## PROGRAMAS Y APLICACIONES PARA TRABAJAR LA LECTOESCRITURA

Los expertos coinciden en que no existe un método de lectura eficaz para determinado tipo de alumnos, por lo que cada uno conseguirá sus objetivos de una u otra manera, y nuestro deber es probar con las diferentes opciones.

Os recomendamos consultar el documento del Equipo Especializado en Discapacidad Física, sobre "Fundamentos y estrategias para enseñar a leer" que está alojado en nuestra página web.

Clic aquí "Fundamentos y estrategias para enseñar a leer"

En él se recogen los procesos lectores y las funciones que desempeña cada módulo que forma parte de dicho proceso.

A continuación mostramos una recopilación de aplicaciones y programas para practicar la lecto-escritura, independientemente de los métodos o rutas que se utilicen para su aprendizaje.

Se puede decir que un **lector eficaz** es aquel que lee con fluidez, comprende lo que lee, adapta la velocidad de la lectura al tipo de texto y es capaz de argumentar sobre lo leído, para lo que es necesario dominar tanto la lectura global, como la fonética-fonológica y la silábica.

En definitiva aquel que ha conseguido la COMPETENCIA LECTORA PROPIA DE SU EDAD Y MOMENTO EVOLUTIVO.

Este documento está destinado a profesionales y a familias, a las que recomendamos siempre consultar con el equipo didáctico para comprobar la adecuación de los programas y aplicaciones escogidas.

## DESDE UNA TABLET

- **El ABC de Irene**

Esta APP es especialmente interesante para niños con problemas motores, cómo la hemiparesia, ya que sigue patrones y técnicas de trabajo definidas por padres y logopedas especializados.

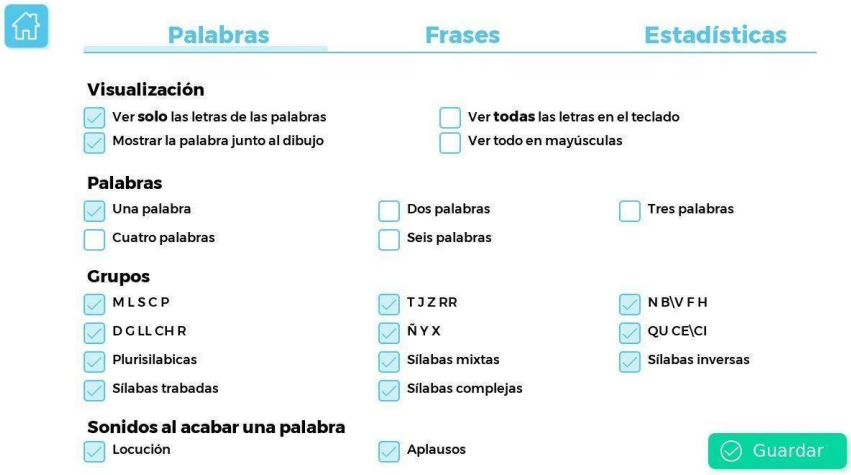
Para los niños es muy intuitiva y fácil de usar, y les permite escribir **palabras o frases**. En un primer momento aprenderán escuchando y copiando las palabras que aparecen en pantalla, y más adelante podrán trabajar en modo dictado, simplemente con la imagen y el audio.

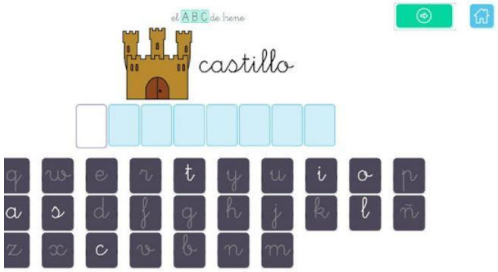
Puedes elegir entre mayúsculas y minúsculas. El teclado ocupa media pantalla y las teclas tienen suficiente separación para facilitar la pulsación.

También te permite elegir entre el grupo de fonemas que quieres trabajar.

Finalmente, elabora un registro de los fallos cometidos en cada grupo de letras.

Descarga gratuita en Android




- **La mesita**

Aplicación elaborada por la Universidad de Chile. Se trata de un escritorio virtual para la estimulación del desarrollo lector.

Hay 7 escenarios a los que puedes acceder y constan de 3 secciones: Vocabulario, cuentos y ordenamiento de historias.

En todas las pantallas hay retroalimentación auditiva y visual (muestran todas las palabras escritas y leídas), así como múltiples herramientas para cambiar tipo de texto, segmentar palabras por sílabas o letras, escribir o grabar audio…

Pulsando el interrogante **?** se dan las instrucciones de cada sección.

Descarga en Android

Descarga en IOS

- **Aprender a leer – silabario:**

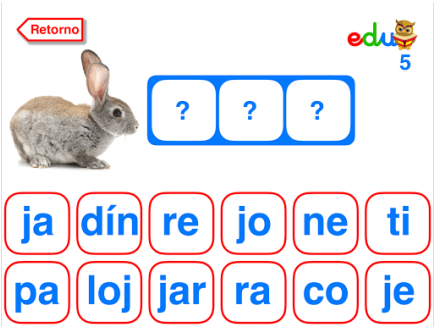
Este juego educativo (a partir de 4 años) utiliza la fonética para enseñar a leer al mismo tiempo que el niño se divierte.

Se pueden encontrar actividades de completar palabras por letras o por silabas. El avance es progresivo, comenzando por vocales, primera sílaba de la palabra , etc, hasta completar 4 sílabas.

El alumno/a recibe refuerzo auditivo en todo momento, incluso cuando comete errores. Permite cambiar el tipo de letra: Mayúscula, minúscula, imprenta o cursiva.

Descarga en Android

Descarga en IOS



- **Galexia: Mejora fluidez lectora**

Galexia es un juego educativo para mejorar la dislexia, fluidez lectora y dificultades en el habla, es gratuito y para personas de todas las edades: niños y adultos.

Aplicación que da soporte a un programa de intervención, basado en evidencias y validado científicamente.

Galexia está diseñado para que el participante lo realice **junto con un lector más avanzado** (entrenador), que sirva como modelo lector. Es necesario que un entrenador acompañe al participante durante toda la sesión. El participante no debe realizar solo las actividades

El rango de edad es muy amplio: desde 2º de Ed. Primaria, hasta adultos.

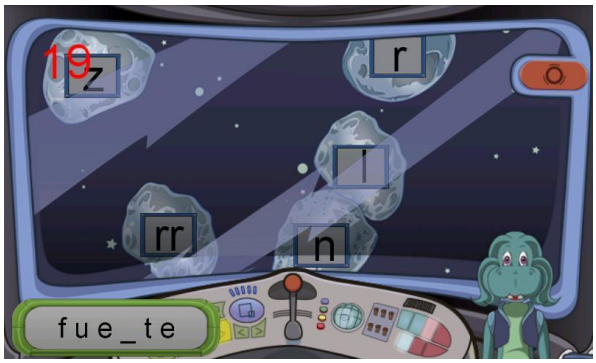
Cada sesión consta de 4 fases:

– Lectura de sílabas

– Lectura de palabras

– Actividades con sonidos, letras y palabras.

– Lectura de textos




Descarga en Android

Manual de uso

- **Dytective para dislexia: Mejora tu lecto-escritura**

Herramienta de detección de la dislexia disponible para Android y para IOS. Posteriormente recomienda trabajar con el programa Dytective U que es de pago.

Descarga Android

Descarga IOS

**+ Dytective U**

Dytective U mejora las habilidades de lectoescritura de todos los niños con y sin dislexia; 42.000 juegos que se personalizan en función de 24 habilidades cognitivas dirigidas tanto a las debilidades como a las fortalezas cognitivas.

Tiene un periodo de prueba de 15 dias.

https://www.changedyslexia.org/signin/dyu

- **Soy visual**

Soyvisual es un sistema de comunicación aumentativa que utiliza pictogramas y claves visuales para estimular los diferentes niveles y contenidos del lenguaje.

Es una buena aplicación para el aprendizaje de la lecto-escritura ya que, entre los materiales a elegir, te permite seleccionar los siguientes contenidos lingüísticos:

- Habilidades básicas

- Fonética-fonología

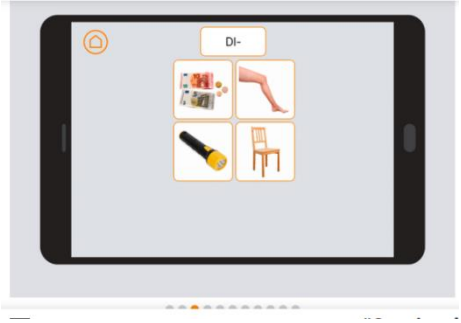
- Léxico-semántica

- Gramática-morfosintaxis

- Pragmática

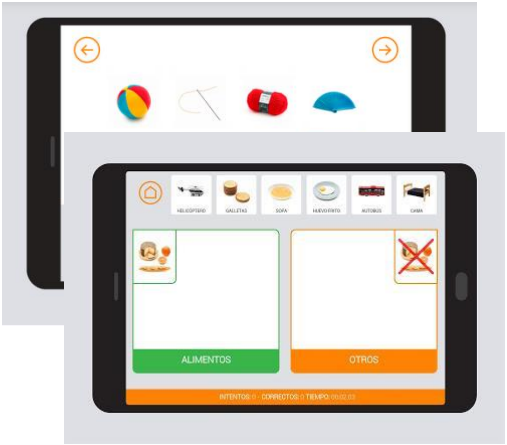
- Lectoescritura

Puedes trabajar a nivel de fonemas, sílabas, palabras y frases, en el reconocimiento lector. Así como el reconocimiento global de la palabra, en actividades de clasificación semántica, formación de frases, etc.




Descarga Android

Descarga IOS



- **Aprender a leer: C&C - CarrionCastillo**

Otra interesante aplicación con juegos de :

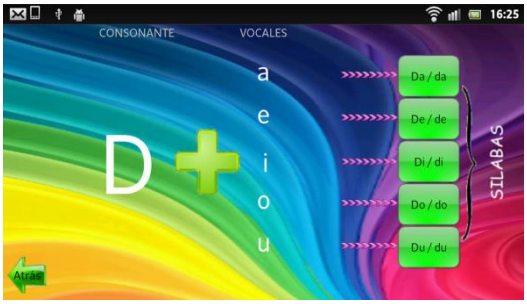
- Completar palabras y ordenar sílabas para formar palabras.

- Completar frases y ordenar palabras para formar frases.

- Lecturas guiadas.

Es interesante por el refuerzo auditivo, ya que lee en voz alta tanto las instrucciones como las respuestas.

Contiene anuncios



- **Leo con Grin: aprender a leer 1 y 2**

Se trata de dos app que abarcan edades entre 4 y 8 años para trabajar diferentes aspectos relacionados con el lenguaje oral y escrito, a la vez que fomentan las áreas verbales: comprensión y fluidez verbal, lectura y escritura.

Disponibles para Android y para IOS. Son de pago, pero disponen de 2 pantallas gratuitas que muestran las diferentes actividades.

Video de muestra

Descarga Android

Descarga IOS

- **Leo con LULA**

Aplicación gratuita para IOS basada en el método de aprendizaje de lectura global del mismo nombre.

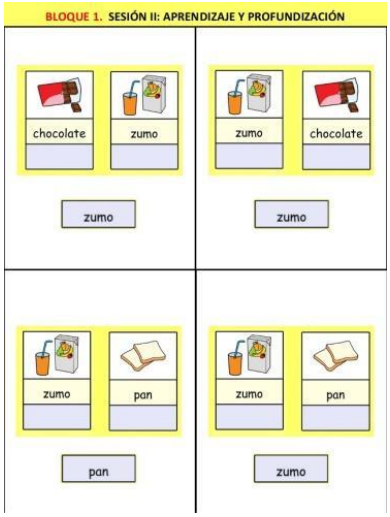
Consta de diferentes fases y bloques que organizan las actividades de manera estructurada adaptada mediante la disminución paulatina de ayudas, sí así lo necesitamos, para los distintos usuarios.

Implementa pictogramas de Arasaac.

Descarga IOS

Se pueden descargar las fichas para trabajar de forma manual en su página web:

https://leoconlula.com/zona-de-descargas/




Las primeras experiencias con la lectura deben ser funcionales, agradables y lúdicas para el niño/a. La lectura de cuentos conjunta será una manera motivadora de introducirnos en la lectoescritura.

- **José aprende**:

Se trata de cuentos adaptados con pictogramas y desarrollados especialmente para niños. Nos da la opción de leer el cuento con alguien o sólo, como auto lectura.

De esta forma ayudamos al alumno a iniciarse en la lectura, reconociendo las palabras que aparecen asociadas a los pictogramas.

JOSÉ APRENDE es una aplicación para Android e IOS.

Descarga Android

Descarga IOS

## DESDE UN ORDENADOR

La mayor parte del material que podemos encontrar en Internet para aprender a leer y escribir, se basa en fichas descargables, pero también existen juegos específicos en las redes. Muchos de ellos, han desaparecido este año, por funcionar con flash player.

A continuación, haremos una relación de programas para "jugar" online o en aplicaciones descargables.

- **Aprende a leer con Vedoque 1-5**

En esta página podréis jugar online a este juego de hasta 5 niveles. Basado en la lectura global y en mayúsculas. También permite jugar online en la Tablet.

Para acceder a cada uno de los niveles, clicad en el enlace:

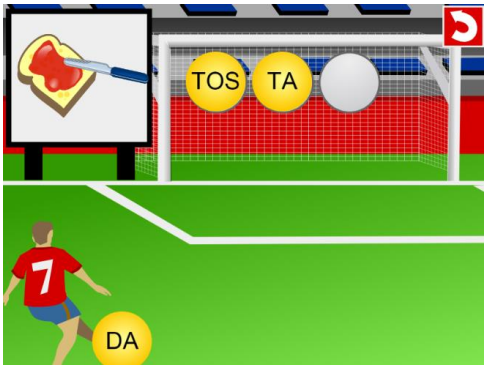
Lectura 1

Lectura 2

Lectura 3

Lectura 4

Lectura 5



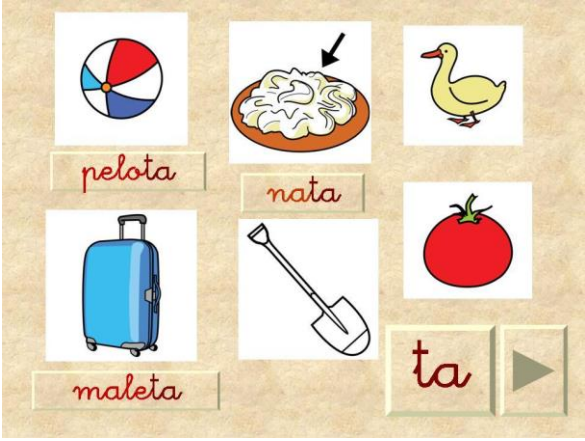

- **9 letras:**

Esta página web ofrece múltiples actividades presentadas como Power Point para descargar en tu pc.

Interesante consultar las de Conciencia fonológica, Discriminación auditiva y visual, además de las de Lectoescritura, propiamente dichas.

Así mismo, se pueden descargar muchas de las fichas para imprimir.

Accede aquí



- **Liveworksheets:**
  Página web con juegos para jugar online o para imprimir. Todas las actividades son interactivas y con botón de corrección.
  Se puede trabajar comprensión lectora, identificación de fonemas y palabras, rimas, ortografía, etc.

https://es.liveworksheets.com/worksheets/es

- **Juegos GENIALLY:**

*EL MONSTRUO COMESÍLABAS:*
EL monstruo comesílabas es un fantástico juego online creado por Beatriz Álvarez, maestra PT, cuyo objetivo es reforzar la conciencia silábica en sílaba inicial, intermedia y final.
https://www.aulapt.org/2020/05/21/juego-online-el-monstruo-comesilabas/

*ACTIVIDADES DE LECTOESCRITURA*

Beatriz nos comparte un juego elaborado con Genially enfocado a la mejora de la lectoescritura en ruta fonológica y al fomento de la comprensión lectora mediante adivinanzas e inferencias, además de reforzar capacidades básicas como la memoria.

El juego se divide en 5 mini-juegos:

- ¿Dónde está el error?
- Palabra oculta.
- ¿Cuántas palabras eres capaz de memorizar?
- Adivinanzas
- Inferencias.

https://www.aulapt.org/2020/05/13/25971/

*JUGAMOS CON LAS PALABRAS*

Sencillo juego para trabajar la conciencia fonémica y silábica, de complejidad creciente, partiendo de las vocales.

https://educaenvivo.com/juego-de-conciencia-fonologica-y-silabica-interactivo/

*BANCO DE RECURSOS EDUCATIVOS CEREBRO*

Gran recopilación de juegos que engloba todas las etapas educativas, con un apartado específico para el aprendizaje de la lectoescritura: cuentos, conciencia fonológica, palabras, etc.

https://view.genial.ly/5e9c16343b26f10da5c9707e

Aprende a usar Genially
Índice
Canales educativos Telegram
RECURSOS intef
Educación Infantil
Edad 3-5 años
Educación Primaria
Edad 6-12 años
Educación Secundaria
Edad 12-16 años
Bachillerato
Edad 16-18 años
PT y AL
Formación Profesional
Escape rooms & Breakouts
Gestión del Aula
Herramientas
Charlas educativas
Recursos Sostenibles
Gamificación
Contactos