

Caso práctico 3 (Lectura y escritura)

Leer y escribir es la capacidad que nos permite interpretar textos y captar el lenguaje, así como hacerlo permanente y accesible sin límites. Por lo tanto, la alfabetización es la unión de dos procesos estrechamente relacionados, la lectura y la escritura.

- **Descripción:** David es un niño de 11 años que tiene dificultades para comprender textos cotidianos, mediáticos y escolares en distintos formatos y medios. Además, presenta problemas en la construcción y estructuración de frases.
- **Palabras clave:** construcción, estructura y comprensión.

Herramienta 1

1. **Título:** Riddles
2. Con esta herramienta podrás detectar problemas de estimulación y ejercicio de la imaginación y de desarrollo y asociación de ideas y conceptos. Además, las adivinanzas estimulan el desarrollo de personas críticas, ayudan a distinguir y analizar la información y estimulan la curiosidad del individuo.
3. **Instrucciones / Metodología / Recomendaciones de uso de la herramienta**
Para resolver una adivinanza, hay que tener en cuenta tanto el significado literal como el significado potencial de las palabras.
4. **Interpretación de los resultados**
Teniendo en cuenta que la adivinanza es ante todo una comunicación entre dos sujetos (el que lanza el reto y aquel a quien va dirigido), se crea entre ellos un juego dialógico que se convierte en un desafío de conocimiento. El primero es el que lo domina, lo dirige, y el segundo es el que lo juega, lo adivina. Por lo tanto, los resultados son evaluados por el que lo dirige.
5. **Palabras clave:** imaginación, asociación y razonamiento.



Herramienta 2

1. **Título:** Creador de libros
2. Esta herramienta puede utilizarse para detectar problemas con la lectura y la escritura. Es una herramienta de motivación para mejorar las dificultades con esta destreza. También sirve para fomentar la creatividad.
3. **Instrucciones / Metodología / Recomendaciones de uso de la herramienta**
Book creator es una plataforma cuya superficie se parece a un "lienzo en blanco" para desarrollar la creatividad y compartir el aprendizaje. Se utilizará para crear libros interactivos para que el sujeto pueda demostrar su creatividad y comprensión.

En primer lugar, tendrás que descargar la aplicación desde iTunes Store o desde la App Store. Una vez instalada, haz clic en "Nuevo libro". Esto iniciará el proceso de creación del libro. Elige el tipo de libro que quieres crear. Hay tres opciones en "Elegir una plantilla": Vertical, Cuadrado y Horizontal. A continuación, se creará la portada de su libro, se añadirá el título y la imagen deseada. Además, podrás añadir elementos al libro utilizando el + de la parte superior derecha (texto, imágenes, cámara, sonido y dibujo). Añade otra página al libro haciendo clic en "Siguiente". Edita el libro haciendo clic en el texto. Por último, exporta o envía tu nuevo libro.

4. Interpretación de los resultados

The results will be evaluated with the presentation of the creation. Vocabulary, format, colours and attractiveness will be evaluated.

5. Palabras clave: creatividad y comprensión.

Herramienta 3

1. Title: Scrabble

2. With this tool, problems in cognitive function and logical reasoning can be detected. In addition, it stimulates strategic thinking, improves spelling, increases vocabulary, fosters healthy competition, enhances social skills and improves cognitive functions.

3. Instrucciones / Metodología / Recomendaciones de uso de la herramienta

El Scrabble es un juego de palabras clásico y divertido. El objetivo del juego es conseguir el mayor número de puntos formando palabras en un tablero que conecten con palabras creadas por otros jugadores. Se necesitan al menos dos jugadores para jugar al Scrabble, por lo que es una herramienta que fomenta el trabajo en grupo y cooperativo. También necesitarás un tablero oficial de Scrabble con todos sus componentes. Al jugar, se crearán palabras, se acumularán puntos, habrá desafíos entre contrincantes e incluso se intercambiarán fichas (si las tuyas no te sirven). Al mismo tiempo, el profesor se encargará de calcular los puntos de cada jugador para determinar quién ganará al final de la partida.

4. Interpretación de los resultados

Para llevar a cabo el juego, es importante extraer los resultados. Para ello, será necesario seguir las siguientes indicaciones:

- "La puntuación de la letra doble": significa que una letra colocada en esta casilla obtendrá el doble del número de puntos indicados en la letra.
- "La puntuación doble de la palabra": significa que una palabra formada que incluya una letra colocada en esta casilla obtendrá el doble de puntos.
- "La puntuación de la letra triple": significa que una letra colocada en esta casilla obtendrá el triple del número de puntos que muestra la letra.

- "La triple puntuación de la palabra": significa que una palabra formada que incluya una letra colocada en esta casilla obtendrá el triple de puntos.

Cuando todos los jugadores hayan agotado sus fichas o no puedan jugar más palabras, suma los puntos totales de cada jugador. A medida que el anotador va sumando los totales, cada jugador debe comunicarle el valor en puntos de las fichas que le quedan (si es el caso). Resta este valor del total de puntos de cada jugador para determinar la puntuación final.

5. **Palabras clave:** función cognitiva y razonamiento lógico

Herramienta 4

1. **Título:** Lector inmersivo
2. Con esta herramienta se pueden detectar problemas de comprensión lectora y de significado de las palabras. Por lo tanto, mejora la comprensión al proporcionar herramientas que leen el texto en voz alta, lo dividen en sílabas y aumentan el espacio entre líneas y letras, y fomenta la lectura independiente, ya que es una ayuda educativa que permite al profesor proporcionar asistencia a alumnos con capacidades diferentes.
3. **Instrucciones / Metodología / Recomendaciones de uso de la herramienta**

Para utilizar el enfoque de línea en Immersive Reader, abre el documento en el que deseas trabajar y selecciona Ver > Immersive Reader. Selecciona el icono del Bloc de notas para abrir las Opciones de lectura en voz alta. A la derecha de la opción Enfoque de línea, marca la opción Activado.

4. **Interpretación de los resultados**

Para llevar a cabo la interpretación de los resultados, el profesor debe evaluar si el alumno:

- Mejora en la redacción de textos
- Mantiene la atención y mejora la velocidad de lectura.
- Mejora la comprensión y mantiene la atención
- Mejora la velocidad de lectura mediante la "agrupación visual".
- Apoya la enseñanza y mejora el reconocimiento de palabras
- Mejora el reconocimiento de palabras
- Mejora la comprensión una media del 10%.

5. **Palabras clave:** comprensión lectora, significado de las palabras y atención.

Herramienta 5

1. **Title:** Dic dic
2. Con esta herramienta podrás detectar problemas de comprensión oral y escrita a la vez que adquieres vocabulario y fluidez en la comprensión oral y escrita. Ofrece hasta cinco idiomas: Español, Inglés, Catalán, Francés y Ruso, con hablantes nativos en todos los casos. Además, cuenta con un juego de ortografía que complementa al juego principal de dictado, y un sistema de logros y recompensas por cada ejercicio correctamente resuelto.
3. **Instrucciones / Metodología / Recomendaciones de uso de la herramienta**

Para empezar a utilizar esta herramienta, primero debes elegir el nivel de dificultad al que quieres jugar, la lengua que quieres practicar y si quieres o no utilizar pistas. Esta herramienta es adecuada tanto para practicar la lengua materna como para adquirir conocimientos de vocabulario y ortografía de una lengua extranjera.

4. Interpretación de los resultados

Sólo se permiten dos intentos para deletrear correctamente una palabra. Si falla dos veces seguidas, se mostrará la respuesta correcta, para que el alumno aprenda a deletrear esa palabra.

El icono del álbum te permitirá acceder en cualquier momento al álbum del nivel y del idioma en el que estés jugando. Hay un álbum distinto para cada nivel de cada idioma, en el que se muestran todos los logros.

Las diferentes actividades que propone esta app son autocorrectivas, por lo que los niños pueden aprender y corregir errores como parte de su proceso de aprendizaje. Además, contabiliza el número de ejercicios completados y cada cierto tiempo propone un juego para mantener la motivación y una buena experiencia de usuario.

5. Palabras clave: comprensión, vocabulario y autonomía.