

PROGRAMA DE AYUDA A LA DISLEXIA

En nuestro afán de incorporar nuevas metodologías y herramientas innovadoras que favorezcan el proceso de aprendizaje de nuestro@s alumn@s, el colegio Altamira va a participar en el *Proyecto Ayuda a la Dislexia 2019* que desde la Dirección General de Becas y Ayudas al Estudio de la Consejería de Educación e Investigación de la Comunidad de Madrid, a través de la Subdirección General de Formación del Profesorado ha ofrecido a 100 centros educativos de la Comunidad de Madrid .

Ayuda a la Dislexia es un proyecto enfocado a detectar y trabajar este trastorno de la lectoescritura a través de las herramientas *Dydetective test* y *Dydetective U* desarrolladas por la investigadora española Luz Rello y su equipo de expertos.



Estas herramientas facilitan el diagnóstico temprano de la dislexia, permitiendo abordar sus consecuencias con el fin de reducir el fracaso escolar y mejorar la vida de los niños y niñas que la padecen.

Esta herramienta no sólo es útil para los niños y niñas que padecen dislexia, también se ha demostrado su eficacia en niños que no tienen esa dificultad mejorando considerablemente su habilidad lectora. Con DydetectiveU mejorarán sus habilidades de lectura y escritura mientras se divierten jugando. En total son 42.000 juegos que se personalizan en función de 24 habilidades cognitivas dirigidos tanto a las debilidades como a las fortalezas cognitivas. Las habilidades que se trabajan son las siguientes:



Competencias Lingüísticas

Competencia alfabética
Competencia fónica (conciencia fonológica)
Competencia silábica
Competencia léxica
Competencia morfológica
Competencia sintáctica
Competencia semántica
Competencia ortográfica

Memoria de trabajo

Visual
Secuencial visual
Auditiva
Secuencial auditiva

Funciones ejecutivas

Atención sostenida
Atención selectiva
Atención dividida

Rendimiento o Desempeño

Comprensión lectora
Velocidad de lectura
Ortografía natural
Ortografía arbitraria
Velocidad de escritura
Reconocimiento de errores
Corrección de errores

Procesos perceptivos

Discriminación y categorización visual
Discriminación y categorización auditiva

Los alumnos pueden **jugar desde el aula o desde casa**. Gracias al estudio científico que se hizo para comprobar la eficacia del juego, se recomienda 4 sesiones a la semana (15 minutos cada sesión) para ver



mejoras significativas en los alumnos. Sin embargo pueden jugar los días que ellos quieran, con un máximo de 2 sesiones por día.

Jueguen desde la ubicación que jueguen, los tutores **recibirán un informe de cada sesión** de los alumnos con información sobre las **24 habilidades cognitivas**.

El juego **se adapta automáticamente al nivel de los alumnos** y si lo creen necesario, los tutores pueden **crear sesiones personalizadas** para reforzar las habilidades que ellos creen conveniente.

Para que puedan jugar desde cualquier ubicación a los alumnos se les asignará una contraseña para que puedan acceder sin necesidad de pasar por la sesión del tutor.

¿Cómo jugar desde casa?

Para poder jugar desde casa deberán entrar en la página web de change dislexia, dar a entrar (está situado en el extremo superior derecho) Una vez haya entrado hay que hacer click en “entrar a jugar con Dyetective”. Os pasará a una pantalla en la que debe poner el nombre (seudónimo) que se le ha asignado a vuestro hij@ así como la contraseña. Y ya está listo para poder jugar.

Desde el colegio, también jugarán al menos una vez a la semana, intentado que sean dos a la semana. El resto de sesiones se deberán completar en casa para que la actividad sea eficaz. Por ello pedimos vuestra colaboración y que motivéis a vustr@s hijo@s para que jueguen desde casa.

La licencia para poder hacer uso del juego es de un año, hasta Enero de 2020.