

Memorias

II Congreso Internacional de Educación: Crisis, Creatividad y Transformación Educativa

Memorias

II Congreso Internacional de Educación: Crisis, Creatividad y Transformación Educativa

**19-23 de septiembre de 2022
Pontificia Universidad Católica del Ecuador
Modalidad virtual**

edi|PUCE

Comité organizador

Dra. Victoria Palacios Mieles (Coordinadora general)
Mgr. Byron Muñoz
Mgr. Andrea Velasco
MBA Augusto Real Benalcázar
Secretaria: Ing. Angélica Rosero

Comité científico

Dr. Jean Carlos García (PUCE)
Dr. Querubín Patricio Flores (PUCE)
Dr. Fernando Palacios Mateos (PUCE)
Dra. Victoria Palacios Mieles (PUCE)
Dr. (c) David Chamorro Espinosa, SJ (PUCE)
Dra. Lirio Flores (Universidad de Deusto)
Dra. Narcisa Medranda (Universidad Politécnica Salesiana)
Dra. Camila Pérez Lagos (ISTC – INSTITUT DES STRATÉGIES
ET TECHNIQUES DE COMMUNICATION– Francia)
Dr. Jorge Balladares (Universidad Andina Simón Bolívar-PUCE)
Dr. José Guerra (PUCE)

Revisión de estilo

Máster David Moromenacho

Memorias. II Congreso Internacional de Educación: Crisis, Creatividad y Transformación Educativa

Primera edición: PUCE, 2023

© 2023 Autores y comités

© 2023 Pontificia Universidad Católica del Ecuador

Editorial PUCE

www.edipuce.edu.ec

Quito, Av. 12 de Octubre y Roca

Apartado n.º 17-01-2184

Tel.: (5932) 2991 700

e-mail: publicaciones@puce.edu.ec

Diagramación: Mattias Tello

Corrección: Centro de Publicaciones

ISBN: 978-9978-77-696-4

Quito, Diciembre 2023

Impreso en Ecuador. Prohibida la reproducción de este libro, por cualquier medio, sin la previa autorización por escrito de los propietarios del Copyright

Estrategias lúdicas como apoyo pedagógico para estudiantes de Básica Media con problemas de dislexia

Autores:

Mónica del Rocía Chaguay Aldás
Joel Isaías Torres Belancázar

Filiación: Instituto Superior Tecnológico Argos.

Resumen

La dislexia es un trastorno específico de la lectura que afecta la correcta comprensión de los textos leídos; de ahí que sea importante detectarlo a edades tempranas. El presente proyecto de investigación tiene por objetivo implementar actividades de apoyo lúdico pedagógico para la superación de las dificultades de aprendizaje en los niños con dislexia. Por lo cual, se ha propuesto realizar una indagación sobre las principales teorías e investigaciones actuales acerca de esta dificultad de aprendizaje y la forma en cómo afecta a los estudiantes. A continuación, ofrecemos una selección de diferentes recursos para trabajar la dislexia: por consiguiente, hemos incluido páginas web con actividades, juegos para dispositivos móviles, apps, consejos, técnicas para aplicar y la elaboración de una guía didáctica para el desarrollo de la asertividad que es sin duda una alternativa que permitirá que el estudiante se exprese de forma más espontánea. Esto destacará la atención, en los niños de una forma notable, presentado un avance significativo en el proceso para mejorar la comprensión lectora; y en el aspecto psicosocial, los estudiantes demostrarán interés en las actividades, mejorando sus dificultades y compromiso para superarlos.

Palabras clave: Dislexia; investigación; didáctica; aprendizaje; lectura.

Abstract

Dyslexia is a specific reading disorder that affects the correct understanding of the texts while students are reading;

for that reason, it is important to detect it at an early age. This research project aims to implement playful and pedagogical support activities to overcome learning difficulties in children with dyslexia. From this, it has been proposed to investigate the main theories and current research about this learning difficulty and how those affect students. Furthermore, to know how dyslexia affects kids, we offer a selection of different resources to work on dyslexia: in them we have included web pages with many activities, games for mobile devices, apps, tips, techniques to apply and the development of a didactic guide to work on assertiveness is without a doubt an alternative that will allow the student to express himself in a more spontaneous way. To conclude, at the end students will present a significant advance in the process of improving reading; and in the psychosocial aspect, the students showed interest in the activities, recognizing their difficulties and showing commitment to overcome them.

Key word: Dyslexia, sources, pedagogical games, learning, reading

Introducción

A partir de 1968 el término dislexia comienza a resonar dentro de los círculos académicos. Acuñado por la Federación Mundial de Neurología que buscaba definir un trastorno de origen neurológico que presentaban ciertos niños con rendimientos cognitivos típicos, pero con habilidades lingüísticas de escritura, lectura y ortografía reducidas, en comparación con sus capacidades intelectuales normales. Para precisar, se define la dislexia como la dificultad de reconocer las palabras con claridad y fluidez, revelando habilidades de ortografía y decodificación deficientes (Maskati et al., 2021).

Según el DSM 5 expone una prevalencia del 5 - 10% llegando hasta el 15%, esto precisa que, dentro de un alumnado de 25 escolares. Es muy probable encontrar a un estudiante que presente dislexia (Tamayo Lorenzo, 2017). Por este motivo, es necesario la identificación oportuna del trastorno por medio de la observación conductual del estudiante a través de un análisis que visualice la capacidad de inteligencia, la edad cronológica y el nivel lector. Así mismo, las personas con dislexia no son homogéneas a la hora de manifestar las dificultades de aprendizaje; por esto, es necesario aplicar evaluaciones que

definan su déficit lector de carácter individual y personalizado (Jiménez y Defior, 2014, citado en Manzano León et al., 2017).

Bajo este contexto, los estudiantes de la básica media con este trastorno son ajenos a los métodos de enseñanza tradicionales. Y por esto, se han desarrollado estrategias de intervención para la corrección de los trastornos específicos del aprendizaje; sin embargo, las nuevas tecnologías nos brindan herramientas que fomentan el método progresista de enseñanza interactiva que tienen relación con ejercicios prácticos y multisensoriales (Hannan y Silver, 2011, citado en Manzano León et al., 2017). Las aplicaciones de equipos tecnológicos y comunicacionales han demostrado ser beneficioso para los estudiantes disléxicos, pues mejora el proceso de aprendizaje a través de recursos audiovisuales y fonéticos, adaptándose a las necesidades educativas de los educandos (Saleem Khasawneh & Abu Al-Rub, 2020).

El Ecuador ha dado saltos agigantados en el sector educativo gracias al Nuevo Modelo de Gestión que preside el Ministerio de Educación, que está orientado a la creación y ejecución de programas y servicios que pretende garantizar una educación inclusiva en todo el territorio ecuatoriano. Pero aún persisten estigmas y rechazos por parte del personal docente hacia niños o adolescentes que presenten algún tipo de Necesidad Educativa Especial (NEE) o trastornos educativos específicos como la dislexia (Macas-Macas & Guevara-Vizcaíno, 2020). Por esto, es de vital importancia comprender que existe un Modelo de Gestión que se direcciona hacia la inclusión, pero que necesita de la colaboración por parte del profesorado que debe estar a la vanguardia de los métodos de enseñanza interactiva (Scrich Vázquez et al., 2017).

Por todo lo antes mencionado, se propone presentar diferentes recursos interactivos pedagógicos de carácter práctico y multisensorial en los que se incluyen páginas web con actividades lúdicas, juegos para dispositivos móviles, apps y equipos de asistencia tecnológica (TA) (Dawson et al., 2019). Además, para una correcta asimilación por parte del personal docente, se elaborará una guía informativa para la correcta implementación de estas herramientas pedagógicas.

Fundamentación teórica

Dislexia

La dislexia es una discapacidad específica de aprendizaje, esto quiere decir que los problemas que presentan los niños disléxicos son parciales y específicos. Especialmente presentan problemas con la lectura, retraso en el lenguaje, letras y números invertidos, lectura lenta y mala ortografía, hasta problemas no relacionados con la lectura como la direccionalidad, memoria a corto plazo, por lo general están asociados con problemas comportamentales y emocionales (Utama Saputra et al., 2018).

El diagnóstico para las personas con dislexia es muy importante, tal como lo es la prevención, por ello desde temprana edad se pueden detectar algunas particularidades que a lo mejor no se establezca un diagnóstico con tal, nos pueden orientar a una intervención que ayudará a los síntomas de una posible dislexia y que al mismo tiempo beneficiará el aprendizaje de los niños.

Estrategias de intervención para la corrección de los trastornos específicos de lectura

La educación es la catapulta de la innovación y el desarrollo, por ser el vínculo que permite transmitir los conceptos u observaciones que el hombre desarrolla a través de su trayectoria investigativa. Pero, para que la transmisión de información se concrete, es necesario la utilización de canales de recopilación de información, como la escritura; por ende, la comprensión lectora es una necesidad para el desarrollo intelectual de las personas. Por lo antes mencionado, presentar algún tipo de trastorno educativo específico, es una gran desventaja cognitiva.

Es por esto que los docentes tienen un rol protagónico en la búsqueda de estrategias que permitan mitigar o revertir estas condiciones. Y así ha sido durante toda la vida, la preocupación del docente por los estudiantes que al presentar este tipo de dificultades suelen abandonar sus estudios; por ello se han implementado estrategias de intervención lectora como la Lectura Estratégica Colaborativa (LEC) (Jacobs et al., 2018; Bass, 2015). Esta estrategia busca agrupar a estudiantes diversos para que en su interacción logren complementarse y lleguen por medio de la colaboración a comprender textos de mediana complejidad.

Cabe recalcar que estos programas suelen ser tediosos para

los docentes, pues tienen la labor de planear extracurricularmente estas actividades, recargándolos de trabajo, por otro lado, esta metodología ha sido por muchos años la única estrategia contra el trastorno de dislexia.

Enseñanza colaborativa

La enseñanza colaborativa rompe los paradigmas de la metodología docente basados en la memorización y mecanización de conceptos. La enseñanza colaborativa está orientada a la dinamización del aprendizaje por medio de la interacción alumnos- profesores. Dónde el alumno presenta propuestas y por medio de la democratización de roles se generan ideas, conceptos y experiencias que fomentan la educación, fortaleciendo la libertad de pensamiento y autoaprendizaje (Esquivel, 2018).

Dentro de esta enseñanza se presentan nuevas propuestas como “M Learning” que permite a los estudiantes acceder a información académica por medio de recursos tecnológicos como tablets, teléfonos móviles y asistentes digitales portátiles (Aparicio-Gómez et al., 2021). Además, el “M Learning” presenta características atractivas como la conectividad en línea que permite que el estudiante se mantenga conectado con sus pares, para un correcto intercambio de propuestas e ideas; esto apertura que los jóvenes, tengan autonomía en la construcción del aprendizaje (Alghabban et al., 2017)

Para mejorar la experiencia educativa se ha desarrollado aplicaciones con base en el “M learning” permitiendo al usuario obtener un sinnúmero de interfaces que permitan estilos de interacción que se adapten a sus necesidades académicas. Es por esta razón que, las “M learning” se han vuelto el aliado adecuado para los estudiantes y una excelente herramienta para los alumnos que presenten algún trastorno educativo o (NEE).

Estrategia multisensorial

El enfoque multisensorial, es reconocido como el método de enseñanza más efectivo para la remediación de personas con trastorno de dislexia, gracias a una serie de estrategias multisensoriales, donde se complementan los oídos, la voz, los ojos y los movimientos de las manos. Gracias al avance de la tecnología y al desarrollo de nuevas metodologías como

“MLearning” ha permitido que este tipo de estrategias se hayan potencializado, ocasionando que los niños disléxicos aprendan de manera más rápida y efectiva (Utama Saputra et al., 2018).

Metodología de la investigación

Esta investigación de tipo descriptiva tuvo como base un estudio de revisión bibliográfica, respaldado por los métodos hermenéutico de análisis / sintético y revisión de bibliografías, que contiene ensayos, libros, artículos científicos, tesis de grado; los mismos que fueron analizados y revisados e interpretados para la fundamentación de este trabajo (Uribe Uran, 2013). El perfil indagatorio se orientó a la búsqueda de respuestas a las siguientes incógnitas: El perfil indagatorio se orientó a la búsqueda de respuestas a las siguientes incógnitas:

- ¿Qué se entiende por estrategia multisensorial?
- ¿Qué es el M Learning?
- ¿Qué se entiende por dislexia?

Proyecciones de la propuesta

La dislexia es un trastorno específico de la lectura que afecta la correcta comprensión de los textos leídos y que podría estar relacionada con un problema de atención visual, siendo uno de uno de los más comunes el apiñamiento o sobrecarga de las letras. Partiendo de este antecedente se ha creado recursos interactivos desde la tecnología de la información y comunicación (TIC) para mejorar la educación especial y la percepción visual de los alumnos.

Estas herramientas son una ayuda muy importante en el aprendizaje, contribuyendo en su desarrollo y adaptación en ámbito escolar, obteniendo resultados satisfactorios. En el siguiente apartado se ofrece la descripción de lo que incluye la guía informativa, en la misma se encuentran recursos interactivos en páginas Web que responden como herramientas pedagógicas con base en la metodología de la Estrategia Multisensorial, potencializado con el enfoque “M Learning”, las mismas que ayudarán a los estudiantes de la básica media con problemas de dislexia.

TDAH Trainer

TKT Brain Solution es una empresa de origen español que creó TDAH TRAINER como una aplicación móvil para jóvenes y niños de 4 a 12 años que presenten hiperactividad o déficit de atención (TDH). Por medio de acciones recreativas y actividades lúdicas se adaptan a cada una de las necesidades de aprendizaje que el niño requiera. TDAH TRAINER presenta coordinación visomotora, racionamiento perceptivo, incrementando la atención por medio de juegos que motivan el cálculo y el control inhibitorio



<https://www.cgcoo.es/apps/tdah-trainer>

Dysegxia

Es una aplicación de juegos orientado a niños con dislexia por medio de ejercicios de palabras. Esta aplicación presenta un diseño que cuenta un juego combinado de criterios lingüísticos, de análisis de corpus y pedagógicos. Dysegxia está diseñado con base en la utilización de análisis de errores escritos por personas con dislexia (Rello et al., 2012).



<https://www.superarladislexia.org/pdf/2012-Luz%20Rello-Piruletras%20demo-assets.pdf>

La magia de las palabras

Es una app que permite deletrear, leer en voz alta, formar palabras a partir de letras o sílabas o consultar varias carpetas (palabras más frecuentes y vocabulario como frutas y legumbres o la familia). En ella, el alumnado puede practicar la lectura y realizar actividades relacionadas para adquirir soltura y hacer frente a la dislexia.



<https://apps.apple.com/es/app/la-magia-de-las-palabras/id487162791>

Actividades de comprensión lectora

Es una página gratuita que ayuda en la comprensión lectora en la dislexia, con el objetivo de ofrecer a los educandos materiales para trabajar y obtener fluidez a la hora de comprender y revisar los textos. Algunos ejemplos son cuentos con preguntas de comprensión, sopas de letras, crucigramas o rompecabezas.



<https://clic.xtec.cat/projects/colec1/jclic.js/index.html>

La Psico-goloteca

Para todas las personas interesadas en temas relacionados con necesidades educativas especiales, dificultades de aprendizaje

y en el desarrollo del lenguaje como indica la creadora, María José de Luis. También cuenta con un apartado dedicado a la dislexia con artículos, consejos y herramientas.



<http://lapsicogoloteca.blogspot.com/>

Referencias bibliográficas

- Alghabban, W., Salama, R. M., & Altalhi, A. H. (2017). Mobile cloud computing: An effective multimodal interface tool for students with dyslexia. *Computers in Human Behavior*, 75, 160-166. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.05.014>
- Aparicio-Gómez, W.-O., Aparicio-Gómez, C.-A., & Hernández Niño, J. F. (2021). El aprendizaje móvil (m-learning) como herramienta formativa para la empresa. *Revista Internacional de Pedagogía e Innovación Educativa*, 1(1). <https://doi.org/10.51660/ripie.v1i1.27>
- Bass, A. (2015). Reading Intervention Strategies for General Education Middle School Students: Providing a Space for Teachers to Share Effective Methods. *Masters Theses*. <https://scholarworks.gvsu.edu/theses/768>
- Dawson, K., Antonenko, P., Lane, H., & Zhu, J. (2019). Assistive Technologies to Support Students With Dyslexia. *TEACHING Exceptional Children*, 51(3), 226-239. <https://doi.org/10.1177/0040059918794027>

- Esquivel, P. (2018). El aprendizaje colaborativo como estrategia didáctica para el mejoramiento de la Comprensión lectora. *CULTURA, EDUCACIÓN Y SOCIEDAD*, 9(3), 105-112. revistascientificas.cuc.edu.co
- Jacobs, J., Boardman, A., Potvin, A., & Chao, W. (2018). Understanding teacher resistance to instructional coaching. *Professional Development in Education*, 44(5), 690-703. <https://doi.org/10.1080/19415257.2017.1388270>
- Macas-Macas, A. d., & Guevara-Vizcaíno, C. F. (2020). Uso de herramientas digitales para mejorar la dislexia en estudiantes de Educación Básica. *Ciencias de la tecnología*, 6(3), 197-218. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i3.1281>
- Manzano León, A., Bernal Bravo, C., & Rodríguez Fernández, A. (2017). Review of Android and iOS Tablet Apps in Spanish to improve reading and writing skills of children with dyslexia. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 237, 1383-1389. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2017.02.200>
- Maskati, E., Alkeraiem, F., Khalil, N., Baik, R., & Aljuhani, R. (2021). Using Virtual Reality (VR) in Teaching Students With dyslexia. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (ijET)*, 16(9), 291-305. <https://doi.org/https://doi.org/10.3991/ijet.v16i09.19653>
- Rello, L., Bayarri, C., & Gorriz, A. (2012). What is wrong with this word? dysegxia: a game for children with dyslexia. *Proceedings of the 14th international ACM SIGACCESS conference on Computers and accessibility*. New York, NY, USA: Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/2384916.2384962>
- Saleem Khasawneh, M. A., & Abu Al-Rub, M. O. (2020). Development of Reading Comprehension Skills among the Students of Learning Disabilities. *Universal Journal of Educational Research*, 8(11), 5335-5341. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.0811053>

- Scrich Vázquez, A. J., Cruz Fonseca, L. d., Bembibre Mozo, D., & Torres Céspedes, s. (2017). La dislexia, la disgrafía y la discalculia: sus consecuencias en la educación. *Revista Archivo Médico de Camagüey*, 21(1), 766-772. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1025-02552017000100003&lng=es&nrm=iso&tlng=es
- Tamayo Lorenzo, S. (2017). LA DISLEXIA Y LAS DIFICULTADES EN LA ADQUISICIÓN DE LA LECTOESCRITURA. *Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 21(1), 423-432. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/138863>
- Uribe Uran, A. P. (2013). Los factores que conforman el modelo de acreditación por alta calidad de programas académicos en Colombia, revisión desde el enfoque de la percepción. *Desarrollo Gerencial*, 5(2). <http://revistas.unisimon.edu.co/index.php/desarrollogerencial/article/view/489>
- Utama Saputra, M. R., Ishaq Alfarozi, S. A., & Nugroho, K. A. (2018). LexiPal: kinect-based application for dyslexia using multisensory approach and natural user interface. *International Journal of Computer Applications in Technology*, 57(4), 334-342. <https://doi.org/10.1504/IJCAT.2018.093531>

Propuesta pedagógica de destrezas del pensamiento como medio de aprendizaje, desde la metafísica aristotélica <i>Esteban Mauricio Larrea Ortiz</i>	77
Estrategias lúdicas como apoyo pedagógico para estudiantes de Básica Media con problemas de dislexia <i>Mónica del Rocío Chaguay Aldás</i> <i>Joel Isaías Torres Benalcázar</i>	85
Espacios educativos y de juego para la primera infancia en áreas naturales del espacio público <i>Mary Alejandra Badillo Chicango</i>	96
Diseño de una guía experimental de física utilizando las nuevas herramientas digitales <i>Carlos Andrés Vásquez León</i>	105
Educación Sexual en jóvenes: Una propuesta formativa extracurricular desde una Antropología Integral <i>Jesús Nicolás Larco Coloma</i>	118
II. RESULTADO DE INVESTIGACIONES EN PROCESO O CULMINADAS	
129	
Industria 4.0: Oportunidades y desafíos dentro del currículo inteligente en las carreras técnicas y tecnológicas en Guayaquil- Ecuador <i>Cynthia Katherine Icaza Cárdenas</i> <i>Valeria Teresa Márquez Villegas</i>	130
El canto coral como espacio de construcción de aprendizajes para la vida <i>Mónica del Carmen Bravo Velásquez</i> <i>Natalia Salomé Guerra Carrera</i>	147
Hablar de pedagogía Hospitalaria es hablar de educación e igualdad de oportunidades <i>Betty Shadira Procel Guerra</i> <i>María Teresa Benavides Borja</i>	158
Hábitos alimentarios y riesgo nutricional en los estudiantes de la PUCEM <i>Addys Parra Cruz, Cindy Toala Zambrano y</i> <i>Ruddy Estefanía Santana Escalante</i>	170