



Un viaje intergaláctico para mejorar la fluidez lectora frente a la dislexia

LOCALIZACIÓN: CIMCYC, Universidad de Granada, Granada.

DURACIÓN: 1'50"

RESUMEN: Científicos de la Universidad de Granada han desarrollado una app que mejora notablemente la fluidez lectora en niños con dislexia. La aplicación, denominada 'Galexia', está disponible para Android y ha sido nominada al Mejor Juego Universitario por la Academia Española de las Artes y las Ciencias Interactivas.

VTR:

Científicos del Centro de Investigación Mente, Cerebro y Comportamiento de la Universidad de Granada han desarrollado una app que mejora notablemente la fluidez lectora en niños con dislexia y dificultades de lectoescritura. Han unido en esta aplicación los diferentes ejercicios que previamente han investigado y que han dado buenos resultados en la lucha contra estos problemas.

FRANCISCA D. SERRANO
Profa. Facultad de Psicología

"Un método de intervención que combina lectura repetida con lectura acelerada".

JOSÉ FRANCISCO BRAVO
Desarrollador de Galexia

"Es un entrenamiento, pero lo que queremos desde el primer momento es que el usuario sienta que es un juego".

La dislexia es una dificultad a la hora de leer y escribir, y hace que se confundan letras o palabras. Desde la Asociación Granada con la Dislexia han trabajado con la aplicación y han comprobado sus resultados.

PENÉLOPE MORENO
Pta. Granada con la Dislexia

"Empiezan a darse cuenta de que pueden ir muchísimo más rápido, que pueden entender los textos, y les apetece más leer libros".

Galexia, como se denomina la aplicación, se presenta en forma de juego interactivo, y está ambientada en un viaje intergaláctico entre La Tierra y el planeta de origen del extraterrestre que protagoniza el juego.

FRANCISCA D. SERRANO
Profa. Facultad de Psicología

"Juegos que trabajan habilidades fonológicas, habilidades ortográficas, habilidades de decodificación y de combinación de las letras con sus sonidos, que están en las bases del desarrollo de la lectura".

La aplicación ha sido nominada en 2016 al Mejor Juego Universitario por la Academia Española de las Artes y las Ciencias Interactivas, y su utilización mejora las habilidades del usuario.

FRANCISCA D. SERRANO
Profa. Facultad de Psicología

"El programa de intervención mejora la fluidez lectora en todos los casos. Además había mejores resultados en la comprensión lectora, mejores resultados en la precisión lectora, se reducían los errores al leer".

Está disponible para dispositivos Android, para niños de segundo a sexto de educación primaria, y cuenta con más de 4.500 descargas, con una media de 100 nuevas diarias. Está teniendo difusión entre asociaciones y colegios y ha despertado el interés en otros países, como Argentina y Ecuador.

Para obtener más información o resolver incidencias llamar al teléfono 647 310 157 o contactar a través del correo electrónico info@historiasdeluz.es