



Usan 'videojuego' contra dislexia

DULCE SOTO

Los niños con dislexia suelen leer muy lento, confundir letras y tener un nivel bajo de comprensión lectora, características que los ponen en desventaja en las escuelas ordinarias, cuyo sistema educativo está basado en la lectura, advierte Montserrat García, directora de Glifing.

Este método es un entrenamiento digital, que funciona como un videojuego, que busca mejorar la fluidez y comprensión lectora.

Los estudiantes deben pasar niveles personalizados según sus necesidades de aprendizaje y trabajan diferentes habilidades.

“Lo que buscamos es que lean a cierta velocidad y entiendan aquello que se lee”, detalla la académica de la Facultad de Psicología de la Universidad de Barcelona.

García asegura que, de acuerdo con un estudio de esta universidad, los niños que trabajaron con el método durante 4 meses mejoraron 27 por ciento su fluidez lectora y redujeron 55 por ciento sus errores al leer, mientras que los menores que usaron metodologías tradicionales mejoraron 6 por ciento y disminuyeron sus equivocaciones 17 por ciento.

Detalla que un profesional, que puede trabajar en un colegio o ser un psicopedagogo o psicólogo y dar el entrenamiento en un consultorio, supervisa la aplicación del método.

Con al menos cuatro sesiones a la semana, de 10 a 20 minutos cada una, los niños pueden trabajar desde su casa y acudir regularmente con el profesional, quien evaluará su desempeño.

“Como todo se hace en el ordenador, todo queda registrado, entonces el profesional

ve todo el trabajo que está haciendo el niño y puede valorarlo, dar indicaciones a los papás o al colegio”, explica la especialista.