



ieTIC2020: Livro de Resumos

Editores

José António Moreira

Ana García-Valcárcel

Pilar Gutiez Cuevas

Vítor Gonçalves

FEVEREIRO DE 2020

Ficha Técnica

Título

ieTIC2020: Livro de Resumos
VI Conferência Ibérica de Inovação na Educação com TIC

Editores

José António Moreira
Ana García-Valcárcel
Pilar Gutiez Cuevas
Vítor Gonçalves

Grafismo e página web

Rogério Carvalho, João Sérgio Sousa & Marta Martín del Pozo (website)
Vítor Gonçalves (website e easyChair)
César Sequeira, Universidade Aberta (website)

Edição

Local: Porto, Portugal
Data de edição: fevereiro de 2020
ISBN: 978-972-745-269-9
Handle: <http://hdl.handle.net/10198/19662>
URL: www.ietic.ipb.pt
Email: ietic@ipb.pt

Análisis de las prácticas educativas utilizadas con niños con dislexia en el ámbito europeo

Analysis of the educational practices used with children with dyslexia in Europe

**Sonia Rodríguez Cano¹, Vanesa Ausín Villaverde², Vanesa Delgado Benito³, Susana
Maria Cuevas Romero⁴**

¹ Universidad de Burgos, srcano@ubu.es

² Universidad de Burgos, vausin@ubu.es

³ Universidad de Burgos, vdelgado@ubu.es

⁴ Universidad de Burgos, src0020@alu.ubu.es

Resumen

La dislexia es un trastorno específico del aprendizaje con origen neurobiológico que afecta en torno a un 10% de personas. Este trastorno engloba una dificultad en el reconocimiento preciso y/o fluido de las palabras y presenta una escasa capacidad de deletreo y descodificación. Estas dificultades, suelen ser el resultado de una carencia en el componente fonológico del lenguaje y la provisión de instrucción efectiva en el aula. Por ello, este alumnado precisa una respuesta educativa adaptada a sus necesidades que les permita alcanzar el éxito escolar. La comunicación que aquí se presenta se enmarca dentro del Proyecto ERASMUS+ FORDYSVAR cuyo objetivo es contribuir a la inclusión educativa de niños con dislexia utilizando la Realidad Virtual (RV) y la Realidad Aumentada (RA) con la intención de mejorar el aprendizaje de los niños con esta problemática. El proyecto está liderado por la Universidad de Burgos y en él participan cuatro socios: Instituto Científico Eugenia Medea de Italia, Asociación de Dislexia de Rumanía, ARSOFT y la consultora K-Veloce. El objetivo de esta comunicación es presentar la recopilación de las mejores prácticas internacionales de intervención en niños con dislexia en el contexto de los socios del proyecto. Para ello, se han realizado entrevistas a profesionales, familias y niños/as con dislexia con objeto de conocer la realidad de esta dificultad de aprendizaje en los tres países europeos donde posteriormente se implementará la aplicación en RV y RA. Es decir, la finalidad de estas entrevistas es utilizar el diseño participativo (co-diseño) para la elaboración de materiales de RV y RA a través de la participación activa de los profesionales, las familias y las personas con dislexia. Cada socio ha entrevistado a tres expertos o profesores, tres personas pertenecientes a asociaciones o familias y tres niños. La metodología de investigación utilizada ha sido cualitativa y el análisis de la información se ha realizado según la tradición sociológica estableciendo temas o grupos. Como resultado general de la información extraída obtenemos que, en los tres contextos, la información sobre los tratamientos utilizados mezclan técnicas tradicionales de perfil logopédico como la segmentación de la palabra en sílabas o el reconocimiento y asociación de grafema/fonema con otros métodos más novedosos a través de la tecnología. Por agentes informadores, las familias afirman que no se sienten apoyados en las escuelas y que los apoyos educativos no son suficientes. Además, la mayoría manifiestan que contratan a otros profesionales específicos que ayudan al niño con los deberes, la logopedia u otros tratamientos fuera de la escuela. Las familias en los tres contextos apuntan que son conscientes de las necesidades específicas de sus hijos y que entienden los miedos y temores que poseen hacia la escuela. En cuanto a la información de los niños, mencionan el miedo a la lectura en voz alta en clase y que les gustaría otros ejercicios o tareas más motivadoras, por ejemplo a través de recursos digitales y tecnológicos. Las entrevistas también revelaron que hay pocos niños que sienten que su maestro sea consciente de sus necesidades, y la mayoría depende de la ayuda de sus familias. En relación a la información de los profesionales, destacan los métodos de trabajo de la terapia del habla, y proporcionan información de programas en línea o videojuegos desarrollados para trabajar en habilidades como la percepción visual, la ortografía o el desarrollo léxico. Como conclusiones podemos establecer que para una ofrecer una adecuada respuesta educativa a los niños con dislexia es necesario la colaboración del contexto escolar, familiar y social, agentes que deben formar parte en la

toma de decisiones, con el objetivo de conseguir cambios que hagan posible mejorar la situación. Por otro lado, la tecnología nos puede mostrar otra vía de tratamiento ofreciendo un entorno lúdico, seguro, controlado y motivador para los menores.

Palabras claves: *dyslexia, tratamiento, tecnología, diseño participativo.*

Abstract

Dyslexia is a specific learning disorder with neurobiological origin that affects around 10% of people. This disorder encompasses a difficulty in the precise and / or fluid recognition of words and has a poor ability to spell and decode. These difficulties are usually the result of a lack in the phonological component of language and the provision of effective classroom instruction. Therefore, this student needs an educational response adapted to their needs that allows them to achieve school success. The communication presented here is framed within the ERASMUS + FORDYSVAR Project whose objective is to contribute to the educational inclusion of children with dyslexia using Virtual Reality (RV) and Augmented Reality (RA) with the intention of improving the learning of children with This problem. The project is led by the University of Burgos and four partners participate in it: the Eugenia Medea Scientific Institute of Italy, the Romanian Dyslexia Association, ARSOFT and the K-Veloce consultancy. The objective of this communication is to present the compilation of the best international intervention practices in children with dyslexia in the context of the project partners. For this, interviews have been conducted with professionals, families and children with dyslexia in order to know the reality of this learning difficulty in the three European countries where later the application will be implemented in RV and RA. That is, the purpose of these interviews is to use participatory design (co-design) for the development of RV and AR materials through the active participation of professionals, families and people with dyslexia. Each partner has interviewed three experts or teachers, three people belonging to associations or families and three children. The research methodology used has been qualitative and the analysis of the information has been carried out according to the sociological tradition establishing themes or groups. As a general result of the information extracted we obtain that, in all three contexts, the information on the treatments used mix traditional techniques of speech therapy profile such as the segmentation of the word into syllables or the recognition and association of grapheme / phoneme with other more novel methods to through technology By reporting agents, families claim that they do not feel supported in schools and that educational supports are not enough. In addition, most say they hire other specific professionals who help the child with homework, speech therapy or other treatments outside of school. Families in all three contexts point out that they are aware of the specific needs of their children and that they understand the fears and fears they have towards school. As for the information of the children, they mention the fear of reading aloud in class and that they would like other exercises or more motivating tasks, for example through digital and technological resources. The interviews also revealed that there are few children who feel that their teacher is aware of their needs, and most depend on the help of their families. In relation to the information of the professionals, they highlight the working methods of speech therapy, and provide information on online programs or video games developed to work on skills such as visual perception, spelling or lexical development. As conclusions we can establish that in order to offer an adequate educational response to children with dyslexia it is necessary the collaboration of the school, family and social context, agents that must be part of the decision-making process, with the aim of achieving changes that make it possible to improve the situation. On the other hand, technology can show us another way of treatment by offering a playful, safe, controlled and motivating environment for children.

Keywords: *dyslexia, treatment, technology, participatory design.*