

RECURSOS DIDÁCTICOS : APPS Y JUEGOS

1. APPS DIDÁCTICAS:

- **Galexia:** El estudiante acompaña a un extraterrestre hacia su planeta, donde podrá realizar diferentes actividades enfocadas a cualquier nivel educativo y trabajan la comprensión lectora, mejorando la fluidez leyendo en clase o en casa libros de texto o cuentos. Además, incluye un programa de intervención, basado en la evidencia y validado científicamente.
- **CogniFit:** Esta aplicación ejercita el entrenamiento del cerebro a través de retos mentales, juegos para pensar, de ingenio, didácticos y rompecabezas, entre otros.
- **DytectiveU:** Se trata de una herramienta de apoyo a la dislexia validada científicamente y que incorpora más de 35.000 ejercicios lingüísticos que apoyan 24 habilidades cognitivas: competencias lingüísticas, memoria de trabajo y funciones ejecutivas, entre otras.
- **Aless II:** Visualmente este juego interactivo resulta muy llamativo y se basa en la historia de Peter Pan. Contáis con una demo para conocer en profundidad la propuesta y luego sólo tenéis que completar un breve proceso de registro para empezar a utilizar Aless II, sobre todo es interesante si queréis tratar grafemas y fonemas.
- **Juego “Fruit Maker”:** Sigue las instrucciones para crear zumos. Ideal para trabajar memoria, atención y lenguaje. Juego desarrollado para niños con TDAH y dificultades de aprendizaje.
<https://wildfurballs.pl/games/dyslektycy/>
- **Retos interactivos para ejercitar la memoria:**
<https://www.orientacionandujar.es/2020/06/14/retos-interactivos-para-ejercitar-la-memoria/>



2. JUEGOS

- **Scrabble Dash:** En este juego de cartas, los estudiantes deben formar una serie de palabras siguiendo siempre las instrucciones que se le va indicando. Además de la dislexia, explica que esta propuesta es útil para trabajar la conciencia fonológica.
- **Tangram:** Juego de formar figuras con piezas geométricas. El niño tiene que conseguir formar la figura que indica la lámina antes que su oponente. Este juego es ideal para mejorar la orientación espacial en el plano en niños con dislexia.
- **Memory:** Este juego consiste en realizar parejas de cartas. Se distribuyen las cartas de una baraja por la mesa. Cada jugador levanta dos cartas, si son pareja se las lleva, sino lo son las vuelve a tapar. Cada vez que un jugador consigue una pareja, vuelve a destapar dos cartas más de la baraja. El jugador que consiga más parejas gana. Este juego es recomendable para trabajar la memoria de trabajo o a corto plazo.
- **Lince:** Juego de encontrar objetos en un tablero. Cada niño debe sacar una ficha de un cubo y buscar la imagen en un tablero para luego colocarla encima. El niño que encuentre más rápido las imágenes que le tocan al azar, gana. Es muy útil para desarrollar la agudeza visual, reflejos y la atención en niños con dislexia.

