

GraphoGame, herramienta para apoyar el aprendizaje de la lectura en casa

2021-03-24

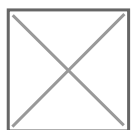
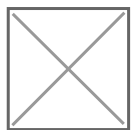
GraphoGame, herramienta para apoyar el aprendizaje de la lectura en casa

GraphoGame es una herramienta entretenida y de fácil uso, que ayuda a niños y niñas a aprender a leer en español, practicando las letras y sus sonidos, las sílabas y palabras. Los niños eligen su propio avatar y a medida que juegan van progresando en diferentes niveles de complejidad. Hasta 2022, esta aplicación, que no requiere conexión de WiFi, estará disponible de manera gratuita para Colombia, Panamá y Argentina gracias al licenciamiento realizado por el BID. Eduteka le invita a conocer esta propuesta mediante este Webinar informativo.

GraphoGame es una herramienta entretenida y de fácil uso, que ayuda a niños y niñas a aprender a leer en español, practicando las letras y sus sonidos, las sílabas y palabras. Los niños eligen su propio avatar y a medida que juegan van progresando en diferentes niveles de complejidad. Hasta 2022, esta aplicación, que no requiere conexión de WiFi, estará disponible de manera gratuita para Colombia, Panamá y Argentina gracias al licenciamiento realizado por el BID. Eduteka le invita a conocer esta propuesta mediante este Webinar informativo.

GRAPHOGAME, HERRAMIENTA PARA APOYAR EL APRENDIZAJE DE LA LECTURA

EN CASA



Buena parte del conocimiento que ha desarrollado la humanidad durante siglos reposa en forma de texto y es por esto que aprender a leer resulta crucial ya que representa una puerta de entrada al conocimiento y a la cultura acumulada. La tarea de enseñar a leer en los primeros años de la infancia no es tarea fácil y ha tenido en los últimos 60 años varios enfoques, algunos de ellos contrapuestos.

GraPhoGame, es una aplicación desarrollada en Finlandia entretenida y de fácil uso, que ayuda a niños y niñas a aprender a leer en español, practicando las letras y sus sonidos, las sílabas y palabras. En esta aplicación niños y niñas eligen su propio avatar y a medida que juegan van progresando en diferentes niveles de complejidad. El juego avanza de las letras a las sílabas para finalmente llegar a palabras completas.

Hasta 2022, esta aplicación podrá ser descargada en dispositivos [iOS](#), [Android](#) y [Windows](#), de manera gratuita, por usuarios localizados en Colombia, Panamá y Argentina, gracias al [acuerdo de licenciamiento realizado por el BID](#).

<https://apps.apple.com/us/app/id1471319777>

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.graphogame.gg_spanish

<https://www.microsoft.com/p/graphogame-spanish/9mtmv9jmp410>

Eduteka le invita a conocer la propuesta para aprender a leer de GraphoGame en este Webinar informativo que se realiza en asocio con el BID.

¿CUÁLES SON LAS VENTAJAS DE GRAPHOGAME?

En primer lugar, dadas las condiciones de aprendizaje en casa que impuso el confinamiento por el virus Covid 19 a la población estudiantil, una aplicación como GraphoGame puede apoyar el proceso de aprendizaje de la lectura inicial, ya que

mientras niños y niñas van aprendiendo la conciencia fonológica (sonidos de las letras) se introducen en el principio alfabético (reconociendo las letras). Así como este enfoque puede representar un complemento para el aprendizaje de la lectura en el hogar.

Adicionalmente, según los desarrolladores de GraphoGame, la herramienta es adecuada para lectores principiantes; promueve la conciencia fonológica, la decodificación y la fluidez lectora; fue desarrollada con una metodología [basada en evidencia científica](#); se adapta a la capacidad de diferentes edades de usuarios; presenta a niños y niñas incentivos de aprendizaje divertidos; su interfaz gráfica incluye gráficos 3D atractivos; y, permite que cada jugador cree y personalice su propio avatar. Pero una ventaja tecnológica muy importante para los niveles tan precarios de acceso a internet en muchas poblaciones de América Latina es que la aplicación, una vez descargada en un dispositivo móvil no consume datos, funciona sin conexión a internet, no contiene anuncios ni compras ocultas.

GRAPHOGAME Y EL PROGRAMA APRENDAMOS TODOS A LEER

Aprendamos Todos a Leer (ATAL) es una iniciativa de aprendizaje de la lectura y la escritura de nivel inicial, creada por el Banco Interamericano de Desarrollo, en la que uno de sus pilares es el desarrollo de la conciencia fonológica como uno de los precursores importantes para aprender a leer. GraphoGame, al trabajar la conciencia fonológica de la mano con el principio alfabético, permite complementar el recorrido promovido con el material pedagógico de ATAL, al tiempo que se refuerza el aprendizaje en casa.

ATAL recomienda que en el nivel de transición se configure la aplicación solo para letras, y se use 2 veces por semana por 10 minutos. Por su parte, en primero de primaria, recomienda usar la aplicación durante 20 minutos, 3 veces por semana, iniciando a partir de la unidad 2.

Tutorial de descarga de la APP GraphoGame creado por Alianza Educativa

Tutorial de uso de GraphoGame en Español (Jugar para leer)

CRÉDITOS:

Parte del material relacionado en esta publicación fue desarrollado por el [Banco Interamericano de Desarrollo](#) (BID).

Publicación de este documento en EDUTEKA: Marzo 24 de 2021.

Última actualización de este documento: Marzo 24 de 2021.

Descargado desde eduteka.co · edukatic.co/articulos/ver.php?id=2581