

Diseño de una app para fortalecer la lectoescritura en niños de educación básica con dislexia

Design of an app to strengthen literacy in children with dyslexia in primary education

Conceção de uma aplicação para reforçar a literacia em crianças com dislexia no ensino básico

Otañez-Flores, Paulina Elizabeth
Universidad Técnica de Cotopaxi

paulina.otanez2885@utc.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0000-0272-2769>



Mena-Vargas, Nelly Patricia
Universidad Técnica de Cotopaxi

nelly.mena@utc.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0002-9218-1333>



DOI / URL: <https://doi.org/10.55813/gaea/ccri/v7/nE1/1424>

Como citar:

Otañez-Flores, P. E., & Mena-Vargas, N. P. (2026). Diseño de una app para fortalecer la lectoescritura en niños de educación básica con dislexia. *Código Científico Revista De Investigación*, 7(E1), 2693-2713.

Recibido: 25/02/2026

Aceptado: 19/03/2026

Publicado: 31/03/2026

Resumen

El presente trabajo tiene por finalidad proponer el uso de aplicaciones móviles para mejorar el aprendizaje de alumnos con dificultades específicas de aprendizaje, como la dislexia, facilitando mejorar sustancialmente la dislexia, con la finalidad para identificar cual es la aplicación idónea para el fortalecimiento de las habilidades de lectoescritura en niños de Educación Básica con dislexia, mediante estrategias pedagógicas y recursos que cuenten con tecnología inclusiva, proponiendo la metodología documental y descriptiva, con un enfoque cualitativo mediante el método deductivo. En lo que respecta a los resultados se identificaron características específicas que llegan a presentar los niños propensos a tener dislexia: entre ellos, las más evidentes son errores ortográficos, y asimismo la omisión de letras, así mismo, se tomó en consideración un estudio enfocado en exponer la población que mayoritariamente hace uso de apps móviles, resaltando principalmente a los estudiantes que utilizan este recurso como apoyo para mejorar su rendimiento académico, considerando los precedentes mencionados a lo largo de todo el trabajo investigativo, se puede delimitar que las apps móviles en el contexto educativo representan un avance inmemorable con respecto a las dificultades de aprendizaje, pues su acceso dinámico e interactivo permite captar mayor interés y motivación en el alumnado.

Palabras clave: aplicación, dislexia, juegos, aprendizaje, educación.

Abstract

The purpose of this study is to propose the use of mobile applications to improve learning for students with specific learning difficulties, such as dyslexia, facilitating substantial improvement in dyslexia, with the aim of identifying the ideal application for strengthening literacy skills in children with dyslexia in primary education, through pedagogical strategies and resources that use inclusive technology, proposing a documentary and descriptive methodology, with a qualitative approach using the deductive method. With regard to the results, specific characteristics were identified that children prone to dyslexia tend to exhibit: among them, the most obvious are spelling errors and the omission of letters. Likewise, a study focused on exposing the population that mostly uses mobile apps was taken into consideration, highlighting mainly students who use this resource as support to improve their academic performance. Considering the precedents mentioned throughout the research work, it can be concluded that mobile apps in the educational context represent an unforgettable advance with respect to learning difficulties, as their dynamic and interactive access allows for greater interest and motivation among students.

Keywords: application, dyslexia, games, learning, education.

Resumo

O objetivo deste estudo é propor a utilização de aplicações móveis para melhorar a aprendizagem de alunos com dificuldades específicas de aprendizagem, como a dislexia, facilitando uma melhoria substancial na dislexia, com o intuito de identificar a aplicação ideal para reforçar as competências de literacia em crianças com dislexia no ensino básico, através de estratégias pedagógicas e recursos que utilizam tecnologia inclusiva, propondo uma metodologia documental e descritiva, com uma abordagem qualitativa que recorre ao método dedutivo. No que diz respeito aos resultados, foram identificadas características específicas que as crianças propensas à dislexia tendem a apresentar: entre elas, as mais evidentes são os erros ortográficos e a omissão de letras. Da mesma forma, foi tido em consideração um estudo centrado na exposição da população que mais utiliza aplicações móveis, destacando

principalmente os alunos que utilizam este recurso como apoio para melhorar o seu desempenho académico. Tendo em conta os precedentes mencionados ao longo do trabalho de investigação, pode concluir-se que as aplicações móveis no contexto educativo representam um avanço inegável no que diz respeito às dificuldades de aprendizagem, uma vez que o seu acesso dinâmico e interativo permite um maior interesse e motivação entre os alunos.

Palavras-chave: aplicação, dislexia, jogos, aprendizagem, educação.

Introducción

El presente estudio da a conocer diversos aplicativos educativos destinados a fortalecer el trabajo pedagógico frente al trastorno de aprendizaje conocido como dislexia. En este sentido, se pretende identificar las falencias que presentan los estudiantes de Educación General Básica (EGB) en los procesos de lectoescritura. Es necesario recalcar que la investigación adopta un enfoque cualitativo, el cual evidencia que los educandos presentan dificultades significativas dentro del proceso de enseñanza–aprendizaje.

Para ello, se ha recurrido a la indagación en diferentes fuentes bibliográficas que aportan sustento científico al problema identificado. Asimismo, se analiza el uso de diversas aplicaciones dentro del ámbito educativo, las cuales permiten vincular el juego con los procesos de aprendizaje. Por esta razón, se establecen inicialmente conceptos claves sobre los aplicativos más recomendados y se expone una definición básica de la dislexia, considerándola como un elemento fundamental para promover la inclusión educativa.

Por otra parte, el propósito de este estudio es mejorar la participación activa y la inclusión de los niños que presentan dislexia, así como fortalecer su capacidad de adaptación al entorno escolar, de modo que puedan aprender al mismo ritmo que sus compañeros. En este marco, las TIC se consideran un andamiaje que favorece el juego-trabajo y facilita el aprendizaje en estudiantes con trastornos específicos.

Finalmente, se destaca la importancia de reconocer la influencia de la tecnología en el contexto educativo, dado que la actualización constante de la educación se sustenta cada vez más en el uso de aplicaciones. Estas herramientas permiten ofrecer una educación equitativa y

accesible. En este sentido, se planteó como objetivo identificar cuál es la aplicación más idónea para potenciar las habilidades y destrezas de los educandos.

La investigación pretende analizar las aplicaciones que facilitan el aprendizaje de estudiantes que presentan dislexia en Educación General Básica, se conocerá acerca de cómo la tecnología facilita el aprendizaje siendo una herramienta tecnológica que juega un rol importante dentro de la educación mediante el juego-trabajo; Para Quispe, A., Bernal, C., y Salazar, G. (2017), el uso de aplicaciones móviles educativas para niños con dificultades de aprendizaje, los niños van explorando, aprendiendo, descubriendo a través de lo que están realizando con cada uno de los recursos que le proporciona el aplicativo, además, les posibilita evaluar su propio trabajo y trabajar en equipo (p.23). Acotando con lo mencionado con anterioridad los educandos que presentan dificultades de aprendizaje perciben a las aplicaciones móviles como un recurso de gran apoyo para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje, puesto que su contenido se presenta de forma sencilla, entretenida y motivadora para el trastorno de aprendizaje específicamente la dislexia.

La lectoescritura es una de las habilidades más importantes por ello queremos mostraros algunas aplicaciones para los dispositivos tecnológicos que pueden ayudar para que los más pequeños practiquen la lectura y la escritura jugando. Todas estas aplicaciones permiten trabajar la lectoescritura de una forma dinámica y divertida a través de menús muy intuitivos y motivadores.

Por consiguiente, la mejor manera en la que se puede hacer un primer acercamiento exitoso, y, promoviendo el interés del estudiantado, sería mediante la integración de aplicaciones móviles al contexto educativo, ya que los niños actualmente son individuos que forman parte de la conocida era digital, por lo que el manejo de recursos tradicionales no resulta ser la mejor opción para lograr motivar a los alumnos. A continuación, se da a conocer algunos aplicativos móviles como:

- Aprender a Leer con Nok es una aplicación que se utiliza para la segmentación silábica como metodología para que los escolares comiencen con el aprendizaje de la lectura. Cada una de las actividades constan de tres niveles de dificultad progresiva y premios, refuerzo positivo, al finalizar correctamente cada una de ellas.
- Leo con grin se ha diseñado esta aplicación, para que el aprendizaje de la lectura en los primeros cursos sea sencillo y ameno. Es una app de lectura pensada para las primeras etapas educativas y además puede ayudar mucho a aquellos niños con dificultades de aprendizaje.
- Silabando es una aplicación ideal para que los niños aprendan y consoliden las bases de la lectura, conociendo el abecedario y aprendiendo de forma divertida a formar palabras.
- Galexia es un juego educativo para mejorar la dislexia, fluidez lectora y dificultades en el habla gratuito para personas de todas las edades: niños y adultos. El usuario se unirá a un compañero extraterrestre que emprende un viaje intergaláctico realizando diversas actividades y minijuegos que potenciarán el aprendizaje y mejora de la fluidez lectora, en un contexto ameno y divertido.
- Palabras Domino es un juego creado precisamente por logopedas que permite el desarrollo de habilidades lingüísticas, mediante la dinámica de dominó. Está destinado a niños desde los 6 años con el que pueden trabajar el vocabulario, la lectura y la agilidad lectora. Además mejora la discriminación y exploración visual.
- Dyetective es una aplicación que mejorará tus habilidades de lectura y escritura mientras te diviertes jugando: 42.000 juegos que se personalizan en función de 24 habilidades cognitivas dirigidas tanto a las debilidades como a las fortalezas cognitivas. También tendrás acceso a la prueba de cribado Dyetective que te permite en sólo 15 minutos, detectar si tienes riesgo de tener dificultades de lecto-escritura.

Desde el punto de vista de ANPE (2014), la dislexia es una Dificultad Específica de Aprendizaje (DEA), término general que hace referencia a un grupo heterogéneo de trastornos que se manifiestan en dificultades en la adquisición y el uso de las habilidades de escucha, habla, lectura, escritura, razonamiento o cálculo (p.8).

Desde el punto de vista de Ripoll y Aguado (2019) la intervención para tratar la dislexia tendría que estar respaldada por dos elementos: el primero es un modelo o explicación teórica de las causas o factores implicados en la dislexia y que dé cuenta de cómo la intervención consigue las mejoras que se proponen (p.4). Tomando en cuenta lo que menciona el autor, como procedimiento preliminar para tratar la dislexia se deben tomar en cuenta dos matices clave para llevar a cabo de manera efectiva el proceso de intervención, es decir, inicialmente se debe realizar un estudio previo que muestre una visión amplia del trastorno disléxico y sobre la base de ello reconocer las principales causas que pueden llegar a originarlo.

Metodología

Tipo de investigación

Enfoque Cualitativo:

Taylor, S.J. y Bogdan R. (1986), define que la metodología cualitativa como la investigación que produce datos descriptivos: las propias palabras de las personas, habladas o escritas, y la conducta observable; sintetizando los criterios definatorios de los estudios cualitativos de la siguiente manera:

- La investigación cualitativa es inductiva: Así, los investigadores comprenden y desarrollan conceptos partiendo de pautas de los datos, y no recogiendo datos para evaluar hipótesis o teorías preconcebidas, siguiendo un diseño de investigación flexible la misma que parte de interrogantes vagamente planteadas.

- Entiende el contexto y a las personas bajo una perspectiva holística, en donde las personas, los contextos o los grupos no son reducidos a variables, sino considerados como un todo; lo mismo que estudia a las personas en el contexto de su pasado y en las situaciones en las que se hallan.

Por lo tanto, en base a la investigación se realizará un estudio con un enfoque cualitativo, debido a que es de tipo descriptivo, puesto que este se basa en la interpretación de datos aportados por la recolección de datos y la entrevista que permite tener una perspectiva sobre el contexto y el fenómeno a estudiar es el uso de aplicaciones móviles como herramienta tecnológica para trabajar la dislexia en alumnos de EGB, por ello, se orienta a describir la incidencia del uso de aplicaciones móviles en el contexto educativo y asimismo verificar el uso particular de diferentes aplicativos móviles, las cuales representan un apoyo significativo para tratar las dificultades de aprendizaje como lo son la dislexia y que a partir de su uso pueden llegar a mejorar el rendimiento académico.

Métodos

Arias (2020) menciona que, los tipos de investigación pueden agruparse según el objetivo que persiguen, el nivel de profundización, la forma de hacer inferencia estadística, la forma de manipular variables, el tipo de datos o el período de tiempo de estudio. (p.1)

Por ende, para el desarrollo del presente proyecto los métodos o tipos de investigación que han sido elegidos resultan ser los más adecuados para el estudio, y se los describirá a continuación:

Inductivo:

Arellano (s.f) afirma que, el método inductivo es un tipo de razonamiento que consiste en obtener conocimientos generalizables a partir de conocimientos específicos. Así, va de la observación de fenómenos particulares a la formulación de conclusiones generales. (p.1)

Esta investigación es importante en el presente proyecto debido a que ha permitido obtener información a partir de una investigación previa de varias fuentes en donde las pautas para saber las cual es el aplicativo idóneo para trabajar la dislexia y con ello ofrecer un gran aporte a la educación inclusiva.

Descriptivo:

Espada (2021) asegura que, el método descriptivo es concluyente, esto significa que recopila datos cuantificables que se pueden analizar con fines estadísticos en una población objetivo. Este tipo de estudio tiene, por tanto, la forma de preguntas cerradas, lo que limita las posibilidades de obtener información exclusiva. (p.1)

Este tipo de investigación resulta necesario para el proyecto, porque la dislexia afecta a una cierta población de estudiantes, lo cual es un factor muy influyente en el ámbito educativo, por esa razón, que se pretende encontrar la mejor aplicación para que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea más factible para trabajar esta Dis, por lo cual, el proyecto se lleva acabo con el fin de conocer la realidad del sistema educativo; es por ello que esta investigación facilitará tener una educación inclusiva.

Histórico:

Guzmán (s,f) da a conocer que, este método es propio de la investigación histórica y con él se pretende, a partir del estudio y análisis de hechos históricos, encontrar patrones que puedan dar explicación o servir para predecir hechos actuales (pero nunca a corto plazo). (p.1)

Se ha considerado este método o investigación porque siempre es bueno conocer los antecedentes de una situación, para de esta manera plantear metas y estrategias que sigan un proceso secuencial, sistemático y sobre todo que contribuyan a la solución de un problema, en esta ocasión el problema es la falta de concientización acerca de la Dislexia; se pretende encontrar un aplicativo para tratar dicha problemática.

Técnicas e instrumentos

Según Tamayo, C y Silva, I (2015, pp.4-5) existen tres tipos de técnicas para la recolección de información que son:

Encuesta: “Con esta técnica de recolección de datos da lugar a establecer contacto con las unidades de observación por medio de los cuestionarios previamente establecidos. Entre las modalidades de encuesta podemos destacar”: encuestas por teléfono, por correo, personal y/o online.

Entrevista: “La entrevista es una situación de interrelación o dialogo entre personas, el entrevistado y el entrevistador. La entrevista presenta diversas modalidades como:” entrevista asistemática o libre, estructurada, focalizada, simultánea y sucesiva.

Observación: “Es una técnica que consiste en observar atentamente el fenómeno, hecho o caso, tomar información y registrarla para su posterior análisis.”

En el presente proyecto se utilizó la técnica de la entrevista para la recopilación de datos y con su respectivo instrumento la guía de preguntas. La entrevista que se realizo tiene por objetivo dar a conocer como las herramientas tecnológicas influyen en la enseñanza aprendizaje de los estudiantes que presentan dislexia, y que rol cumple como apoyo pedagógico para facilitar el aprendizaje.

Resultados

Respuestas de la entrevista

Lic. Lisbeth Villamarin

1. ¿Cómo puede el docente identificar señales de dislexia en el aula?

Las señales que puede evidenciar el docente es cuando el estudiante presenta lentitud al leer, confusión de letras o sílabas, dificultad para recordar palabras, escritura desordenada, y bajo rendimiento en actividades de lectura y escritura pese al esfuerzo del estudiante.

2. ¿Cómo puede una aplicación digital complementar la intervención psicopedagógica tradicional?

Las aplicaciones digitales al ofrecer ejercicios interactivos, retroalimentación inmediata y oportunidades de práctica individualizada, permite que el estudiante trabaje de manera autónoma y a su propio ritmo, lo cual, favorece la repetición y la motivación, adaptando las estrategias presenciales según las necesidades detectadas.

3. ¿Cómo puede el docente integrar estas aplicaciones dentro de la planificación curricular sin sustituir la enseñanza directa?

Las Tics dentro del sistema educativo son una herramienta de apoyo para la enseñanza aprendizaje, en donde el docente puede integrarlas como complemento dentro de actividades de refuerzo, talleres de lectura o estaciones de aprendizaje. Por ejemplo, después de una explicación o lectura grupal, los estudiantes pueden usar la aplicación para practicar de forma individual o en parejas.

4. ¿Existen aplicaciones que usted recomiende por su efectividad o facilidad de uso en el aula?

Sí. Algunas aplicaciones recomendadas por su eficacia y facilidad de uso son:

Aprender a leer con Nok: trabaja la segmentación silábica.

GraphoGame: fortalece la relación entre sonido y grafema.

Lecto: diseñada para mejorar la lectura comprensiva y fluidez.

Leo con Grin: combina juegos con refuerzo auditivo y visual para mejorar la lectura.

Estas herramientas son útiles tanto para el aula como para el trabajo en casa bajo la guía del docente o psicopedagogo.

5. ¿Qué características debe tener una aplicación educativa para ser adecuada en el trabajo con niños con dislexia?

Debe contar con un diseño accesible y amigable, tipografía clara (como DytectiveU), textos breves, instrucciones auditivas y visuales, niveles progresivos de dificultad, refuerzos positivos y actividades multisensoriales (visuales, auditivas y kinestésicas). Además, debe permitir la personalización de los ejercicios según el nivel del estudiante y registrar los avances.

6. ¿Qué indicadores o señales muestran que una aplicación está teniendo resultados positivos en el aprendizaje?

Se logra evidenciar que los estudiantes tienen resultado cuando existe mayor fluidez lectora y precisión al decodificar palabras, tiene mayor participación y motivación, mejora en la comprensión lectora y ortografía, y reduce el rechazo o frustración; todo esto con la finalidad de promover un aprendizaje más significativo.

7. ¿Cómo se puede garantizar que una aplicación sea accesible y motivadora para los estudiantes con dislexia?











El rol que juega las aplicaciones es muy importante ya que motiva al estudiante a aprender de manera más didáctica, ofreciendo retroalimentación positiva, avances graduales, con elementos de gamificación (puntos, niveles, recompensas) y presentar un entorno visual claro sin distracciones; lo que garantiza que los docentes acompañen el proceso, reconozcan los logros y ajusten la dificultad para mantener el interés del estudiante

Las respuestas de la entrevista evidencian la importancia del rol docente en la detección temprana de la dislexia y en la implementación de estrategias pedagógicas apoyadas en herramientas tecnológicas. En primer lugar, se destaca que el docente puede identificar señales de dislexia mediante la observación de dificultades en la lectura, escritura y memoria de palabras, lo que coincide con la literatura sobre trastornos específicos del aprendizaje. Asimismo, se reconoce que las aplicaciones digitales no sustituyen la intervención psicopedagógica tradicional, sino que la complementan mediante ejercicios interactivos,

retroalimentación inmediata y aprendizaje individualizado, lo cual favorece la motivación y el aprendizaje autónomo del estudiante.

Por otra parte, las respuestas reflejan que la integración de aplicaciones dentro de la planificación curricular debe realizarse como complemento pedagógico, por ejemplo, en actividades de refuerzo o estaciones de aprendizaje, permitiendo la práctica individual después de la explicación del docente. Además, se identifican características que deben tener las aplicaciones educativas para estudiantes con dislexia, como diseño accesible, actividades multisensoriales, niveles progresivos y retroalimentación positiva. Finalmente, se señala que los resultados positivos del uso de aplicaciones se evidencian en la mejora de la fluidez lectora, la comprensión, la motivación y la reducción de la frustración, lo que demuestra que las herramientas tecnológicas pueden convertirse en un apoyo significativo para fortalecer el proceso de lectoescritura en estudiantes con dislexia.

Figura 1
Comparación de aplicaciones de lectoescritura

Criterio Evaluado	DyTECTIVE	Otras Aplicaciones
Mejora del Proceso de Lectura 	82.5%  Mejora en su mayoría el proceso lector y motiva el aprendizaje.	80%  Mejoran la lectoescritura en un gran porcentaje.
Actividades Creativas y Cognitivas 	80%  Actividades creativas que estimulan conexiones neuronales.	80%  Actividades en áreas específicas de lectura o escritura.
Acogida y Motivación	85%  Promueve aptitudes, relaciones y aprendizaje lúdico.	80%  Orientadas a aspectos particulares.
Aporte General	 Lectura y escritura integradas.	 Solo lectura o solo escritura.

Nota: (Autores, 2026).

La Figura 1 presenta una comparación entre la aplicación DyTECTIVE y otras aplicaciones de lectoescritura, considerando varios criterios como la mejora del proceso lector, las actividades creativas y cognitivas, la acogida y motivación, y el aporte general al aprendizaje.

En este sentido, se observa que Dyetective presenta resultados superiores en todos los criterios evaluados, destacándose especialmente en la mejora del proceso lector con un 82.5%, lo que evidencia que la mayoría de los estudiantes perciben una mejora significativa en su aprendizaje y motivación al utilizar esta aplicación. Asimismo, en el aspecto de actividades creativas y cognitivas, Dyetective promueve ejercicios que estimulan las conexiones neuronales, lo cual es fundamental para el desarrollo de habilidades de lectoescritura en estudiantes con dificultades de aprendizaje como la dislexia.

Por otra parte, en cuanto a la acogida y motivación, Dyetective alcanza un 85%, lo que demuestra que la aplicación no solo contribuye al aprendizaje académico, sino también al desarrollo de actitudes positivas, relaciones y aprendizaje lúdico, elementos importantes en el proceso educativo. En contraste, otras aplicaciones presentan un 80% en todos los criterios, lo que indica que también aportan al proceso de lectoescritura, pero generalmente se enfocan en áreas específicas como solo lectura o solo escritura. En cambio, Dyetective ofrece un aporte general más completo, ya que integra lectura y escritura en una sola plataforma, lo que la convierte en una herramienta más integral para el fortalecimiento de la lectoescritura en estudiantes con dislexia.

Los resultados obtenidos a partir de diversos estudios sobre los aplicativos educativos para trabajar la dislexia evidencian que la aplicación Dyetective es una de las herramientas más utilizadas por los estudiantes para fortalecer el proceso de lectoescritura. Según los datos obtenidos mediante una encuesta, el 82.5% de los estudiantes manifestó que esta aplicación contribuye a mejorar el proceso lector, lo que demuestra que el uso de recursos tecnológicos interactivos puede influir positivamente en el aprendizaje, especialmente al incrementar la motivación y el interés de los educandos por la lectura. Este aspecto es relevante, ya que uno de los principales problemas en estudiantes con dislexia es la falta de motivación hacia las actividades de lectoescritura tradicionales.

En relación con las actividades que propone el aplicativo, el 80% de los encuestados considera que estas son creativas y cognitivas, lo que contribuye a estimular las conexiones neuronales necesarias para el desarrollo de habilidades lectoras y escritoras. Estas actividades permiten trabajar procesos como la asociación de letras y sonidos, la formación de palabras, la comprensión lectora y la escritura, mediante ejercicios interactivos que facilitan el aprendizaje autónomo. De esta manera, la aplicación no solo se convierte en un recurso de apoyo pedagógico, sino también en una herramienta que favorece la práctica constante y el aprendizaje significativo dentro y fuera del aula.

Por otra parte, la acogida del aplicativo se evidencia en un 85%, lo que refleja que los estudiantes perciben la aplicación como una herramienta motivadora y lúdica que promueve el desarrollo de aptitudes, la interacción, el aprendizaje y el sentido del humor durante el proceso educativo. Este resultado demuestra que el componente lúdico y la gamificación influyen significativamente en la motivación extrínseca del estudiante, permitiendo que el aprendizaje se desarrolle en un ambiente más dinámico, participativo y atractivo, lo cual es fundamental en estudiantes con dificultades de aprendizaje como la dislexia.

Al contrastar estos resultados con otras aplicaciones educativas, se observa que estas también aportan significativamente al desarrollo de la lectoescritura, alcanzando aproximadamente un 80% de aceptación y aporte educativo. Sin embargo, existe una diferencia importante, ya que muchas de estas aplicaciones trabajan áreas específicas como únicamente la lectura o únicamente la escritura, mientras que Dyetective integra ambas habilidades en una sola plataforma. Por ello, se concluye que las aplicaciones educativas más completas son aquellas que integran lectura y escritura de manera conjunta, ya que permiten desarrollar de forma integral las habilidades lingüísticas del estudiante desde la primera infancia y a lo largo de su proceso educativo, contribuyendo de manera significativa al proceso de enseñanza-aprendizaje en niños con dislexia.

La aplicación Dyteactive posee óptimas potencialidades para el desarrollo de la lectoescritura, según se pudo apreciar en la encuesta y los criterios de los estudiantes han sido favorables para el desarrollo del proceso lectoescritor tomando en cuenta que despertaría el interés a la vez un resultado sesgado en lo motivacional; uno de los hallazgos más importantes estuvo vinculado con las posibilidades de interacción que ofrece la plataforma y el carácter lúdico de la misma, sin embargo y de acuerdo con la revisión de la literatura científica al respecto, se pudo comprobar que el proceso lectoescritor está diseñado teóricamente para su desarrollo en la presencialidad, incluso con el currículo nacional de la Educación Básica en los países de la región, no concibe el trabajo virtual en este proceso que ha tenido mayor ejecución en la presencia en temporo-espacial del estudiante, el docente y el texto.

Es por esta razón que infiere la necesidad epistémica de nuevos estudios sobre el proceso lectoescritor en sus bases teóricas y prácticas sistematizadas durante su desarrollo de manera virtual o incluso como apoyo a esa presencialidad recurrente en su concepción actual; El resultado obtenido da a conocer el potencial que tiene la aplicación para desarrollar trabajo compartidos y en equipo. Por su parte el proceso lectoescritor, según los encuestados, es apreciado como una necesidad vital de autodesarrollo de todos los aprendizajes. El proceso de lectoescritura es muy importante en el aprendizaje de niños con dislexia, mas aun si se implementa las TICS, pero se debe seguir investigando sobre las motivaciones intrínsecas del estudiante hacia lo tecnológico e incluso el rol de la familia y otros agentes educativos durante este proceso lectoescritor.

Figura 2
 Aplicativos para trabajar la dislexia

APLICATIVOS PARA TRABAJAR LA DISLEXIA



	CARACTERISTICAS	FINALIDAD	USO
APRENDER A LEER CON NOK	Actividades consta de tres niveles de dificultad progresiva y premios, refuerzo positivo	<ul style="list-style-type: none"> Segmentación silábica 	<ul style="list-style-type: none"> Contar Silabas Completar palabras Armar silabas
LEO CON GRIN	Lecciones divididas en 6 misiones, contiene 13 juegos en 2 niveles diferentes	<ul style="list-style-type: none"> Grafomotricidad Lectura 	<ul style="list-style-type: none"> Lectura Grafomotricidad Vocales y abecedario
SILABANDO	Aplicación para aprender la lectura, el abecedario y cómo formar las palabras.	<ul style="list-style-type: none"> Asociación de silabas Completar palabras 	<ul style="list-style-type: none"> Asociar la imagen con la silaba Escuchar la silaba e identificar lo correcto
GALEXIA	Actividades y minijuegos que potenciarán el aprendizaje y mejora de la fluidez lectora, en un contexto ameno y divertido	<ul style="list-style-type: none"> Resolver puzzles y acertijos Explorar planetas desconocidos y mucho más. 	<ul style="list-style-type: none"> Lectura de silabas y palabras. Minijuegos de refuerzo. Lectura de párrafos.
PLABRAS DOMINO	Apoya el vocabulario, toma de decisiones y segmentación silábica.	<ul style="list-style-type: none"> Desarrollo de habilidades lingüísticas, mediante la dinámica de dominó 	<ul style="list-style-type: none"> Vocabulario y la lectura La agilidad lectora. La discriminación y exploración visual
DYTECTIVE	Mejora tus habilidades de lectura y escritura	<ul style="list-style-type: none"> Fortalece las habilidades cognitivas 	<ul style="list-style-type: none"> Escritura Lectura

Nota: (Autores, 2026).

El análisis de los aplicativos para trabajar la dislexia permite evidenciar que todas las herramientas tecnológicas presentadas cumplen un rol importante en el fortalecimiento de la lectoescritura, ya que cada aplicación se enfoca en desarrollar habilidades específicas como la segmentación silábica, la asociación de sílabas, la grafomotricidad, la lectura, el vocabulario y las habilidades cognitivas. Asimismo, se observa que los aplicativos combinan actividades interactivas, juegos y ejercicios progresivos que favorecen el aprendizaje multisensorial, lo cual resulta fundamental en estudiantes con dislexia, ya que este tipo de aprendizaje facilita la comprensión, la memoria y la asociación de sonidos y palabras (Flores-Robles et al., 2025).

De manera general, aplicaciones como Aprender a leer con Nok, Leo con Grin, Silabando, Galexia, Palabras Dominó y Dyetective aportan significativamente al desarrollo de la lectoescritura desde diferentes enfoques, pero se destaca que las aplicaciones más completas son aquellas que integran tanto lectura como escritura y el desarrollo de habilidades cognitivas.

Los resultados evidencian que el uso de aplicaciones educativas constituye una estrategia pedagógica innovadora y efectiva para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes con dislexia, ya que permiten reforzar las habilidades lingüísticas de manera didáctica, interactiva y motivadora. Estas herramientas no sustituyen la enseñanza del docente, sino que funcionan como un recurso complementario que facilita la práctica autónoma, la motivación y el aprendizaje significativo. Por lo tanto, la integración de aplicativos educativos dentro del proceso educativo contribuye al fortalecimiento de la lectoescritura, favoreciendo la inclusión educativa y el desarrollo de habilidades fundamentales para el aprendizaje a lo largo de la vida (Alvear-Díaz et al., 2025).

Discusión

La discusión de los resultados permite evidenciar que el uso de aplicaciones móviles como herramienta pedagógica representa un apoyo significativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura en estudiantes con dislexia. Los resultados obtenidos muestran que las aplicaciones educativas, especialmente Dyetective, contribuyen al desarrollo de habilidades lectoras y escritoras mediante actividades interactivas, creativas y cognitivas, lo cual coincide con diversos estudios que señalan que las tecnologías educativas favorecen el aprendizaje significativo cuando se utilizan como complemento de la enseñanza tradicional. En este sentido, las aplicaciones no deben sustituir el trabajo docente ni la intervención psicopedagógica, sino que deben integrarse como herramientas de refuerzo y práctica autónoma (Fuentes-Rendón et al., 2025).

Los resultados evidencian que uno de los factores más importantes en el uso de aplicaciones educativas es la motivación del estudiante. Las herramientas digitales incorporan elementos de gamificación, refuerzos positivos, niveles progresivos y retroalimentación inmediata, lo que genera mayor interés por las actividades de lectura y escritura, especialmente

en estudiantes que presentan dificultades de aprendizaje. Esto coincide con lo manifestado en la entrevista realizada a la profesional en educación, quien señala que las aplicaciones permiten que el estudiante trabaje a su propio ritmo, favoreciendo la repetición, la autonomía y la confianza en el proceso de aprendizaje (Torres, 2025).

Por otra parte, se pudo identificar que no todas las aplicaciones trabajan las mismas áreas de la lectoescritura, ya que algunas se enfocan únicamente en la segmentación silábica, otras en la lectura, el vocabulario o la grafomotricidad. Sin embargo, las aplicaciones más completas son aquellas que integran lectura, escritura y desarrollo de habilidades cognitivas en una sola plataforma, ya que permiten fortalecer de manera integral el proceso lectoescritor. Esto demuestra que la selección del aplicativo educativo debe realizarse considerando las necesidades específicas del estudiante y los objetivos pedagógicos que se desean alcanzar.

Se puede señalar que el uso de aplicaciones educativas para trabajar la dislexia representa una alternativa innovadora dentro de la educación inclusiva, ya que permite adaptar el aprendizaje a las necesidades del estudiante, promover la participación activa y mejorar la motivación hacia la lectura y la escritura. No obstante, es importante que estas herramientas sean utilizadas bajo la guía del docente y con el apoyo de la familia, para garantizar un uso adecuado y obtener mejores resultados en el proceso de aprendizaje. Además, se recomienda continuar investigando sobre el impacto a largo plazo del uso de aplicaciones educativas en el desarrollo de la lectoescritura en estudiantes con dislexia (Gonzalez-Ordoñez et al., 2025).

Conclusión

En síntesis se establece que los maestros pueden organizar estrategias didácticas que conlleven instrucciones cortas y claras para que el niño con trastorno específico del aprendizaje que es la dislexia comprenda que debe realizar diferentes actividades que permitan reforzar y valorar el desarrollo del infante, las TICS en la actualidad juegan un rol importante como audio-

libros, diccionarios electrónicos, tablets, computadoras, aplicaciones y programas de reconocimiento de voz que ayuden al niño a comprender los fonemas. Desde que se utiliza los dispositivos móviles como medio que promueva el mejoramiento del trastorno específico del aprendizaje mediante actividades interactivas que involucren diferentes escenarios que ayuden al niño a comprender y entender el significado de las palabras, memorizar y relacionar palabras y sus significados.

En consecuencia la aplicación Dytective, potencia el desarrollo del proceso de lectoescritura en los niños con dislexia, tomando en cuenta el uso e interacción con la aplicación, así como la implementación de esta app conlleva el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Educación Básica, sin embargo, se precisan más estudios a profundidad para evaluar los niveles de motivación en el tiempo de uso de Dytective. El proceso pedagógico actual para el desarrollo del aprendizaje de la lectoescritura, se concibe a nivel teórico, curricular y de práctica escolar como un proceso presencial, en ello se abre nuevos escenarios investigativos para incluirlos en la práctica pedagógica contemporánea. La lectoescritura tiene la posibilidad de hacerse diferente y mejorarse mediante el uso de tecnologías educativas, se precisan estudios en diferentes aplicaciones y sus argumentaciones científicas, mediante observaciones continuadas a la práctica y valoraciones sobre el cómo se aprende y bajo que aplicaciones y recursos.

De acuerdo a las respuestas obtenida a la entrevista se pudo evidenciar que las aplicaciones se han diseñado para facilitar el aprendizaje de lectura y escritura de palabras; además las actividades constan de varios niveles para identificar cual es el desarrollo progresivo mediante juegos que va a trabajar diferentes áreas como segmentación silábica, asociación de silabas, completar palabras, desarrollo de habilidades lingüísticas y kinestésicas; promoviendo la Tics como un apoyo para reforzar el aprendizaje de una manera más didáctica que motive al estudiante en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Referencias bibliográficas

- ADysTrain. (Noviembre de 2017). *¿Qué es la dislexia?* https://www.madridconladislexia.org/wp-content/uploads/2017/11/ADYSTRAIN-Que_es_la_dislexia.pdf
- Alvear-Díaz, O. L., Caicedo-Villamarín, S. D., Chuquimarca-Llulluna, M. M., Quishpe-Quishpe, M. D. C., & Pico-Cantos, V. O. (2025). Tecnologías digitales en la educación inicial: Percepciones docentes y su aplicación en el aprendizaje de lectoescritura. *Revista Científica Ciencia Y Método*, 3(3), 309-321. <https://doi.org/10.55813/gaea/rcym/v3/n3/78>
- ANPE. (2014). *La dislexia en el aula. Lo que todo educador debe saber*. Asociación Madrid con la Dislexia y otras DEA ANPE-Madrid. https://fenacerci.pt/...A-DISLEXIA-COMPLETA_14.pdf
- Arellano, F. (S.F). Método Inductivo. <https://www.significados.com/metodo-inductivo/> (P.1)
- Arias, E. (2020). Tipos De Investigación. <https://economipedia.com/definiciones/tipos-de-investigacion>.
- Aviles, A. (2021). *Aplicación dytectiveu y su influencia en la lectoescritura de niños de la u.e. padre Marcos Benetazzo, Ecuador 2020-2021* [Tesis de Maestría, Universidad Técnica de Babahoyo]. <http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/10644>
- Cárdenas, I., y Cáceres, M. (2019). Las generaciones digitales y las aplicaciones móviles como refuerzo educativo. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 2(1), 25-31. <http://remca.umet.edu.ec/.../REMCA/article/view/77>
- Espada, B. (2021). Qué Es El Método Descriptivo Y <https://okdiario.com/curiosidades/que-metodo-descriptivo-2457888> (P.1)
- Flores-Robles, A. E., Silva-Carrillo, A. G., Maliza-Muñoz, W. F., & Reyes-Zambrano, G. X. (2025). Educaplay para la mejora de la comprensión lectora en estudiantes de quinto grado de primaria. *Revista Científica Zambos*, 4(2), 21-37. <https://doi.org/10.69484/rcz/v4/n2/106>
- Fuentes-Rendón, M. K., Cervantes-García, V. A., Macías-Véliz, J. N., & Morales-Intriago, F. L. (2025). Innovación metodológica en el aula: estrategias activas para promover aprendizajes significativos en la educación básica. *Revista Científica Ciencia Y Método*, 3(3), 83-93. <https://doi.org/10.55813/gaea/rcym/v3/n3/65>
- Gonzalez-Ordoñez, M. M., Gonzalez-Sare, G. Y., Minuche-Sánchez, J. E., Mendoza-Villacís, G. P., & Quisay-Vera, L. A. (2025). Impacto del acompañamiento integral del aula en el rendimiento académico de estudiantes de educación básica superior. *Revista Científica Ciencia Y Método*, 3(3), 295-308. <https://doi.org/10.55813/gaea/rcym/v3/n3/77>
- González, R., y Rincón, M. (2017). Análisis de la producción escrita de niños con síntomas de dislexia a partir de un enfoque Lingüístico-Cognitivo. *Revista Oratores*, (4), 25-33. <https://doi.org/10.37594/oratores.n4.76>
- Gutiérrez-Fresneda, R., Heredia, E., García, J., Valdés-Muñoz, V., Del Olmo, M., Díez, A.,

- Ramos, E., y Verdú, V. (2021). Formación de los futuros docentes sobre los trastornos del aprendizaje y la conducta. En Menargues, M., Díez, R., y Pellín, N (Eds.) *Memorias del Programa de Redes-I3CE de calidad, innovación e investigación en docencia universitaria* (pp. 389-426). Universidad de Alicante. <http://hdl.handle.net/10045/120233>
- Guzmán, D. (S.F). Método (De Investigación) Histórico. <https://Grupoaspasia.Com/Es/Glosario/Metodo-De-Investigacion-Historico/> (P.1)
- Kortabitarte, A., Gillate, I., Luna, U., y Ibáñez-Exteberria, A. (2018). Las aplicaciones móviles como recursos de apoyo en el aula de ciencias sociales: estudio exploratorio con el app “architecture gothique/romane” en educación secundaria. *Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 33(1), 65-79. <https://hdl.handle.net/11162/214349>
- Ochoa, M., Torres, Y., y Flores, B. (2016). La dislexia. ¿Tratamiento con Cómputo Móvil? *CienciAbierta*, VI, 197-218. <http://www.cienciabierta.uadec.mx/...omputo-movil/>
- Osés, E. (03 de abril del 2017). Inteligencias Múltiples y Recursos TIC. *ParaPNTE* <http://parapnte.educacion.navarra.es/...ursos-tic/>
- Quispe, A., Bernal, C., y Salazar, G. (2017). Uso de aplicaciones móviles educativas para niños con dificultades de aprendizaje. *Campus*, 22(23), 13-26. <http://dx.doi.org/10.24265/campus.2017.v22n23.01>
- Ripoll, J., y Aguado, G. (2019). Eficacia de las intervenciones para el tratamiento de la Dislexia: Una revisión. *Revista de Logopedia, Foniatría y Audiología*, 36(2), 85-100. <https://doi.org/10.1016/j.rlfa.2015.11.001>
- Rodríguez, L., y Martínez, L. (2022). Uso de aplicaciones móviles como herramienta de apoyo tecnológico para la enseñanza con metodología steam. *Revista Politécnica*, 18(36), 75-90. <https://www.redalyc.org/...732006/607872732006.pdf>
- Santos, S. (2020). *Cinco aplicaciones para facilitar la adquisición de la lectoescritura en alumnos con tea* [Tesis de Grado, Universidad de Cantabria]. <http://hdl.handle.net/10902/20367>
- Tamayo, C y Silva, I (2015). TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.
- Taylor, S. y R.C. Bogdan (1989). Introducción a los métodos cualitativos de investigación. <https://pics.unison.mx/maestria/wp-content/uploads/2020/05/Introduccion-a-Los-Metodos-Cualitativos-de-Investigacion-Taylor-S-J-Bogdan-R.pdf>
- Torres Roberto, M. A. (2025). Estrategias de aprendizaje y factores emocionales en Cálculo Diferencial: Experiencias del estudiantado de ingeniería en Colombia. *Revista Actualidades Investigativas en Educación*, 25(2), 1-34. <https://doi.org/10.15517/aie.v25i2.62607>