

Que tu clase pida leer.

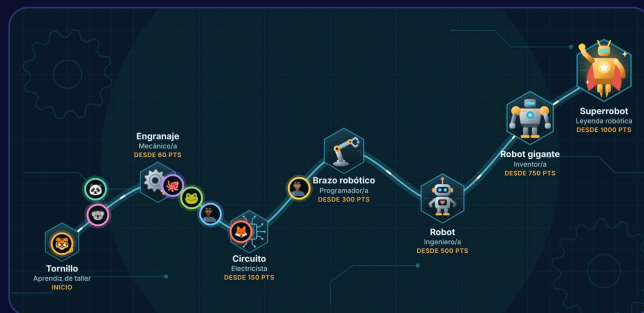
Una plataforma web que convierte la lectura en un viaje compartido. Cada libro da combustible a tus alumnos para seguir avanzando por un mundo ilustrado, delante de toda la clase.

4º, 5º y 6º de Primaria

Perfil de alumno y de maestro

Reseñas y feedback entre alumnos

Español e inglés



Leer deja de ser una tarea y se convierte en un viaje.

El Lectómetro es una web para el aula. Cada alumno registra los libros que lee, y cada libro validado le da combustible para seguir avanzando por un mundo ilustrado: de la Tierra a Andrómeda, de la Prehistoria al futuro o de grumete a leyenda de los siete mares. Toda la clase ve el viaje en un mapa común, y todos persiguen juntos una meta de páginas.

4

mundos para elegir

7

etapas y personajes por mundo

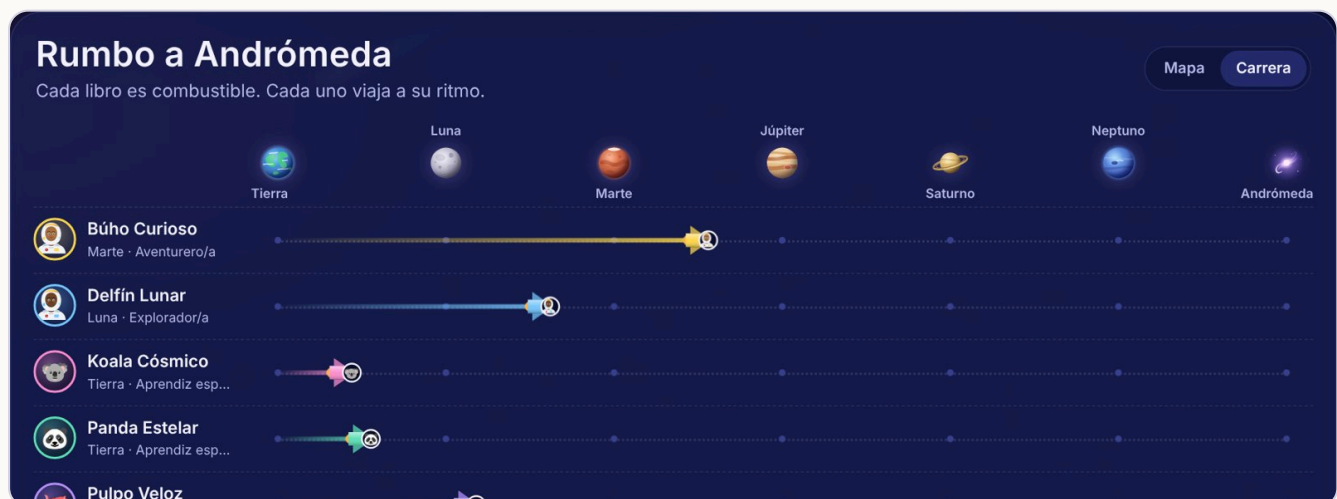
14

géneros para explorar

¿Te suena?

- «Ya lo he terminado», sobre un libro que nadie ha visto abrir.
- Un carnet de lector que se pierde en la mochila en noviembre.
- Los mismos tres alumnos leyendo, y el resto mirando el reloj.
- Fichas de lectura copiadas de la contraportada.
- Horas pasando datos a mano para la evaluación o el plan lector.

No es falta de ganas: es que leer no se ve. El Lectómetro hace visible cada página, y lo que se ve, se celebra.



Cada libro es combustible: en la vista de carrera, cada nave avanza hacia Andrómeda al ritmo de su lector.

Una web, dos perfiles: alumno y maestro.

Cada uno entra con su PIN y ve lo que necesita. El alumno vive la aventura; el maestro la dirige.

PERFIL DEL ALUMNO

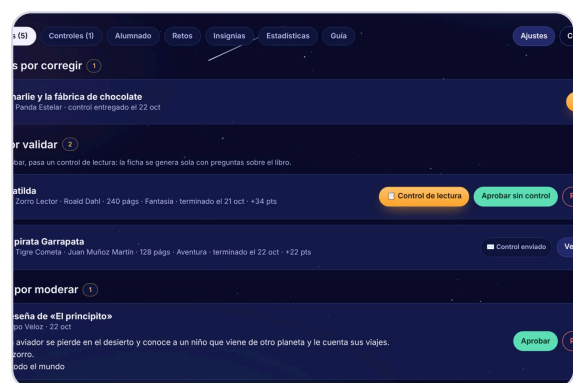
Su diario de viaje



- ✓ Entra con su alias y un PIN de 4 cifras, sin correo.
- ✓ Registra los libros que termina y gana combustible para seguir viajando.
- ✓ Ve sus puntos, su etapa, sus páginas por mes y su estantería.
- ✓ Explora géneros y enciende su constelación.
- ✓ Elige su personaje entre los que ha desbloqueado.
- ✓ Escribe reseñas y da feedback a las de sus compañeros.
- ✓ Responde en la web los controles de lectura que le envían.

PERFIL DEL MAESTRO

El panel de control



- ✓ Se abre con un PIN propio que el alumnado no conoce.
- ✓ Valida libros, reseñas y comentarios: solo cuenta lo que aprueba.
- ✓ Genera controles de lectura con un clic.
- ✓ Propone retos y entrega medallas especiales.
- ✓ Consulta estadísticas y ve quién necesita un empujón.
- ✓ Carga la clase desde Séneca con un clic y gestiona los PIN.
- ✓ Elige el mundo, la meta de páginas y los puntos de cada etapa.

Un círculo que engancha.

El alumno registra lo que lee y el maestro valida. Solo cuenta lo validado, así que el juego nunca va por delante de la lectura real.



Cómo se gana el combustible

ACCIÓN VALIDADA POR EL MAESTRO	PUNTOS
Cada libro leído	10 + 1 por cada 10 páginas (hasta 50)
Cada género nuevo explorado	10
Cada reseña publicada	15
Cada comentario a un compañero	2
Retos e insignias	Los que fije el maestro

Los puntos necesarios para cada una de las 7 etapas se pueden ajustar al ritmo de cada grupo. Si el maestro lo prefiere, los puntos pueden ocultarse para que solo se vean las etapas.

El maestro elige el mundo. La clase lo recorre.



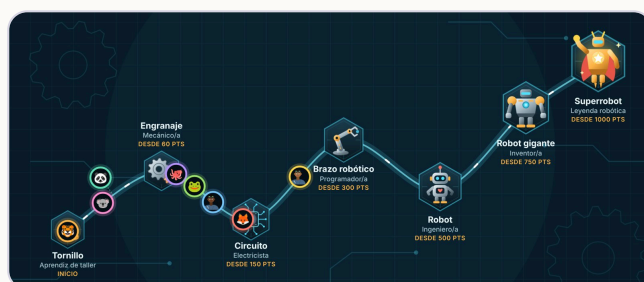
Galaxia Lectora. De la Tierra a la galaxia Andrómeda.



Mares de Papel. De grumete a la Isla del Tesoro.



Máquina del Tiempo. De la Prehistoria al futuro, con fechas reales.



Robots Lectores. Del primer tornillo a un superrobot.

ETAPA	GALAXIA LECTORA	MARES DE PAPEL	MÁQUINA DEL TIEMPO	ROBOTS LECTORES
1	Tierra · Aprendiz espacial	El Puerto · Grumete	Prehistoria · Aprendiz de la cueva	Tornillo · Aprendiz de taller
2	Luna · Explorador/a	Isla de las Gaviotas · Marinero/a	Antiguo Egipto · Escriba	Engranaje · Mecánico/a
3	Marte · Aventurero/a	Bahía de las Sirenas · Vigía	Grecia y Roma · Filósofo/a	Circuito · Electricista
4	Júpiter · Navegante	Isla del Volcán · Contramaestre	Edad Media · Caballero o dama	Brazo robótico · Programador/a
5	Saturno · Capitán/a estelar	Arrecife de Coral · Timonel	Edad Moderna · Explorador/a	Robot · Ingeniero/a
6	Neptuno · Maestro/a lector/a	Isla Calavera · Capitán/a	Edad Contemporánea · Inventor/a	Robot gigante · Inventor/a
7	Andrómeda · Leyenda galáctica	Isla del Tesoro · Leyenda de los siete mares	El Futuro · Leyenda del futuro	Superrobot · Leyenda robótica

Los libros y los puntos funcionan igual en los cuatro mundos; cambian el mapa, las ilustraciones y el vocabulario. La Máquina del Tiempo, además, refuerza Ciencias Sociales.

Cada género enciende una estrella. Cada etapa, un personaje.



Exploran géneros diferentes

Aventura, misterio, fantasía, humor, poesía, cómic, divulgación... Hay 14 géneros. Cada uno que prueban se enciende en su constelación y les da combustible extra.

Así el Lectómetro premia la variedad, no solo la cantidad, y anima a salir del género de siempre.

Tono de piel [5 opciones de color]

Mi animal	Aprendiz de la cueva	Escriba	Filósofo/a	Caballero o dama	Explorador/a	Inventor/a	Leyenda del futuro
Siempre disponible	Prehistoria	Lo llevas puesto	Grecia y Roma	Desde 300 puntos	Desde 500 puntos	Desde 750 puntos	Desde 1000 puntos

Un personaje nuevo en cada etapa

Al llegar al Antiguo Egipto se desbloquea el escriba; en la Edad Media, el caballero o la dama. Hay 7 personajes por mundo, además del animal con el que empieza cada alumno.

Cada uno, a su manera

El alumno elige qué personaje lleva y su tono de piel, y lo luce en el mapa de la clase. Nadie puede ponerse un personaje que no se ha ganado leyendo.

¡Personaje nuevo desbloqueado: Aventurero/a!
Has llegado a Marte. Puedes ponértelo en «Mi personaje».

Ponérmelo

Cuando alcanzan una etapa nueva, la web les anuncia el personaje que acaban de desbloquear.

Se recomiendan libros y se dan feedback entre ellos.

Las recomendaciones entre compañeros son lo que más engancha. El Lectómetro les da un muro propio para hacerlo, siempre con el maestro moderando.

The screenshot shows the 'Galaxia Lectora' app interface. At the top, there's a navigation bar with a planet icon, the app name 'Galaxia Lectora', and tabs for 'ES', 'EN', 'Galaxia', 'Mi cabina', 'Reseñas' (highlighted), 'Observatorio', 'Cómo jugar', and 'Docente'. Below the navigation bar, the section is titled 'MURO DE RECOMENDACIONES' and 'Lo que recomienda la tripulación'. A subtitle says: 'Reacciona, comenta y apúntate tu próxima lectura. Para reaccionar o comentar, entra antes en tu cabina.' There's a button 'Escribir una reseña'. Below this are filters: 'Todos', 'Realista', 'Fantasía', and 'Humor'. The main content area shows two book recommendations. The first is 'Wonder. La lección de August' by R. J. Palacio, categorized as 'Realista'. It has a 5-star rating and a review from 'Delfin Lunar' dated 15 oct. The review text includes: '¿DE QUÉ TRATA? August tiene una cara diferente y va por primera vez al colegio. El libro cuenta su curso desde su punto de vista y desde el de sus amigos.', 'PERSONAJE FAVORITO Jack, porque al principio se equivoca pero luego lo arregla.', 'LO QUE MÁS ME GUSTÓ La excursión al campamento.', and 'SE LO RECOMIENDO A... A toda la clase, de verdad'. There are reaction icons (thumbs up, smiley, sad face, etc.) with counts. The second recommendation is 'Manolito Gafotas' by Elvira Lindo, categorized as 'Humor'. It also has a 5-star rating and a review from 'Zorro Lector' dated 3 oct. The review text includes: '¿DE QUÉ TRATA? Manolito vive en Carabanchel y cuenta su vida con su abuelo, su hermano y sus amigos. Pasan cosas normales pero las cuenta de una forma muy graciosa.', 'PERSONAJE FAVORITO El abuelo Nicolás, porque siempre está de parte de Manolito.', 'LO QUE MÁS ME GUSTÓ Cuando intentan ganar dinero para un regalo y todo sale al revés.', and 'SE LO RECOMIENDO A... A quien quiera reírse mucho'. There are also reaction icons. At the bottom, a third recommendation for 'Harry Potter y la piedra filosofal' is partially visible.

Escriben reseñas

De qué trata el libro, su personaje favorito, lo que más les gustó y a quién se lo recomiendan, con su valoración en estrellas.

Dan feedback

Comentan las reseñas de sus compañeros y reaccionan con «me encanta», «me ha hecho reír», «¡guau!», un aplauso o «me lo apunto».

Todo moderado

Nada aparece en el muro hasta que el maestro lo aprueba. Es un espacio seguro para aprender a opinar con respeto.

Adiós al «me lo he leído».

Antes de validar un libro, el maestro pulsa un botón y el Lectómetro prepara una ficha de control con preguntas sobre ese libro. Sin escribir nada, en segundos.



FICHA DE CONTROL DE LECTURA

Matilda

 **Zorro Lector** · Roald Dahl · 240 págs · Fantasía · terminado el 21 oct

 Entrevista oral

 Por escrito

Hazle las preguntas en persona (2 o 3 minutos) y valora cada respuesta. Es el control más fiable.

1 ¿Quién es la señorita Trunchbull y cómo trata a los alumnos?

Banco del libro **Qué buscar:** Respuesta: La directora; es cruel y castiga a los niños.

✓ Bien ≈ A medias × No sabe  Cambiar Quitar

2 ¿Qué poder descubre Matilda cuando se enfada mucho en clase?

Banco del libro **Qué buscar:** Respuesta: Puede mover objetos con la mirada (vuelca un vaso).

✓ Bien ≈ A medias × No sabe  Cambiar Quitar

- 1 La ficha se genera sola.** Mezcla preguntas sobre la trama, preguntas propias del género, preguntas sobre lo que el alumno escribió en su reseña y preguntas guardadas para ese título.
- 2 Pistas solo para el maestro.** Cada pregunta indica qué buscar en la respuesta para saber si el libro se ha leído.
- 3 Como se prefiera.** En una entrevista oral de 2 o 3 minutos, impresa en papel o enviada a la web para que el alumno la responda en su diario.
- 4 Valoración rápida.** Bien, a medias o no sabe, más indicios de lectura real: conoce el final, recuerda nombres, da detalles que no están en la contraportada.
- 5 Un banco que crece.** Cada pregunta nueva que se añade a un título queda guardada para el siguiente alumno que lo lea.

Todo bajo control, sin papeleo.

APARTADO	QUÉ PUEDE HACER EL MAESTRO
Pendientes	Aprobar o rechazar libros, reseñas y comentarios con un clic.
Controles	Preparar, enviar y corregir los controles de lectura.
Alumnado	Cargar la clase desde Séneca con el fichero CSV, dar de alta alumnos uno a uno, cambiar su PIN o darlos de baja.
Retos	Proponer retos con fecha («un libro de misterio antes de Halloween») y marcar quién los cumple.
Insignias	Entregar medallas especiales con los puntos que decida.
Estadísticas	Puntos por alumno, mapa de actividad por meses y quién lleva 30 días sin leer.
Ajustes	Nombre de la clase, meta de páginas, mundo, puntos de cada etapa y si se muestran los puntos.



Una meta para toda la clase. Las páginas de todos suman hacia un objetivo común. Los lectores fuertes tiran del grupo y la celebración es de todos.

Más lectura, más escritura, más conversación.

Comunicación lingüística

Leer, resumir en una reseña, argumentar una opinión y comentar con respeto la de otros.

Plan lector

Encaja con el tiempo de lectura y el plan lector del centro, y aporta datos para la memoria.

Variedad de lecturas

La constelación y las medallas premian explorar géneros nuevos, no solo leer más páginas.

Meta cooperativa

La meta de páginas es de toda la clase: nadie se queda fuera de la celebración.

Atención a la diversidad

Un libro corto también suma, los puntos pueden ocultarse y los retos se adaptan a cada grupo.

Bilingüe

Toda la web en español e inglés, con un botón. Ideal para centros bilingües y alumnado recién llegado.

Antes y después

	CARNET DE LECTOR EN PAPEL	LECTÓMETRO
Progreso	Archivado en una carpeta	Visible en el mapa de la clase cada día
Motivación	Una nota al final del trimestre	Etapas, personajes, medallas y una meta común
Comprobar la lectura	Fichas copiadas de la contraportada	Controles sobre ese libro, en dos minutos
Recomendaciones	Ocasionales, en voz alta	Reseñas y feedback entre alumnos, moderados
Géneros	Siempre los mismos	Una constelación de 14 géneros por explorar
Datos para evaluar	Contar a mano	Estadísticas por alumno y por mes, al momento

Sin instalar nada. En marcha en 10 minutos.

Privacidad

- ✓ Cada clase tiene su propio espacio, separado del resto, y el maestro recibe una copia de sus datos en Google Drive.
- ✓ Sin cuentas ni correos para el alumnado: alias y PIN.
- ✓ Nada se publica sin la aprobación del maestro.
- ✓ Sin anuncios ni rastreo.

Requisitos

- ✓ Solo un enlace, la clave de licencia y el correo del maestro.
- ✓ Un navegador: ordenador, tableta, móvil o pizarra digital.
- ✓ Nada que instalar ni configurar: todo se hace desde la propia web.
- ✓ Interfaz en español y en inglés.



Puesta en marcha

- 1 Activas tu licencia.** Abres el enlace, escribes tu clave y tu correo, y te llega un código para confirmar que eres tú.
- 2 Eliges tu PIN de maestro y recibes el enlace de tu clase.**
- 3 Escribes el curso y eliges el mundo de la clase.**
- 4 Cargas a tus alumnos desde Séneca** con el fichero CSV, en un clic, y compartes el enlace con la clase.

Lo que suelen preguntar.

¿Los alumnos necesitan correo?

No. Entran desde el enlace de la clase con su alias y un PIN de 4 cifras.

¿Y si un alumno olvida su PIN?

El maestro le genera uno nuevo desde el panel en un clic.

¿Puedo cambiar de mundo?

Sí, desde Ajustes. Los puntos y las etapas se mantienen.

¿Sirve para la pizarra digital?

Sí. El mapa de la clase está pensado para proyectarse.

¿Puedo usarlo con dos clases?

Cada clase necesita su propia licencia, para que los datos no se mezclen.

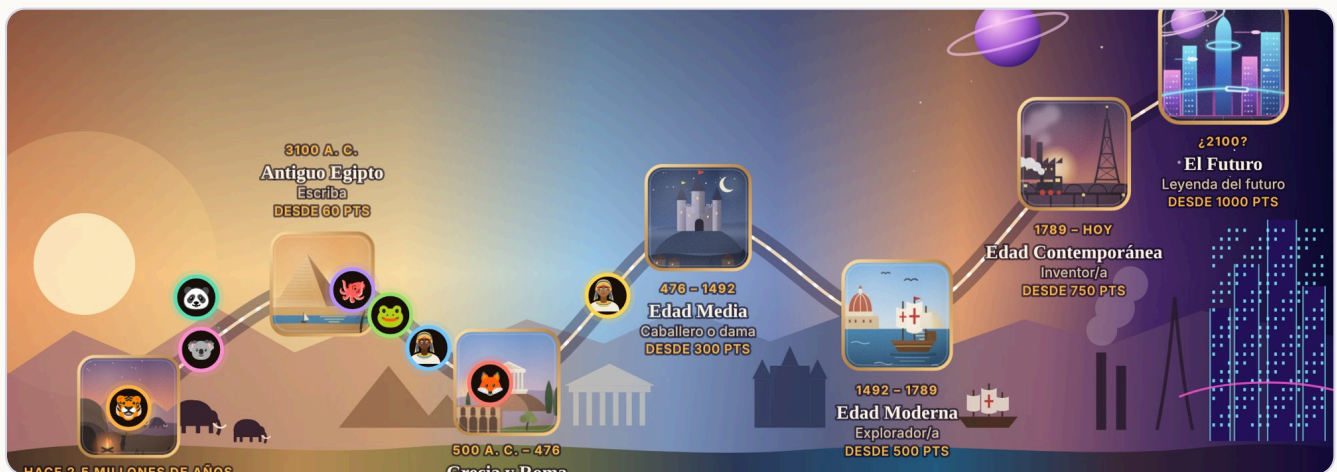
¿Qué pasa con los datos si lo dejo?

Tienes una copia de los datos de tu clase en una hoja de cálculo compartida contigo en Google Drive.

LA LICENCIA INCLUYE

- ✓ Los 4 mundos y todos los personajes
- ✓ Perfil de alumno y de maestro
- ✓ Controles de lectura y estadísticas
- ✓ Reseñas, feedback, retos y medallas
- ✓ Español e inglés
- ✓ Mejoras automáticas, sin instalar nada

Cada licencia es para un maestro y su clase, y queda ligada a su correo electrónico: solo quien recibe el código en ese correo puede activarla.





Lectómetro

Que tu clase pida leer.



¿Quieres verlo funcionando en tu clase? Pide más información o una demostración a quien te ha hecho llegar este dossier.