

Tecnologías: Tecnología de los ordenadores

Videojuego español para que los niños inicien en la escritura con dispositivos táctiles

Investigadores de la Universidad de Granada (UGR) están desarrollando un videojuego educativo para dispositivos táctiles con el objetivo de ayudar a niños de 3 a 5 años a realizar ejercicios de grafomotricidad, como entrenamiento de los procesos de escritura. La aplicación estará disponible a lo largo de este año y será, inicialmente, gratuita para su uso por parte de niños y educadores.

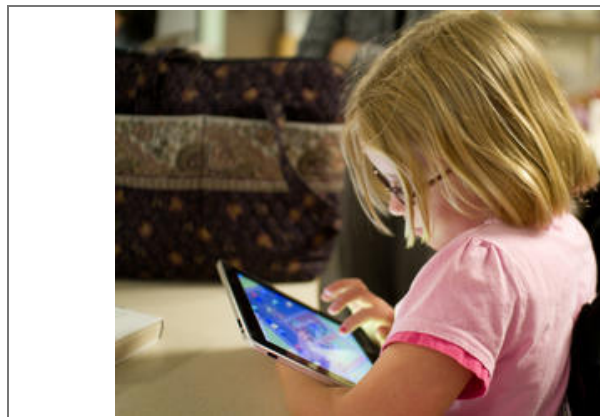
Fundación Descubre | 05 enero 2012 10:03

Las tradicionales fichas que usan los escolares para aprender el trazado de líneas previo a la escritura están dando paso a nuevos métodos que emplean las tecnologías de la información y que combinan el aprendizaje con lo lúdico. Investigadores de la Universidad de Granada (UGR) están desarrollando un videojuego educativo para que los niños de 3 a 5 años puedan hacer ejercicios de grafomotricidad (el trazado de líneas de diversos tipos como entrenamiento inicial de los procesos de escritura).

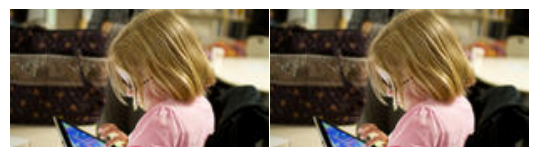
La idea del juego *La aventura de Ato. Un viaje a través del espacio y el tiempo* es envolver los procesos de preescritura dentro de una historia en la que unos piratas roban los juguetes a unos niños (Ato, Atalia, Atolón, Atalín y Atalete) y éstos tienen que recuperarlos persiguiendo a los corsarios por diferentes escenarios y mundos: mundo de Ato, Prehistoria, Egipto, Grecia. La aplicación se está desarrollando para dispositivos móviles (*tablets*, teléfonos móviles) que utilizan el sistema de Apple y su uso es táctil. Se prevé que a lo largo de 2012 esté disponible, inicialmente de forma gratuita, en la tienda de Apple para su descarga y uso por parte de niños y educadores.

“El problema de los videojuegos que se usan en el aula es que no son divertidos y el alumno pierde

FOTOGRAFÍAS



El videojuego estará disponible para gratuita en la tienda de Apple. Imagen:



motivación por el aprendizaje. Nosotros hemos enmascarado lo educativo dentro de una historia que pu
interés hasta el final y que contiene los mismos elementos y tipos de personajes de los videojuegos conven
Francisco Luis Gutiérrez Vela, responsable del Laboratorio de Investigación en Videojuegos y E-Learning
que desarrolla el videojuego y que pertenece al Grupo de Investigación GEDES, de la Escuela Superi
Informática y de Telecomunicación de la UGR.

Apple, Android y Windows

El videojuego permite personalizar diversos aspectos del juego tanto a nivel gráfico como educativo. “Se le p
se adapte automáticamente al nivel de destreza del niño, proporcionándole diferentes tipos de guías para
líneas continuas, punteadas de diferentes tipos o caminos que envuelven el trazo que debe realizar”, se
López Arcos, uno de los integrantes de LIVE. “Además, añade, hace que el niño tenga un primer contacto c
la línea argumental del juego, y con conceptos como arriba y abajo, adelante y atrás”.

El juego es de uso táctil e individual y, aunque inicialmente se desarrolla sólo para dispositivos móviles que
de Apple, los investigadores avanzan que si tiene éxito se lanzará para otro tipo de sistemas como And
“Queremos que este juego sea el escaparate de lo que podemos hacer en LIVE y de una línea de juegos e
grupo LIVE está diseñando para favorecer el uso de los videojuegos en las aulas y que sirva como apoyo y
métodos tradicionales de aprendizaje”, señala Gutiérrez Vela.

Localización: Andalucía

Fuente: Fundación Descubre



Me gusta

Comentarios (0)

[Conectar](#) o [crear una cuenta de usuario](#) para comentar.