



Una aplicación iniciará a los niños en la escritura con dispositivos táctiles

Fecha Jueves, 5 de enero de 2012

En Agencia EFE

Investigadores de la Universidad de Granada (UGR) desarrollan un videojuego educativo para que niños de 3 a 5 años puedan desarrollar ejercicios de grafomotricidad e iniciarse en la escritura a través de dispositivos táctiles.

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.

La aplicación se está desarrollando para dispositivos móviles (tabletas y teléfonos móviles) que utilizan el sistema de Apple y su uso es táctil, según ha informado en un comunicado la Fundación Descubre, que precisa que se prevé que a lo largo de 2012 esté disponible, inicialmente de forma gratuita, para su descarga.

Francisco Luis Gutiérrez Vela, responsable del Laboratorio de Investigación en Videojuegos y E-Learning (LIVE), equipo que desarrolla el videojuego, ha explicado que el problema de otros videojuegos usados en el aula es que no son divertidos y el alumno pierde rápidamente la motivación por el aprendizaje.

Por todo ello, han tratado de enmascarar lo educativo dentro de una historia que pueda mantener el interés hasta el final y que contiene los mismos elementos y tipos de personajes de los videojuegos convencionales.

El videojuego permite además personalizar diversos aspectos del juego tanto a nivel gráfico como educativo, de modo que se le puede indicar que se adapte automáticamente al nivel de destreza del niño, proporcionándole diferentes tipos de guías para los trazos desde líneas continuas, punteadas de diferentes tipos o caminos que envuelven el trazo que debe realizar.

José Rafael López Arcos, otro de los integrantes de LIVE, señala que todo ello consigue asimismo que el niño tenga un primer contacto con la historia, por la línea argumental del juego, y con conceptos como arriba y abajo, adelante y atrás.

El juego, de uso táctil e individual, inicialmente se desarrolla sólo para dispositivos móviles que usan el sistema de Apple, pero los investigadores avanzan que si tiene éxito se lanzará para otro tipo de sistemas como Android o Windows.