



Ofertas Increíbles

En zavvi nos encargamos de los gastos de envío. Disfruta de los mejores videojuegos

[Descúbrelos Aquí](#)



Génesis Seguros -40%

Tu seguro de coche por 1€ al día

[Calcula tu seguro en 2min](#)

Lunes, 27 de febrero de 2012

GALERÍAS GRÁFICAS

CANALES

BLOGS

PARTICIPACIÓN

HEMEROTECA

BOLETÍN

ESPECIAL

granadahoy.com

GRANADA

PORTADA

GRANADA

PROVINCIA

DEPORTES

ANDALUCÍA

ACTUALIDAD

TECNOLOGÍA

CULTURA

TV

OPINIÓN

SALUD

Granada Hoy, Noticias de Granada y su Provincia

Granada

Un videojuego enseña a los niños a escribir en dispositivos táctiles

Un videojuego enseña a los niños a escribir en dispositivos táctiles

'La aventura de Ato' es un proyecto de investigadores de la Universidad de Granada

E. PRESS / GRANADA | ACTUALIZADO 25.02.2012 - 01:00

0 comentarios

0 votos

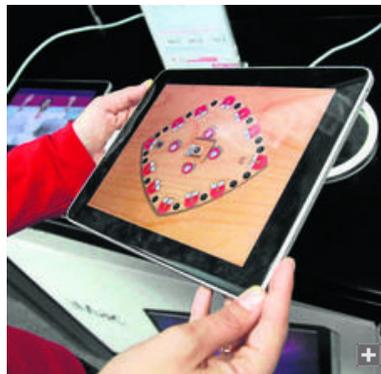


COMPARTIR

Me gusta

1

Investigadores de la Universidad de Granada (UGR) han desarrollado el videojuego educativo *La aventura de Ato*. Un viaje a través del espacio y el tiempo para que los niños de tres a cinco años puedan hacer ejercicios de grafomotricidad, el trazado de líneas de diversos tipos como entrenamiento inicial de los procesos de escritura. El objetivo del videojuego es envolver los procesos de preescritura dentro de una historia en la que unos piratas roban los juguetes a los niños protagonistas (Ato, Atalia, Atolón, Atalín y Atalete), que tienen que recuperarlos persiguiendo a los corsarios por diferentes escenarios como la Prehistoria, Egipto o Grecia.



El programa estará en la tienda Apple para su descarga este año.

Según el responsable del Laboratorio de Investigación en Videojuegos y E-Learning (LIVE) de la Escuela de Informática y Telecomunicación de la UGR, Francisco Luis Gutiérrez Vela, "hemos enmascarado 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". Los creadores del proyecto pretenden que se convierta en un complemento para el educador ya que "podrá modificar gran cantidad de parámetros ajustables (repetición de pantallas o fases, restricciones en el movimiento, evaluación) accediendo al menú de ajustes del iPad", según la investigadora Ana Abad. La aplicación permite también personalizar diversos aspectos del juego tanto a nivel gráfico como educativo.

Está previsto que el programa esté disponible, inicialmente de forma gratuita, a lo largo de este año en la tienda de Apple.

0 comentarios

0 votos



0 COMENTARIOS

Su comentario

Ver todos los comentarios

Normas de uso

Este periódico no se responsabiliza de las opiniones vertidas en esta sección y se reserva el derecho de no publicar los mensajes de

ENVÍA TUS PREGUNTAS A...



Inmaculada Mont
Magistrada

ENCUENTRO DIC
Viernes, 24 de febr

2011-2
BALANCE DEL
en Granada

Blogs



EL BLOG DE M.
ESCUDERO

