

La UGR desarrolla un videojuego para iniciar a niños en escritura con táctil



Europa Press – vie, 24 feb 2012 15:56 CET

MADRID, 24 (EUROPA PRESS)

Investigadores de la Universidad de Granada (UGR) han desarrollado el videojuego educativo 'La aventura de Ato a través del espacio y el tiempo' para que los niños de tres a cinco años puedan hacer ejercicios de grafomotricidad 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 juguetes a los niños protagonistas (Ato, Atalia, Atolón, Atalín y Atalete), que tienen que recuperarlos persiguiendo corsarios por diferentes escenarios como la Prehistoria, Egipto o Grecia.

Según explica 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 videojuegos convencionales".

Los creadores del proyecto pretenden que se convierta en un complemento para el educador ya que "podrá modificar la cantidad de parámetros ajustables (repetición de pantallas o fases, restricciones en el movimiento, evaluación, etc) accediendo al menú de ajustes del iPad", según comenta la investigadora Ana Abad.

La aplicación permite también personalizar diversos aspectos del juego tanto a nivel gráfico como educativo. Así, los integrantes de LIVE, José Rafael López Arcos, ha explicado que en el programa "se 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". Además, ha añadido que el niño tenga un primer contacto con la Historia, por la línea argumental del juego, y con conceptos como arriba, abajo, adelante y atrás".

El juego es de uso táctil e individual y, aunque inicialmente se desarrolla sólo para dispositivos móviles (tablets, teléfonos móviles) que usan el sistema de Apple (NasdaqGS: [AAPL](#) - [noticias](#)), los investigadores avanzan que si tiene éxito se portará para otro tipo de sistemas como Android o Windows.

Está previsto que el programa esté disponible, inicialmente de forma gratuita, a lo largo de este año en la tienda de aplicaciones para su descarga y uso por parte de niños y educadores y en los próximos meses el equipo continuará trabajando en el mismo para añadir funcionalidades y actividades didácticas nuevas, además de mejorar el aspecto artístico, gráfico y la narración de la línea argumental, según ha explicado López Arcos a Europa Press.