

Ato, un videojuego granadino que llega a las aulas para enseñar a escribir a los más pequeños

DURACIÓN VTR: 1'40"

LOCALIZACIÓN: GRANADA

RESUMEN: Un equipo de informáticos de la Universidad de Granada ha desarrollado un videojuego educativo, dirigido a niños de entre 3 y 6 años, que ayuda a los menores a desarrollar la grafomotricidad, es decir, la habilidad para trazar líneas rectas, oblicuas y curvas, como paso previo para aprender a escribir. Ato, que así se llama el videojuego, ya ha sido probado con éxito en diferentes colegios de la capital.

VTR:

AMBIENTE

"Ahora mueve a Ato desde la flecha hasta el punto rojo. Sigue la línea sin salirte"

Ellas creen que sólo están jugando

TOTAL NIÑA

"Por ejemplo, pescar, meter los juguetes en cada caja y hacer muchas cosas"

Y mientras se divierten están aprendiendo y desarrollando habilidades. En este caso una muy concreta: la grafomotricidad.

TOTAL FRANCISCO LUIS GUITÉRREZ
Prof. Informática Univ. Granada

"La grafomotricidad es el proceso que se introduce en los niños antes de escribir. Una técnica de entrenamiento de la mano para poder realizar los elementos que van a tener las grafías que tienen las letras"

Es decir trazar líneas verticales, horizontales, oblicuas o curvas. Lo habitual en el aula es realizar ejercicios con lápiz y papel. Con este videojuego hacen exactamente lo mismo. Lo ha diseñado un equipo del Centro de Investigación en Tecnologías de La información y Comunicación de la Universidad de Granada. Está dirigido a niños de entre 3 y 6 años y ya se ha probado con éxito en varios colegios de la capital.

TOTAL JOSÉ RAFAEL LÓPEZ
Investigador Univ. Granada

"La ventaja principal que puede ofrecer un videojuego a la hora de entrenar habilidades con respecto a las fichas, por ejemplo, es la motivación que ofrece, la historia y el hecho de que sea un juego y que los niños puedan jugar con él. Eso les motiva y entonces hacen el ejercicio más"

TOTAL FRANCISCO LUIS GUTIÉRREZ
Prof. Informática Univ. Granada

"Con el uso de los videojuegos no se busca el sustituto a otras técnicas clásicas de aprendizaje que existen y que hay que mantener. Lo que se intenta más bien es un complemento y sí que se pueden obtener otras cosas aparte de la motivación"

Sin olvidarnos del fin último de Ato, que así se llama este video juego: que los pequeños desarrollen una buena caligrafía.

Para obtener más información o resolver incidencias llamar al teléfono 647 310 157 o contactar a través del correo electrónico info@historiasdeluz.es