



ÁNGELES  
PENALVER



✉ mapenalver@ideal.es  
@mapenalver

ESCAPAR DE LA CRISIS | BROTES VERDES

# Videojuegos al servicio del colegio

**Un profesor de Informática y su equipo diseñan divertidas aplicaciones para tablets y ordenadores con el fin de mejorar la lectura comprensiva y la grafomotricidad de los alumnos menores de 10 años**

**F**rancisco Luis Gutiérrez defiende con uñas, dientes y con sus propias creaciones que la informática, en concreto los videojuegos, no están reñidos con el aprendizaje de los niños, con la didáctica tradicional ni con la capacidad de concentración. Todo lo contrario, este profesor del departamento de Lenguajes y Sistemas Informáticos de la Escuela de Ingeniería Informática y Telecomunicaciones de Granada apuesta por poner las herramientas digitales al servicio de la educación de los menores.

Actualmente, él tiene entre manos –junto a algunos alumnos universitarios– el desarrollo de un videojuego educativo que favorece la lectura comprensiva mediante la realización de retos que requieren de esta capacidad para avanzar en las fases siguientes de la aventura.

«Los videojuegos educativos permiten que se aproveche la motivación extra que generan en los alumnos», apostilla el docente, que incluso ha conseguido financiación de la Junta de Andalucía dentro de los incentivos a proyectos de investigación de excelencia de las universidades.

«A través de una aventura gráfica fomentamos la práctica de la lectura comprensiva en niños de 6 a 8 años, con la idea de usar el potencial que tienen. En la estra-



El profesor Francisco Luis Gutiérrez, en el centro, junto a su equipo, en la Escuela de Informática. :: ALFREDO AGUILAR

tegia se incorporan mecánicas y dinámicas propias de este tipo de juego que pueden mejorar los procesos de lectura comprensiva en los críos. La nuestra, en concreto, es una historia centrada en un viaje en el tiempo donde el personaje vive varias peripecias en diferentes épocas (Grecia, Roma, Egipto, ...), comenzando en la Alhambra», describe el informático.

## 'Ato', antes de escribir

Francisco Luis y su equipo han ideado otro videojuego educativo, dirigido en esta ocasión a chavales de entre 3 y 6 años, que les ayuda a desarrollar la grafomotricidad, esto es, la habilidad para trazar líneas rectas, oblicuas

y curvas, como paso previo a aprender a escribir. A la aplicación virtual la han denominado 'Ato' y la herramienta ya ha sido probada con éxito en diversos colegios de la capital. Los benjamines, sin darse cuenta, cumplen retos como pescar con sus dedos, meter cosas en cajas, seguir sin salirse un línea... mientras que en realidad están preparándose y entrenando sus manos para algo

**«Queremos tener el desarrollo final de 'Ato' en seis meses y ponerlo disponible en los markets de 'android' e 'IOS'»**

tan ancestral como la escritura.

«'Ato' comenzó hace unos años como un proyecto fin de carrera de uno de mis alumnos y ha ido evolucionando dentro del grupo de investigación. Arrancó como un juego de grafomotricidad, pero ya hemos realizado el diseño de una extensión para la enseñanza de conceptos básicos de matemáticas. Incluso lo han evaluado varios profesores y alumnos de Infantil, con quienes hemos realizado pruebas de diseño y de análisis de los personajes y de los escenarios», explica el docente. La idea del investigador es terminar el desarrollo final de 'Ato' a en los próximos seis meses y tener la aplicación disponible –de manera gratuita– en los «market»

tanto de 'android' como de 'IOS'.

Por muy informáticos que sean, Francisco Luis y sus pupilos tienen claro que no pretenden suplir las técnicas clásicas de aprendizaje, sino que postulan sus creaciones como un «complemento importante» de las mismas. Y aunque 'Ato' consiste en trazar líneas de todo tipo con los dedos, como habitualmente se hacía en fichas impresas de papel, la diferencia que aporta la pantalla con respecto a las láminas tradicionales «es la diversión». Sus creadores han constatado que hace más entretenido el aprendizaje de un reto tan fundamental como es obtener una buena caligrafía de los chavales de 3 a 6 años, nativos digitales al 100%.