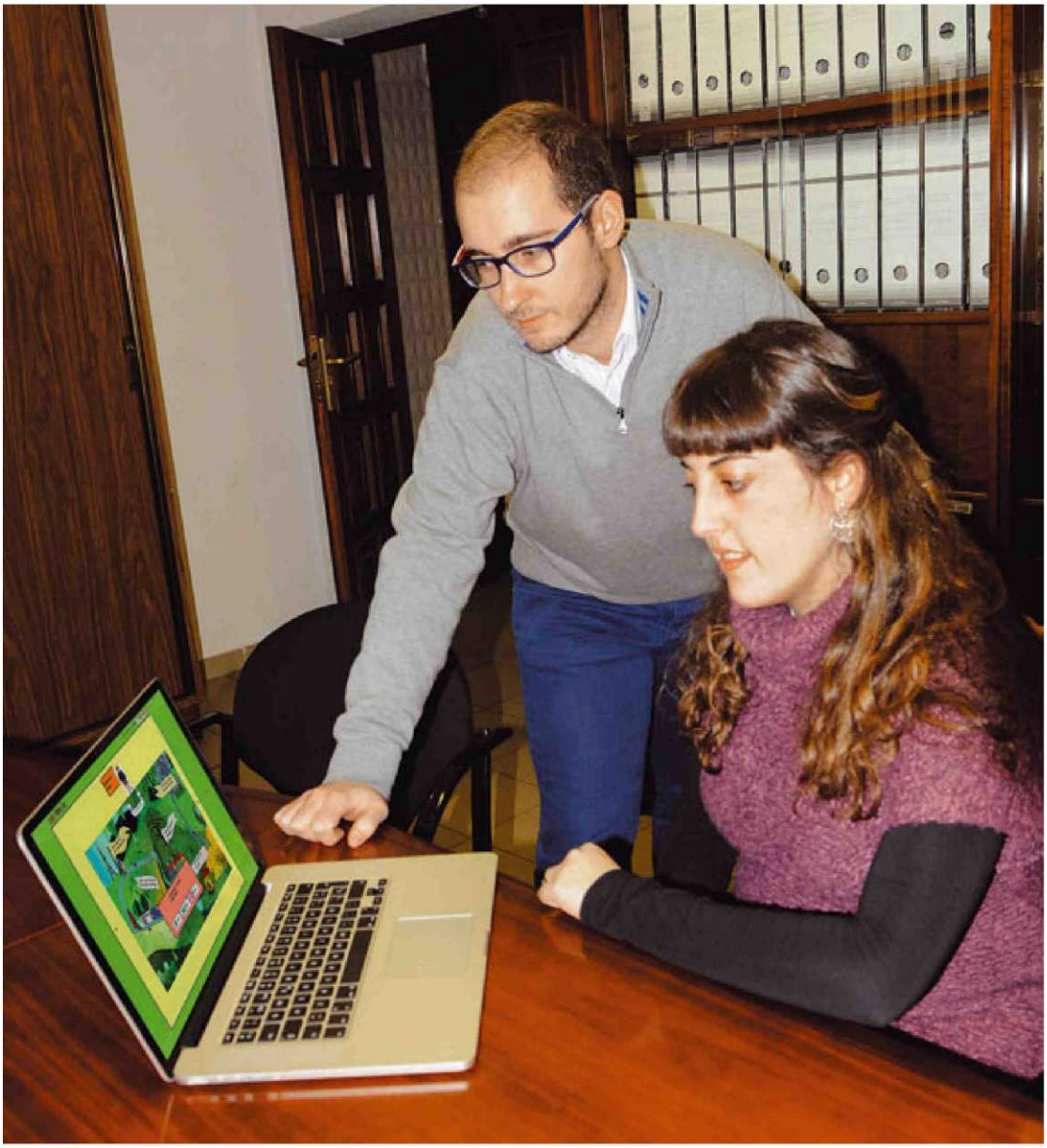
LA GACETA REGIONAL DE SALAMANCA
SALAMANCA
16/02/14
Prensa: Diaria
Tirada: 15.732 Ejemplares
Difusión: 13.240 Ejemplares
Cód: 78973832
Página: 32
Sección: OTROS Valor: 2.240,00 € Área (cm2): 889,9 Ocupación: 87,42 % Documento: 1/2 Autor: SANDRA HERNÁNDEZ | SALAMANCA Núm. Lectores: 117000



Aplicación educativa y pionera

Una aplicación para ordenadores y tabletas sirve de herramienta para mejorar la compresión lectora de los niños con algún tipo de discapacidad. Se trata de una creación de una alumna del Grado de Informática y dos profesores de la Facultad de Ciencias de la Universidad de Salamanca.

SANDRA HERNÁNDEZ | SALAMANCA

UNA alumna del Grado de Informática de la Universidad de Salamanca puso en marcha en el transcurso del pasado curso, dentro de la convocatoria de becas para el desarrollo de proyectos dentro del programa de prototipos orientados al mercado en TCUE-4, tal y como ella misma explica una herramienta para mejorar la comprensión lectora de los niños.

María Navarro Cáceres, es la principal responsable del desarrollo de esta aplicación. La idea está pensada para niños con dificultades lectoras, así como de compresión de los textos leídos, y para todos aquellos que sufran discapacidades auditivas.

El trabajo que han llevado a cabo los tutores, Mª Angélica González Arrieta y Fernando de la Prieta, junto con la alumna María Navarro, se trata de un proyecto de colaboración europeo en el que han podido trabajar junto a la universidad de: Italia, República Checa, Alemania y España. No sólo en el ámbito de la tecnología sino que también junto con expertos en psicología, y diseño gráfico.

Este es un proyecto educativo, para niños con dificultades en la comprensión lectora escrita. Las habilidades y estrategias de la compresión escrita se desarrollan sobre todo desde la edad de los 7 años hasta los 11, cuando los niños se convierten en lectores independientes.

Hoy en día, se observa que cada vez más niños tienen dificultades de comprensión lectora, es decir, demuestran claras dificultades cognitivas como la variedad de vocabulario.

Las consecuencias de las dificultades de compresión se extienden más allá de las meras habilidades literarias, y pueden tener un impacto negativo en la lectura, en la autoestima y también en el ámbito académico, cuando el niño no entiende lo explicado por el profesor o incluso a la hora de estudiar; dado que es más complicado comprender el texto y esto no llevaría al fracaso escolar.

En los libros en particular, la compresión depende de los acontecimientos narrados, que pueden ser presentados en diferentes momentos, con el fin de construir una representación coherente de la narración. Las relaciones entre los eventos de una historia pueden ser de diferentes tipos, causal, temporal, espacial, etc. Además, las ilustraciones facilitan a un niño la construcción de las relaciones entre diferentes eventos.

Ante este caos, este proyecto considera todas estas restricciones a la presentar las historias y los juegos, mediante la representación de relaciones causales y temporales, y el razonamiento con acontecimientos de la historia. De esta manera permite proporcionar a los niños un contexto repleto de conexiones causa-efecto, y de tiempo para poder desarrollar sus habilidades.

El objetivo de la aplicación es crear una herramienta que permita, además de la mejora de la comprensión lectora, el seguimiento para una buena evaluación

La visualización e interacción son los puntos clave de este proyecto, pues está demostrado que pueden ayudar mucho a la comprensión lectora de los niños e incluso a la motivación para mejorar su nivel de la misma. Los puntos principales de esta aplicación es tanto la visualización de los juegos, como de las historias.

La aplicación se divide en un sistema que cuenta con varios libros, cada uno de esos libros está estructurado en diferentes historias y cada una de estas tiene una serie de episodios. A su vez, estos últimos están formados por un texto y una imagen que ayuda al niño a comprender mejor la historia.

Cada una de ellas cuenta con varios cuatro niveles, siendo el uno el nivel más fácil y el

LA GACETA REGIONAL DE SALAMANCA
SALAMANCA
16/02/14
Prensa: Diaria
Tirada: 15.732 Ejemplares
Difusión: 13.240 Ejemplares
Cód: 78973832
Página: 33
Sección: OTROS Valor: 2.246,00 € Área (cm2): 892,0 Ocupación: 87,63 % Documento: 2/2 Autor: SANDRA HERNÁNDEZ | SALAMANCA Núm. Lectores: 117000

cuatro el más complicado. El funcionamiento de esta aplicación gira en torno a un motor interno que realiza la labor de analizar las historias y crear las preguntas, por tanto estudia lo que está diciendo el texto y en función de los elementos que hay en este, es decir, verbos y palabras, crea automáticamente las preguntas de los juegos.

Las preguntas van cambiando, de manera automática, por lo que no siempre tendremos las mismas preguntas. Una vez tenemos estas preguntas, llamadas "los juegos", que tratan sobre el texto que previamente han leído los alumnos. Estos "juegos" en función de si el niño acierta o falla, con un máximo de cinco intentos y del tiempo que tarda en responder, son los que determinan a través de un motor inteligente si el niño sube de nivel o se queda en el mismo.

Otra posibilidad es desbloquear otras historias de otros libros del mismo nivel, únicamente algo más complicadas, para hacer una especie de seguimiento progresivo del alumno.

Los objetivos que persigue esta aplicación informática es el desarrollo de una herramienta que permita el seguimiento de alumnos o niños con dificultades lectoras, de forma que sea posible ofrecerles diferentes textos con una complejidad diferente y al mismo tiempo se permita por parte de los profesores la evaluación de su nivel de compresión.

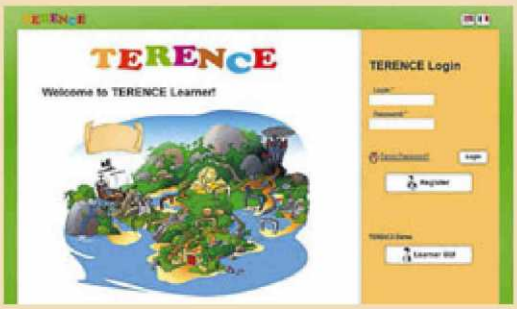
Por el momento, puede ser utilizada para el aprendizaje de idiomas como el inglés y el italiano

En la actualidad, esta aplicación se encuentra únicamente en dos idiomas: el Ingles y en Italiano, en cambio no descartan traducirla al idioma español en un futuro próximo.

Por el momento esta puede ser utilizada para el aprendizaje de estos dos idiomas. Además de esto, es posible la utilización de la misma tanto desde ordenadores como de tabletas para así conseguir una mayor interacción con el público al que va destinada.

Esta es una demostración más de que el aprendizaje y las tecnologías no están reñidas, sino todo lo contrario; las tecnologías han sido y están siendo pensadas para hacer la vida más fácil y ayudar a las personas en todo lo posible.

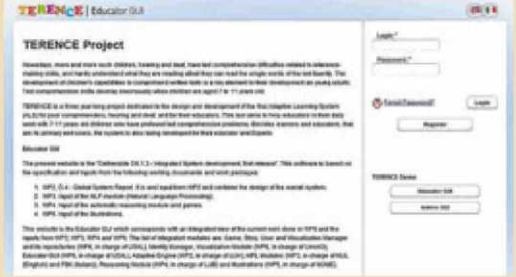
Atractivos



PÁGINA DE INICIO Y VENTANA EMERGENTE DE REGISTRO. El programa está pensado para ejecutarse desde un servidor. Los usuarios podrán utilizarlo a través de cualquier navegador web, accediendo a la dirección donde esté alojada la aplicación. La página de inicio se puede visualizar y posteriormente aparecerá una ventana emergente de registro.

PÁGINA DE VISUALIZACIÓN Y ELECCIÓN DE AVATAR. Una vez en la web, la primera opción que se presenta es elegir el personaje o "avatar" que acompañará al niño en su periplo por los juegos y la lectura. Si ya eligió un personaje en anteriores ocasiones, esta será la opción predeterminada. En cualquier caso, es posible cambiar el avatar que se eligió en otras sesiones.

ELECCIÓN DE LIBRO Y MAPA DE HISTORIAS . Entonces, el alumno tiene disponible una nueva página que muestra un mapa con diversas historias localizadas mediante una imagen en forma de pincho. El niño puede pulsar encima para ver el título de la historia, y decidir si quiere leerla y jugar, o buscar otra.



PÁGINA DE ACCESO A LA APLICACIÓN. Por otra parte, para el educador también existe una aplicación que permite editar libros, avatares y visualizar el progreso y otros datos del alumno. El educador comienza en una página de inicio donde se le permite acceder a la aplicación mediante un login y una contraseña.

PÁGINA PARA VISUALIZAR ERRORES, ACIERTOS Y TIEMPO EMPLEADO. También existe la opción de visualizar los alumnos que tienes a tu cargo y añadir otros nuevos a los que quieres supervisar. En ella se supervisan los errores, aciertos y tiempo empleado.