

La UGR desarrolla un programa para mejorar la atención de niños autistas

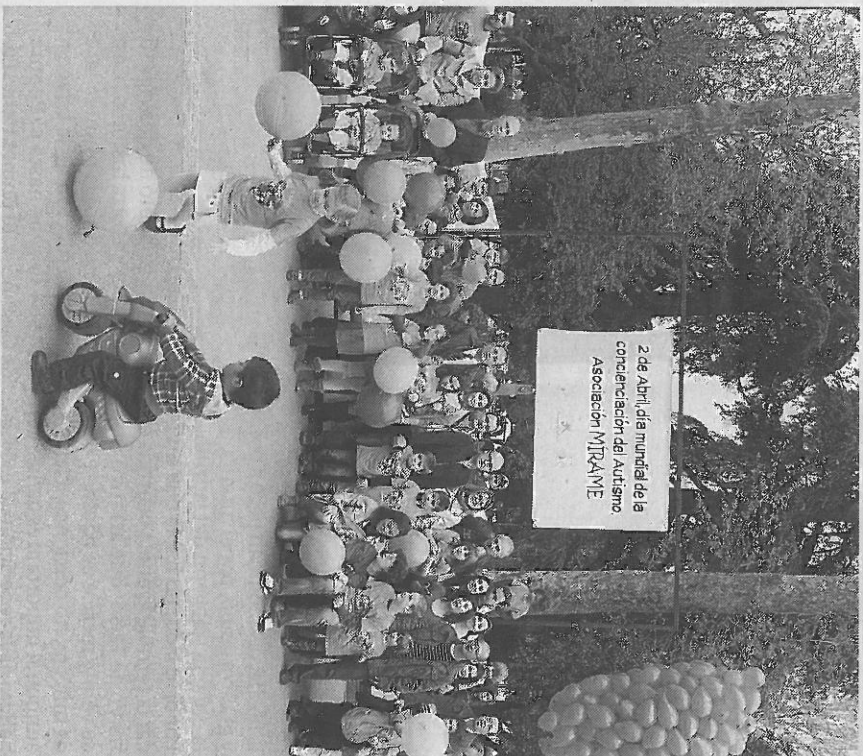
La aplicación, creada por profesores de la Escuela de Informática, es gratuita y ha contado con el apoyo de la Fundación Orange

ANDREA G. PARRA

GRANADA. Una investigación para mejorar el día a día de niños y familias enteras. El proyecto se denomina 'Sigueme' y ha sido promovido por la Fundación Orange y desarrollado en la Escuela de Informática y Telecomunicaciones de la Universidad de Granada (UGR). Se presentará el próximo día 6 de noviembre y los objetivos son la estimulación cognitiva y perceptivo-visual para ayudar a la mejora de atención y adquisición de significado de las palabras en niños con autismo y bajo nivel cognitivo. Permite, además, la personalización de la herramienta para adaptarse a los niños.

El resultado de este trabajo es una aplicación gratuita para ordenador iPad y tablets Android. El proyecto lo han realizado tres profesores de la Escuela del campus de Aynadamar, del departamento de Lenguajes y Sistemas Informáticos. Son María José Rodríguez Fórtiz, como coordinadora, María Luisa Rodríguez Almenndros y Marcelino Cabrera Cuevas. También han participado la spin-off Everware Technologies y colegios de Educación Especial en donde se ha probado la aplicación.

Los profesores han desarrollado un estudio piloto con más de 80 niños y niñas de España donde se ha comprobado la utilidad de la herramienta para



Acto del Día Mundial de Concienciación del Autismo. **A. AGULLAR**

muy cuidadoso. Además gráficamente es muy atractivo. Se presentan seis fases que van desde la estimulación basal a la adquisición de significado a partir de videos, fotografías, dibujos y pictogramas, in-

cluyendo las últimas fases actividades de categorización y asociación mediante juegos. Se puede consultar y 'descargar' las aplicaciones en <http://asistric.ugr.es/sigueme>.

El director de la Escuela de Informática y Telecomunicaciones de la institución universitaria granadina, Joaquín Fernández Valdivia, explica que gran parte de las aplicaciones para apoyo en educación especial fueron diseñadas para educación infantil y no son válidas

o porque no tienen en cuenta su forma de percibir y comprender el mundo que les rodea. En este sentido, no existen aplicaciones que se puedan personalizar según las necesidades y habilidades del niño para trabajar la atención y la percepción y que estén pensadas para niños con un nivel cognitivo bajo, que inicialmente ni siquiera sea capaz de reconocer un objeto viendo su fotografía o un vídeo de este.

Esta propuesta de la Escuela de Informática es novedosa en este sentido, ya que se propone una aplicación que va estimulando y entrenando al niño de forma incremental para que reconozca un objeto del mundo real en una representación que puede ser una fotografía, vídeo, dibujo, pictograma y texto escrito. Este entrenamiento puede permitir que, una vez conseguida la atención del niño y que éste sea capaz de reconocer el objeto y su representación, pueda usar otros programas informáticos o soporte en papel que le ayuden a seguir aprendiendo y adquirir nuevas competencias educativas.

La personalización permitirá adaptar los contenidos de aprendizaje y la forma de interacción con el dispositivo a lo que necesita el niño en cada momento, pudiendo evolucionar conforme el niño o niña va aprendiendo, según detallan.

De gran utilidad

Los dispositivos móviles son un soporte «ideal para estas aplicaciones ya que permiten a los niños tocar y experimentar y ofrecen sonidos e imágenes fijas y en movimiento de gran calidad, que en sí son ya un estímulo. Su uso en pizarras digitales

Han desarrollado un estudio piloto con más de 80 niños y niñas de toda España