

# Un videojuego enseña a los escolares habilidades orales y lectoras

LEVANTE-EMV. VALÈNCIA

■ Para mejorar las habilidades orales y lectoras de los escolares y prevenir posibles trastornos del lenguaje, como la dislexia o la disortografía, Esteban Peñaherrera, estudiante de doctorado de Educación y TIC (E-learning) de la Universitat Oberta de Catalunya (UOC), ha creado WIN,

un videojuego interactivo pensado para niñas y niños de tres a seis años.

El proyecto, que ha sido finalista del programa de emprendimiento SpinUOC—impulsado por la plataforma Hubbik—, permite detectar los movimientos corporales y las producciones de voz a través de modelos de inteligencia artificial, lo que

facilita la interacción con el juego.

«Nuestros potenciales clientes son los padres y madres, el profesorado de las escuelas públicas y privadas para que lo utilicen como complemento a la educación, y los profesionales logopedas», apunta este emprendedor que desarrolla WIN en el marco de su doctorado,

con la supervisión de Llorenç Andreu, catedrático de los Estudios de Psicología y Ciencias de la Educación.

El proyecto incluye 33 actividades y se basa en tres habilidades orales que son los principales predictores del nivel de lectura: la conciencia fonológica, la morfosintaxis y el vocabulario. «El videojuego está basado en la metodología Prevenir, resultado de mi investigación doctoral, que explica las habilidades orales que se deben enseñar a los niños y niñas y cómo hacerlo. Hay evidencia cientí-

fica de que, al practicar las habilidades orales, se mejora el nivel de lectura», señala el investigador.

Esteban Peñaherrera ha creado esta herramienta porque durante su infancia sufrió un trastorno obsesivo-compulsivo que superó gracias a la intervención psicológica. «Desde siempre me he sentido en deuda con la psicología infantil y, como soy desarrollador de software, se me ocurrió que la mejor manera era crear un videojuego de ayuda en algún trastorno, en este caso del lenguaje», reconoce.