

# Videojuegos en la salud

Las personas con autismo tienen la percepción del entorno diferente al resto, con dificultades para percibir y procesar adecuadamente las figuras humanas. Sobre estos puntos incide “la habitación de los pictogramas” (pictogram romm), una de las primeras incursiones en el uso de tecnologías en personas con este trastorno. Se trata de un conjunto de videojuegos, creados por el Grupo de Autismos y Dificultad de Aprendizaje del Instituto de Robótica de la Universidad de Valencia (España), en colaboración con la Fundación Orange, que se puede descargar gratuitamente en internet ([www.pictogramas.org](http://www.pictogramas.org)) y que supone una forma lúdica y entretenida de avanzar en áreas claves del desarrollo.

“Es una aplicación que consta de 40 videojuegos que pretenden mejorar los objetivos educativos en personas con autismo, desarrollando puntos como el lenguaje corporal, la atención conjunta o la imitación”, explico a Efe, Javier Sevilla, coordinador del Grupo de la Universidad de Valencia. Con estos videojuegos, los niños y adultos que presentan TEA pueden “aprender jugando”, para lo que se utiliza un sistema de realidad aumentada en el que estas personas “pueden verse en un espejo con un monigote superpuesto que imita sus movimientos, permite conocer las partes de su propio cuerpo, realizar posturas, moverse, jugar, etc.” Para Sevilla esta herramienta tecnológica es de gran utilidad también para aquellos que, además de autismo, presenten una incapacidad intelectual.

Esta aplicación no funciona en videoconsolas, solo exclusiva para PC con el sistema operativo Windows 7 y solo requiere el uso del sensor Kinect de Microsoft, un dispositivo que posibilitan el reconocimiento del cuerpo humano en su totalidad. “Lo que se pretende es ayudar a comprender mejor su cuerpo, conocerlo mejor, tener conciencia de sí mismo, de sus manos, sus piernas”.

Este proyecto de la Universidad de Valencia “abre nuevas posibilidades educativas, porque hasta ahora en la tecnología no había grandes cosas hechas”, avanza este miembro del Grupo de Autismo valenciano que ya tiene en marcha la aplicación Azahar, para teléfonos móviles y ordenador, y próximamente en Iphone y Android, para que los autistas puedan entretenerse, aprender y comunicarse a través de estos terminales.

Actualmente, los trastornos del espectro de autismo se estima que afectan a una de cada 200 personas.