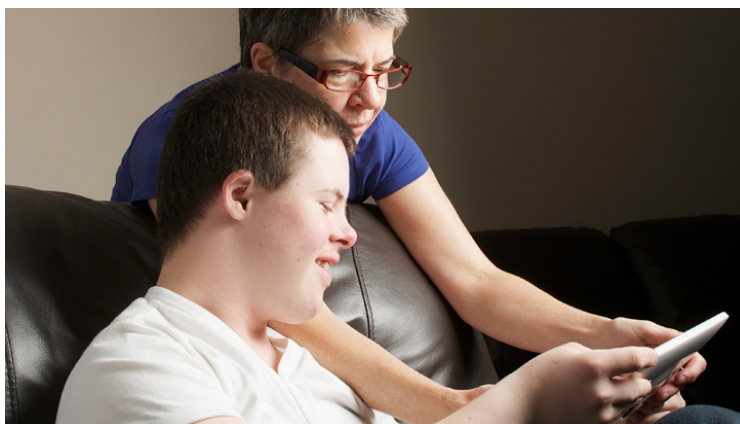


08/05/2017

Un videojoc per millorar la comunicació dels joves amb Síndrome de Down



El projecte PRADIA pretén avaluar la millora de les habilitats comunicatives dels joves amb Síndrome de Down després de l'ús d'un videojoc educatiu. Un total de 30 joves d'entre 14 i 21 anys participaran en l'estudi. La intervenció aborda les relacions entre prosòdia i pragmàtica, amb la finalitat que el participant millori tant en la comprensió dels missatges com en la producció dels mateixos, de manera que guanyi naturalitat i fluïdesa en l'acte comunicatiu.

En el marc del projecte *PRADIA: l'aventura gràfica de la pragmàtica i la prosòdia*, que s'ha beneficiat d'un ajut de la Fundació BBVA a Equips d'Investigació Científica en Humanitats Digitals, 2015, es proposa una pràctica educativa en l'àmbit de la inclusió: l'ús d'un videojoc que permeti millorar les habilitats comunicatives dels joves afectats per la Síndrome de Down. Específicament, la intervenció aborda les relacions entre prosòdia (entonació, fluïdesa, entre altres aspectes) i pragmàtica (comprensió de les situacions reals de comunicació). La investigació, de caràcter aplicat, es basa en la metodologia del videojoc educatiu per implementar un catàleg d'activitats que permetin adquirir de manera lúdica els objectius d'aprenentatge. Es planteja així un ús innovador de les tecnologies de la informació en el tractament d'una qüestió pròpia de les humanitats, com és el cas de la vehiculació de continguts

de lingüística a l'educació especial.

Partim del convenciment que la millora en la competència prosòdica afavoreix la inclusió educativa i social dels joves afectats per la Síndrome de Down, en potenciar tant la interacció amb iguals com la socialització amb el grup. Quan produïm un enunciat, no només articulem un so darrere l'altre, sinó que també variem la intensitat amb la qual parlem, el nostre to de veu i la velocitat de parla, entre altres possibles modificacions. És per això que podem percebre diferents interpretacions d'una mateixa frase pronunciada amb diferents modificacions melòdiques o d'intensitat: només variant la prosòdia de la frase, l'enunciat *vine!* pot ser interpretat com una ordre o un prec. Les propietats de les que parlem són els trets prosòdics o suprasegmentals, que actuen sobre seqüències contínues de sons i que són inherents a l'oralitat. Els trets prosòdics contribueixen de forma important al significat dels enunciats, fins al punt que de vegades no podem entendre la funció comunicativa d'un enunciat fins que no tenim aquesta informació.

La intervenció que es proposa en el projecte PRADIA té com a objectiu global que el participant millori tant en la comprensió dels missatges com en la producció dels mateixos, de manera que guanyi naturalitat i fluïdesa en l'acte comunicatiu.

Per poder contrastar l'eficàcia del videojoc com a eina d'intervenció, cal realitzar un estudi controlat sobre els seus possibles efectes positius. Per a tal fi es realitzarà una avaluació (prèvia i posterior a la intervenció) en dos grups de persones amb Síndrome de Down de les mateixes característiques. Es formaran així dos grups: un grup experimental al qual se li administrarà el videojoc i un grup control que no estarà exposat al programa. Cadascun dels grups estarà integrat per 15 joves amb Síndrome de Down d'entre 14 i 21 anys. A tots dos grups se'ls administrarà la bateria d'avaluació de la comprensió i percepció prosòdiques *Profiling Elements of Prosody for Speech and Communication* (PEPS-C), descrita a Peppé i McCann (2003) en dos moments temporals diferents. El primer moment d'avaluació tindrà lloc abans que els participants hagin treballat amb el videojoc; el segon es realitzarà un cop finalitzada la intervenció. La segona avaluació es durà a terme en els dos grups (experimental i control) per controlar que els possibles efectes de millora trobats no es deguin a variables no relacionades amb el videojoc, com ara les qüestions maduratives. A més, en la primera avaluació es mesurarà també tant el nivell de desenvolupament lingüístic de cada participant (prova de vocabulari receptiu en imatges de Peabody, que ha estat àmpliament utilitzada en la bibliografia amb la població de Síndrome de Down) com el seu nivell cognitiu (bateria d'avaluació de Matrius Progressives de Raven: eina d'avaluació cognitiva que ja s'ha comprovat com adequada per al col·lectiu). L'objectiu d'aquestes avaluacions és controlar que els possibles efectes trobats no es deguin a diferències de partida en aquestes variables.

La intervenció es realitzarà de forma individual amb cada participant del grup experimental. El participant treballarà amb el videojoc amb el suport d'un professional expert en discapacitats intel·lectuals i del desenvolupament. Cada participant rebrà 10 hores d'intervenció, distribuïdes en sessions de 30 minuts, el que constituirà un total de 20 sessions d'intervenció per participant.

Els resultats -avaluats per mitjà de les puntuacions en la bateria PEPS-C- s'analitzaran mitjançant un ANOVA mixt amb grup (experimental o control) com a variable intersubjectes i moment d'avaluació (primer i segon moment) com la variable intrasubjectes. Si treballar amb el videojoc suposa una intervenció eficaç, s'esperarà una millora en el segon moment d'avaluació en relació amb el primer sol en el grup experimental.

Lourdes Aguilar

Departament de Filologia Espanyola

Universitat Autònoma de Barcelona

Lourdes.Aguilar@uab.cat

[View low-bandwidth version](#)