



PROYECTO DE UNA ALUMNA DE LA USAL

Un videojuego enseña la flora y fauna del Mediterráneo

DICYT

Un proyecto de la Universidad de Salamanca une la Biología y la animación digital para crear un videojuego educativo enfocado a la enseñanza de la fauna y la flora del Mediterráneo. Su autora es Virginia Gallego Ramírez, alumna de la Facultad de Ciencias que se llevó el segundo premio al mejor proyecto fin de carrera en Ingeniería Técnica en Informática de Sistemas gracias a este trabajo, dirigido por el decano, Juan Manuel Corchado.

La idea de crear Aventura en el Mediterráneo surgió de su especialización en el campo de la animación digital, unida a la Biología marina,

“que siempre me había gustado”, asegura la alumna. Aunque en el mercado existen videojuegos educativos, “no hemos visto nada en Biología marina”, afirma. Se trata de una herramienta válida a partir de 8 años y una de sus virtudes es que es “adaptable por parte de los profesores” a distintos niveles educativos. El videojuego se divide en dos partes. La primera es un aula virtual preparada para que el alumno esté acompañado por un profesor, que es quien elige el temario. La segunda, está pensada para que el alumno juegue aplicando conceptos de Biología encarnándose en el personaje del juego.