

Un nuevo videojuego favorece el aprendizaje autónomo

El autor es el estudiante de la Facultad de Ciencias David Hontiveros

DICYT
SALAMANCA

El mundo de las nuevas tecnologías ya es un componente más de la enseñanza, incluidos los videojuegos. Por eso, muchos educadores, investigadores y desarrolladores no dejan de innovar en este campo, tratando de explorar todas sus posibilidades y el aumento de las posibilidades de las nuevas tecnologías no deja de ampliar su campo de acción. En este sentido, un proyecto de la Universidad de Salamanca ha desarrollado un juego educativo en 3D y en *cloud computing* o la nube.

Se trata de uno de los proyectos del Programa de Prototipos Orientados al Mercado dentro del Proyecto de Transferencia de Conocimiento Universidad-Empresa (T-CUE) de la Junta de Castilla y León, en este caso, desarrollado por el alumno de la Facultad de Ciencias David Hontiveros Gordo y dirigido por la profesora del Departamento de Informática y Automática Ana de Luis Reboredo. El objetivo de esta iniciativa es que los alumnos de carreras técnicas desarrollen productos que puedan ser comercializados o dar pie al desarrollo de una empresa.

Para este proyecto, han utilizado una herramienta denominada *Unity Web Player*, que permite que los desarrolladores puedan crear, compartir y presentar modelos 3D de forma fácil y rápida. Usar la tecnología de tres dimensiones

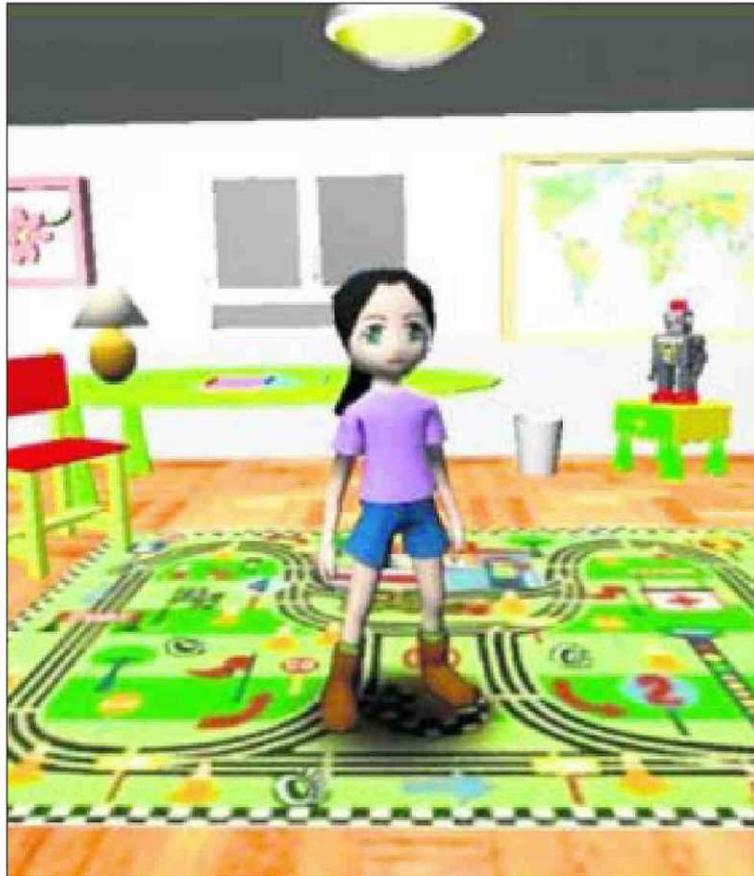


Imagen del videojuego educativo.

DICYT

supone incrementar la forma de representación y organización de la información, según explican los autores. Por otra parte, el hecho de que esté en la nube facilita la accesibilidad, aumentando la motivación y la posibilidad de aprendizaje autónomo. De esta manera, el usuario solo tiene que acceder a Internet y no necesita dispositivos especiales para jugar.

Aunque el modelo puede servir para otros casos, el videojuego creado va destinado al público infantil y trata de estimular aspectos como la memoria o la concentración. La idea no es nueva: se trata

de aprender jugando. La forma es nueva: el carácter accesible, tecnológicamente avanzado y con una interfaz intuitiva para los usuarios. Estos acceden al videojuego, enlazando con un nodo servidor que permitirá el acceso al entorno *cloud* que recupera la información vinculada con el videojuego 3D.

El objetivo es afianzar un nuevo medio para la enseñanza que resulte cercano al público infantil, de forma que esté motivado para aprender jugando, evitando así el rechazo que a veces se produce ante el aprendizaje formal tradicional. ■