



LA GACETA

REGIONAL DE SALAMANCA

JUEVES, 10 DE OCTUBRE DE 2013.

Año XCIII. Nº 30.197 D.L.S. 9-1958

PRECIO: 1,20 €

Gomecello estrena la "amnistía" catastral en Salamanca este año

PÁGS. 2-3 Gomecello será el único municipio por ahora de Salamanca que estrenará la "amnistía" catastral, un procedimiento aprobado por el Gobierno que permite dar de alta inmuebles o reformas que no estaban registrados por el Catastro pagando sólo 60 euros, además de los importes que se hayan dejado sin abonar del IBI por esa irregularidad en los últimos cuatro años. El proceso de regularización se aplicará de forma progresiva al resto de localidades de la provincia hasta 2016. La iniciativa permite a los propietarios evitar las sanciones.

INICIATIVA
El procedimiento permite dar de alta inmuebles o reformas no registrados en el Catastro pagando sólo 60 euros

PLAN
El proceso de regularización que evita ser sancionado se aplicará de forma progresiva al resto de localidades hasta 2016



Diego seguirá acudiendo al Senado pese a la concesión del suplicatorio

PÁG. 7

Elena Diego seguirá acudiendo al Senado pese a que el pleno de la Cámara concedió ayer el suplicatorio para que la parlamentaria del PSOE pueda ser juzgada por un presunto delito de prevaricación administrativa.

EDUCACIÓN



Videojuego salmantino para aprender español

PÁG. 10 La Universidad de Salamanca presentó ayer su videojuego "HiHola", una revolucionaria herramienta educativa que le ha supuesto una inversión de 2,8 millones de euros. Servirá de apoyo a los profesores para la enseñanza del español a estudiantes de nivel medio. Los alumnos de las franquicias de la

institución académica serán los primeros en recibir el juego, junto con el material que obtengan de sus respectivas escuelas. La Universidad pretende rentabilizar su inversión comercializando el producto a otros países, por lo que ya ha avanzado contactos con empresas de Estados Unidos y de Brasil.

Detenido un joven por acosar a una niña de 13 años que se negaba a salir con él

PÁG. 53

La amenazó a ella y a su familia, difamándola además entre sus vecinos y compañeros de colegio. Tenía órdenes de alejamiento de otras tres menores de edad.



Un incendio en Larrodriego mata a 20 cerdos

PÁG. 54 Un cortocircuito en un foco de la luz provocó ayer un virulento fuego en una nave agrícola de Larrodriego. Veinte cerdos y 1.500 pacas de paja resultaron calcinados por las llamas tras propagarse a una nave anexa donde estaban los animales. / ENE

Hallan restos de semen en la camiseta que vestía Asunta el día de su muerte

PÁG. 55

Los investigadores han descartado que pertenezcan a su padre

SANIDAD

Sacyl inicia el lunes la vacunación contra la gripe

PAG. 8

La población diana podrá vacunarse hasta el próximo 30 de noviembre

PÁG. 41 CASO NÓOS

El juez halla un traspaso de 150.000 euros de Aizoon a la Infanta Cristina

PÁG. 42 ECONOMÍA

Montoro: "Los salarios no bajan en España, moderan su crecimiento"

PÁG. 48 DEPORTES

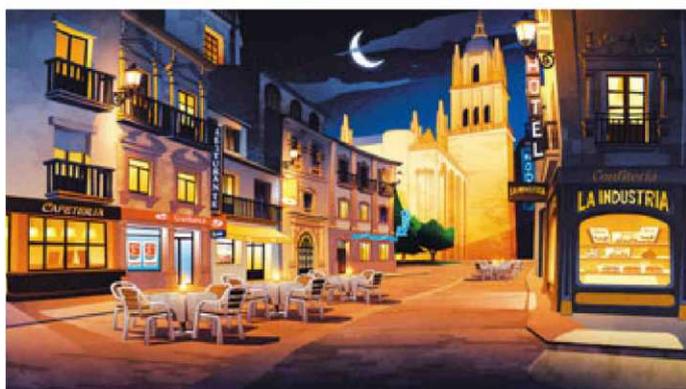
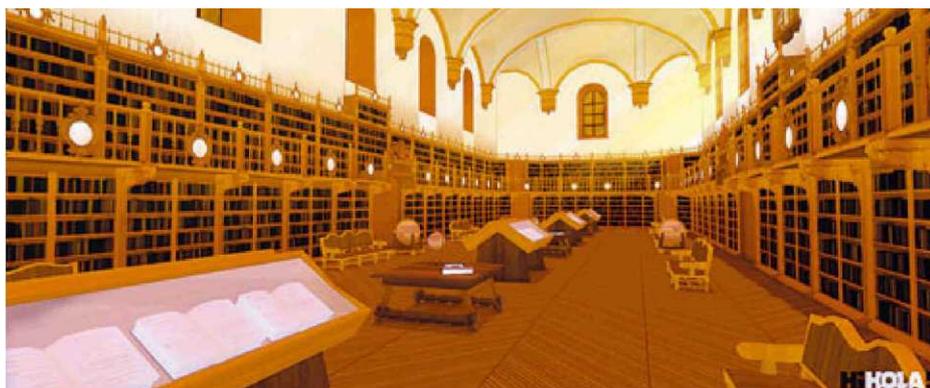
La juez firma la "extrema unción" de la UDS y certifica su muerte

HOY, 64 PÁGINAS

SALAMANCA	2	EXTRANJERO	44
OPINIÓN	4	SOCIEDAD	45
AGENDA	22	TOROS	47
PROVINCIA	25	DEPORTES	48
CAMPO	37	SUCESOS	53
CASTILLA Y LEÓN	38	CARTELERA	60
NACIONAL	40	TELEVISIÓN	61
ECONOMÍA	42	EL TIEMPO	63

HOY, CON LA GACETA

- Páginas especiales:
 - Tendencias
 - Otoño-Invierno



Imágenes del videojuego "HiHOLA" ambientado en Salamanca, donde el avatar simula ser un estudiante de la ciudad.

UNIVERSIDAD ■ PRESENTACIÓN OFICIAL DEL PROYECTO

La Universidad lanza su revolucionario videojuego para enseñar el español

- La herramienta ha costado 2,8 millones de euros y divulgará la cultura salmantina
- La institución ofrece la animación como un instrumento de apoyo para los profesores

B.H.
Tras una inversión de 2,8 millones de euros, la Universidad de Salamanca presentó ayer el videojuego de enseñanza del español "HiHOLA", una revolucionaria herramienta de apoyo a la actividad educadora del profesor que estrenarán los estudiantes de las franquicias de español de la institución académica. La vicerrectora de Innovación, Pastora Vega, presentó ayer el proyecto, que ha sido el resultado del trabajo colaborativo de varios equipos de la Universidad con empresas del sector de la animación virtual.

Se trata de un proyecto enmarcado dentro de la rama de la innovación educativa y que se ha desarrollado con el apoyo del Ministerio de Industria, Energía y Turismo, dentro del Plan Avanza, así como del Ministerio de Educación a través del programa de Campus de Excelencia Internacional y sus programas Usal 2.0 y Franquicias del Español.

El juego presenta un avatar (representación gráfica de un humano), un estudiante de Salamanca que debe ejecutar un conjunto de prácticas comunicativas que permiten al jugador desarrollar sus habilidades lin-



Oscar Gil, Fernando Almaráz, Pastora Vega y María Isabel Toro, ayer. /BARROSO

El producto se distribuirá en primer lugar entre los alumnos de las franquicias de español de la institución académica

güísticas. Está ambientado en los lugares y monumentos más representativos de la ciudad, como la Plaza Mayor, el edificio Histórico de la Universidad, la sala de Fray Luis de León o el Cielo de Salamanca, entre otros. "Se ha buscado que también sea un portal de difusión de la cultura y el patrimonio salmantino", apuntó ayer Pastora Vega.

"HiHOLA" ya se ha utilizado en cursos internacionales para

actividades docentes, pero oficialmente comenzará su andadura con los alumnos de las franquicias de español de la Universidad, a los que se les entregará junto con el material docente de las escuelas.

"El objetivo es explotarlo al máximo y para ello hemos desarrollado un plan de negocio que contempla la distribución internacional del videojuego, siendo los principales mercados Estados Unidos y Brasil", explicó ayer la vicerrectora de Innovación. En cuanto a las características del videojuego, cabe destacar que el profesor podrá imponer tareas a los alumnos a través de él, como prácticas en las que deben escuchar conversaciones para responder a determinadas preguntas y charlar en español con otros grupos.

"El educador puede acceder a esas conversaciones e incluso corregirlas", explicó ayer Oscar Gil Gonzalo, director de Proyectos de Innovación. "HiHOLA" también es una herramienta de pronunciación, con una fase en la que el alumno puede escuchar palabras y compararlas con su propia pronunciación. Para ofrecer otras formas educativas, incluye juegos como el Trivial y La Ruleta de la Fortuna.

LOS DATOS

■ **PARA ALUMNOS DE NIVEL MEDIO.** El director de Invocación, Oscar Gil Gonzalo, explicó ayer que el videojuego "HiHOLA" está pensado para que lo utilicen en el ámbito académico estudiantes de nivel "medio", dado que para avanzar en el juego es imprescindible un conocimiento mínimo del idioma.

■ **PRIMERAS IMÁGENES.** Hace casi un año la Universidad de Salamanca ofreció las primeras imágenes del videojuego, en concreto en la feria "Empírika" de Brasil. En aquel momento el proyecto aún estaba en desarrollo y, tal y como se ha podido conocer ahora, la presentación de entonces ha tenido su fruto, ya que la institución cuenta con posibles compradores en este país iberoamericano.

■ **PLAZO CUMPLIDO.** Desde el origen del proyecto el objetivo era que comenzara a utilizarse en este curso 2013-2014. Tal y como se preveía, se han cumplido los plazos establecidos y comenzará a utilizarse ya como herramienta para reforzar el aprendizaje del español.

■ **PARA UNIVERSIDADES E INSTITUTOS.** Según la vicerrectora de Innovación, Pastora Vega, el videojuego "HiHOLA" es una herramienta idónea tanto para alumnos de universidades que quieran aprender español como para estudiantes de Educación Secundaria. Por otro lado, apuntó que el material incluye un servicio de mantenimiento a través del cual se actualizará periódicamente.