EL NORTE DE CASTILLA (ED. SALAMANCA) 10/10/13
VALLADOLID

Prensa: Diaria
Tirada: Sin datos OJD
Difusión: Sin datos OJD

Cód: 74961857

Página: 8

Sección: LOCAL Valor: 732,00 € Área (cm2): 406,8 Ocupación: 46,6 % Documento: 1/1 Autor: Núm. Lectores: 0

La Usal comercializa un videojuego para aprender español

El nuevo producto ha supuesto una inversión de 2,8 millones y despierta ya el interés de centros de EE UU y Brasil

:: RICARDO RÁBADE /GMCYL

SALAMANCA. La Universidad de Salamanca ha invertido nada más y nada menos que 2,8 millones de euros en la producción y comercialización de un videojuego, denominado 'Hihola!', destinado a la enseñanza del español. El nuevo videojuego será utilizado como herramienta didáctica para el aprendizaje de nuestra lengua, tanto en la sede del Estudio salmantino a través de su Servicio de Cursos Internacionales, como por las franquicias internacionales de las Escuelas de Lengua Española de la entidad académica. Así lo destacaron ayer en una rueda de prensa la vicerrectora de Innovación, Pastora Vega; el director del Servicio de Innovación y Producción Digital, Fernando Almaraz; la directora del Servicio de Cursos Internacionales, Maribel Toro; y el director de Proyectos de Innovación, Óscar Gil.

Además, este innovador método docente ha despertado ya el interés de centros universitarios de Estados Unidos y Brasil, según avanzó la vicerrectora, naciones en las que cada vez hay más demanda del español. Además, con el objetivo de explotar al máximo este nuevo recurso docente, Pastora Vega indicó que se está desarrollando un plan de negocio que contempla la distribución a escala internacional del videojuego para más centros docentes. La producción del videojuego ha contado con el apoyo del Ministerio de Industria, Energía y Turismo a través del Plan Avanza, así como del Ministerio de Educación por medio del Programa del Campus de Excelencia Internacional.

El videojuego muestra a sus usuarios, además, un mundo virtual en tres dimensiones, ambientado en la capital salmantina, donde los alumnos deberán desarrollar toda una serie de prácticas comunicativas que permiten hacer uso de las principales destrezas lingüísticas en el aprendizaje del español. El nuevo producto educativo introduce al estudiante en un entorno virtual, en el que el alumno debe utilizar la lengua española para hacer frente a situaciones cotidianas. De este modo, el profesor puede utilizar el videojuego como un material de apoyo a la docencia presencial .

Otra faceta que destacaron los promotores del videojuego es que permitirá dar a conocer, además, la capital salmantina, especialmente su patrimonio histórico y artístico. Para ello, todo el entorno gráfico se nutre de los principales monumentos de la ciudad, incluyendo algunos de sus espacios más representativos, como la propia Universidad, pudiendo incluso el alumno realizar una visita virtual a la Biblioteca Antigua del Edificio Histórico. La vicerrectora detalló también que 'Hihola!' es el resultado de la colaboración entre equipos docentes de la propia Universidad y empresas del sector de la animación digital.

Óscar Gil, Fernando Almaraz, Pastora Vega y Maribel Toro presentaron el videojuego. :: ALMEIDA

LOS RETOS DE 'HIHOLA!'

Proyección internacional. El nuevo videojuego será utilizado tanto por el Servicio de Cursos Internacionales como por las franquicias de las Escuelas de Lengua de la Universidad de Salamanca.

Difusión del patrimonio. 'Hihola' muestra al usuario un mundo virtual en tres dimensiones, que obliga al alumno de español a ejercitar sus destrezas lingüísticas.