

Aplican un juego virtual para mejorar el aprendizaje del alemán en universitarios

Investigadores de las universidades de Cádiz y de la Autónoma de Madrid han desarrollado una plataforma digital para mejorar enseñanza del idioma alemán en universitarios. El *software*, llamado VirTUAM, utiliza la realidad virtual en 3D e integra aspectos lúdicos y educativos.

Fundación Descubre

3/7/2013 13:00 CEST



La herramienta incluye un juego en 3D llamado 'The supermarket-game' / Fundación Descubre

Un equipo del Grupo de Investigación Mejora del Proceso Software de la [Universidad de Cádiz](#), junto a varios expertos de la [Universidad Autónoma de Madrid](#), han desarrollado la plataforma digital VirTUAM para mejorar la enseñanza del alemán.

Según sus creadores, esta herramienta permite explorar nuevas fórmulas que favorecen la motivación y el aprendizaje del alemán mediante un juego de realidad virtual en 3D que integra aspectos lúdicos y educativos.

Además, en un estudio publicado este año en la revista *Computers & Education*, se destaca que la plataforma, desarrollada con *software* libre, "incrementa enormemente la motivación de los alumnos en un aprendizaje autónomo, facilitando la adquisición de diferentes destrezas lingüísticas"

La herramienta configura una comunidad *on line* donde los estudiantes pueden interactuar entre sí a través de personajes o avatares y usar objetos

o bienes virtuales. El principal objetivo del estudio fue medir su impacto dentro del ámbito educativo. Para ello, los investigadores desarrollaron una aplicación o juego en 3D al que denominaron *The supermarket-game* que posteriormente integraron en la plataforma VirTUAM.

“Este videojuego permite aprender el vocabulario gracias a las diferentes situaciones que se generan de forma cotidiana en un supermercado, desde elaborar la lista de la compra en pareja o familia a conocer los nombres de los productos que se pretenden adquirir”, indica Anke Berns, investigadora de la Universidad de Cádiz.

La herramienta configura una comunidad donde los estudiantes pueden interactuar a través de personajes o avatares

Desarrollo de competencias

Esta metodología de aprendizaje fue probada y evaluada por 85 jóvenes universitarios entre 18 y 24 años inscritos el pasado año 2012 en un curso de alemán del nivel A 1 de la Universidad de Cádiz durante más de ocho meses. “El proceso constó de cuatro niveles de dificultad y cada uno de ellos se centró en el desarrollo de las diferentes competencias básicas: comprensión oral, lectura y escritura”, explica la investigadora.

Además, “muchos estudiantes también hicieron uso del *chat* de texto con el fin de intercambiar información relacionada con el juego o para practicar el idioma mediante pequeñas charlas con otros jugadores”, añade.

Finalmente, los expertos evaluaron el impacto y la utilidad de esta aplicación mediante una prueba de nivel anterior y posterior al juego y un cuestionario completado por los alumnos al final del curso. “Los datos recogidos en los tests y las encuestas fueron altamente satisfactorios y nos indicaron que nuestros estudiantes habían mejorado su conocimiento gracias al uso de esta herramienta”, dice Berns.

No obstante, el equipo investigador, que presentará estos resultados en la

8th European Conference on Technology-Enhanced Learning el próximo mes de septiembre en Chipre, ya trabaja en extender esta metodología a niveles más avanzados del idioma mediante la incorporación de pruebas de más dificultad "que requiera mayor destreza por parte de los estudiantes", concluye la investigadora.

Referencia bibliográfica:

["Game-like language learning in 3-D virtual environments"](#)

Derechos: **Creative Commons**

TAGS

JUEGO | 3D | VIRTUAL | APRENDIZAJE | ALEMÁN | IDIOMA |
COMPETENCIA | LINGÜÍSTICA |

Creative Commons 4.0

Puedes copiar, difundir y transformar los contenidos de SINC. [Lee las condiciones de nuestra licencia](#)