

## MEMORIA FINAL

### Actuaciones Avaladas para la Mejora Docente, Formación del Profesorado y Difusión de Resultados Modalidad A

Identificación de la actuación	
Código:	(Código: AAA_012_053.XXX)
Título:	El empleo de videojuegos para el apoyo al aprendizaje de lenguas extranjeras aplicado al Alemán (Nivel A1)

Responsable	
Apellidos y nombre:	Berns, Anke
Correo electrónico:	anke.berns@uca.es
Departamento:	Filología Francesa e Inglesa

1. Describa la contribución a la actuación de cada uno de los participantes. Copie y pegue las líneas que necesite para contemplarlos a todos y disponga del espacio que necesite.

Apellidos y nombre:	Berns, Anke
Coordinación de la parte didáctica del proyecto: 1) Desarrollo y diseño didáctico del videojuego 2) Realización de las pruebas con estudiantes de la asignatura de Alemán II 3) Análisis y evaluación de las pruebas mediante cuestionario y realización de pre-y posttests	

Apellidos y nombre:	Molina Cabrera, Daniel
Coordinación de la parte técnica del proyecto: 1) Desarrollo y diseño técnico del videojuego 2) Asesoramiento técnico de la plataforma OpenSim	

Apellidos y nombre:	Ruiz Rube, Iván
Coordinación de la parte técnica del proyecto: 1) Desarrollo y diseño técnico del videojuego 2) Asesoramiento técnico de la plataforma OpenSim	

2. Describa de manera precisa los resultados obtenidos a la luz de los objetivos y compromisos reflejados en la solicitud. Copie y pegue tantas tablas como necesite y tenga en cuenta que la extensión de este apartado no podrá sobrepasar el de un folio (2 páginas).

**Objetivo 1:**

El primer objetivo fue el diseño didáctico de un videojuego para el apoyo al aprendizaje del alemán (nivel A.1 del MCERL) a fin de crear una herramienta altamente interactiva y capaz de fomentar el aprendizaje colaborativo entre nuestros alumnos.

**Actividades realizadas y resultados obtenidos:**

En esta primera fase desarrollamos los materiales didácticos en los que se iba basar nuestro videojuego. Para ello se diseñaron varias actividades lúdicas que se iban a alojar en dos salas diferentes: la primera se iba a desarrollar en una sala interactiva (Figura 1), en la que los alumnos iban a poder practicar diferentes aspectos lingüísticos (el uso de las preposiciones y nuevo vocabulario), y una sala 2 en la que se le pedía a los alumnos a realizar, en parejas, varias tareas colaborativas (Figura 2: Juego de rol). El objetivo de estas actividades fue ante todo el de ofrecer a los alumnos una herramienta que les facilitara y motivara para el autoaprendizaje fuera del aula. Además mediante la creación de juegos que el alumno podía jugar individualmente y otros que podía jugar solamente en pareja pretendimos diversificar la interacción durante el proceso de aprendizaje. Para más detalles quisiéramos referir al portal web, que creamos durante el desarrollo del proyecto, a fin de compartir sus resultados con todos los investigadores interesados en él: (<http://code.google.com/p/aprendizaje-colaborativo-preposiciones-aleman-en-opensim/>)

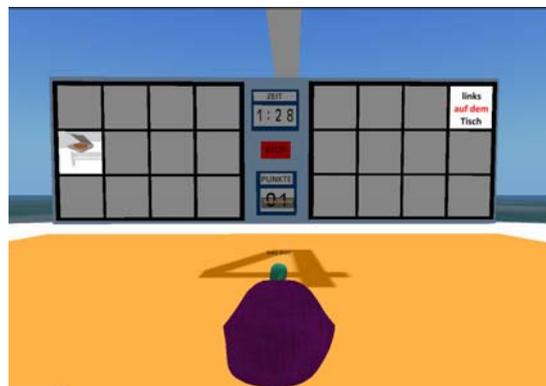


Figura 1: Sala de entrenamiento

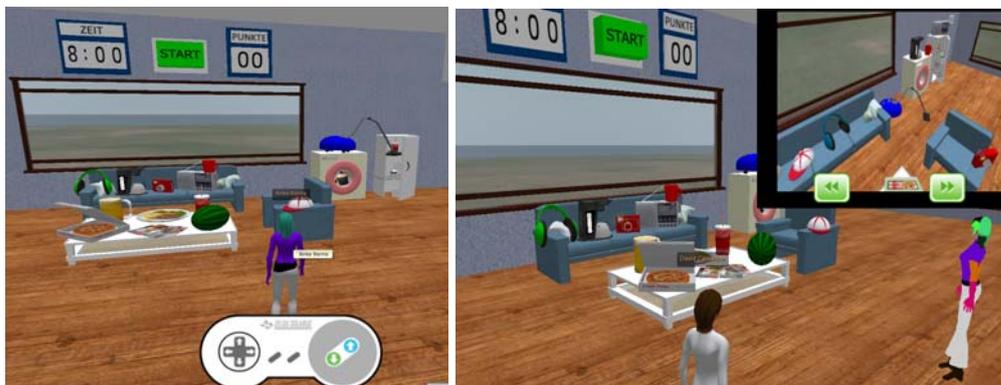


Figura 2: Sala 2 (Juego de rol)

**Objetivo 2:**

El segundo objetivo fue el desarrollo y diseño técnico del juego.

**Actividades realizadas y resultados obtenidos:**

Para el desarrollo técnico del videojuego se tuvieron que realizar las siguientes actividades:

Crear una región de pruebas en donde alojar el videojuego. Esta región se creó en colaboración con la EPS de la Universidad Autónoma de Madrid que administra una plataforma virtual, llamada VirtUAM (Mundos virtuales Universidad Autónoma de Madrid). Dicha plataforma está creada con el software libre de *Open.Sim* y nos permite crear nuestras propias regiones y tantos objetos como necesitamos. Además nos permite administrar y controlar en cada momento el acceso de usuarios externos. Una vez creada la región de pruebas, que denominamos *Aleman2012*, empezamos con el diseño de los scripts necesarios para crear el mecanismo del juego. Entre estos cabe mencionar los siguientes:

-Creación de dos salas en las que se van a desarrollar las actividades didácticas, descritas en el apartado 1 (Objetivo 1). Se crearon un total de 8 paneles basados en un mecanismo que permite girar los diferentes cuadros que contiene cada panel. Este mecanismo tenía como objetivo diseñar un juego que consistía en emparejar objetos con textos y sus correspondientes audios.

-Modelado de objetos (mobiliario etc.) para el *role-play* en el que los alumnos tienen que reordenar varios objetos de una habitación, previamente desordenada por el programa.

-Diseño de un marcador con puntuación: Al acabar el *role-play* se proporciona a los jugadores la puntuación obtenida.

-Diseño de un cronómetro: La actividad dispondrá de un límite de tiempo que los jugadores podrán consultar en este dispositivo.

-Diseño de un marcador de posición correcta o incorrecta: El marcador indica a los jugadores qué objetos están bien colocados.

-Mando de control: Permite mover los objetos a ordenar en la habitación diseñada para el *juego de rol*.

-Diseño de un visor: El visor contiene varias tomas de la habitación y de los objetos a ordenar.

El software y los diseños creados en este proyecto están disponibles en la web del proyecto bajo licencia libre compatible con Creative Commons: <http://code.google.com/p/aprendizaje-colaborativo-preposiciones-aleman-en-opensim/>.

Además se ofrece en colaboración con la EPS (UAM) el acceso a todo el juego diseñado. Único requisito imprescindible es el previo registro de los usuarios mediante la siguiente página: <http://150.244.56.170:8002/wifi/>.

**Objetivo 3:**

El tercer objetivo fue realizar varias pruebas con alumnos voluntarios de la asignatura de Alemán II (curso 2011/12 de los Grados en Estudios Ingleses, Humanidades, Francés e Hispánicas) para evaluar a continuación el impacto del juego en su aprendizaje y motivación hacia el estudio de la lengua alemana.

**Actividades realizadas y resultados obtenidos:**

La grabación de varias pruebas (véase DVD adjunto o apartado downloads: <http://code.google.com/p/aprendizaje-colaborativo-preposiciones-aleman-en-opensim/>) y el análisis de la interacción entre los alumnos que tuvo lugar en el *text chat*, han demostrado una vez más el potencial de los videojuegos a la hora de incrementar la interacción y comunicación entre sus jugadores. Una observación importante fue en este sentido, que cuanto más jugaran los estudiantes el juego con parejas cambiantes, más estrategias de comunicación fueron capaces de desarrollar para comunicarse con su partner via text chat para solucionar de forma exitosa el *role-play*.

A fin de cumplir con el objetivo de medir el impacto del videojuego en el aprendizaje de los alumnos participantes, realizamos además un pre-test y post-test (véase downloads en <http://code.google.com/p/aprendizaje-colaborativo-preposiciones-aleman-en-opensim/> con los alumnos participantes en el proyecto), cuyos resultados han sido altamente satisfactorios. Los tests hacían especial hincapié en el aspecto de la comprensión escrita de los alumnos como en su uso de las preposiciones y del vocabulario practicado a lo largo del videojuego.

Además se entrega al final de las pruebas a todos los participantes un cuestionario de evaluación. Este cuestionario se encuentra igualmente en nuestro portal web en el apartado de downloads (<http://code.google.com/p/aprendizaje-colaborativo-preposiciones-aleman-en-opensim/>). Los resultados del cuestionario han demostrado que los alumnos suelen valorar de forma muy positiva el uso de videojuegos para el aprendizaje de idiomas, ya que el entorno lúdico les facilita el aprendizaje de nuevo vocabulario y aspectos lingüísticos incrementando a la vez enormemente su motivación hacia el aprendizaje autónomo.

Queda como trabajo futuro realizar un análisis automático de los registros informáticos de las acciones de los alumnos (movimientos, chats, etc.) que faciliten la rápida detección de problemas/éxitos en el aprendizaje por parte de profesor.

#### Objetivo 4:

Otro de los objetivos del proyecto ha sido la difusión de los primeros resultados en forma de contribuciones a congresos y publicaciones. Prueba de que se hayan cumplido nuestros objetivos han sido, entre otros, el envío y la presentación de varios papers a congresos de carácter internacional.

#### Actividades realizadas y resultados obtenidos:

##### Congresos:

*Designing interactive and collaborative learning tasks in a 3-D virtual environment*, EUROCALL 2012 Gothenburg (22.-25. agosto)

*Foreign language acquisition through 3-D game-like applications*. International Conference ICT for Language Learning 5<sup>th</sup> edition (15.-16. november 2012).

##### Publicaciones:

*Designing interactive and collaborative learning tasks in a 3-D virtual environment*, EUROCALL 2012 Gothenburg (22.-25. agosto) (enviado el 29 de junio de 2012)

*Collaborative learning and foreign language acquisition through 3-D game-like applications*. In: Conference Proceedings 5<sup>th</sup> edition of ICT for Language Learning (enviado el 10 de septiembre de 2012).

Creación de un portal web que contiene toda la información relacionada con el proyecto, descargables como también manuales de instalación y uso, todo bajo licencia libre: (<http://code.google.com/p/aprendizaje-colaborativo-preposiciones-aleman-en-opensim/>)