

# SLATES

## SECOND LIFE APLICADO A TUTORIAS EN ENSEÑANZA SUPERIOR



descripción del proyecto

adecuación a la convocatoria

objetos de aprendizaje previstos

alcance del proyecto en función del alumnado afectado

incidencia en el fomento del aprendizaje autónomo

metodología de trabajo

aplicaciones didácticas de los materiales

competencias trabajadas

evaluación

transferencia, impacto en relación a otros proyectos de la institución



## descripción del proyecto

El proyecto de innovación que presentamos está relacionado muy directamente con la mejora de los procesos de enseñanza-aprendizaje que desde la Universitat de València se están llevando a cabo principalmente estos últimos años con la adaptación de las titulaciones al EEES. Así mismo, el presente proyecto está pensado para profundizar, mejorar y ampliar la perspectiva de las tutorías virtuales que desde el curso 2011-2012 se han puesto en marcha en la Universitat de València, experiencia a la que nos hemos sumado las profesoras de la UV que participamos en el presente proyecto.

A partir del curso ofrecido desde la UDIE de la Universitat de València en el curso académico 2010-11, *Nuevas Alfabetizaciones y Nuevos Entornos Connectivistas*, cuyas tutorías se realizaban en la plataforma virtual de Second Life (SL), descubrimos las posibilidades docentes que la plataforma en 3D ofrecía en la enseñanza-aprendizaje de idiomas, al tratarse de un programa virtual inmersivo y sincrónico. Descubrimos, así mismo, que dicho programa se utiliza de manera habitual por docentes de idiomas, y que dentro de SL están presentes una gran cantidad de Universidades de reconocido prestigio y de profesores de idiomas que trabajan de manera habitual con sus alumnos en la plataforma.

A partir de la incorporación, por parte de la UV, de las tutorías virtuales, vemos interesante llevar a cabo dichas tutorías en mundos tridimensionales porque favorecen el contacto entre el docente y los estudiantes y, además, estimula a los estudiantes que se involucran más en la participación activa en las tutorías y en las relaciones de trabajo con sus compañeros.



Los estudios realizados sobre este tema, así como la experiencia docente llevada a cabo en el curso académico 2011-12 por algunas profesoras, nos demuestran la efectividad docente al aplicar los recursos virtuales y en concreto la utilización de la plataforma virtual de SL, debido a su especificidad y sus características, puesto que se produce un efecto inmediato de contacto entre alumnos y profesores, se crea una sensación de presencialidad y se consigue la interrelación del grupo de alumnos. De modo que queda demostrado que la utilización de Second Life en la enseñanza mejora la comunicación entre profesor y alumnos en un 74%, mejora la comunicación entre los alumnos en un 96% y aumentan las consultas en las tutorías docentes en un 91%. Por todo ello, el objetivo planteado en este proyecto es la realización de tutorías virtuales en la plataforma de Second Life siguiendo el planteamiento de la Universitat de València, pero incluyendo la utilización de una plataforma en 3D que, según demuestra la experiencia anterior de otros docentes, los numerosos estudios sobre el tema y nuestra propia experiencia a lo largo de nuestra reconocida trayectoria de investigación en innovación educativa y los últimos años más concretamente en este campo de la tridimensionalidad, los resultados de los alumnos mejoran ostensiblemente.



Las tutorías que se llevarán a cabo con los alumnos no sólo se entienden en el sentido tradicional, sino que además se trata de trabajar con los alumnos en la preparación y desarrollo de tareas y en la elaboración de material docente y objetos de aprendizaje multimedia relacionados con los contenidos de las diferentes asignaturas incluidas en el proyecto. Dicho material servirá como soporte y complemento de la docencia presencial, de modo que la formación del estudiante sea profunda, innovadora y multimedia, y los habilite en las capacidades sociales y

culturales que les prepare para el futuro laboral. Los objetos de aprendizaje creados servirán así mismo como material didáctico en futuros cursos.

El presente proyecto se presenta como Xarxa de Innovació Educativa al contar con profesores de otras universidades del estado español y también extranjeras, con lo que la Universitat de València, al ser la aglutinadora del trabajo colaborativo de varios docentes universitarios pertenecientes a otras universidades nacionales y extranjeras, se convierte en el punto de referencia para todo el grupo y otras universidades. Es importante para la Universidad de Valencia promover un proyecto en el que ella se constituye en el vértice de la red de universidades que participan, y aparece como la organizadora de una red universitaria de trabajo en mundos virtuales y de colaboración docente con especialistas en este campo.

De hecho, formamos parte del proyecto SLATES las profesoras Elena Moltó, responsable del GID llamado TACAES, la profesora Elena Baynat, miembro de TACAES y yo misma, también miembro de TACAES y coordinadora de 5º de Filología Italiana del Project Pilot ECTS, desde su inicio. Las tres profesoras pertenecemos al Departament de Filologia Francesa i Italiana de la Universitat de València, así como la profesora Adela Cortijo. También integran este grupo las profesoras Mercedes Sanz Gil y M<sup>a</sup> Noelia Ruiz Madrid, de la UJI; las profesoras Mercedes López Santiago y M<sup>a</sup> Victoria Algarra Carrasco de la Universidad Politécnica de Valencia; el profesor Juan Ramón Jiménez de la Universidad Pablo de Olavide de Sevilla, la profesora Eva Muñoz Raya de la Universidad de Granada; la profesora Rubí Iris Medina Canseco, de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM); la profesora María Sol Cordóvez Noboa, psicopedagoga y profesora en la Universidad San Francisco de Quito (Ecuador) y también profesora de FATLA (Universidad virtual de un gran y reconocido prestigio) y experta en procesos e-learning; la profesora María Margarita Molina Gomperts, arquitecta, experta en procesos e-learning, experta en la creación y construcción de complejos educativos virtuales 2D y 3D, profesora de FATLA y de la Universidad de Oriente, profesora de Diseño y computación en la escuela de arquitectura de Venezuela; la profesora Juana Ruiz Moreno, pedagoga y colaboradora en la red de universidades llamada RED RITUAL: Red Iberoamericana de Innovación e Investigación en Tecnologías y Usos en el Aprendizaje Electrónico.





Así mismo, está prevista la organización, por parte de los miembros del grupo, de unas Jornadas en las que participarán docentes expertos en procesos e-learning y que servirán para el intercambio de ideas, aprendizaje y punto de encuentro para debatir sobre las metodologías docentes más innovadoras y el uso de las TIC y de las plataformas virtuales en la enseñanza. La plataforma en 3D permite la posibilidad de interactuar de modo sincrónico, motivo por el que estas Jornadas serán online. En ellas se profundizarán aquellos aspectos relacionados con la docencia en mundos inmersivos, así como en todos los aspectos relacionados con los recursos docentes y las TIC.



## adecuación a la convocatoria y alcance del proyecto



El presente proyecto entra en los parámetros de innovación y calidad educativa que la Universitat de València está llevando a cabo; de hecho su objetivo y su plan de ejecución están orientados hacia la formación de la enseñanza-aprendizaje del estudiante a través del uso de las TIC, partiendo de un programa virtual en 3D y utilizando las tutorías como pilar esencial del proceso de aprendizaje y enseñanza. Con ello se promueven competencias fundamentales como son: el uso de las herramientas TIC, el trabajo colaborativo y la formación en línea como complemento de la docencia presencial, para incrementar los resultados del aprendizaje de los estudiantes; además se proporciona a los estudiantes las herramientas y capacidades fundamentales que favorecerán su inmersión laboral.



Los objetivos planteados consisten en dotar a los alumnos de los recursos necesarios para interactuar con los docentes y con sus compañeros en la ejecución de tareas complementarias a las asignaturas en vistas a su pronta incorporación a un trabajo. Así mismo, se potencia la inmersión de los estudiantes en las Tecnologías de la Información y de la Comunicación que aún representan para ellos un reto al que no se atreven a acceder y que resultan, cada vez, más imprescindibles en el mundo laboral. Con la finalidad de que los alumnos aprendan a utilizar las TIC se trabajará con ellos en la creación de material docente, y en diferentes objetos de elaboración y aprendizaje multimedia, aprenderán a utilizar programas de captura y edición de video y audio, y se crearán unidades didácticas online. No debemos olvidar tampoco los grandes beneficios que el uso de los mundos virtuales nos pueden aportar a los profesores de idiomas para trabajar, junto con las clases presenciales, de un modo eficaz, ameno e innovador las competencias orales y escritas en lenguas extranjeras. Todo el material creado será reutilizable en cursos siguientes y servirá de base para la elaboración de nuevos materiales mejorados.



## objetos de aprendizaje previstos



- webquests, hojas de ruta, tareas relacionadas con aprendizaje por proyectos en 3D.
- tutoriales diversos, en formatos multimedia (ppt, vídeos, machinimas...) sobre el aprendizaje-enseñanza en mundos inmersivos, que faciliten y orienten a otros usuarios, sean estos estudiantes u otros docentes, en la utilización de SL en tutorías inmersivas
- materiales multimedia elaborados por los propios estudiantes en diferentes lenguas extranjeras



## alcance del proyecto en función del alumnado afectado

El proyecto implica la docencia superior en tres idiomas: francés, italiano e inglés. Aunque está abierto a otros idiomas e incluso a otras áreas de conocimiento, puesto que la metodología y el proceso de aprendizaje se puede aplicar de modo transversal a otras titulaciones y otros estudios. Así mismo, el material multimedia que se creará podrá ser utilizado en otras asignaturas. Las asignaturas implicadas y el número de alumnos previstos para el curso 2012-2013 son las siguientes:

Lengua italiana 4: 20 alumnos

Literatura y cultura en Lengua italiana 2: 20 alumnos

Estudios de teatro y artes del espectáculo en lengua italiana: 20 alumnos

TIC aplicadas a la lengua francesa: 50 alumnos

Comunicación en lengua extranjera 1 (francés), 1º curso Grado Turismo 55 alumnos

Comunicación en lengua extranjera 2 (francés), 2º curso Grado Turismo 45 alumnos

Frances para los negocios II, 2º curso Grado Relaciones Internacionales, 30 alumnos

Comunicación en lengua extranjera 3 (francés), 3er curso Grado Turismo 40

alumnos

Tecnologías de la Información y de la comunicación aplicadas a la lengua inglesa,\* en 4º curso del Grado de Estudios Ingleses: 30 alumnos.

Enseñanza-aprendizaje de lenguas\* en el Máster Universitario en \*Formación de Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanzas de Idiomas: 50 alumnos.

Segunda Lengua para Turismo II\* (Francés), 3er curso Grado en Turismo: 20 alumnos.

Herramientas para la Comunicación, Docencia e Investigación en el Máster en Comunicación intercultural y de Enseñanza de Lenguas: 20 alumnos.

Inglés I para Bellas Artes, Inglés B2 Grado Bellas Arte: 45 alumnos

Inglés B2 Grado Bellas Artes: 45 alumnos

Inglés I para Bellas Artes: 45 alumnos

Francés I para la Arquitectura y Francés por Ordenador: 50 alumnos

Francés I para la Arquitectura: 53 alumnos

Francés por Ordenador: 38 alumnos

Lengua Francesa B3 (Grado en Traducción e Interpretación, 2º año): 30 alumnos.

Técnicas de Traducción Inversa de la Lengua B (Francés) (Grado en Traducción e Interpretación, 4º año): 20 alumnos



## incidencia en el fomento del aprendizaje autónomo



- 1- acceso y motivación: registro en la plataforma y habilidades básicas
- 2- socialización: creación de su identidad tridimensional, comienzo de la relación
- 3- compartir información, habilidades, capacidades...: presentación y preparación para la realización de tareas
- 4- construcción de conocimiento, realización de e-actividades específicas: variedad de actividades individuales y de grupo encaminadas a desarrollar actitudes de liderazgo y toma de decisiones, así como la aplicación del conocimiento de modo

colaborativo

5- desarrollo y evaluación: análisis del aprendizaje realizado, aplicación posterior y transferencia de las destrezas adquiridas

6- aprendizaje colaborativo y conocimiento compartido.

7- se promueve la creatividad del estudiante.



## metodología de trabajo

1- construcción y/o gestión de los espacios adecuados en el entorno inmersivo

2- elaboración y gestión del yo docente

3- diseño y desarrollo de estrategias de aprendizaje para la experiencia inmersiva: diseño de las actividades específicas

4- adiestramiento de los estudiantes en las competencias esenciales de control del entorno inmersivo

5- introducción de herramientas multimedia, uso de cámaras, programas de captura y edición de audio/vídeo, para la creación de tutoriales

6- elaboración del material multimedia.

7- publicación de resultados

8- evaluación del proyecto

El trabajo se dividirá en tres fases diferenciadas encaminadas a formar a los estudiantes en la utilización de los recursos tridimensionales y multimedia.

1ª fase, primer trimestre del curso académico, coordinado por la profesora Elena Baynat.

2ª fase, segundo trimestre del curso, coordinado por la profesora Elena Moltó.

3ª fase, tercer trimestre del curso, coordinada por Inés Rodríguez



## aplicaciones didácticas de los materiales incidencia en procesos académicos presenciales

Los procesos académicos implicados en este proyecto se relacionan mayoritariamente con la enseñanza-aprendizaje de idiomas extranjeros. Los profesores se comprometen a crear actividades que implementen y sirvan de puente entre lo estudiado en clase y el mundo exterior. En este tipo de aprendizaje, cuenta tanto la motivación como las posibilidades de expresión fuera de las aulas. Muchas de las actividades llevadas a cabo en SL se orientarán pues al aprendizaje por proyectos, y se animará a los estudiantes a establecer redes con personas cuyos centros de interés les sean comunes dentro del mundo inmersivo. Se trata pues de implementar la autonomía del estudiante y de animarle a usar un idioma extranjero con nativos, situados en cualquier parte del planeta. La realización de tareas orientadas a proyectos se enfocará hacia la realización de producciones multimedia. Dichos objetos multimedia, que tanto los profesores como los propios estudiantes crearán, servirán de ejemplo a siguientes promociones para incrementar la motivación y animarles en este reto.





## competencias trabajadas

- 1- competencias y destrezas digitales de los estudiantes: manejo de diferentes programas de grabación y edición audiovisual.
- 2- capacidad de organización y planificación del trabajo;
- 3- destrezas comunicativas de comprensión, expresión e interacción de la lengua francesa/ italiana/ inglesa oral
- 4- capacidad de utilización de la lengua extranjera en contextos académicos y profesionales relacionados con el ámbito de las relaciones internacionales
- 5- manejo de técnicas de comunicación
- 6- trabajo en equipo
- 7- creatividad
- 8- manejo de técnicas de comunicación interpersonal en lenguas extranjeras
- 9- reconocimiento de las peculiaridades y uso del lenguaje específico apropiado para cada situación comunicativa



## evaluación

- Recopilación de resultados de aprendizaje: materiales multimedia, tutoriales.....
- Encuestas a los investigadores sobre el proceso y los resultados
- Encuestas, memorias de aprendizaje y/o entrevistas a alumnos implicados



## transferencia, impacto del proyecto en relación a otros proyectos de la institución

Las profesoras de la UV hemos participado en experiencias precedentes de la UV de los programas PIE y Pilot ECTS (responsable del 5º de Fil. Italiana), formamos parte del GID TACAES (responsable Elena Moltó) que se encuentra en su último año. Y hemos participado en el curso NANEC de la UV. Queremos formar a los alumnos en la creación de material multimedia. Forman parte del equipo profesores con gran experiencia en TIC y e-learning, por lo que los objetos de aprendizaje elaborados en el proyecto serán de gran utilidad para profesores y estudiantes de la UV. Queremos utilizar el potencial y la oportunidad de trabajar en mundos virtuales para llevar a cabo actividades innovadoras con los estudiantes y que aprendan a crear y utilizar ppt, video, machinima, webquest, ejercicios multimedia, etc. Las tutorías virtuales dotarán a los estudiantes de herramientas y conocimientos necesarios para su futura actividad profesional al ser un complemento importante de las clases presenciales.

