



LA UNIVERSIDAD: UNA INSTITUCIÓN DE LA SOCIEDAD

MUNDOS VIRTUALES 3D EN LA ENSEÑANZA UNIVERSITARIA ONLINE: UNA HERRAMIENTA PARA LA INNOVACIÓN

- **Rodríguez García, Teresa C.**

Universidad Rey Juan Carlos

Departamento Ciencias de la Comunicación II. Facultad de Ciencias de la Comunicación

Camino del Molino s/n, 28943 Fuenlabrada, Madrid (España)

teresa.rodriguez@urjc.es

- **Baños González, Miguel**

Universidad Rey Juan Carlos

Departamento Ciencias de la Comunicación II. Facultad de Ciencias de la Comunicación

Camino del Molino s/n, 28943 Fuenlabrada, Madrid (España)

miguel.banos@urjc.es

1. RESUMEN:

El uso de plataformas inmersivas 3D dentro de las dinámicas de enseñanza universitaria en modalidad *online*, puede aportar sustanciales ventajas a la misma. Desde esta perspectiva se presenta aquí una acción educativa desarrollada en un entorno inmersivo (Second Life) que, basándose en la simulación de entornos, situaciones e interacción en tiempo real, desarrolla un doble objetivo: reforzar la dimensión social en el proceso de enseñanza-aprendizaje

SECRETARIA TÉCNICA

VII CIDUI

ISBN 978-84-695-4073-2





LA UNIVERSIDAD: UNA INSTITUCIÓN DE LA SOCIEDAD

online y llevar a los estudiantes *online* al logro eficaz de determinadas competencias de la materia de referencia que, para su total alcance, implican la interacción “cara a cara”, el trabajo colaborativo o la inmediatez del profesor.

2. ABSTRACT:

The use of 3D immersive platforms in dynamics of university education, *online* mode, can provide it substantial benefits. From this perspective, this paper presents an educational action developed in an immersive environment (Second Life), that, based on the simulation of environments, situations and real-time interaction, develops a dual purpose: strengthening the social dimension in the teaching and learning *online* process and bring *online* students to the effective achievement of certain competences of the reference subject that, for its full extent, involve the interaction "face to face", the collaborative work or the teacher immediacy.

3. PALABRAS CLAVE: Educación inmersiva, innovación educativa; enseñanza *online*

KEYWORDS: Immersive education, innovative education; e-learning

4. ÁREA DE CONOCIMIENTO: Indicar el área a la que corresponde el contenido de la propuesta:

- Ciencias Sociales y Jurídicas

5. ÁMBITO TEMÁTICO DEL CONGRESO:

- El aprendizaje autónomo del alumno

SECRETARIA TÉCNICA

VII CIDUI

ISBN 978-84-695-4073-2



LA UNIVERSIDAD: UNA INSTITUCIÓN DE LA SOCIEDAD

6. MODALIDAD DE PRESENTACIÓN:

- Comunicación oral

7. DESARROLLO

7.1. Introducción

Para Mount, Chambers, Weaver y Priestnall (2009), los entornos inmersivos ofrecen, dentro del *e-learning*, una mejora importante respecto a su potencialidad para desarrollar determinadas acciones educativas como pueden ser las simulaciones o las interacciones en tiempo real y, especialmente, como factor de refuerzo del compromiso del estudiante para con el propio proceso educativo.

Efectivamente, recientes estudios y experiencias piloto sobre estrategias didácticas desarrolladas en mundos virtuales, indican que los participantes generan un fuerte sentido de pertenencia e implicación en la actividad común de aprendizaje, además, la sensación de presencialidad y la concentración en la interacción que facilita la inmersión, incrementa el sentimiento de cohesión social, lo que resulta ser un elemento que favorece el desarrollo del proceso de enseñanza en programas en modalidad *online* (Twining, 2009; Rodríguez y Baños, 2011).

Desde esta perspectiva –dentro del marco de un Proyecto de Innovación Docente de la Universidad Rey Juan Carlos (URJC)– se ha desarrollado un modelo de acción educativa orientado a la puesta en práctica una metodología docente activa e innovadora soportada en el uso de plataformas virtuales en 3D, en este caso Second Life, que vendría a reforzar el

SECRETARIA TÉCNICA

VII CIDUI

ISBN 978-84-695-4073-2



LA UNIVERSIDAD: UNA INSTITUCIÓN DE LA SOCIEDAD

proceso de enseñanza-aprendizaje en la modalidad *online* del Grado y a mejorar la calidad de la docencia. Esta acción pretende cubrir algunas deficiencias de las plataformas y recursos estándar, especialmente las que afectan a acciones de aprendizaje que son susceptibles de mejora por la interacción *cara a cara* y aquellas referidas a la dimensión social de la enseñanza y la inmediatez docente.

Los receptores de la acción fueron los treinta y cuatro estudiantes matriculados en la asignatura de *Estrategias creativas publicitarias* de segundo curso de la Titulación de Grado en Publicidad y Relaciones Públicas, modalidad *online*, de la Universidad Rey Juan Carlos.

7.2. Objetivos

El objetivo general es explorar la eficacia de la implementación y uso de plataformas virtuales 3D como soporte para el desarrollo de metodologías didácticas orientadas al logro de competencias profesionales y al refuerzo de la dimensión social del aprendizaje en la educación *online*.

Los objetivos específicos se sitúan en una doble dimensión: la docente, centrada en el estudiante como agente activo de aprendizaje y la enfocada a las técnicas didácticas, orientada a un diseño estable de la experiencia que permita su implementación normalizada en otras materias o titulaciones.

Objetivos docentes:

- Ofrecer a los estudiantes de la modalidad *online* un escenario de trabajo, virtualmente habitable, para un proceso activo de aprendizaje de los contenidos (conceptuales,

SECRETARÍA TÉCNICA

VII CIDUI

ISBN 978-84-695-4073-2



LA UNIVERSIDAD: UNA INSTITUCIÓN DE LA SOCIEDAD

procedimentales y de actitud) que afectan al modo de desempeño de rutinas profesionales en el campo de la estrategia publicitaria, las cuales se integran como competencia profesional relevante en el módulo formativo.

- Dotar a los alumnos de la modalidad *online* de espacios y herramientas que favorezcan el desarrollo de actividades que demandan el trabajo en equipo y la expresión oral de los resultados, incluidas como competencias transversales en el módulo formativo.

Objetivos técnico-didácticos:

- Diseñar espacios de simulación que puedan reproducir condiciones beneficiosas del aula presencial y permitan, en la enseñanza *online*, el desarrollo de competencias que exigen el trabajo en co-presencia de los estudiantes y/o bajo acción tutorial o moderación del profesor.
- Diseñar y desplegar Secuencias Didácticas tipo que aborden los diferentes aspectos necesarios para establecer un modelo de implementación del uso de plataformas virtuales 3D como un recurso adicional estable para las metodologías docentes *online*: teoría, prácticas y tutorías, de modo extensible a otras asignaturas.

7.3. Planteamiento del la acción: el aprendizaje de competencias en estrategias creativas publicitarias

La creación publicitaria es una actividad que llevan a cabo unos profesionales que desarrollan su actividad, generalmente, en una agencia de publicidad. Actividad que tiene unas características muy concretas.

SECRETARIA TÉCNICA

VII CIDUI

ISBN 978-84-695-4073-2



LA UNIVERSIDAD: UNA INSTITUCIÓN DE LA SOCIEDAD

Desde el punto de vista académico, se pretende formar a los alumnos teniendo en cuenta la actividad profesional que van a desarrollar en las agencias de publicidad. Este objetivo impone la necesidad de llevar a cabo las actividades prácticas que puedan resultar útiles para desempeñar satisfactoriamente una próxima actividad profesional en el campo de la creatividad publicitaria.

Por otra parte, la motivación será otro factor fundamental en el acto de enseñar con el fin de que los alumnos se interesen por el aprendizaje de estos contenidos.

En el *Libro Blanco. Títulos de Grado en Comunicación*, uno de los perfiles que se establecen para la titulación de Publicidad y Relaciones Pública es el de Creativo/a y diseñador/a. La descripción que se hace del perfil del Creativo y diseñador es: “Profesional especializado en creatividad publicitaria en todo tipo de soportes, desde la conceptualización y visualización de la idea publicitaria hasta su adecuación e integración en los distintos medios. Se pueden identificar las especialidades de: director creativo, director de arte, redactor y webmaster (creatividad de la estructura de la Web). La tarea de ejecutar hasta el arte final y controlar la producción física de los soportes corresponde a los expertos en producción y tráfico” (ANECA, 2005, 34).

Entre las otras competencias específicas que recoge la propuesta tenemos:

- Capacidad de relacionarse con las personas y con el entorno.
- Capacidad para trabajar en equipo.
- Preparación para asumir el riesgo.
- Capacidad de análisis, de síntesis y juicio crítico.

SECRETARIA TÉCNICA

VII CIDUI

ISBN 978-84-695-4073-2



LA UNIVERSIDAD: UNA INSTITUCIÓN DE LA SOCIEDAD

Y entre las destrezas, habilidades y competencias a adquirir destacamos:

- Capacidad para comunicarse con fluidez y riqueza en el contexto profesional.
- Fundamentos de la comunicación analógica y digital.

Como vemos, para formar profesionalmente a los alumnos es imprescindible la interacción entre ellos y con otras personas así como la capacidad para expresarse de forma oral y escrita.

En el día a día de esta asignatura, en su modalidad presencial, el debate, la defensa de las ideas propias, la crítica de las propuestas... debe ser una constante en el aula. Tal y como sucede en el departamento creativo de una agencia de publicidad:

- Trabajo en equipo. La unidad básica del trabajo en la agencia es el equipo creativo formado por un redactor y un director de arte que colaboran en todas las fases del proceso de creación. Equipo que está supervisado por un director creativo que valora, supervisa... el trabajo de todo el departamento. Además, este grupo creativo mantiene un contacto frecuente con el resto de implicados en la campaña pertenecientes a otros departamentos de la agencia.
- Defensa de las ideas tanto ante sus compañeros del equipo creativo como ante el resto de la agencia e incluso ante el anunciante; una de las tareas de los creativos es la presentación de las ideas en diferentes momentos y ante distintos públicos.
- Capacidad de expresarse oralmente, porque esas defensas, aunque vayan acompañadas de muchos documentos, se hacen, en la práctica totalidad de las ocasiones, cara a cara y de

SECRETARIA TÉCNICA

VII CIDUI

ISBN 978-84-695-4073-2



LA UNIVERSIDAD: UNA INSTITUCIÓN DE LA SOCIEDAD

forma oral.

- Trabajo sincrónico. El equipo en la agencia se reúne para realizar las diferentes tareas, se reúne con el anunciante para recibir briefing o para presentar ideas, se reúne con otros departamentos... y cada una de esas reuniones se desarrolla en un lugar y un momento concreto, es decir, se comparte el espacio y el tiempo.

Sin embargo, en la modalidad *online*, los problemas se multiplican para realizar este tipo de actividades y por lo tanto, las posibilidades de desarrollar algunas de las competencias específicas se ven reducidas si no se recurre a herramientas que permitan trabajar a los alumnos de una forma más próxima a la realidad profesional.

Hoy día tenemos magníficas plataformas telemáticas para la enseñanza, como Moodle o WebCT, que permiten desarrollar un plan docente preciso y cuentan con herramientas de comunicación sincrónicas y asincrónicas, pero en ellas, indefectiblemente, se pone el acento en lo asincrónico y en lo escrito. Por ello, a pesar de su operatividad, estos sistemas, ya clásicos, presentan ciertas carencias en dos aspectos, si pensamos desde el cristal de la autenticidad:

1. Son áridas para promocionar la dimensión social del aprendizaje, un aspecto importante porque supone un refuerzo de la motivación intrínseca de los estudiantes. (que va a revertir en lo cognitivo)
2. Pueden ser ineficaces para dar soluciones efectivas en actividades educativas específicas, que, desde la orientación de un aprendizaje auténtico, demandarían, por ejemplo,



LA UNIVERSIDAD: UNA INSTITUCIÓN DE LA SOCIEDAD

presencialidad, la interacción cara a cara, el trabajo colaborativo “aquí y ahora” o los aprendizajes en contextos simulados.

Una solución que nos trae la tecnología del siglo XXI, entre otras, es el uso de mundos virtuales 3D o metaversos, Consisten en un espacio virtual generado por ordenador que ofrece en pantalla una representación gráfica tridimensional de un mundo posible. El usuario se mueve en ese mundo mediante un “yo” virtual que se denomina avatar y que es una representación gráfica de si mismos. Los metaversos producen al usuario la sensación de presencialidad porque hay una corporeidad visible y experimentable del entorno y de los participantes en el, por la interacción en tiempo real con otros avatares y con los objetos y porque objetos y entorno tienen persistencia, se mantienen aún cuando el usuario se desconecte (Castronova (2001).

Esto permite, para el trabajo con estudiantes de modalidad *online* el establecimiento de procesos educativos más realistas y contextualizados en ambientes de aprendizaje que responden a características particulares que son necesarias en función de las competencias a alcanzar, contextos similares a los que se pueden crear en la educación presencial, similares a la vida real.

No obstante, La práctica de transferir ejercicios desde una plataforma tradicional, o desde el aula física, a un mundo virtual, sin una clara justificación de la pertinencia de su realización en este medio, sin un adiestramiento o sin un análisis del propio entorno 3D y sus potencialidades puede resultar una actividad que consiga una baja implicación respecto a la participación del estudiante y unos resultados que no correspondan con los esfuerzos y recursos empleados. Las actividades inmersivas identificadas hasta ahora como eficaces son

SECRETARIA TÉCNICA

VII CIDUI

ISBN 978-84-695-4073-2



LA UNIVERSIDAD: UNA INSTITUCIÓN DE LA SOCIEDAD

las que se desarrollan dentro de una estrategia didáctica prediseñada y guiada por un claro propósito. La necesidad de esta claridad de propósito incluye no sólo la actividad de aprendizaje, sino también su contextualización dentro del mundo virtual.

Desde este punto de vista se desarrollan una estrategia previa:

1. Elección de un mundo virtual determinado para el desarrollo de la actividad. Esta elección implica para el docente o la institución un estudio de la oferta de metaversos analizando sus capacidades de comunicación, su facilidad de acceso, el consumo de recursos tecnológicos, la facilidad o dificultad de preparación de los espacios de aprendizaje, sus capacidades para enlazar con otras plataformas educativas que se puedan estar utilizando en la enseñanza o con otros servicios web, el coste de mantenimiento, etc.
2. Construcción y/ o gestión de espacios adecuados en el entorno inmersivo para realizar una actividad docente eficaz para el logro de las competencias en juego.
3. Elaboración y gestión del yo docente. Estar en un mundo virtual 3D es fácil, casi un juego, pero para poder desarrollar el trabajo docente, se necesita un cierto nivel de adiestramiento. Es un medio que exige algo más que manejar archivos o incluso gestionar una videoconferencia porque es “estar” ante otros en un espacio compartido para realizar una acción conjunta. El profesor debe estar instruido en el uso del mundo virtual. Debe conocer todas las posibilidades de la interfaz, ser capaz de modelar su avatar. Debe saber moverse por el espacio gráfico 3D y utilizar sus objetos y recursos de un modo tan natural como el que muestra en el aula física.

SECRETARIA TÉCNICA

VII CIDUI

ISBN 978-84-695-4073-2



LA UNIVERSIDAD: UNA INSTITUCIÓN DE LA SOCIEDAD

4. Diseño y desarrollo de una estrategia de aprendizaje para el mundo virtual con la puesta en marcha de actividades que estén integradas en el plan docente de la materia de la asignatura. El objetivo y función de la actividad inmersiva tiene que estar claro y orientado al logro de competencias determinadas.
5. Adiestramiento de los alumnos en las competencias esenciales de control del entorno, la acción y la comunicación dentro del mundo virtual y orientación constante.

7.4. Elección de un mundo virtual: Second Life

Existen numerosos mundos virtuales 3D orientados por el tipo de actividad y por el perfil demográfico de sus usuarios. Después de un estudio las plataformas 3D disponibles, se elige Second Life (SL), propietaria de la compañía norteamericana Linden Research Inc. (Linden Lab), por sus características de gratuidad, estabilidad y recursos de construcción y de comunicación. Sus principales características desde el punto de vista de la adecuación a una acción formativa son:

- Técnicamente, la plataforma Second Life, soporta código abierto, provee de interfaz y acoge en sus servidores las creaciones virtuales de sus usuarios de modo gratuito.
- Cuenta con recursos de comunicación avanzados: chat escrito y de voz que puede configurarse en modo abierto o en modo privado. Traducción simultánea en el chat escrito, herramientas de diseño 3D y herramientas de enlace a cualquier servicio web (páginas, video, radio, redes sociales, espacios colaborativos como Google Docs o



LA UNIVERSIDAD: UNA INSTITUCIÓN DE LA SOCIEDAD

similares, prensa...) manejados por los usuarios, a través de sus avatares, desde objetos situados dentro del espacio 3D.

- El registro y uso de la plataforma es sencillo y gratuito, siendo esta una condición imprescindible para ponerla a disposición de los alumnos. Sus usuarios tienen la capacidad de “habitarlo”, utilizar los recursos, crear objetos y espacios tridimensionales de manera gratuita y de configurar y modificar libremente su avatar.
- No es un juego multiusuario, aunque así se le cataloga técnicamente, sino que opera como una red social orientada a usuarios adultos. En el espacio virtual de SL se desarrollan prácticamente todas las actividades sociales que tienen lugar en la vida real: comercio, negocios, educación, actividades sociales y culturales, juegos... En crecimiento desde su lanzamiento en 2003, tiene moneda propia, el “dólar Linden” (\$L), con cambio reconocido en el mercado monetario y cuenta con una ingente cantidad de recursos culturales, sociales y educativos construidos por sus propios residentes y generalmente compartidos a la comunidad de usuarios.

Aquí, la gestión del yo docente se materializa en la presencia de los avatares de los profesores, capacitados para construir y manejar recursos 3D. Un avatar puede adquirir cualquier forma, el límite es la imaginación, pero en este caso, la representación gráfica del docente no necesita de simbolismos acumulados y se opta por una representación normalizada de un docente universitario, con cierta semejanza a los docentes reales.

7.5. Construcción y gestión del espacio 3D para el aprendizaje en Second Life

SECRETARIA TÉCNICA

VII CIDUI

ISBN 978-84-695-4073-2





LA UNIVERSIDAD: UNA INSTITUCIÓN DE LA SOCIEDAD

La única condición de pago para el usuario en Second Life se da cuando este quiere poseer “terreno” de su propiedad. Esto quiere decir que se paga un alquiler de servidor a Linden Lab para poder mantener un espacio virtual permanente y construido según unos objetivos precisos por un usuario particular con la seguridad de que no va a ser modificado por otros usuarios.

Poseer un espacio propio no es una condición indispensable para realizar actividades educativas que muy bien pueden planearse en ámbitos gratuitos de SL o en colaboración con comunidades de usuarios de carácter social o educativo. Bajo este régimen de absoluta gratuidad y colaboración se han llevado a cabo experiencias docentes piloto con importantes y positivos resultados que han dado pie a la continuidad del proyecto que aquí se presenta (Rodríguez y Baños, 2011).

En el caso que se presenta, la acción docente tenía una continuidad importante y se ha llevado a cabo en un espacio virtual en SL, denominado Ciberbabia, especialmente contratado y diseñado por los docentes para su desarrollo. Este espacio en SL cuenta con los recursos de enlace y gestión del aprendizaje necesarios para un trabajo integrado con la plataforma WebCT, utilizada en el Campus Virtual de la URJC para las titulaciones en modalidad *online*, así como con otros recursos virtuales y telemáticos de aprendizaje.

Ciberbabia (Fig. 1) es un espacio virtual observable y habitable como un terreno de 4096 m² construidos a nivel del mar y otros 4096 m² construidos a 700 m de altura. Está dotado de una serie de áreas orientadas a las distintas actividades docentes a desarrollar: una sala de reuniones que reconstruye un espacio similar al posible en una agencia publicitaria, una sala de debates, espacios para trabajo puntual de grupo y un auditorio, además de un área de esparcimiento con

SECRETARIA TÉCNICA

VII CIDUI

ISBN 978-84-695-4073-2



LA UNIVERSIDAD: UNA INSTITUCIÓN DE LA SOCIEDAD

playa incluida. Todas las áreas de trabajo citadas cuentan con pantalla de conexión a web 2.0 desde la que se pueden desarrollar trabajos colaborativos en tiempo real desde la propia “sala” virtual, visionados, consultas, etc., así como otros dispositivos específicos como presentadores de diapositivas o instrumentos para la comunicación gestual de los avatares.



Figura 1. Ciberbabbia. Espacio virtual en Second Life. Propiedad y diseño: Teresa C. Rodríguez

7.6. Diseño y puesta en marcha de la estrategia de acción formativa: las e-actividades

SECRETARIA TÉCNICA
 VII CIDUI
 ISBN 978-84-695-4073-2



LA UNIVERSIDAD: UNA INSTITUCIÓN DE LA SOCIEDAD

Desde el punto de vista expresado de la necesidad de formar profesionales, el marco metodológico adoptado se inscribe dentro del aprendizaje auténtico y bajo un enfoque socio-constructivista. El aprendizaje auténtico sitúa las actividades educativas dentro de contextos auténticos, reales o realísticos y especialmente orientados a la práctica, al aprender-haciendo,... de tal manera que el estudiante pueda apropiarse del conocimiento que le es necesario lo que implica que el aprendiz lo construya por si mismo y en relación a los elementos y agentes de ese contexto, para poderlo aplicar después, de manera efectiva, en el desarrollo futuro de su vida profesional.

Por otro lado, para desarrollar cualquier aprendizaje auténtico, especialmente, en la enseñanza a distancia, la condición imprescindible es trabajar dentro y desde una comunidad de investigación porque “aprendizaje auténtico” no es sinónimo de improvisado, debe estar sustentado una comunidad de práctica en la que la acción formativa se configura en base a una existencia equilibrada de tres dimensiones: la presencia cognitiva, la presencia docente y la presencia social, producidas y materializadas en actividades que incluyen un aprendizaje colaborativo y significativo (Garrison, R, Anderson, T. y Archer, W, 2000).

Una diferencia significativa de un entorno virtual en 3D, es la posibilidad de que el estudiante pueda aprender de forma conjunta con otros estudiantes, a partir de la realización de actividades basadas en la interacción con sensación de presencialidad, lo cual contribuye a la reflexión crítica y al compromiso durante la actividad misma y hace posible la construcción conjunta de conocimiento en un ambiente educativo innovador.



LA UNIVERSIDAD: UNA INSTITUCIÓN DE LA SOCIEDAD

Desde la perspectiva metodológica apuntada se planeó un esquema de acción que integraba distintas acciones organizadas en una serie de etapas que siguen la estructura propuesta por Gilly Salmon (2004):

1. Etapa previa: Acciones del profesorado de preparación del espacio virtual 3D y elaboración de materiales docentes de apoyo a las actividades de innovación. Aquí se adecua Ciberbabia para la acción formativa y se dispone la integración de la plataforma Second Life dentro del Campus Virtual de la URJC.



Figura 2. Campus Vrtual de la URJC para la asignatura y blog de apoyo a la actividad en SL

El Campus Virtual de la URJC para las titulaciones *online* integra la plataforma LCMS propietario WebCT, de la compañía norteamericana Blackboard Inc., versión Campus Edition 4.1. y es el entorno oficial de trabajo de los alumnos de la modalidad *online* de cualquier titulación de la URJC, y, por tanto, el elemento de referencia de la acción formativa. En él se



LA UNIVERSIDAD: UNA INSTITUCIÓN DE LA SOCIEDAD

implementa e integran todos los contenidos, materiales para actividades, secuencias de aprendizaje, calendario de tareas, sistemas esenciales de comunicación, tutorización *online*, entrega de trabajos, formación de grupos, etc. y también el acceso a Second Life, los materiales de apoyo para el uso del espacio 3D y el acceso a un *blog* específicamente destinado al trabajo en el metaverso (Fig.2).

2. *Etapa de adiestramiento de los estudiantes.* Durante una semana y de modo previo al inicio de actividades los alumnos reciben formación específica con el apoyo del material desarrollado por los profesores y tutorías personalizadas y se preparan para llevar a cabo las actividades del curso en la plataforma virtual 3D: (registro, conocimiento y manejo de las herramientas de comunicación disponibles, acciones que pueden llevar a cabo dentro de la plataforma, etc.).

3. *Etapa de acción formativa:* Es cuando se realizan las e-actividades de aprendizaje de los estudiantes que se organizan en tres actividades centrales que se plantean como obligatorias y evaluables en la Guía Docente de la asignatura y se corresponden con determinadas competencias del plan docente y otras complementarias.

- Acción central 1. *Foro de debate sobre estrategias de creatividad desarrolladas en un conocido spot “Apple 1984”* (Fig. 3). La sesión se desarrolla en la “Sala de Debates” de Ciberbabia, en modo sincrónico. En él participan todo el grupo de estudiantes matriculados en la asignatura subdivididos, por necesidades de horario, en dos sesiones con 17 participantes cada una. Los alumnos visionaron allí un spot reconocido por su creatividad y eficacia y debatieron sobre diferentes aspectos relacionados con la estrategia creativa utilizada, la idea desarrollada, los aspectos técnicos más destacados, etc. Las sesiones fueron grabadas para una posterior evaluación de las intervenciones de los alumnos en

SECRETARIA TÉCNICA

VII CIDUI

ISBN 978-84-695-4073-2



LA UNIVERSIDAD: UNA INSTITUCIÓN DE LA SOCIEDAD

debate. La actividad está orientada a las competencias de: capacidad de realizar procesos de análisis y síntesis de realidades comunicativas y capacidad de expresión oral.



Figura 3. Foro de debate 2012. Sesión 1

- Acción central 2. *Sesión de Brainstorming*. (Fig. 4). El *brainstorming* es una acción propia de la rutina profesional de los creativos. Generalmente realizada en la propia agencia publicitaria, los creativos se reúnen en un “aquí y ahora” para generar ideas sobre una necesidad planteada por un anunciante. Estas sesiones se organizan con una jerarquía operativa, un secretario que anota las propuestas que surgen en la tormenta de ideas del resto de los participantes.

SECRETARIA TÉCNICA

VII CIDUI

ISBN 978-84-695-4073-2



LA UNIVERSIDAD: UNA INSTITUCIÓN DE LA SOCIEDAD

Para que la práctica se desarrollara en un contexto lo más parecido posible al de la realidad profesional desarrollaron la actividad de manera sincrónica y en co-presencia. Los estudiantes, organizados en grupos de trabajo, coincidiendo tanto en el espacio “virtual” como en el tiempo, llevaron a cabo en la “Sala de Reuniones” de Ciberbabia su sesión de *brainstorming* utilizando como punto de partida el *briefing* real de un anunciante. El objetivo era producir ideas creativas para solucionar un problema de comunicación. La actividad está orientada a las competencias profesionales: capacidad para resolver problemas, plantear estrategias y evaluar la repercusión de las soluciones propuestas; capacidad de creatividad e innovación, y a la transversal capacidad de trabajo en equipo.



Figura 4. Grupo de estudiantes realizando un *brainstorming*, utilizando como apoyo Google Docs

SECRETARIA TÉCNICA

VII CIDUI

ISBN 978-84-695-4073-2



LA UNIVERSIDAD: UNA INSTITUCIÓN DE LA SOCIEDAD

- **Acción central 3. *Producción de una estrategia creativa y presentación oral de resultados.***
Como trabajo principal del curso se propone al estudiante el desarrollo de una estrategia creativa completa para un producto. Aquí los alumnos tienen que realizar en grupo una serie de actividades características del proceso de creación publicitario, partiendo de un *briefing* proporcionado por un anunciante. Como sucede en el terreno profesional, esas actividades se realizan trabajando en equipo por lo que los estudiantes tendrán que llevar a cabo las tareas en grupo intercambiando opiniones, debatiendo sobre las propuestas, valorando las aportaciones de cada componente, etc. Finalmente deberán presentar su producción ante su hipotético “cliente”, aquí el profesor que juzgará su calidad.

Es una actividad orientada a las competencias profesionales: capacidad para gestionar la comunicación de las empresas, y diseñar modelos propios y capacidad de creatividad e innovación, y a la transversal: capacidad de trabajo en equipo.

Los estudiantes trabajaron libremente en los distintos espacios de Ciberbabia para el diseño de la estrategia, utilizando recursos colaborativos como Google Docs o Ether Pad, y finalmente los distintos grupos hacen presentación oral de los resultados en la “Sala de Debates” ante el profesor de la asignatura y otros profesores y expertos invitados al espacio virtual.

Estas actividades centrales se consideraron como obligatorias. Las sesiones fueron grabadas en video con la herramienta Camtasia y, de igual manera, se hizo registro del chat escrito, para reforzar la posterior evaluación. Para comprobar que el trabajo se ha realizado realmente en equipo, el acceso al espacio educativo Ciberbabia creado en la plataforma virtual 3D SL cuenta con herramientas de registro del acceso del alumno de tal forma que se puede conocer con exactitud la presencia del estudiante.

SECRETARIA TÉCNICA

VII CIDUI

ISBN 978-84-695-4073-2



LA UNIVERSIDAD: UNA INSTITUCIÓN DE LA SOCIEDAD

Como actividades complementarias, de carácter optativo: tutorías en el mundo virtual, trabajo autónomo de los grupos (durante todo el periodo lectivo, los estudiantes pueden entrar libremente al espacio virtual 3D y realizar encuentros para desarrollar cualquier otro trabajo colaborativo del curso, utilizando los recursos de interacción allí disponibles).

3. *Etapa de estimación de resultados.* Finalmente, se lleva a cabo un proceso de análisis y evaluación del conjunto de actividades, de sus resultados objetivos y de la valoración de las mismas por parte de los estudiantes, así como un estudio de la potencialidad del recurso en cuanto a su aplicación a otras materias.

7.7. Conclusiones

A nivel práctico, nuestro objetivo era extraer conclusiones importantes sobre cómo diseñar en entornos colaborativos en plataformas virtuales 3D y la configuración de e-actividades y recursos educativos posibles para la comunidad de aprendizaje, docentes y estudiantes, y así poder proporcionar directrices para posteriores acciones formativas.

Los resultados parciales de lo realizado afirman la eficacia de las actividades didácticas en mundos inmersivos como herramienta complementaria en el *e-learning*. Sus efectos principales podrían resumirse en:

- Posibilidad de realizar actividades didácticas en simulación de presencialidad, lo que proporciona una riqueza añadida al *e-learning* no inmersivo al permitir el aprendizaje de rutinas profesionales que requieren la inmediatez de los participantes.



LA UNIVERSIDAD: UNA INSTITUCIÓN DE LA SOCIEDAD

- Posibilidad de implementar fácilmente estos recursos inmersivos en las plataformas clásicas orientadas a la docencia *online*.
- Obtención de un refuerzo de la dimensión social de la enseñanza producida la sensación de existencia de una comunidad de aprendizaje y pertenencia del alumno a la misma, superando los condicionantes de ubicación de los participantes, lo que aumenta el nivel de motivación del estudiante *online*.

Se ha observado que la utilización de la plataforma 3D Second Life facilita el aprendizaje social, las respuestas de los estudiantes a una batería de preguntas sobre sus impresiones del uso de la plataforma indican que la mediación de la representación gráfica de su “yo” a través de su avatar y la concurrencia en un espacio gráfico compartido, les produce una sensación más vívida de ser parte de una comunidad, de “estar en clase” o de “estar con los compañeros” que la comunicación a través de foros en modo asincrónico, de chat escrito o incluso de videoconferencia. El avatar pone un rostro, un cuerpo y una ubicación física en cada miembro de la comunidad, y ello contribuye a una sensación de “presencialidad”, de estar en un “aquí y ahora”. Como han señalado Annetta, Klesath y Holmes (2008), la sensación de presencia social que promueve la proyección en el avatar contribuye a la percepción del entorno virtual como un lugar real y esto constituye una importante ventaja para el trabajo en grupo frente a las plataformas tradicionales *online* como WebCT, BlackBoard o Moodle.

En conjunto, se puede afirmar que el uso de entornos virtuales inmersivos es capaz de constituir una mejora visible para una serie de actividades educativas centradas en el estudiante y que se podrían desarrollar y adoptar, con una alta promesa de eficacia, dentro de la enseñanza universitaria *online*. Según señalan Schmeil y Eppler (2009) un entorno virtual

SECRETARIA TÉCNICA

VII CIDUI

ISBN 978-84-695-4073-2



LA UNIVERSIDAD: UNA INSTITUCIÓN DE LA SOCIEDAD

tridimensional, es el que proporciona un espacio en el que los usuarios pueden moverse libremente, interactuar con objetos, reconocer personas familiares y comunicarse de manera natural con ellos, evocando un sentimiento de ser parte del mundo virtual.

Tal entorno mantiene la promesa de promover la colaboración a distancia y aprender a otro nivel de calidad. Pero a pesar de la aparente facilidad de uso y disponibilidad de alguna de estas plataformas, como es el caso de Second Life, es necesario el planteamiento previo de una estrategia de acción muy cuidada y premeditada por parte del docente, y una formación especializada del mismo, que establezca para la acción formativa un tipo correcto de dramaturgia y un guión o configuración de las e-actividades y de la participación. Sin estas condiciones, los estudiantes, o incluso los docentes que adopten la solución como innovación puntual, pueden desaprovechar las posibilidades que ofrecen estos entornos.

Específicamente, finalizada la acción formativa, compartimos la creencia que, la integración de e-actividades en mundos virtuales 3D, como Second Life, OpenSim o similares, puede fomentar actividades de aprendizaje colaborativo a distancia en las que los estudiantes trabajan en modo sincrónico sobre ejercicios que simulan rutinas profesionales, desarrollan proyectos y mantienen discusiones en grupo, con un mayor aprovechamiento y adecuación al logro de determinadas competencias que mediante la única utilización de plataformas *online* tradicionales, más centradas en el trabajo asincrónico. Es por tanto una solución prometedora, aún en plena exploración, que merece ser tomada en cuenta en los diseños educativos alternativos o como solución para resolver situaciones de aprendizaje específicas.

SECRETARIA TÉCNICA

VII CIDUI

ISBN 978-84-695-4073-2



LA UNIVERSIDAD: UNA INSTITUCIÓN DE LA SOCIEDAD

8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANECA (2005) Libro Blanco. Títulos de Grado en Comunicación. Agencia Nacional de Evaluación de la Calidad y Acreditación.

Annetta, L., M. Klesath, y S. Holmes (2008). V-learning: How gaming and avatars are engaging online students, en *Innovate. Journal of online education* 4 (3). [en línea: <http://http://www.innovateonline.info>]

CASTRONOVA, E. (2001). Virtual Worlds: A First-Hand Account of Market and Society on the Cyberian Frontier (December 2001). *CESifo Working Paper Series*. N° 618. [en línea] <http://ssrn.com/abstract=294828>

Ciberbabia®. SLURL: <http://maps.secondlife.com/secondlife/Bay%20Islands/24/75/701>

Garrison, R, Anderson, T. y Archer, W. (2000). Critical Inquiry in a Text-Based Environment: Computer Conferencing in Higher Education. *The Internet and Higher Education*. Vol. 2 (2-3), 87-105 [en línea: http://auspace.athabasca.ca/bitstream/2149/739/1/critical_inquiry_in_a_text.pdf]

Mount, N. J., Chambers, C., Weaver, D. y Priestnall, G. (2009). Learner immersion engagement in the 3D virtual world: principles emerging from the DELVE project. *Italics*. 3 (8), 40-55. [en línea: <http://www.ics.heacademy.ac.uk/italics/vol8iss3/pdf/ItalicsVol8Iss3Nov2009Paper03.pdf>]

Rodríguez García, T.C. y Baños González, M. (2011) E-learning en mundos virtuales 3D. Una experiencia educativa en Second Life. *Revista Icono14*. 9 (2), 39-58.[en línea: <http://www.icono14.net>]

SECRETARIA TÉCNICA

VII CIDUI

ISBN 978-84-695-4073-2





LA UNIVERSIDAD: UNA INSTITUCIÓN DE LA SOCIEDAD

Salmon, G. (2004). *e-Actividades El factor clave para una formación en línea activa*. Barcelona: UOC.

Schmeil, A. y Eppler, M. J. (2009). Formalizing and Promoting Collaboration in 3D Virtual Environments – A Blueprint for the Creation of Group Interaction Patterns, en *Facets of Virtual Environments, Lecture Notes of the Institute for Computer Sciences, Social Informatics and Telecommunications Engineering*, 2010, 33, (4), 121-134, DOI: 10.1007/978-3-642-11743-5_10.

Second Life® <http://www.secondlife.com>

Twining, P. (2009). Exploring the educational potential of virtual worlds. Some reflections from the SPP. *British Journal of Educational Technology*. 40 (3), 496-514. DOI:10.1111/j.14678535.2009.00962.x.

AGRADECIMIENTOS

Este trabajo se ha realizado en el marco del Proyecto de Innovación Educativa “Uso de plataformas virtuales 3D como soporte para el desarrollo de metodologías didácticas orientadas al logro de competencias profesionales y el refuerzo de la dimensión social del aprendizaje en la educación *online*”, financiado por la Universidad Rey Juan Carlos. Madrid, 2012. Director del proyecto. Teresa C. Rodríguez García.

SECRETARÍA TÉCNICA

VII CIDUI

ISBN 978-84-695-4073-2