

The Education District, el mundo virtual 3D en un entorno educativo

Leyre Corcuera Vega

Departamento de Tecnología, Facultad de Educación, UNIR-Universidad Internacional de La Rioja

Objetivos y contexto académico (titulación, curso, materia, asignatura...)

El objetivo de los cursos de formación del profesorado de todas las asignaturas y titulaciones de la universidad, tanto de grados como de postgrados, en el 2018-2019 es la aplicación de modelos metodológicos innovadores vinculados con la tecnología digital y las metodologías activas para una instrucción lo más personalizada posible de los alumnos.

Se aplican diferentes metodologías y técnicas didácticas activas e inductivas durante las sesiones presenciales virtuales. En las dinámicas o actividades concretas de aula se emplean conceptos como la *gamificación* y *mobile learning*. Estas metodologías de aprendizaje activo y participativo favorecen la asimilación de contenidos.

Metodología docente

Se sigue el modelo flipped learning: antes de la clase se lee y visualiza el material dejado en la plataforma Canvas, durante la clase se realizan actividades de aplicación del material ya conocido, y después de clase se reflexiona sobre lo aprendido para trasladarlo a los propios alumnos.

El aprendizaje colaborativo es la metodología empleada durante las clases, fomentando competencias como el trabajo en equipo, el liderazgo, la empatía, y el pensamiento crítico. Los alumnos forman pequeños equipos después de haber recibido instrucciones del profesor, aprendiendo a través de la colaboración.

TIC en que se ha apoyado



Mediante la herramienta The Education District (TED) el aprendizaje se realiza en un entorno virtual 3D diseñado para proporcionar experiencias de aprendizaje colaborativo online, donde los participantes están representados por avatares, igual que en un videojuego, ya que pueden interactuar entre sí y con el entorno. A través del portal TED el profesor propone una serie de actividades que se cargan previamente en el escenario.

Carácter innovador a destacar

La innovación que presenta este entorno 3D respecto a otras plataformas online como Moodle o Canvas es esta dimensión 3D que hace más real la experiencia de interacción con el resto de alumnos, con el profesor y con los diversos entornos virtuales.

Mejoras obtenidas en el aprendizaje de los alumnos

Los mundos virtuales 3D facilitan el aprendizaje auténtico, ya que permiten la conexión de lo que se enseña en la clase con el mundo real. Se conciben entornos que simulan situaciones del mundo real. Además, este entorno virtual es un entorno ideal para el empleo de la gamificación como metodología docente para incrementar el nivel de implicación de los estudiantes y de esta forma asimilar mejor los conceptos y fijar el aprendizaje.

Sostenibilidad y transferibilidad de la actuación

La metodología y herramienta expuestas anteriormente son transferibles a cualquier asignatura y estudio de grado y postgrado para la realización de actividades grupales.

Conclusiones obtenidas en todo el proceso

Normalmente, estas plataformas implican para el docente una inversión mayor de tiempo en la preparación de las clases, pero la motivación que se genera en el alumnado y el desarrollo de competencias fundamentales como la comunicación, planificación, trabajo en equipo, liderazgo, resolución de conflictos y empatía compensan el tiempo invertido.