logUNICORDOBA nombre

**AMBIENTES TECNOLÓGICOS EDUCATIVOS**

**ESTUDIO DE CASOS: MUNDO VIRTUAL**

**ESTUDIANTE:**

**KEIMER ENRIQUE MUÑOZ MORA**

**LUIS CARLOS SUÁREZ BRAVO**

**DOCENTE:**

**ADRIANA JOAQUINA OLIER QUINCENO**

**LICENCIATURA EN INFORMATICA**

**FACULTAD DE EDUCACION Y CIENCIAS HUMANAS**

**MONTERIA- CORDOBA**

**2024-1**

**TALLER**

1. ¿Qué aspectos del estudio de casos resalta la importancia de la tecnología en la educación?

R/= El estudio de casos del cual se habla, resalta la importancia e influencia que tiene la tecnología en la educación, una muestra de ello, es el permitir simular prácticas pedagógicas de forma inmersiva. Con el gran beneficio de que esta tecnología ofrece a los participantes la oportunidad de continuar su proceso formativo, incluso ante el cierre masivo de establecimientos educacionales por el contexto sanitario. Además, la experiencia inmersiva a través de retos proporciona un ambiente de aprendizaje interactivo y dinámico, en el cual los participantes pueden aplicar los conocimientos teóricos en situaciones prácticas, construyendo y desarrollando habilidades que los conlleven al éxito.

1. ¿Cuáles son los beneficios de los mundos virtuales?

R/= Los mundos virtuales ofrecen una variedad y un sin fin de beneficios o recursos interactivos con los cuales se impulsa un poco más las habilidades de educadores y aprendices, estos beneficios no sólo sirven en la educación, sino también en cualquier campo de la vida, algunos de ellos son los siguientes:

Inmersión y Realismo: Permiten una experiencia educativa inmersiva que simula entornos reales, como aulas, auditorios y laboratorios, lo que puede aumentar la sensación de realismo y compromiso con el aprendizaje.

Personalización: Los participantes pueden personalizar sus avatares y entornos virtuales, lo que aumenta su identificación con el proceso educativo y mejora la experiencia de aprendizaje.

Accesibilidad: Los mundos virtuales son accesibles desde cualquier lugar con conexión a Internet, lo que facilita la participación de personas de diferentes ubicaciones geográficas y elimina barreras físicas.

Interactividad: Permiten una mayor interactividad entre los participantes y los contenidos educativos, lo que puede mejorar la retención de información y la participación activa en el proceso de aprendizaje.

Feedback inmediato: A través de la retroalimentación verbal y escrita proporcionada por los moderadores y profesores, los participantes pueden recibir comentarios inmediatos sobre su desempeño, facilitando la mejora continua.

Por otro lado, aunque la educación tradicional tiene ventajas como la interacción cara a cara, que puede facilitar la comunicación y el desarrollo de habilidades sociales, los mundos virtuales ofrecen una experiencia educativa más dinámica y personalizada, con mayor accesibilidad y oportunidades de interacción y retroalimentación inmediata.

1. ¿Qué desafíos o problemas podrían surgir al implementar los mundos virtuales en el ámbito educativo?

R/= La implementación de mundos virtuales en el ámbito educativo puede enfrentar varios desafíos y problemas potenciales:

Acceso y recursos: No todos los estudiantes pueden tener acceso a los dispositivos necesarios para participar en mundos virtuales, como computadoras de alta gama o dispositivos de realidad virtual. Además, puede ser costoso desarrollar y mantener estos mundos virtuales.

Capacitación de docentes: Los educadores pueden necesitar capacitación especializada para poder utilizar efectivamente los mundos virtuales como herramientas educativas, lo que puede requerir tiempo y recursos adicionales.

Gestión del tiempo: Integrar mundos virtuales en el plan de estudios puede requerir tiempo adicional de clase, lo que puede ser difícil de ajustar en un horario escolar ya ocupado.

Seguridad y privacidad: Existen preocupaciones sobre la seguridad y la privacidad de los estudiantes al participar en entornos virtuales, especialmente en lo que respecta a la interacción con otros usuarios en línea.

Calidad del contenido: Es importante garantizar que el contenido en los mundos virtuales sea preciso, relevante y de alta calidad educativa para que realmente mejore la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.

Distracciones y adicción: Existe el riesgo de que los mundos virtuales puedan convertirse en una distracción para los estudiantes o incluso generar adicción, lo que podría afectar negativamente su rendimiento académico y su bienestar general.

Abordar estos desafíos requerirá un enfoque cuidadoso en la planificación, la implementación y el seguimiento por parte de las instituciones educativas y los desarrolladores de tecnología.

1. ¿Cómo crees que los educadores podrían abordar la diversidad de estilos de aprendizaje en una clase con este tipo de tecnologías?

R/=Si un profesor desea integrar los mundos virtuales en su enseñanza para abordar la diversidad de estilos de aprendizaje, podría adoptar varios enfoques estratégicos para maximizar el impacto educativo:

Crear escenarios variados: Diseñar distintos escenarios dentro del mundo virtual que se alineen con diferentes estilos de aprendizaje. Por ejemplo, crear simulaciones interactivas para los aprendices kinestésicos, debates y foros para los sociales, y contenido visual y auditivo rico para los visuales y auditivos.

Asignaciones diferenciadas: Ofrecer tareas y proyectos que los estudiantes puedan elegir según sus preferencias y fortalezas. Esto podría incluir la opción de escribir un ensayo, realizar una presentación virtual, o diseñar un proyecto dentro del mundo virtual, permitiendo a los estudiantes demostrar su comprensión de maneras que se alineen mejor con su estilo de aprendizaje.

Aprendizaje activo y exploración: Aprovechar la naturaleza inmersiva de los mundos virtuales para fomentar la exploración y el descubrimiento autónomos. Animar a los estudiantes a embarcarse en misiones de aprendizaje, resolver problemas o participar en simulaciones que reflejen situaciones de la vida real, permitiéndoles aplicar lo que han aprendido de manera práctica.

Interacción y colaboración: Utilizar herramientas de comunicación dentro del mundo virtual para facilitar la discusión grupal, el trabajo en equipo, y la tutoría entre pares. Esto es especialmente útil para estudiantes con un estilo de aprendizaje social, quienes se benefician enormemente de la interacción con otros.

Personalización y adaptabilidad: Ajustar el entorno de aprendizaje virtual y el contenido según el progreso y las respuestas de los estudiantes. Utilizar datos y análisis para personalizar desafíos, lecciones y feedback de acuerdo con las necesidades individuales de aprendizaje.

Multimodalidad: Incorporar una variedad de medios y recursos dentro del mundo virtual, como textos, videos, audios, y animaciones para apoyar los diferentes estilos de aprendizaje. Esto también incluye permitir que los estudiantes presenten sus trabajos y proyectos en formatos que prefieran o que mejor se adapten a sus habilidades.

Feedback y reflexión: Facilitar oportunidades regulares para que los estudiantes reciban retroalimentación sobre su progreso y reflexionen sobre su aprendizaje. Esto podría hacerse a través de sistemas de recompensas dentro del mundo virtual, comentarios personalizados, o sesiones de reflexión grupal.

Implementando estos enfoques, los educadores pueden diseñar experiencias de aprendizaje ricas y variadas que no solo aprovechan las ventajas de los mundos virtuales, sino que también respetan y fomentan la diversidad de estilos de aprendizaje en el aula.

**PUNTO 2 – PREGUNTA 4**

En el documento ***Mundos virtuales en 3D para la comunicación e interacción en el momento educativo online*** se presenta el diseño de una metodología docente que recoge las fases de actuación para el desarrollo de actividades educativas en plataformas 3D, como recurso complementario para la enseñanza online.

La actividad que se expone en este artículo se ha desarrollado a través de un

proyecto de innovación educativa puesto en marcha en la asignatura “Estrategias Creativas en publicidad”, del Grado en Publicidad y RRPP semipresencial de la Universidad Rey Juan Carlos. Se trata de una asignatura en la que se prepara a los estudiantes para una actividad profesional que exige la interacción ‘cara a cara’ con otras personas, el trabajo en equipo, el debate, la defensa y crítica de las ideas.

Aquí se simula un entorno físico con diferentes áreas que han sido utilizadas en las distintas actividades docentes que los alumnos tenían que realizar durante el curso: la sala de reuniones reconstruye un espacio similar al que se podría encontrar en una agencia de publicidad, en la Sala de Debates es donde se desarrolla el estudio de casos y las clases virtuales.

Este proceso se llevó a cabo con 42 estudiantes matriculados, mediante el plugin Sloodle que permitió el desarrollo de las actividades centrales que exigen visualizar presentaciones manejadas por los estudiantes en la defensa oral y sincrónica de sus trabajos, siempre con la presencia del profesor para evaluarlos y la grabación de la sesión. El tándem Moodle-Sloodle también permite controlar la entrada al mundo virtual utilizando como condición ser estudiante matriculado en la asignatura, controlar la participación, gestionar blogs, utilizar la pizarra virtual, incluir glosarios, etc.

En cuanto a la eficacia añadida para el logro de competencias y mejora de la dimensión social del aprendizaje, la práctica totalidad de los participantes encontró la experiencia muy interesante o interesante, estimándose la mayor eficacia para la defensa de ideas en grupo y para la apropiación de conocimiento en modo directo, a través de la interacción con el profesor.

Como resultado, se confirma el impacto positivo de su uso en el aprendizaje de competencias, la dimensión social del aprendizaje y la motivación de los alumnos. Por último, la mayoría considera adecuado utilizar los mundos virtuales con más frecuencia y en más asignaturas.

**Referencias**

Badilla-Quintana, M. G., & Sandoval-Henríquez, F. J. (2024). Estudio de caso: experiencia de estudiantes en formación inicial docente en simulaciones de prácticas pedagógicas en un mundo virtual. Cuadernos de Investigación Educativa, 15(1).

<https://doi.org/10.18861/cied.2024.15.1.3554>

Baños González, M., Rodríguez García, T. C., & Rajas Fernández, M. (2014). Mundos virtuales 3D para la comunicación e interacción en el momento educativo online. Historia y comunicacion social, 19(0). [**https://doi.org/10.5209/rev\_hics.2014.v19.44967**](https://doi.org/10.5209/rev_hics.2014.v19.44967)