

PROYECTOS EDUCATIVOS EN AULA D'ACOLLIDA BASADOS EN MUNDOS VIRTUALES 3D: FEM UNA PLATJA (HAGAMOS UNA PLAYA)



MARÍA JOSÉ LASALA BELLO

Licenciada en Historia general y Geografía (UB). Desde 2003, profesora de ESO y Bachillerato. Desde 2008, tutora de Aula d'Acollida. Desde 2007-2008 participa en el Projecte Espurna (ICE, UAB y Dep. Ensenyament, Generalitat de Catalunya) como responsable de la formación de profesores en entornos 3D. Trabaja con sus alumnos en Vleaf y Espurnik 3D. mlasala3@xtec.cat @mjlb · <http://aulacollidacunit.blogspot.com> · <http://espurna.ning.com/group/escolavirtualespurna>

Resumen: En este artículo se da a conocer una experiencia didáctica innovadora para aprender un idioma: "Fem una platja"; desarrollado en un Aula de Acogida y dentro del mundo virtual 3D de OpenSim/VLEAF.

Abstract: This article discloses an innovative learning experience to learn a language, "Fem una platja" carried on in a Transitive Classroom and within the 3D virtual world OpenSim / VLEAF.

Palabras clave: mundos virtuales 3D, educación, diversidad, Secondlife, OpenSim, TIC/TAC.

Breve introducción del proyecto

En el Aula de Acogida¹ del Instituto Ernest Lluch y Martín (Cunit) estamos desarrollando desde el curso 2009-2010 un proyecto con unas características realmente innovadoras dentro del mundo virtual OpenSim (OS) de VLEAF, plataforma libre simulada de Secondlife (cedida por la Escuela Politécnica Superior, Universidad Autónoma de Madrid). Este OS es, en este caso, de acción exclusivamente educativa.

La utilizamos como recurso para que los recién llegados aprendan la lengua catalana, costumbres y tradiciones de forma divertida y práctica. Este mundo virtual lo usamos como un "serious

game"; el alumno aprende sin darse cuenta, de la forma más eficaz posible, jugando. Este sistema tiene el atractivo y la eficacia de poder combinar el estudio de lo tradicional con la tecnología más novedosa.

El proyecto educativo desarrollado se dirige, por lo tanto, al alumnado de AA, pero puede tener muy buena aplicación en la formación de otro tipo de alumnado fuera de la diversidad, es decir, dentro de las aulas ordinarias de Primaria y Secundaria y también fuera de ellas (formación de adultos, formación universitaria, simulaciones laborales, etc.).

1 Aula d'Acollida o Aula de Acogida, en adelante AA.

Contexto y actores involucrados

El AA es un espacio de encuentro y el primer contacto del alumnado recién llegado a los centros catalanes de Enseñanza Secundaria. Llega de unos ámbitos lingüísticos y culturales alejados del nuestro. Cada alumno debe tener un currículo individualizado y se le atiende según el nivel y necesidades particulares, pero con la dificultad que supone hacerlo en un aula común y con una sola profesora. La finalidad es que el alumno sea competente en lengua catalana (lengua vehicular), para poder incorporarse en el aula ordinaria en el mínimo tiempo posible.

Como tutora de AA fui en busca de nuevas metodologías y recursos que facilitaran este tipo de enseñanza; acabé recurriendo a recursos TIC: aplicaciones de la Web 2.0, creación de un blog de aula² (ganador de un premio Edublogs de Espiral), aplicación TIC en el currículum de las Ciencias Sociales, actividades online de xtec, uso de wikis o WebQuests, uso de redes sociales como Twitter o Messenger, y acabé llegando, de la mano de Espiral, del Proyecto Espurn@³ y VLEAF⁴, a la aplicación de los mundos virtuales

3D en la enseñanza y a premios como la mención especial en ITworldEdu.

Procesos de desarrollo

La idea que se persigue es la aplicación del mundo virtual en las tareas de aprendizaje de los alumnos⁵. Estos han sido los procesos seguidos:

a). Primer contacto de los alumnos de AA con el mundo virtual (curso 2009–2010). Las primeras “pruebas” realizadas fueron pequeñas incursiones de los alumnos. Se realizaron durante un par de horas a la semana. No les marcaba ningún tipo de juego ni misión, se trataba de que se familiarizaran con el entorno y ver qué reacciones tenían al ver que su profesora les dejaba “jugar” en horas de clase. Pretendía ver cómo se desarrollaban y si habría posibilidad de obtener de ello algún proyecto educativo.

Una vez en el mundo, visitábamos la Sede virtual de Espurn@, íbamos a un sandbox educativo a editar su apariencia como avatares o se trasladaban a otros sims de interés (museos de ciencia, museos de arte, zoológicos...).

2 <http://aulaacollidacunit.blogspot.com/>

3 <http://www.espurna.cat/>

Véase el siguiente vídeo de la clausura del curso 2009-2010 de la Escola 3D d'Espurna: <http://www.youtube.com/watch?v=Fe1k8gwKGM8&feature=related>

4 Proyecto VLEAF: Una plataforma educativa sobre mundos virtuales (TIN2008-02729-E/TIN), <http://aida.ii.uam.es:8080/vleaf/es/index.html>, financiado por el Ministerio de Ciencia e Innovación, Escuela Politécnica Superior de la Universidad Autónoma de Madrid. “... consiste en el desarrollo de una plataforma educativa, denominada V-LEAF (Virtual LEArning platForm), aplicable sobre mundos virtuales; su principal objetivo es aprovechar las nuevas capacidades de interacción y el atractivo intrínseco que este tipo de mundos proporcionan, de cara a una mayor participación del alumno en el proceso de aprendizaje ... la plataforma ... modificará radicalmente el proceso de enseñanza-aprendizaje, permitiendo un aprendizaje colaborativo y cooperativo entre los estudiantes”.

5 En la presentación PowerPoint que podemos ver en este enlace <http://www.slideshare.net/aulaacollidacunit/mundos-virtuales-vleaf-sl-aplicados-al-aprendizaje-en-secundaria> se muestran todos los procesos que han dado forma al proyecto.



El objetivo era motivarlos a través de una metodología nueva e innovadora para aprender la lengua, costumbres y la cultura catalanas. La metodología sería muy diferente de la empleada habitualmente en las aulas, aplicar un mundo virtual a la enseñanza era dar un paso más allá en la comunidad educativa, ya que todavía pocos docentes conocen o tienen adquirida la habilidad de usar SL.

¿Cómo se llevó a la práctica?

1. Utilizando el chat escrito, entre los alumnos y la profesora o simplemente entre ellos mismos. Debían escribir las frases en el chat y antes de enviarlas pasaban por una explicación o corrección escrita y oral.

2. Aprendiendo a “construir” en 3D (tres dimensiones) en SL. Para ellos se trata de una tarea complicada, por lo tanto

debían estar atentos a las explicaciones hechas en el aula, colaborar entre ellos para resolverlas e ir las aplicando.

3. Manipulando “prims” (partes que constituyen los objetos) en el mundo virtual. Aprovechando el vocabulario trabajado en la unidad didáctica que estudiaban en ese momento para construir objetos. Se trabajaron los días de la semana, los números, colores, formas geométricas, estaciones del año, alimentos, etc.

4. Visitando lugares (sims). Estas “excursiones” virtuales por SL sirvieron para repasar de nuevo los nombres de los objetos que iban encontrando: mobiliario, animales, plantas o lugares, etc.

b) Segundo contacto de algunos de los alumnos del Instituto de Cunit con el

mundo virtual de OS / VLEAF (2009 a 2011). Durante el transcurso de las semanas culturales de los dos cursos, se realizaron talleres con alumnos de las aulas ordinarias. El objetivo era de tipo más lúdico que la anterior prueba. Como la experiencia fue positiva en todos los grupos se acordó con el responsable de OS que nos crearían un espacio virtual, educativo, para poder utilizarlo habitualmente (una isla, un sim).

c) PROYECTO: Hagamos la playa. Alumnos de AA del Ins. de Cunit con el mundo virtual de OS/VLEAF (2009–2011). A partir de mayo de 2010, mis alumnos de AA comenzaron unos proyectos nuevos con la intención de llegar un poco más allá de las pruebas ya realizadas. Fueron trabajos evaluados con un 30 % de la nota del tercer trimestre. Tuvieron que elegir entre Hagamos un campo de fútbol o Hagamos una playa⁶.

Con VLEAF tendrían una “isla virtual” (en exclusiva para nosotros), iban a tener cada uno su propio avatar y podrían construir todo tipo de objetos para ponerla a su gusto. La condición que se les ponía era que todas las dudas que tuvieran, todo lo que hablaran y escribieran, debía ser en catalán.

Prepararon unas fichas que constituían un dossier; primero lo trabajaron en la libreta, buscando vocabulario y objetos de los temas específicos (playa), corrigiendo ortografía, buscando medidas de objetos y colores por Internet, etc. Posteriormente, cada alumno describió y dibujó a escala el objeto que había elegido para construir en el mundo virtual (un faro,

una pelota, la portería de fútbol, la ropa del árbitro, un barco, un patinete de playa, una sombrilla, etc.).

A partir del curso 2010–2011, los alumnos están adquiriendo habilidades suficientes de construcción 3D. Buscan texturas, hacen scripts (pequeños programas dentro OS) simples y comienzan a hacer las animaciones de avatares necesarias.

Los proyectos implican procedimientos tradicionales de aprendizaje (dossiers, libretas, actividades de búsqueda en los diccionarios...) pero combinados con los más innovadores (tecnologías TIC/TAC, mundos virtuales 3D).

Los chavales están implicados e ilusionados con este proyecto, perciben que están haciendo algo que muy pocos alumnos de instituto pueden realizar, que es completamente nuevo; están trabajando bien, incluidos los que suelen tener falta de hábitos de trabajo o están desmotivados y que es complicado implicarlos en su propio aprendizaje.

Los alumnos investigan por su cuenta, interactúan con los objetos, buscan respuestas, practican y descubren cosas que quizá todavía no se han explicado. Experimentan y pueden simular situaciones cotidianas que les ayuden a su adaptación en el entorno en el que se mueven (instituto, amigos, pueblo).

Aprenden a colaborar entre ellos ya que observan que obtienen resultados desde el primer momento. Construyen en el mundo virtual y a la vez están construyendo su propio conocimiento.

6 <https://picasaweb.google.com/mjoselasala/FotosOpensimTrebllAAulaAcollida?feat=directlink>



to. Conciben la plataforma como un juego. Notan que están trabajando pero no se les hace dificultoso. Para ellos OS es como un chat, como una red social, similar a las que están acostumbrados. Poder hablar libremente a través del chat ha resultado positivo; se establecen relaciones afectivas entre ellos y entre ellos y la profesora; practican el idioma libremente, sin pudor a escribir una frase de forma incorrecta. Otro tema positivo a valorar sería el poder trabajar las competencias básicas, el desarrollo de las inteligencias múltiples y la interdisciplinariedad del currículum.

Podrían estar implicados no solo el Departamento de Lengua catalana, sino el de Tecnología, Visual y Plástica, Ciencias Sociales, Lengua Castellana, Lengua Ex-

tranjera o el de Música. Es decir, es fácilmente aplicable a otras materias curriculares.

Todo este trabajo con OS y nuestros alumnos se está extendiendo y tiene continuidad (marzo, 2011) dentro de la plataforma Espurnik del proyecto Espurn@, que acaba de ver la luz y está en proceso de desarrollo.

Valoraciones

Una buena parte de los alumnos juegan en mundos virtuales, chatean en el Messenger o pertenecen a redes sociales como Facebook o Twitter. Están deseando poder utilizar en clase el ordenador. En nuestra AA aprovechamos este interés del alumna-



do hacia las nuevas tecnologías; utilizamos el blog de aula, el Twitter y además Secondlife/OS! Una vez realizados estos trabajos con la herramienta SL/OS, los puntos de valoración positiva de haber trabajado con VLEAF son los siguientes: la supervisión del alumno y el seguimiento del proceso son sencillos de realizar; se puede dar a cada uno de ellos el nivel que necesita; están implicados en su propio aprendizaje; están muy motivados (interés y aptitud), por tanto, realizan mejor las actividades (procedimientos) y asumen más conceptos (contenidos); el alumno puede trabajar individualmente, por parejas, pequeño grupo, incluso, en gran grupo; la evaluación puede ser inicial, continua, formativa y final; se pueden conseguir los objetivos didácticos

marcados basados en una tecnología innovadora; se pueden ir modificando estos objetivos si no son los correctos o si se generan nuevos; se obtienen unos beneficios complementarios a la metodología tradicional o incluso a la metodología TAC (blogs, Moodle, wikis, WebQuests o actividades online); con OS se realizan clases mixtas: presenciales y a la vez virtuales; frente las dificultades que nos encontramos con SL/TEENSL se encuentran las ventajas de OS.

Pero también hay dificultades, como los altos requerimientos técnicos que se necesitan o como que los posibles proyectos a realizar necesitan bastantes horas de preparación por parte del docente.