



15 al 30 de septiembre de 2015

# ADQUISICIÓN DE COMPETENCIAS PROFESIONALES A TRAVÉS DE SECOND LIFE.

Eje 3: *Blended learning*: Experiencias en busca de la calidad.

AUTORES: Fernández Rodicio, C.I. y García Ferreiro, N.  
Departamento de Didáctica, Organización Escolar y  
Métodos de Investigación.  
Universidad de Vigo.  
España.

[cirodicio@uvigo.es](mailto:cirodicio@uvigo.es) y [noeliagarciaferreiro@gmail.com](mailto:noeliagarciaferreiro@gmail.com)

## Resumen

La integración de las TIC en la Educación Superior a través de b-learning, está provocando un cambio en los procesos de enseñanza-aprendizaje, favoreciendo el aprendizaje cooperativo y en la adquisición de competencias digitales (e-competencias) de los alumnos. En estos momentos, se ha tomado conciencia de que la tecnología exige una reorganización de la enseñanza para poder utilizarla de una forma eficaz, y por ello es necesario preparar un diseño formativo coherente en relación a la secuencia de actividades a desarrollar. La integración de las TIC en la Educación Superior a través de b-learning y m-learning, está provocando un cambio en los procesos de enseñanza-

aprendizaje, favoreciendo el aprendizaje cooperativo. Proponemos el empleo de Second Life para la realización de prácticas de simulación de entrevista cognitiva con los estudiantes de Educación Social.

*Palabras clave:* competencias, aprender a aprender, simulación y web 3.0.

### **1. Introducción.**

El título de Grado en Educación Social tiene como finalidad proporcionar la formación profesional básica, a la vez que la madurez intelectual y humana, a través de la adquisición de los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para desarrollar acciones de intervención y mediación socioeducativa en diferentes ámbitos, como la intervención socioeducativa especializada en la protección a la infancia. El término “protección de la infancia” se refiere a las labores de prevención y respuesta a la violencia, la explotación y el abuso contra niños y niñas.

La mayoría de los niños establecen vínculos con sus figuras de apego y estos vínculos varían en calidad. Los niños desarrollan su seguridad emocional a partir de las relaciones que mantienen con sus padres y los niños sometidos a malos tratos presentan unos rasgos característicos, por ello es necesario conocer esas características identificativas para poder lograr una rápida detección. El término de maltrato infantil según la definición proporcionada en 1999 por la Consultation on Child Abuse Prevention de la OMS:

“El abuso o maltrato de menores abarca toda forma de maltrato físico y/o emocional, abuso sexual, abandono o trato negligente, explotación comercial o de otro tipo, de la que resulte un daño real o potencial para la salud, la supervivencia, el desarrollo o la dignidad del niño en el contexto de una relación de responsabilidad, confianza o poder.”

Es necesario que los profesionales del ámbito social, sepan llevar a cabo la exploración de los menores deberá ajustarse a: la edad, características

psicológicas (nivel de conocimientos, desarrollo intelectual, uso del lenguaje, memoria y características de su personalidad), utilizando un lenguaje comprensible para el menor e intentando establecer una relación cálida, cercana y acogedora, que diluya su miedo y sus sentimientos de vergüenza y culpa.

Se llevará a cabo la exploración, cuidando no producir en el menor una reacción defensiva, para lo que se graduarán las cuestiones, acercándolas progresivamente al tema principal de la exploración. A la hora de abordar la entrevista, las preguntas deberán ser abiertas, formuladas de forma directa y sencilla, evitando las formas negativas (Fernández Rodicio, 2010). El vocabulario debe resultar comprensible para el menor y deben evitarse las preguntas inductivas con el fin de garantizar una información genuina.

La entrevista cognitiva es una de las técnicas de entrevista más eficaces aplicadas a investigaciones para ayudar a las personas a recordar ya que la EC incrementa la cantidad total de información correcta sin que se incremente el número de errores o invenciones (Ibáñez Peinado, 2008).

## **2. Formación por competencias.**

Las instituciones de educación superior deben de incrustarse en el marco de las exigencias de la sociedad del conocimiento, ya que se encuentra determinada por el uso de las nuevas tecnologías de información y comunicación, generando nuevas formas de comprender nuestro entorno. Es por ello que el manejo y acceso a éstas deben estar presentes en la formación básica de los estudiantes y futuros docentes y así asegurar su inclusión en la actual sociedad.

En estos momentos, se ha tomado conciencia de que la tecnología exige una reorganización de la enseñanza para poder utilizarla de una forma eficaz, y por ello es necesario preparar un diseño formativo coherente en relación a la secuencia de actividades a desarrollar, ordenar la producción de los medios necesarios, establecer mecanismos de apoyo al estudiante y decidir la metodología evaluativa. La clave está en *“la integración curricular de la tecnología”* (González Sanmamed, 2007: 231) para que tenga un papel mediador entre los contenidos y las herramientas. Las Tic han sido siempre instrumentos para pensar, aprender, conocer, representar y transmitir a otras

personas y otras generaciones los conocimientos adquiridos. Ofrece la posibilidad de emplear diferentes sistemas de signos como son: lenguaje oral, lenguaje escrito, imágenes, para representar una determinada información transmitirla (Coll y Monereo, 2008).

La tecnología ha revolucionado la forma de cómo nos comunicamos, cómo nos organizamos y cómo aprendemos. La integración de las TIC en la Educación Superior a través de b-learning y m-learning, está provocando un cambio en los procesos de enseñanza-aprendizaje, favoreciendo el aprendizaje cooperativo y en la adquisición de competencias digitales (e-competencias) de los alumnos. Los objetivos de la Educación Superior son: garantizar la calidad de la enseñanza; ofrecer a los estudiantes los conocimientos y estrategias necesarias para el aprendizaje permanente (González, 2011); mejorar los procesos educativos a través de la innovación educativa sustentada en enfoques activos y en la integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (Sáez, 2012).

La adquisición de competencias implica una reformulación de los métodos de enseñanza que les permita a los alumnos incorporarse a la vida adulta y al mercado laboral de manera satisfactoria. Los alumnos deben saber aplicar los conocimientos en un contexto real, comprender lo aprendido y tener la capacidad de integrar los distintos aprendizajes, ponerlos en relación y utilizarlos de manera práctica en las posibles situaciones o contextos a los que se tengan que enfrentar diariamente. Estamos hablando de un modelo fundamentado en una actitud permanente y activa de aprendizaje (Mora, 2004).

La web 3.0 surge del cambio en la forma de las relaciones sociales y comunicación entre personas. El usuario puede añadir información para completar el contenido.

El Informe Horizonte 2015 centrado en la enseñanza Universitaria tiene como objetivo identificar las nuevas tecnologías y analizar la repercusión que tendrán en el campo de la enseñanza, el aprendizaje, la investigación y la expresión creativa en los próximos cinco años. La evolución del aprendizaje en línea. A pesar del crecimiento constante y el asentamiento del elearning como alternativa a algunas formas de educación presencial, existen aún áreas de

investigación que pueden suponer avances importantes: combinaciones de herramientas innovadoras síncronas y asíncronas.

## **2. Metodología activa de aprendizaje: Aprendizaje cooperativo.**

La teoría constructivista del aprendizaje concibe al alumno como agente activo en la adquisición de conocimiento. El modelo didáctico de aprendizaje por descubrimiento guiado asume esta premisa. La información no es ofrecida a los alumnos de manera expositiva, sin que un entorno abierto de aprendizaje promueva que sean los alumnos por sí mismos los que construyen su propio conocimiento, mediante la indagación, la resolución de problemas, los razonamientos hipotéticos-deductivos, la inducción etc.

El constructivismo cognitivo proviene de la teoría de Piaget y realiza una aproximación al conocimiento y al aprendizaje desde la interacción social. A través de la interacción social con otros, el alumno va construyendo su aprendizaje significativo a partir de la estructura que ya posee. Es decir, adquiere nuevos conocimientos a partir de los conocimientos que ya ha adquirido anteriormente (Driscoll, 2000; Santrock, 2001). Vigotsky consideraba el medio social como elemento crucial para que se produzca el aprendizaje. Dado que el aprendizaje es un proceso en el que se utilizan esquemas mentales para organizar y comprender la información nueva. Todas las funciones mentales superiores se originan en el medio social por medio del lenguaje y esto se logra potenciando la zona de desarrollo próximo ZDP. El cambio cognoscitivo se produce cuando el docente y el alumno comparten instrumentos culturales. El docente debe encargarse de crear las condiciones para que el aprendizaje se produzca ya que la construcción del conocimiento es proceso natural.

El aprendizaje colaborativo se sustenta en teorías cognoscitivas y para Piaget hay cuatro factores que inciden e intervienen en la modificación de estructuras cognoscitivas: la maduración, la experiencia, el equilibrio y la transmisión social. Todos ellos se pueden propiciar a través de ambientes colaborativos.

En la práctica se concibe el aprendizaje colaborativo como el trabajo de los estudiantes trabajan en parejas o en pequeños grupos para lograr unos objetivos de aprendizajes comunes. Al profesor no le corresponde la supervisión del aprendizaje en grupo, sino que es un miembro más de la comunidad en busca del saber. Mientras que en el aprendizaje cooperativo es el uso didáctico de equipos reducidos de alumnos (Pujolas Maset, 2009), que se caracterizan por su heterogeneidad y en donde el profesor conserva el tradicional doble papel de experto de la asignatura y autoridad en el aula. Ambos aprendizajes se encuentran en un continuum que va de lo más estructurado (aprendizaje cooperativo) al menos estructurado (aprendizaje colaborativo).

De entre las metodologías que favorecen el aprendizaje colaborativo y cooperativo tenemos la simulaciones y juegos de rol (Yáñez y Villardón, 2008).

La tecnología ha contribuido a mediar el aprendizaje a través de la realidad virtual (RV) que permite que los estudiantes estén conectados y construyan sus propios conocimientos en escenarios donde no hay interacciones cara a cara y se puedan sumergir en las actividades de aprendizaje (Quinche y González, 2011). La implementación de herramientas que permiten la interconexión de plataformas E-Learning con Mundos Virtuales 3D, configuran un espacio innovador de aprendizaje que potencia de manera significativa el trabajo colaborativo y la construcción del conocimiento colectivo.

Además, a través del uso pedagógico de los mundos virtuales, se pueden realizar actividades de aprendizaje participativas, constructivas y lo más parecidas posibles a cómo serían en el mundo real (Poveda y Thous, 2013).

### **3. Innovación educativa: juegos de simulación.**

El diseño de una simulación consiste básicamente en un entorno en el que el sujeto puede ir tomando diferentes decisiones que se traducen en actuaciones sobre el entorno. El uso más apropiado de la simulación por ordenador es como un instrumento complementario a las clases teóricas y clases de laboratorio. La simulación con ordenador es un buen instrumento para mejorar la construcción de hipótesis y predicción de habilidades.

**Second Life:** se ha definido como un juego on line, la programación libre y abierta. Crea objetos e intercambia productos virtuales (juegos, partidos de futbol, batalla con armas) y permite modificar cualquier aspecto (color de ojos, aspectos físicos). Se han realizado experiencias educativas en la educación superior con la simulación en 3D del juicio real que ponía en práctica el supuesto resuelto teóricamente (Monterroso y Escutia, 2011), en donde los estudiantes pueden interpretar las distintas identidades de los operadores jurídicos en un entorno de educación inmersiva.

Son los usuarios los que crean los objetos y edificios de Second Life. Cuando un residente genera un objeto en SL, conserva la propiedad intelectual y los derechos de explotación del mismo, pudiendo distribuirlo libremente, ponerlo a la venta, alquilarlo, duplicarlo...

El e-learning actual como modelo de formación, es considerado (cada vez más), como un modelo tradicional y poco ligado a la innovación y eficiencia en relación a las necesidades actuales de aprendizaje a lo largo de la vida.

*Metodología.* Simulación de una entrevista a través del juego e-Aventure.

*Competencias.*

1. Capacidad de análisis.
2. Capacidad de resolución de problemas y toma de decisiones.
3. Competencia en expresión oral y escrita.
4. Habilidad para las relaciones interpersonales.

*Actividades.*

1. La entrevista cognitiva se desarrolló con el objetivo de incrementar la cantidad y la exactitud de la información aportada por testigos. En primer lugar se realiza una descripción de la misma y se hace referencia a la base teórica que la sustenta. Posteriormente se presentan las modificaciones que ha sufrido a lo largo del tiempo y se expone la evidencia empírica que la apoya. La revisión teórica nos permite concluir que la entrevista cognitiva es más eficaz en la producción de información en comparación con otras técnicas de

entrevista, y que es igual de efectiva con testigos de diversas características demográficas, aún con aquellos no colaboradores.

2. A través de Second Life, se realiza una simulación de una entrevista cognitiva.

Los alumnos aprenderán las distintas técnicas que caracterizan a la entrevista cognitiva, a través del visionado de vídeos en los que se observa la realización de diferentes entrevistas. De entre las diferentes actividades del aprendizaje basado en problemas que se proponen al alumnado, se presenta el siguiente guión.

Primera Sesión: Clase magistral, el profesor explicará los conceptos y presentará el material, enlaces de interés y el planteamiento del problema que deben resolver los alumnos. La explicación versará sobre maltrato físico y/o emocional, abuso sexual, abandono o trato negligente a menores; características psicológicas de los menores en función de la edad; aspectos relevantes de la entrevista cognitiva.

- Diario de la sesión de clase en la que el profesor explicará el problema que deberán resolver los alumnos. Se reflexionará sobre los contenidos tratados en cada sesión de la asignatura, así como sobre el proceso de aprendizaje.
- Trabajo sobre supuestos prácticos y actividades planteadas en clase.
- Lecturas obligatorias. Síntesis y valoración personal de cada lectura.
- Resultados del desarrollo de las actividades propuestas.

Segunda Sesión: cada grupo de alumnos buscará información bibliográfica sobre cómo resolver el problema.

Tercera sesión: planificar el trabajo a desarrollar, búsqueda del material necesario para realizar el trabajo.

Cuarta sesión: Se establecerán grupos de alumnos.



Quinta sesión: Los grupos, en una puesta en común, del material obtenido, deberán presentar soluciones a los errores detectados en los diferentes vídeos, a la hora de realizar la entrevista cognitiva.

### **Conclusiones.**

La *Web 3.0* o *Web Semántica* desde el punto de vista de su aplicabilidad en los espacios virtuales educativos, haciendo énfasis en la potencialidad de ésta y las posibilidades que en el campo educativo, podrían aportar sus nuevas funcionalidades en las herramientas utilizadas para la gestión de contenidos educativos en entornos web. Pueden entenderse como un facilitador de un cambio de paradigma en los procesos de aprendizaje, ya que anteriormente se priorizaba un sistema jerárquico focalizado en los profesores y en fuentes de conocimiento “oficiales”, convirtiéndose al red en un facilitador del proceso de aprendizaje del alumno.

Las simulaciones, juegos y videojuegos no sustituyen la práctica real, pero se muestran eficaces como preparación a la misma. Sus fines educativos se sitúan en el desarrollo de destrezas complejas y de habilidades en la toma de decisiones.

La utilización de la realidad virtual, los mundos virtuales y las últimas herramientas tecnológicas como recurso didáctico para promover la educación. El desafío para las universidades se centra en el campo de la innovación educativa y en las estrategias didácticas que faciliten el aprendizaje. Second life es la opción para brindar espacios virtuales, crear y compartir el conocimiento a través de la construcción de una comunidad que ofrece creatividad, interacción, imaginación e inmersión a través de la práctica y el trabajo colaborativo.

### **Bibliografía.**

Coll, C. y Monereo, C. (Eds.) (2008). *Psicología de la educación virtual. Aprender y enseñar con las Tecnologías de la Información y la Comunicación*. Madrid: Morata.

Driscoll, M. P. (2000). *Psychology of learning for instruction*. Massachusetts: Allyn and Bacon.

Fernández, C.I. (2010). Pericial psicológica y técnicas de evaluación: la entrevista cognitiva. *Boletín Gallego de medicina legal y forense*, 17, 19-30.

Raposo, M. y González, M. (2007). Percepciones de los equipos directivos sobre el interés por la formación para la convergencia europea. *Innovación educativa*, 17, 109-119.

González Vallés, J. E. (2011) *La web 2.0 y 3.0 en su relación con el EEES*. Madrid: Ed. Versión Libre.

Ibáñez, J. (2008). La entrevista cognitiva: una revisión teórica. *Psicopatología Clínica Legal y Forense*, 8, 129-159.

Santrock, J.W. (2001) *Educational psychology*. New York: Mc Graw-Hill.

Mora, J. G. (2004). La necesidad del cambio educativo para la sociedad del conocimiento. *Revista Iberoamericana de Educación*, 35, 13 - 37.

Poveda, M. A. y Thous, M<sup>a</sup> del C. (2013). Mundos virtuales y avatares como nuevas formas educativas. *Historia y Comunicación Social*, 18, 469-479.

Pujolas, P. (2009). *9 ideas clave. El aprendizaje cooperativo*. Barcelona: Graó.

Quinche, J.C. y González, F.L. (2011). Entornos virtuales 3D, alternativa pedagógica para el fomento del aprendizaje colaborativo y gestión del conocimiento en Unimiuto. *Formación Universitaria*, 4 (2), 45-54.

Sáez, J.M. (2012). Integración práctica de la tecnología educativa en el grado de educación social. *EDUTEC, Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 40, 1.

Yáñez, C. y Villardón, L. (2008) *Planificar desde competencias para promover el aprendizaje. El reto de la sociedad de conocimiento para el profesorado universitario*. Cuadernos monográficos del ICE, 12. Bilbao: Deusto Digital.