



# AULAS Y EXPOSICIÓN VIRTUAL EN 3D PARA ENSEÑAR INGLÉS

INSTITUTO TÉCNICO SUPERIOR DE EDUCACIÓN COMERCIAL

ITSEC | 2020 - 2021 | SUCRE

DOCENTE: MARÍA JOSÉ DE LA FUENTE JUSTINIANO

*Se recurre a tecnologías 3D y de realidad aumentada para intercambiar información entre los estudiantes, quienes pueden visitar virtualmente las exposiciones de sus compañeros. También se organizaron "trivias" para practicar inglés.*

## Objetivo

Motivar a los y las estudiantes a desenvolverse en plataformas nuevas, aplicando sus habilidades idiomáticas (*speaking, listening, reading, writing and thinking*) que van adquiriendo en la asignatura de inglés.

## Público meta

Las y los estudiantes de primer año de la Carrera de Sistemas Informáticos, en la asignatura de inglés.

## Institución

Instituto Técnico Superior de Educación Comercial ITSEC



## ¿Cómo se implementó?

- La exposición donde se observan los trabajos de los y las estudiantes se fue creando a partir de la plataforma de realidad virtual Hubs de Mozilla, donde cada estudiante subió su trabajo y participó en la clase conociendo los demás trabajos y charlando con sus compañeros y compañeras y la docente a través de visitas a estos stands virtuales.
- Otra estrategia utilizada para enseñar inglés fue organizar las "trivias" (del inglés, curiosidad) de los martes: son preguntas en inglés que se lanzan por Classroom para que los estudiantes respondan en el tablón de anuncios una vez investigado el tema transversal de la materia.

## ¿Qué resultados se obtuvieron?

Una masiva participación en ambas actividades que demuestran la motivación e interés de los y las estudiantes de participar y empoderar su voz y su desempeño en las habilidades lingüísticas adquiridas.



## ¿A cuántos estudiantes ha beneficiado?

Entre las gestiones 2020-2021 se beneficiaron 101 hombres y 30 mujeres estudiantes y una docente del instituto.

## ¿Quiénes participaron?

Los y las estudiantes de primer año (2020-2021), de la Carrera de Sistemas Informáticos del ITSEC-Sucre.

## ¿Qué otros resultados no esperados se produjeron?

- ❖ Los y las estudiantes no conocían este tipo de recursos y se generó un entusiasmo general de participación, creando sus avatares para buscar a sus amigos en sala y ver la exposición.
- ❖ Se enviaban la *trivia* generando compañerismo y recordando el plazo de entrega entre los y las estudiantes, en el grupo de WhatsApp.

## ¿Cómo se hubiera podido tener mejores resultados?

- ❖ La conectividad y acceso a internet es muy importante durante estos trabajos que aplican software más pesados, los y las estudiantes tenían recargas limitadas en megas para poder ingresar a la sala de realidad virtual.
- ❖ Se necesitan visores de realidad virtual para alcanzar el óptimo desarrollo de la actividad.

## ¿Qué lecciones aprendidas obtuvo de estas experiencias?

(Una reflexión)

- ✓ El uso de la tecnología en el aula debe seguir presente siempre ya que ayuda a los y las docentes a motivar de manera positiva a los y las estudiantes. Durante este trabajo se observó el interés por la realidad virtual, la realidad aumentada y la necesidad de los *googles* o visores que podrían ser usados en aula toda vez que se regrese a la enseñanza presencial.
- ✓ El efecto de enviar un mensaje con el desafío de investigar el resultado o la respuesta es también motivador. Se empodera la voz y la participación de los y las estudiantes.

### Principales actividades Resumen

- Los trabajos de los y las estudiantes de inglés los subieron a la plataforma Hubs de Mozilla, un aula virtual en 3D. Se genera un avatar y cuando se acerca a algún/a otro/a participante puede entablar una comunicación directa. Los y las estudiantes subieron sus trabajos en formato Jpg y MP4.
- Una vez a la semana se realizaban *trivias* (un juego en base a preguntas) en la plataforma de Google for Education G-Suite del instituto.

### Condiciones para replicar la experiencia

- La condición ideal para aplicar el aula en realidad virtual es la conectividad a internet estable y el uso de *googles* o visores para crear una experiencia real.
- Las *trivias* pueden aplicarse en cualquier plataforma ya sea G suite, Moodle, bloggins u otro, e incluso a través de los grupos de whatsapp que cada docente lleva con sus estudiantes.

Sala de realidad virtual: <https://hub.link/4Ws2jZ3>

Video de presentación: <https://youtu.be/s23jSmC7VLg>

**Nota:** El instituto mencionado en esta publicación es parte del sistema público de formación, dependiente del Ministerio de Educación del Estado Plurinacional de Bolivia y, actualmente, cuenta con el apoyo del proyecto Formación Técnica Profesional de la Cooperación para el Desarrollo de la Embajada de Suiza en Bolivia, ejecutado por el consorcio Swisscontact-FAUTAPO y en el territorio mencionado por FAUTAPO.

2022 **Año de la revolución cultural para la despatriarcalización:** por una vida libre de violencia contra las mujeres