

# Els entorns de simulació 3d per a la formació en competències transversals a la universitat

UT. Revista de Ciències de l'Educació

2015 num. 1. Pag. 100-101

ISSN 1135-1438. EISSN 2385-4731

<http://revistes.publicacionsurv.cat/index.php/ute>



**Vanessa Esteve González<sup>a</sup>**

Data de defensa: 27/07/2015

**Paraules clau:** simulació, entorns virtuals 3D, competències transversals.

## Resum

L'avenç de la tecnologia facilita la creació d'entorns virtuals de simulació que permeten recollir evidències dels resultats d'aprenentatge orientats a la formació per competències. En els entorns virtuals l'estudiant ha de tenir un paper actiu, ja que no només ha d'accedir als continguts sinó que ha d'interactuar amb l'espai de formació i mentre es desenvolupa el seu propi procés d'aprenentatge.

Una de les principals dificultats dels entorns virtuals d'ensenyament-aprenentatge és que l'usuari tingui la sensació que el seu procés de formació s'està desenvolupant en un espai real (presència) i, també, la sensació de pertànyer a un grup de formació (presència social). Això ho podem evitar si utilitzem eines immersives i col·laboratives per treballar en xarxa, com és el cas dels entorns virtuals multiusuari (MUVE, Multi-User Virtual Environments). Aquests són construccions tecnològiques en tres dimensions que simulen un món virtual i que es poden utilitzar per diverses persones. La representació digital dels participants anomenada avatar, fomenta la creació de la identitat digital de l'estudiant.

Aquests entorns d'aprenentatge basats en tecnologia avançada no garanteixen de per si el procés d'aprendre. És per això que ens hem plantejat com a objectiu del present estudi dissenyar, desenvolupar i validar una estratègia metodològica per a l'ús de la simulació en un entorn virtual multiusuari 3D per a l'adquisició de competències transversals a la universitat.

---

<sup>a</sup> Universitat Rovira i Virgili

La metodologia utilitzada en aquest procés de recerca es desenvolupa des d'una lògica qualitativa on es pretén comprendre i interpretar en profunditat un fenomen determinat. En aquest cas comprendre l'activitat formativa que un grup d'estudiants dels graus d'Educació i del màster en Direcció d'Empresa han implementat en un entorn de simulació 3D per tal de desenvolupar les seves competències transversals (autogestió i treball en equip).

Tenint en compte els resultats, les conclusions més rellevants d'aquest estudi són:

Aquest tipus d'entorn tecnològic facilita el procés de registre de les evidències de tota l'activitat realitzada per a l'avaluació de les competències transversals perquè està vinculat a l'eina de campus virtual de la universitat.

L'anàlisi de la identitat, presència i presència social ens dóna informació molt rellevant respecte al tipus de procés d'aprenentatge que es desenvolupa en aquest tipus d'entorn, especialment perquè ens permet tenir evidències del comportament social dels subjectes i sistematitzar tots els processos d'interacció comunicativa.

La proposta docent en els entorns 3D ha de tenir en no només les seves característiques tecnològiques sinó els requeriments en termes de disseny d'activitats d'aprenentatge i del procés d'avaluació que s'ha de desenvolupar en un espai on els estudiants tenen una implicació activa en tot el procés de formació.

Per finalitzar, cal destacar que l'aportació més important d'aquesta recerca ha estat la sistematització d'evidències de com els entorns 3D i els processos de simulació que s'hi desenvolupen són un escenari molt adequat per a la formació en competències transversals, ja que permeten representar situacions reals i obliguen els usuaris d'aquests entorns a assumir una actitud activa i proactiva que els permet prendre decisions de manera continuada i, a la vegada, afavoreix un procés d'aprenentatge permanent.