

LA RED SOCIAL 3D, USO E INTEGRACIÓN EN LA ENSEÑANZA. REFLEXIONES SOBRE SUS POSIBILIDADES DIDÁCTICAS.

THE 3D SOCIAL NETWORK, USE AND INTEGRATION IN TEACHING. REFLECTIONS ON ITS DIDACTIC POSSIBILITIES

Ifigenia Requena Negrón
ifigenia.requena@gmail.com
Universidad José Antonio Páez

Resumen: El amplio uso recreativo, e informativo dado a diversas redes sociales, se contrapone a su reducido y disperso empleo en tareas educativas, y la falta de planes concretos que definan el importante papel de su incorporación en estudios formales e informales. Esto se conjuga con la necesidad de ofrecer alternativas que beneficien el intercambio de experiencias de aprendizajes individuales. Los metaversos, también llamados mundos virtuales 3D, ofrecen extraordinarias oportunidades de interacción e intercambio hipermedial, entre ellos resalta especialmente Second Life, cuya combinación con Moodle da como resultado la tecnología Sloodle. A su vez, la interacción en estos espacios genera la mezcla de aprendizaje inmersivo con una red social, con lo cual surge el concepto de red social 3D, o tridimensional. Este trabajo cuyo principal propósito es valorar las experiencias en el uso de redes sociales implícitas en metaversos, está enmarcado en una investigación de campo de carácter descriptiva, cuya población está constituida por los estudiantes del IX semestre de educación informática, y para la cual se plantean como objetivos: 1. Definir el nivel de intervención educativa a través de acciones en una red social 3D, 2. Contrastar los beneficios y restricciones relacionados a las practicas educativas en redes sociales 3D, 3. Analizar la influencia en los procesos educativos de la interacción social en espacios 3D. Como resultados se ha obtenido la comprobación del alcance beneficioso de la presencialidad explicita y corporeidad de los mundos 3D en la promoción del aprendizaje social, la investigación y la autonomía, y exploración de las ventajas de la tecnología Sloodle en el intercambio multimedial y en las actividades de inmersión. Se concluye que las redes sociales 3D ofrecen alternativas factibles, productivas y de alcance real en los procesos educativos.

Palabras clave: Metaverso, Didáctica, Aprendizaje social.

Abstract: The extensive recreational and informative use given to various social networks is contrasted with their reduced and dispersed use in educational tasks, and the lack of concrete plans that define the important role of their incorporation in formal and informal studies. This is combined with the need to offer alternatives that benefit the exchange of individual learning experiences. Metaverses, also called 3D virtual worlds, offer extraordinary opportunities for interaction and hypermedia exchange, among them Second Life stands out especially, whose combination with Moodle results in Sloodle technology. In turn, the interaction in these spaces generates the mixture of immersive learning with a social network, which gives rise to the concept of a 3D, or three-dimensional, social network. This work, whose main purpose is to assess the experiences in the use of social networks implicit in metaverses, is framed in a field research of a descriptive nature, whose population is made up of students of the IX semester of computer science education, and for which the as objectives: 1. Define the level of educational intervention through actions in a 3D social network, 2. Contrast the benefits and restrictions related to educational practices in 3D social networks, 3. Analyze the influence of interaction on educational processes social in 3D spaces. As results, verification has been obtained of the beneficial scope of explicit presence and corporeality of 3D worlds in the promotion of social learning, research and autonomy, and exploration of the advantages of Sloodle technology in multimedia exchange and activities. immersion. It is concluded that 3D social networks offer feasible, productive and real-scope alternatives in educational processes.

Keywords: Metaverse, Didactics, Social learning.