



Immersive Communication and Education

Manuel Gertrudix, M^a del Carmen Gertrudis, M^a del Carmen Gálvez, Eugenio García
Faculty of Communication Sciences, Rey Juan Carlos University. Camino del Molino, s/n Fuenlabrada - Madrid (Spain) Tlf: + 34 696364585
info@ciberimaginario.es - www.ciberimaginario.es - www.gruposocmedia.es - www.icono14.net

What is ICONO14?

ICONO14 is a **scientific publication** coming out every six months, with issue for blinds, which is being published digitally since 2003, and from 2009 on paper.

Its aim is to offer a reflexive environment and spreading of different scientific work whose central themes go around basic research or applied contents, experimental, epistemological or descriptive on media and its sphere, and very specially, on **Information Technologies and applied media to several fields of the knowledge under a communicative perspective.**

The journal is edited by the Scientific Research on new Media Technologies, ICONO14, a non profit association funded in 2001 by researches from different public and private universities, interested in theorising, researching and shaping expression of topics and problems such as aesthetics, image, media and information.

Monographic: Immersive Communication and Education

Immersive Communication and Education is the monographic issue produced by the journal ICONO14 together with the research **group Socmedia** (University Complutense de Madrid) and the research **group Ciberimaginario** (Rey Juan Carlos University).

This issue gathers the contribution from specialists from different fields on the **creation of new Media and educational spaces in 3D environments.** Methodological, experimental and reflexive contribution on the virtual worlds builders of pseudo realities, which and thanks to the presence feeling, interacts with the interaction with the environment and the sensorial feedback, facilitates the users' immersion.

New contexts and new methodologies, which find their expression framework in an environment which goes into greater detail on the subjectivity of the didactic communicative act, at the same time that it take the knowledge closer to everybody, favouring the participation and cooperative work, above all the spatial inaccessibility.

So it is a **selection of articles with which the aim is to analyse in depth in the usage potentialities of these new spaces of communication** which transform and condition, in a great way, the ways and methods of social interrelation in the framework of the Society of the Knowledge.

First Block

Contributions which focuses on the use, application and experiences related to the virtual reality on university education, and the context defined by the European Higher Education System



Third Block

Is composed of those articles referring to the development of the 3D environments in the museology field.



Second Block

Contributions on the different components, which make the virtual worlds the perfect environments to be immersed and to develop the educommunicative processes.

PORTADA ASOCIACIÓN REVISTA ICONO14 EVENTOS Y ACTAS EDITORIAL REDES GRUPOS TEXT SIZE

Revista Científica semestral de Comunicación Audiovisual y Nuevas Tecnologías ISSN: 1697-8293

i14 icono14
Entidad Editora: ICONO 14 Asociación Científica

A9/V2 COMUNICACIÓN Y EDUCACIÓN INMERSIVAS

Director de la revista: Francisco García García
Credenciales de Comunicación Audiovisual y Publicidad de la UCM
Coordinadoras del número: M^a Carmen Gálvez y M^a Carmen Gertrudis
Investigadoras de la Universidad Rey Juan Carlos
A9/V2 - Comunicación y educación inmersivas
URL: www.icono14.net/revista/a9-volumen2
Fecha de publicación: Julio de 2011

Presentación

- Comunicación y educación inmersivas

Monográfico

- Utopías y distopías de los medios digitales para la educación
- El diseño educativo en los mundos virtuales
- E-learning en mundos virtuales 3D. Una experiencia educativa en Second Life
- Videojuegos educativos sociales en el aula
- Educación inmersiva: Enseñanza práctica del Derecho en 3D
- Uso de un videojuego inmersivo online 3D para el aprendizaje del español: el caso de "Lost in La Mancha"
- La realidad virtual inmersiva en ambientes inteligentes de aprendizaje. Un caso en la educación superior
- Virtual rooms: Instrumentos de enseñanza en la educación a distancia universitaria
- Metaversos y educación: Second life como plataforma educativa
- El sonido envolvente en entornos audiovisuales inmersivos. Propuestas en el ámbito educativo
- Realidad Virtual: un medio de comunicación de contenidos. Aplicación como herramienta educativa y factores de diseño e implantación en museos y espacios públicos
- Realidad Aumentada, educación y museos

Sección abierta

- Variables e impacto persuasivo del overlapping o encabalgamiento audiovisual
- Videojuegos como un entorno de aprendizaje. El caso de "Mundital el jur"
- Redes corporativas inmersivas. Nuevas formas de uso de las redes sociales
- De los videojuegos comerciales al currículum. Las estrategias del profesorado

Introducción

El número recoge las aportaciones de especialistas de diferentes ámbitos de conocimiento acerca de la creación de nuevos espacios de comunicación y educación basados en entornos 3D. Aportaciones metodológicas, experiencias y reflexiones en torno a los mundos virtuales constructores de pseudo-realidades que, gracias a la sensación de presencia, la interacción con el medio y la realidad sensorial, facilitan la inmersión de los usuarios. Nuevos contextos y nuevas metodologías, que encuentran su marco de expresión en un entorno que ahonda en la subjetividad del acto didáctico-communicativo, a la vez que acerca a todos al conocimiento, favoreciendo la participación y el trabajo colaborativo, por encima de inaccessibilidades espaciales.

Esta selección de artículos pretende ahondar en las potencialidades de uso de estos nuevos espacios de comunicación que transforman y condicionan, en buena medida, las formas y métodos de interrelación social en el marco de la Sociedad del Conocimiento.

COMUNICACIÓN Y EDUCACIÓN INMERSIVAS
Presentación

Coordinadoras del número:
María del Carmen Gálvez de la Cuesta
Investigadora
Facultad de Ciencias de la Comunicación, Universidad Rey Juan Carlos, Campus del Molino, s/n Fuenlabrada, 28943 Madrid (España) Tlf: +34 91 4884188 - Email: cagalvez@urjc.es

María del Carmen Gertrudis Casado
Investigadora
Facultad de Ciencias de la Comunicación, Universidad Rey Juan Carlos, Campus del Molino, s/n Fuenlabrada, 28943 Madrid (España) Tlf: +34 91 4884188 - Email: cgertrudis@urjc.es

Presentación

Una de las características más relevantes de los espacios digitales inmersivos es el amplio abanico de posibilidades que ofrecen a los usuarios para crear espacios de acción paralelos a la realidad cotidiana. Todavía más allá, son capaces de crear distorsionadas condiciones y factores externos que las interrelaciones del pensamiento humano y lo que ocurre en el adyacencia de los individuos. Esta distinción genera, nos acercamos a un concepto que engloba en términos ámbitos para la búsqueda de espacios inmersivos, experiencia inmersiva y situaciones extraordinarias.

Monográfico

1. UTOPIAS Y DISTOPIAS DE LOS MEDIOS DIGITALES EDUCACIÓN
Alfonso Cuadrado Abarado, Profesor Titular Interino, Universidad Rey Juan Carlos (alfonso.cuadrado@urjc.es)

Los discursos que rodean a los medios digitales aplicados a la educación se polarizan en torno a dos visiones, una utópica y otra distópica. Estas manifestaciones influyen en su aceptación o rechazo mucho más que sus evidentes ventajas o inconvenientes de aplicación en el entorno educativo. En el origen de esta visión se encuentran las mitologías que rodearon al nacimiento de la realidad virtual, con su profecía de un nuevo espacio de liberación o de engaño virtual. Esta doble imagen tiene dos sentidos, uno positivo que subyace en las tecnologías digitales para la docencia: el libro vivo como tecnología flexible y fuente de conocimiento autónomo e ilimitado. Y otro negativo, el uso perverso de la realidad virtual como simulacro alienante, de la mano de los metaversos y los videojuegos que miméticamente simulan la vida real. El desprestigio de la mimesis, en este caso digital, es una actitud que ya encontramos en Platón y que ha permanecido inalterable durante siglos reproduciéndose en la adopción contra diversas tecnologías y formatos (dramas, cine, comic, televisión, internet).

2. EL DISEÑO EDUCATIVO EN LOS MUNDOS VIRTUALES
José Antonio Jerónimo Montes, Profesor de Tiempo Completo, Universidad Nacional Autónoma de México (jam@unam.mx)
Lidia del Carmen Andrade Cortés, Doctorante en el posgrado en Pedagogía, Universidad Nacional Autónoma de México (lidiaadelcorteam@gmail.com)
Ascensión Robles Melgarejo, Docente externo colaborador en proyectos de la UNAM, Universidad Nacional Autónoma de México (ascenm@gmail.com)

Se presenta una experiencia de formación de docentes que incorpora la adquisición de nuevas competencias para la interacción educativa en los mundos virtuales, que le permitan diseñar propuestas educativas apoyadas por los entornos virtuales inmersivos, la experiencia que se comparte ha tenido como propósito introducir a los docentes e interesados en la enseñanza superior, en la modalidad educativa que incorpora el uso de herramientas digitales 3D. Su diseño pedagógico y desarrollo tecnológico fue considerado como prueba piloto para la implementación del Diplomado en Mundos Virtuales Aplicados a la Docencia y se denominó Curso Piloto de Introducción a Moodle y los Mundos Virtuales. La experiencia que ahora se comparte demuestra que el potencial de esta herramienta se encuentra en el "aprender haciendo" y la Mediación Pedagógica. Y se resalta la importancia y funcionalidad de incluir este tipo de actividades en los procesos de formación de las Universidades.

3. E-LEARNING EN MUNDOS VIRTUALES 3D. UNA EXPERIENCIA EDUCATIVA EN SECOND LIFE
Teresa C. Rodríguez García, Profesor Visitante Doctor, Universidad Rey Juan Carlos (teresa.rodriguez@urjc.es)
Miguel Baios González, Profesor Titular de Universidad, Universidad Rey Juan Carlos (miguel.baios@urjc.es)

El diseño de actividades educativas en entornos inmersivos (mundos virtuales 3D) es una perspectiva emergente en el ámbito de la práctica y la investigación de la comunidad e-learning. Una de las propuestas que apoyan esta línea de trabajo es que el entorno inmersivo, con su capacidad de interacción en tiempo real y de sensación de presencialidad, aporta una dimensión social al proceso de enseñanza-aprendizaje online similar al producido en la práctica presencial lo que enriquece, dinamiza y mejora el conjunto de la propuesta educativa a distancia. En este trabajo presentamos el diseño y aplicación de una estrategia educativa online, de nivel universitario, realizada en un mundo virtual 3D (Second Life) con dos objetivos esenciales: explorar si una actividad de aprendizaje inmersiva es eficaz para mejorar la comunicación alumno-profesor y alumno-alumno, y establecer la posible eficacia de este tipo de e-actividades como elemento de mejora de la experiencia educativa del estudiante online.

4. VIDEOJUEGOS EDUCATIVOS SOCIALES EN EL AULA
Carina Soledad González González, Profesora e Investigadora del Grupo de Interacción, Tecnología y Educación (ITEE), Universidad de La Laguna (cgonzalez@ull.es)
Francisco Blanco Equihua, Investigador del Grupo de Interacción, Tecnología y Educación (ITEE), Universidad de La Laguna (blanco@ull.es)

En este artículo se analizan las principales líneas de investigación en videojuegos educativos y en la evolución de las tecnologías y metodologías de diseño que hacen que cada vez estos sistemas interactivos sean más naturales, inmersivos y sociales. Se presenta el diseño y desarrollo de un prototipo de videojuego educativo colaborativo basado en el motor de juego de rol Neverwinter Nights y su utilización en diferentes contextos educativos: a) en la enseñanza universitaria y b) en la enseñanza secundaria.

5. EDUCACIÓN INMERSIVA: ENSEÑANZA PRÁCTICA DEL DERECHO EN 3D
Esther Monterroso Casado, Doctora en Derecho, Universidad a Distancia de Madrid (esther.monterroso@udima.es)
Raquel Escutia Romero, Doctora en Derecho, Universidad a Distancia de Madrid (raquel.escutia@udima.es)

En este artículo se describen los resultados de implementar metaversos como herramientas didácticas en el ámbito académico del Derecho. El entorno inmersivo de Second Life constituye, en este sentido, una plataforma de potenciación del aprendizaje, dado que reproduce metafóricamente escenarios judiciales, facilita y motiva el trabajo colaborativo en línea, al tiempo que contribuye a la adquisición de las competencias profesionales exigidas en la práctica jurídica del mundo real. Se discute el nuevo potencial tecnológico-pedagógico de la Web 2.0 en el marco de las estrategias docentes desarrolladas en la Universidad a Distancia de Madrid a fin de adecuar sus grados a las metodologías didácticas innovadoras que demanda el Espacio Europeo de Educación Superior (EEES).

6. USO DE UN INMERSIVO ONLINE 3D PARA EL APRENDIZAJE DEL ESPAÑOL: EL CASO DE "LOST IN LA MANCHA"
David Maniega Legarda, Director de la Oficina de Innovación, Universitat Oberta de Catalunya (dmaniega@uoc.edu)
Pau Yáñez Vilanova, Técnico de proyectos, Universitat Oberta de Catalunya (pyanezi@uoc.edu)
Pablo Lara Navarra, Director de Innovación, Universitat Oberta de Catalunya (plara@uoc.edu)

Perdido en La Mancha (Lost in La Mancha) consiste en la creación de un videojuego educativo e inmersivo online (Serious Game) para el aprendizaje del español orientado a hablantes anglosajones. Dentro del entorno inmersivo del videojuego, el protagonista Collin debe adquirir el conocimiento necesario de español para poder sobrevivir en un remoto pueblo de La Mancha, de ahí su nombre "Perdido en La Mancha". La base del proyecto subyace en un curso de español en línea basado en un videojuego inmersivo 3D, accesible a través de web y de dispositivos móviles (teléfono de última generación, PDA, PDA, Tablet PC, etc.). El contenido del curso está creado según el plan curricular del Instituto Cervantes correspondiente al nivel A1 (equivalente con la certificación internacional EFL).

GOBIERNO DE ESPAÑA
MINISTERIO DE CIENCIA E INNOVACIÓN

Dr. Training Project, funded by the Ministry of Science and Innovation, within the National Plan for Scientific Research, Development and Technological Innovation 2008-2011
SOCNATIVODIGITAL Project, funded by the Ministry of Science and Innovation, within the National Plan IDI, Fundamental Research 2008-2011

i14

Ci