

Potes en voyage-- Un eTwinning en 3D

Guillermo Medrano Saseta¹, Estíbaliz de Miguel Vallés², Miguel Ordinas Merino³

¹IES Práxedes Mateo Sagasta, ²IES Gregorio Marañón, ³Lycée Polyvalent Georges Imbert

Las tecnologías emergentes como el metaverso o la IA aplicada se pueden llevar a la práctica docente dentro del currículo LOMLOE y pueden abrir nuevas posibilidades a la colaboración en un nivel R del modelo SAMR. El origen de esta práctica innovadora nace de un proyecto internacional de colaboración entre alumnado de bachillerato del IES Práxedes Mateo Sagasta, del IES Gregorio Marañón (Madrid) y de Sarre-Union (Francia). El estudiantado de dichos centros trabajando en grupos internacionales, colaboran y toman decisiones para hacer relatos en dos idiomas (español y francés) sobre dos viajes, uno a Francia y otro a España. En cada etapa del viaje definirán unos elementos representativos de su relato que se modelarán en 3D por el alumnado de TIC. El modelado y texturizado 3D colaborando para un espacio virtual, o el desconocimiento del idioma solucionado con aplicaciones de IA son ejemplos de utilización de la tecnología como herramienta y como catalizador del aprendizaje. El trabajo realizado se plasmará en un metaverso educativo virtual, donde cohabitan la comunicación en dos idiomas, los relatos escritos con sus audios integrados de forma interactiva y las creaciones tridimensionales de los objetos creados por el alumnado de TIC según las especificaciones de cada uno de los relatos. Con todo ello tenemos un espacio para la comunicación del estudiantado, la muestra de los relatos creados a la comunidad educativa y donde la colaboración fomenta relaciones humanas entre los participantes del proyecto con sus avatares y emociones. Es una situación de aprendizaje sobre competencias digitales, sociales, expresiones culturales y comunicación lingüística en un marco de aprendizaje europeo.

Palabras clave: eTwinning, Metaverso, modelado 3D, IA.