**LA PRESENCIA SOCIAL EN ENTORNOS VIRTUALES 3D: REFLEXIONES A PARTIR DE UNA EXPERIENCIA EN LA UNIVERSIDAD**

**SOCIAL PRESENCE IN 3D VIRTUAL ENVIRONMENTS: REFLECTIONS UPON A TEACHING EXPERIENCE IN THE UNIVERSITY**

Dra. Vanessa Esteve González

[vanessa.esteve@urv.cat](mailto:vanessa.esteve@urv.cat)

Dr. Juan González Martínez

[juan.gonzalezm@urv.cat](mailto:juan.gonzalezm@urv.cat)

Dra. Mercè Gisbert Cervera

[mercè.gisbert@urv.cat](mailto:mercè.gisbert@urv.cat)

Dr. Jose Maria Cela Ranilla

[josemaria.cela@urv.cat](mailto:josemaria.cela@urv.cat)

Universitat Rovira i Virgili. Facultad de Ciencias de la Educación y Psicología.

Departamento de Pedagogía. Applied Research Group in Education and Technology.

Ctra. De Valls, s/n 43007, Tarragona (España)

**Responsable de correspondència**: Vanessa Esteve González. Universitat Rovira i Virgili. Facultad de Ciencias de la Educación y Psicología. Departamento de Pedagogía. Applied Research Group in Education and Technology.

Ctra. De Valls, s/n 43007, Tarragona (España)

Tel. +34 977 558466. Fax: +34 977558078

**Resumen:**

Los entornos virtuales multiusuario facilitan el diseño de estrategias de aprendizaje en escenarios inmersivos y colaborativos en red. En ellos, el concepto de presencia social, basado en la proyección social y emocional del usuario dentro del entorno virtual, puede tener un impacto positivo en el aprendizaje. Por ello, abordamos el análisis de la presencial social de los usuarios en estos entornos en una experiencia con 52 alumnos de Pedagogía de la Universitat Rovira i Virgili en que se buscaba comprender e interpretar como desarrollan la presencia social en este entorno. Nuestros resultados evidencian el desarrollo de una clara presencia social positiva en las tres categorías fundamentales: expresión emocional, comunicación abierta y cohesión de grupo.

**Palabras clave:**

Presencia social; Entornos Virtuales de Aprendizaje 3D; Escenarios de Aprendizaje; MUVE.

**Abstract**

Multiuser virtual environments facilitate the design of learning strategies in immersive and collaborative networking scenarios. In these environments, the concept of social presence, based on the social and emotional projection of every user within the virtual learning environment, can have a positive impact on learning. Therefore, our goal is to analyse the users’ social presence in these environments in an experience with 52 students of Pedagogy of the Universitat Rovira i Virgili, aimed to understand and analyse how students develop their social presence. Our results show the development of a clear positive social presence in the three main categories: emotional expression, open communication and group cohesion.

**Keywords**:

Social Presence, 3D Virtual Learning Environments; Learning Scenarios; MUVE

**Financiación**:

Esta experiencia forma parte del Proyecto I+D, denominado “Simul@b: Laboratorio de simulaciones 3D para el desarrollo de la competencia digital docente” dirigido por la Dra. Mercè Gisbert con referencia. EDU2013-42223-P, y financiado por el Ministerio de Economía y Competitividad

**Aportaciones:**

Las experiencias de aprendizaje en entornos virtuales 3D son indudable e inherentemente complejas, por lo cual es preciso un cuidadoso diseño de los escenarios en los que tienen lugar. Y, por ello, además de respaldar y tutorizar la interacción y de proporcionar la infraestructura de flujo instruccional más conveniente, debemos prestar especial atención a otros aspectos más dinámicos intrínsecos que tienen directa relación con ellos, como la presencia social que experimenta el estudiante durante todo el proceso.

En este sentido, esta investigación, a partir de los datos recabados y de las categorías de la presencia social detectamos los siguientes ámbitos:

* **Expresión emocional**: en especial, se detectan referidas a la apariencia del avatar y a la realización de la tarea, la construcción de los recursos que implica la experiencia.
* **Comunicación abierta**: Es destacable que el bajo índice de menciones del mundo real. Además, suelen ser referencias por evasión o por desconexión del mundo real, y por representación de la realidad, lo cual indica una sensación de presencia en el mundo virtual.
* **Cohesión de grupo**: Se detectan muestras de ayuda y colaboración entre los participantes en la experiencia y no de competitividad. También se detecta iniciativa tanto por lo que respecta a la toma de decisiones como a la petición de ayuda.

El uso educativo de los MUVE favorece el desarrollo de una presencial social que debemos potenciar en aras de mejorar la experiencia de aprendizaje de nuestros informantes, especialmente cuando hablamos de la adquisición de competencias transversales.

**Antecedentes**:

Esta experiencia se presentó en el XVIII Congreso Internacional EDUTEC 2015: Educación y Tecnología desde una visión Transformadora, y fue seleccionada para su publicación. La referencia es:

Esteve-González,V., González, J., Gisbert, M. & Cela-Ranilla, J. (2015) *La presencia social en una experiencia docente universitaria en entornos virtuales 3D*.En XVIII Congreso Internacional EDUTEC 2015: Educación y Tecnología desde una visión Transformadora*,* Riobamba, Ecuador*. Recuperado de:* http://www.edutec.es/sites/default/files/congresos/edutec15/Articulos/CTI-Ciencia\_Tecnologia\_e\_Innovacion/vesteve\_presencia\_social\_experiencia\_docente.pdf