

# BOLETÍN #2

Mayo 2020

Actualizaciones de desarrollo

## El espectáculo debe continuar

En diciembre de 2019, comenzamos el desarrollo de nuestro primer Producto Intelectual: Mundos virtuales. El desarrollo de estos mundos está previsto para un período de ocho meses, desde diciembre de 2020 hasta julio de 2021.

Comenzamos el proceso de desarrollo eligiendo cuatro mundos diferentes que luego se convertirían en nuestros entornos virtuales donde se realizarán tareas de aprendizaje de idiomas: una estación espacial internacional, una isla tropical desierta, una plaza en la antigua Roma y un mundo cubierto de hielo. Cada uno de estos mundos se eligió para facilitar diferentes tipos de tareas, como actividades de estilo de sala de escape, dar y seguir instrucciones y colaborar en construcciones creativas. Una vez definido, nuestro equipo de desarrollo comenzó a construir estos mundos virtuales, uno a la vez.

En marzo de 2020, el mundo fue golpeado por la pandemia de coronavirus. Si eso ciertamente nos retrasó ligeramente (ya que algunos socios tienen su sede en países que se vieron golpeados con fuerza), encontramos una manera de avanzar como equipo. Como resultado, completamos tres de los cuatro mundos a finales de mayo de 2020

El progreso del desarrollo se puede encontrar en el canal de YouTube de VR4LL en el siguiente enlace:

<https://www.youtube.com/channel/UChsNCjW2gcOD8IEPzbgz6gA>

Apoya nuestro proyecto siguiendo nuestro canal y compartiendo nuestros videos. Se publicará más contenido emocionante a medida que avancemos en el proyecto.



## Actividades iniciales con estudiantes

### Sumergidos en un mundo virtual: un emocionante experimento en una clase de inglés de IH Bucarest

Por Manuela Lataretu

Durante la primera mitad de 2020, el equipo de desarrollo de VR4LL nos envió algunos productos listos para probar con nuestros auriculares 'Oculus Quest'. Cuando comenzamos a explorar estos mundos virtuales, decidimos "tomar el pulso de nuestros estudiantes" utilizando los auriculares VR en una clase de inglés.

Un día, dos estudiantes adolescentes de 16 años (apoyados por su profesor) se pusieron los auriculares y probaron la tecnología. Teníamos mucha curiosidad por escuchar sus comentarios sobre sumergirse en el mundo de la realidad virtual: ¿cómo fue encontrarse repentinamente 'teletransportado' desde el entorno familiar del aula IH Bucarest para aparecer en el Canary Wharf de Londres? Admitimos que estábamos un poco nerviosos al principio, ya que entrábamos en aguas desconocidas, incluso para nosotros.

Los estudiantes probaron algunos de los juegos ofrecidos por Oculus mientras realizaban actividades en equipo: dándose instrucciones y sugerencias para superar desafíos específicos, como un estudiante guiando a su compañero con los ojos vendados y usando solo inglés. Nuestra aprensión y ansiedad iniciales fueron rápidamente eliminadas por el entusiasmo y la curiosidad de los estudiantes.

La inmersión total que ofrece la tecnología de realidad virtual enriquece la experiencia de aprendizaje de idiomas con sonidos, imágenes, atmósfera y sensaciones. Nuestro proyecto VR4LL logra esto colocando a los alumnos en un entorno que exploran al completar tareas específicas y alcanzar objetivos claros. Algunas de estas tareas propuestas inicialmente por nuestro equipo incluyen reparar daños en una estación espacial, sobrevivir en una isla después de un naufragio, y resolver el misterio de un asesinato en la antigua Roma. En entornos tan emocionantes, los estudiantes pueden superar fácilmente cualquier ansiedad que ocurra naturalmente en el aula.

¿Y el uso del inglés? Nuestros alumnos estaban tan motivados a lograr el objetivo de la actividad que terminaron usando el inglés de manera libre y natural. Parecía que el miedo a cometer errores "desapareció en el calor" de abordar el mundo virtual y la comunicación entre los estudiantes se volvió más natural, incluso probando palabras y expresiones desconocidas. El otro resultado de esta experiencia de aprendizaje observada por el maestro fue la interdependencia requerida para superar los desafíos, lo que contribuyó significativamente a la apreciación de los estudiantes de sus compañeros de equipo, lo que resultó en un mayor vínculo y construcción de confianza mutua.

Después de quitarse los auriculares, los estudiantes describieron sus experiencias e intercambiaron impresiones. Algunos de sus comentarios incluyen:  
"Fue realmente gratificante que logramos resolver un problema en un lugar nuevo y desconocido".  
"Nos lo pasamos muy bien moviéndonos, escalando y corriendo dentro del mundo virtual".  
"Fue interesante y relajante llevar a cabo este experimento en nuestra clase de inglés".

Con tan excelente retroalimentación, estamos muy entusiasmados con la próxima etapa del proyecto VR4LL que nos permitirá implementar nuestros propios entornos virtuales en nuestra escuela.



## ¿Estás preparado para la revolución VR?

El 11 de marzo, BBC Radio Scotland transmitió un programa en su serie Brainwaves, que lanzó la pregunta "¿Estás preparado para la revolución VR?" Pennie Latin, la presentadora del programa, aportó información sobre el posible impacto de la tecnología VR en una variedad de contextos diferentes. Por ejemplo, una empresa con sede en Oxford ha estado utilizando VR para ayudar a las personas a superar ciertas ansiedades, como el miedo a las alturas. La compañía afirma que la realidad virtual ha ayudado a reducir este miedo en dos tercios de los casos que han tratado, lo cual es un resultado mucho más alto que el que ha logrado la terapia cara a cara más tradicional.

Basado en este tipo de evidencia, no es demasiado difícil imaginar cómo la tecnología de realidad virtual también podría ayudar a las personas a superar la ansiedad natural que muchos de nosotros sentimos cuando se nos pide que usemos un idioma extranjero en público por primera vez.

El programa también ofreció información sobre cómo se está utilizando la realidad virtual en una escuela primaria escocesa. Los estudiantes estaban investigando cómo se forma la aurora boreal y se les dio la oportunidad de experimentar la aurora por sí mismos utilizando VR. Obviamente, a los estudiantes les encantó la experiencia y, como atestiguó su maestro, el aprendizaje claramente mejora con la motivación.

Nadie sugiere que los estudiantes de cualquier edad o asignatura pasen horas sin parar usando la tecnología de realidad virtual, pero como la presentadora Pennie Latin concluyó después de su propia investigación, "Utilizado en el lugar correcto, de la manera correcta, la realidad virtual es increíble".

Este episodio de la serie Brainwave todavía está disponible en el sitio web de la BBC en el siguiente enlace:

<https://www.bbc.co.uk/programmes/m000g3s3>

## Nuestra segunda reunión transnacional se acerca

Nuestra segunda reunión transnacional está prevista para finales de junio de 2020. Desafortunadamente, debido a las restricciones de coronavirus, no podremos encontrarnos en vivo en Barcelona (España) como se planeó originalmente. Sin embargo, gracias a los avances tecnológicos del siglo XXI, podremos organizar nuestra reunión de dos días con todas las actividades planificadas totalmente en línea. Y con un poco de creatividad, incluso podríamos ser capaces de organizar eventos sociales virtuales.

El tema principal de la segunda reunión transnacional será dar retroalimentación sobre los mundos virtuales. Después de explorar cada mundo, los comentarios de nuestros socios serán necesarios para seguir con el desarrollo ágil de software. Los socios también harán todos los preparativos necesarios para la próxima etapa de desarrollo: las tareas virtuales.

**VR4LL es una colaboración entre estas entidades**

