

## PONENTE:

*Dr. Albert Sangrà*

*Director de la Cátedra UNESCO en Educación y Tecnología para el Cambio Social.  
Universitat Oberta de Catalunya (UOC)*

## TÍTULO DE LA PONENCIA:

**Lo que la verdad esconde: Contribuciones a la creación de entornos virtuales de calidad en el Prácticum universitario-**

## RESUMEN:

Las posibilidades que ofrecen Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), unidas a los conceptos de globalización y de aprendizaje a lo largo de la vida han hecho que se incrementen, en gran manera, las ofertas de formación universitaria que no exigen la presencia de los estudiantes en un aula de clase, ni la coincidencia de estos con los profesores en un momento determinado. Así, se han creado universidades en línea o virtuales, las tradicionales universidades a distancia han ido digitalizando sus contenidos y procedimientos, y las universidades presenciales se van transformando para desarrollar propuestas mucho más flexibles para sus estudiantes.

Uno de los retos indudables que genera esta situación lo encontramos cuando nos enfrentamos al diseño de situaciones de aprendizaje práctico o de adquisición de ciertas competencias vinculadas con el desempeño profesional. El diseño y desarrollo de un prácticum de calidad, que alcance los objetivos que se pretenden, en un entorno virtual no es tarea fácil.

Aunque una de las soluciones habituales es decir, simplemente, que llevar a cabo experiencias prácticas en un entorno virtual no es posible, lo cierto es que esta afirmación se encuentra bastante alejada de la realidad. Por supuesto que el desafío es mayúsculo, y que, probablemente aún estamos lejos de haber conseguido todo aquello que todos buscamos: el logro del mayor nivel de calidad posible. Sin embargo, también es verdad que existen muchas experiencias, algunas de ellas, generalizadas, que nos demuestran la viabilidad de la creación de entornos virtuales que cumplan los requisitos que exigimos a un prácticum en una carrera universitaria.

Esta intervención reflexionará sobre las posibilidades que nos ofrecen la simulación, la gamificación, la realidad aumentada, las situaciones auténticas, la realidad virtual, o el mentorazgo en línea, como metodologías y/o tecnologías que están presentes en los prácticos de distintas titulaciones y universidades, y concluirá con la identificación de algunos elementos comunes a todos ellos.