



*Tiberio Feliz Murias*

[tfeliz@edu.uned.es](mailto:tfeliz@edu.uned.es)

Dpto. Didáctica, Organización Escolar y Didácticas Especiales  
Facultad de Educación (UNED)

Dr. Educación. Licenciado en CC. Educación. Línea investigación: TIC y metodología didáctica

*Sonia M<sup>a</sup> Santoveña Casal*

[ssantovena@edu.uned.es](mailto:ssantovena@edu.uned.es)

Dpto. Didáctica, Organización Escolar y Didácticas Especiales  
Facultad de Educación (UNED)

Dra. Educación. Licenciada en Psicología. Línea investigación: TIC y metodología didáctica

## ***El proyecto *Added Value of Teaching in a Virtual World* (AVATAR) (Valor añadido de la enseñanza en un mundo virtual)***

### ***Added Value of Teaching in a Virtual World project (AVATAR)***

Área temática de la comunicación: Educación en medios

#### **1. Resumen**

*Added Value of teAching in a virTuAl world (AVATAR)* perteneciente al Programa *Comenius*, del *Lifelong Learning Programme (Programa de Aprendizaje a lo largo de la vida)*, es un proyecto financiado por la Comisión Europea, en la que participan siete socios europeos: Consorzio FOR.COM (Italia), FH Joanneum University of Applied Sciences (Austria), Burgas Free University (Bulgaria), University of Southern Denmark (Dinamarca), Universidad Nacional de Educación a Distancia (España), University of Hertfordshire Higher Education Corporation (UK) y SOPHia In Action Consulting (Italia).

La necesidad en formación de los profesores para el uso de herramientas virtuales, que faciliten la docencia y el aprendizaje en este marco de enseñanza, ha sido el objetivo impulsor del Proyecto AVATAR. En definitiva, el objetivo principal del proyecto es aumentar el uso de las TIC en la educación y proporcionar a los profesores nuevas herramientas pedagógicas y metodológicas. AVATAR ofrece una oportunidad a profesores y estudiantes para desarrollar capacidades profesionales relacionadas con las TIC.

El proyecto se desarrolla a través de dos fases principales: Investigación y experimentación. El proyecto prevé, como primer paso, la realización de investigaciones con el fin de definir: las directrices de una plataforma virtual adecuada para usar durante la experimentación, la metodología didáctica más eficiente y el programa de formación. Se está realizando un estudio

comparativo sobre los diferentes mundos y plataformas virtuales existentes en el mercado -como por ejemplo Second Life- y sus posibilidades didácticas. Sobre la base de los resultados de la investigación, se seleccionará una plataforma virtual (mundo virtual) y se establecerá las directrices fundamentales de la metodología didáctica, con referencia exclusiva a las orientaciones para la enseñanza del mundo virtual. La UNED, en esta fase, contribuye a la configuración del equipo de investigación, en la realización del análisis comparativo de los proyectos realizados en mundos virtuales 3D teniendo en cuenta la enseñanza de la metodología y la tecnología utilizada y en la realización de entrevistas a expertos.

En definitiva, el objetivo de esta comunicación es la presentación del proyecto, de sus principales objetivos y actividades y la exposición del papel de la UNED y, principalmente, la descripción de la fase de evaluación, así como los resultados obtenidos en las entrevistas realizadas a expertos.

**Palabras clave:** Proyecto AVATAR, Aprendizaje Virtual en 3D, Educación Secundaria.

### **Abstract**

*Added Value of Teaching in a Virtual World (AVATAR)* belongs to Comenius, included in the *Lifelong Learning Programme*, is funded by the European Commission, involving seven European partners: Consorzio FOR.COM (Italy), FH Joanneum University of Applied Sciences (Austria), Burgas Free University (Bulgaria), University of Southern Denmark (Denmark), Universidad Nacional de Educación a Distancia (Spain), University of Hertfordshire Higher Education Corporation (UK) y SOPHia In Action Consulting (Italy).

The need of teachers' training to use virtual tools in order to facilitate teaching and learning in this context of teaching, has been the driving objective of the Project AVATAR. Ultimately, the project main objective is to increase the use of ICT in education and provide teachers with new teaching tools and methodologies. AVATAR provides an opportunity for teachers and students to develop professional skills related to ICT.

The project is developed through two main phases: research and experimentation. The project expects, as a first step, to conduct researches to define: the guidelines of a suitable virtual platform to be used during the experimentation the most efficient teaching methodology and the training program. It is conducted a comparative study on the different worlds and virtual platforms in the market, such as Second Life, and their educational possibilities. On the basis of research results a virtual platform (virtual world) will be selected and the basic guidelines of the teaching methodology will be established, with exclusive reference to the guidelines for teaching on the virtual world. UNED contributes shaping the research team, conducting a comparative analysis of projects implemented in 3D virtual worlds taking into account the technology and teaching methodology and conducting interviews with experts.

Ultimately, the goal of this communication is the presentation of the project, its main objectives and activities and the exposure of the role of UNED.

**Keywords:** Project AVATAR, 3D virtual learning (V-learning), Secondary schools

## 2. Introducción

*Added Value of teAching in a virTuAl world (AVATAR) (Programa de Aprendizaje a lo largo de la vida) perteneciente a Comenius, del Programa Lifelong Learning Programme (Programa de Aprendizaje a lo largo de la vida), es un proyecto financiado por la Comisión Europea, en el que participan siete socios europeos. Los socios participantes son: Consorzio FOR.COM (Italia), FH Joanneum University of Applied Sciences (Austria), Burgas Free University (Bulgaria), University of Southern Denmark (Dinamarca), Universidad Nacional de Educación a Distancia (España), University of Hertfordshire Higher Education Corporation (Reino Unido) y SOPHia In Action Consulting (Italia).*

El Programa Comenius es un proyecto multilateral que cubre diferentes áreas de intervención, está centrado en Infantil, Primaria y Secundaria. Como finalidad principal encontramos el promover y difundir planes de estudios, cursos de formación de profesorado, materiales y metodologías didácticas y aportar un marco de referencia para la organización de actividades relativas a la movilidad del profesorado. Las prioridades que establece del Proyecto Comenius son las siguientes [FOR.COM (2009). *Summary of the Project Idea Avatar: Project Proposal (Abstract)*]:

- Prioridad 1: Mejora de la motivación para aprender y aprender a aprender
- Prioridad 2: El desarrollo de una serie de enfoques para la enseñanza y el aprendizaje para apoyar a las competencias clave "transversales"
- Prioridad 3: Gestión escolar
- Prioridad 4: Aprendizaje de idiomas y la diversidad lingüística
- Prioridad 5: Mejorar la alfabetización
- Prioridad 6: contenidos educativos digitales y servicios

La prioridad 6 *Contenidos educativos digitales y servicios*, es la línea fundamental que orienta el Proyecto AVATAR.

La fecha de finalización el 30 de noviembre de 2011, tiene una duración de 24 meses, una financiación de 400.000€ durante estos dos años (el 75% lo financia la CE). Los destinatarios son todas las instituciones educativas y organizaciones de educación secundaria.

El proyecto se desarrolla sobre la necesidad, en el ámbito de la educación secundaria europea, de mejorar el uso que se está realizando de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Desde AVATAR se

plantean nuevas posibilidades didácticas en entornos virtuales de aprendizaje en 3D. Es decir, se busca analizar las posibilidades de los mundo virtuales disponibles para posteriormente diseñar un curso dirigido a profesores de secundaria. Entendemos como mundo virtual [*Summary of the Project Idea Avatar: Project Proposal (Abstract)* de FOR.COM] como:

«Un mundo virtual es un entorno simulado destinado a sus usuarios para habitar e interactuar a través de avatares (*representación digital, foto o gráfico*). Estos avatares son usualmente descritos como textuales, bidimensionales, tridimensionales o representaciones gráficas, si bien son posibles otras formas (auditiva y táctil sensaciones, por ejemplo). Algunos, pero no todos, los mundos virtuales permiten múltiples usuarios»

Se incluye como ejemplo, Second Life, desarrollada por Linden Lab, en 2003. Los *residentes*, usuarios de la plataforma, pueden interactuar por medio del uso de avatares. Algunas de las posibilidades que nos ofrece la plataforma es: explorar el entorno libremente, conocer a otros usuarios, relacionarnos, colaborar en actividades individuales y/o de grupo, entre otras.

### 3. Objetivos de AVATAR

El proyecto AVATAR pretende centrarse en el desarrollo, estudio y aplicación de materiales, cursos y métodos didácticos con el objetivo de mejorar el uso de contenidos virtuales en la enseñanza secundaria, haciendo especial hincapié en el desarrollo de aquellas competencias consideradas clave para la implantación de estos recursos y conocimientos. En definitiva, el objetivo principal del proyecto es aumentar el uso de las TIC en la educación y proporcionar a los profesores nuevas herramientas pedagógicas y metodológicas.

FOR.COM, *Project Management Handbook*, explica que el objetivo principal del proyecto es aumentar la calidad de los procesos de enseñanza-aprendizaje en la educación secundaria por medio de la integración de un mundo virtual innovador, como entorno de aprendizaje basado en la aplicación de de las TIC sobre la base de enfoques pedagógicos y prácticas de aprendizaje innovadoras. Destaca como cualidades únicas del aprendizaje virtual en 3D (V-learning) las posibilidades que nos ofrece como entorno de difusión del aprendizaje colaborativo y creativo.

AVATAR ofrece una oportunidad a profesores y estudiantes para desarrollar capacidades profesionales relacionadas con las TIC.

El informe *Summary of the Project Idea Avatar: Project Proposal (Abstract)* de FOR.COM, nos presenta las dos fases principales de organización del proyecto:

1. Investigación: En un primer momento se realizará un estudio comparativo sobre las diferentes plataformas existentes en el mercado y

sus posibilidades didácticas. Sobre la base de los resultados de la investigación se seleccionará de una plataforma virtual (mundo virtual) y se establecerán las directrices de una metodología didáctica, con referencia exclusiva a las orientaciones diferentes para la enseñanza del mundo virtual.

2. Experimentación: Se diseñará un curso para profesores sobre la enseñanza y la metodología didáctica en un mundo virtual. La formación será on-line en una de las plataformas seleccionadas y estará relacionada con contenidos didácticos de los mundos virtuales y la gestión y construcción de objetos virtuales y laboratorios. Además, durante el curso, los profesores elaborarán un proyecto de trabajo, una aplicación práctica de los contenidos aprendidos en relación con un tema específico de enseñanza de su materia. Será un proyecto de trabajo para aplicarlo directamente en el aula con su alumnado. Después de varios meses de experimentación, los resultados obtenidos serán evaluados para conocer su eficacia de su metodología didáctica.

Los resultados determinarán si el proyecto ha contribuido a mejorar la práctica docente y si se puede considerar un producto adecuado para ser utilizado en la educación secundaria en el ámbito europeo.

Entre los objetivos podemos destacar:

- Detectar y seleccionar, a través de la investigación comparativa, un mundo virtual que nos ofrezca que enriquezca el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Diseñar y ofrecer un curso introductorio de capacitación (en inglés) en la enseñanza de mundo virtual dirigido a profesores de enseñanza secundaria a través de un e-learning.
- Proporcionar a los profesores nuevas alternativas didácticas y métodos de enseñanza que complementen sus clases.
- Proporcionar apoyo técnico y didáctico y formación específica a los profesores a través de todo el proceso.
- Facilitar que cada profesor diseñe un proyecto o trabajo de laboratorio virtual con relación a un tema específico.
- Implantar y desarrollar un plan de trabajo con un grupo de alumnos.
- Evaluar la viabilidad y eficacia de la metodología implantada y el mundo virtual utilizado.

Por tanto, los objetivos operativos son los siguientes [FOR.COM (2009). Summary of the Project Idea *Avatar: Project Proposal (Abstract)*]:

- Apoyar el desarrollo de contenidos innovadores basados en las TIC, contenidos, servicios, pedagogías y prácticas de aprendizaje permanente.
- Aumentar la calidad y la dimensión europea de la formación del profesorado
- Apoyar las mejoras de los planteamientos pedagógicos y la gestión escolar

#### 4. Organización

El Consorzio FOR.COM, en *Project Management Handbook*, describe una organización caracterizada por la coherencia, atención a los resultados y un proceso de comunicación horizontal.

Todos los miembros participarán en todas las fases del proceso. La toma de decisiones se llevará a cabo en consenso entre todos los participantes, facilitando desde FOR.COM una coordinación entre las tareas y los socios que garantice el logro de los objetivos del proyecto dentro de los márgenes presupuestarios y las limitaciones temporales.

Aspectos organizacionales básicos:

- Consorzio FOR.COM. Es el beneficiario y coordinador. Es el representante legal.
- La estructura organizativa del proyecto prevé diferentes roles y funciones de acuerdo a las necesidades y características específicas de cada actividad del proyecto
- Cada socio será responsable de la realización de sus tareas, compartir información, informar y evaluar los resultados obtenidos y la eficacia de su papel dentro del proyecto.
- Todos los socios son responsables de informar de sus gastos financieros y administrativos en relación con el acuerdo de consorcio y el plan de trabajo.
- El proyecto se ha organizado en paquetes de trabajo [work packages (WP)] y se ha definido un líder por cada paquete de trabajo.
- De forma conjunta, el líder (concreto del paquete de trabajo) junto con el resto de los socios definirán las tareas y las responsabilidades.
- El liderazgo significa que el socio tiene:
  - o Recoger información del resto de los socios para la realización del paquete completo de trabajo.
  - o Colaborar con el resto para la realización de las tareas.
  - o Asegurar el intercambio de información entre todos, hacer recordatorios de plazos.
  - o Elaborar el primer borrador de los documentos solicitados.
  - o Recoger sugerencias.

#### 5. Actividades programadas

En el documento de FOR.COM, *Summary of the Project Idea Avatar: Project Proposal (Abstract)*, encontramos la organización de las actividades en los siguientes paquetes de trabajo:

WP1. Gestión WP 1: For.Com (líder)

WP 2. Investigación y Didáctica: Univ. Reino Unido

WP 3. Tecnológico de Diseño y Producción: Univ. Dinamarca



WP 4. Experimentación: Univ. Austria  
WP 5. Difusión: For.Com  
WP 6. Calidad y evaluación: UNED  
WP 7. Explotación: Univ. Bulgaria

#### \* **WP1 Gestión**

El principal propósito de este paquete de trabajo es garantizar una gestión eficaz y eficiente de todas las actividades del proyecto dentro del tiempo designado para el logro de los resultados previstos de acuerdo a la disponibilidad financiera y las normas.

#### \* **WP2 Investigación y Didáctica**

El proyecto prevé, como primer paso, la realización de investigaciones con el fin de definir: las directrices de una plataforma virtual adecuada para usar durante la experimentación, la metodología didáctica más eficiente y el programa de formación.

#### \* **WP 4. Experimentación: Univ. Austria**

Se ha dividido en 2 actividades principales:

1. Selección de usuarios: Alrededor de 100 profesores entre todos los socios.  
Todos los participantes seleccionarán profesores, por tanto, será necesario promover el curso de formación entre las escuelas situadas en cada país socio.
2. El curso estará dividido en dos partes principales.
  - Primera parte: Enseñar conocimientos teóricos (metodología para enseñar en un mundo virtual, una visión global sobre las plataformas virtuales y sus características) y prácticos (habilidades básicas para construir objetos en el mundo virtual)
  - Segunda parte: Los profesores realizarán y experimentarán el proyecto del trabajo con sus estudiantes.

#### \* **WP 5. Difusión: For.Com**

La difusión se refiere a todas las actividades de promoción del proyecto, sus propósitos y objetivos y la participación de los interesados clave en el proyecto a gran escala.

Tiene como principal finalidad conseguir el consenso, en relación a las actividades del proyecto, entre los protagonistas locales principales, como son: administraciones de escuelas públicas, asociaciones de profesores y asociaciones de estudiantes. Además, se busca proveer a estos *actores clave* de información relativa a la calidad, relevancia, efectividad y los resultados de las iniciativas logradas.

#### \* **WP 6. Calidad y evaluación: UNED**

La evaluación es un proceso continuo, que se distribuye a cabo a lo largo de todo el proyecto. Se llevará a cabo la producción y el desarrollo de todas las herramientas necesarias para administrar el seguimiento y la evaluación de las actividades realizadas a lo largo del proyecto y los resultados obtenidos.

#### \* **WP 7. Explotación. Bulgaria**

El paquete de trabajo 7 incluye las actividades que se desarrollarán con el objetivo de apoyar el mantenimiento del proyecto y fomentar la incorporación de los resultados logrados y las mejores prácticas definidas. Por tanto, el plan de explotación consistirá en el establecimiento estrategias y actividades específicas que promoverán el desarrollo de la metodología y de las actividades más allá de la fecha oficial de finalización.

En esta fase es importante mantener el contacto con los principales interesados. Se recomienda la realización de reuniones locales para el manteniendo de estas relaciones.

### **6. Calidad y evaluación: UNED**

El proyecto cuenta con un Plan de Calidad y Evaluación. El Plan de Calidad y Evaluación es un instrumento para orientar a los socios a lo largo del proyecto, centrando la evaluación de la calidad del proyecto (eficiencia de la gestión) y la evaluación de la calidad del producto (eficacia didáctica).

En general, la evaluación y seguimiento se llevará a cabo a través de cuestionarios e informes. Se prepararán varios cuestionarios para supervisar las diferentes realizaciones del proyecto para verificar el logro de los objetivos. Los productos serán evaluados con protocolos específicos *ad hoc*.

La evaluación se llevará a cabo a distintos niveles y con instrumentos especiales de evaluación y estrategias de seguimiento eficaz. El plan recoge seis puntos estratégicos que pasamos a desarrollar.

#### **6.1. El Plan de Calidad y Evaluación**

El proyecto recoge un paquete de trabajo específico para la evaluación y calidad. Las 9 actividades que se recogen en él son:

- Constitución del Equipo de Calidad y Evaluación
- Identificación de indicadores de calidad de gestión y de los riesgos
- Elaboración del Plan de Calidad y Evaluación
- Realización de la evaluación de la gestión del proyecto (proceso) mediante lista de control y hoja de registro
- Identificación de los indicadores para medir la eficacia de la metodología y la calidad de los contenidos virtuales



- Realización de la evaluación de la metodología didáctica (producto) y de la satisfacción del cliente
- Realización de la evaluación de contenidos de calidad y satisfacción del cliente
- Evaluación de la usabilidad y de la transferibilidad del proyecto
- Grupos de discusión sobre los resultados de la evaluación

Se espera la entrega de los siguientes documentos:

1. Informe de evaluación sobre la metodología didáctica
2. Informe de evaluación relativa a la calidad del producto
3. Informe de evaluación sobre la gestión
4. Informe de evaluación sobre los resultados de trabajo del proyecto
5. Informe de evaluación de la metodología del curso virtual y de los contenidos
6. Rejillas y cuestionarios para la evaluación del proceso de gestión de proyectos
7. Mapa de criterios para evaluar la metodología virtual y la eficacia metodología didáctica
8. Plan de Calidad y Evaluación
9. Manual de Calidad

## **6.2. Criterios generales**

El plan se centra en cada proceso y producto del proyecto. Por tanto, se considera el proyecto en su conjunto, con estrategias permanentes de seguimiento. Complementariamente, se sitúan momentos específicos de balance y revisión de las metas y resultados obtenidos en las distintas fases del proyecto. Los criterios generales son los siguientes:

- Seguimiento del proceso: La evaluación tiene que prestar atención a los procesos en relación con los resultados.
- Pertinencia: Los resultados están acordes con las metas.
- Adecuación: El contenido se ajusta a los parámetros de calidad.
- Colaboración: El proceso ha implicado a los responsables, el intercambio y las responsabilidades.

### 6.3. Equipo de Evaluación

El Equipo de Calidad y Evaluación está integrado por un participante de cada institución asociada y un experto externo de la Escuela de Organización Industrial de Madrid:

<b>Socio</b>	<b>Participante</b>
<b><i>P1 FOR.COM</i></b>	Paolo Degasperi Stacy Guidera
<b><i>P2 FHJ</i></b>	Jutta Pauschenwein
<b><i>P3 BFU</i></b>	Mariya Monova-Zheleva
<b><i>P4 SDU</i></b>	Christopher Kjær
<b><i>P5 UNED</i></b>	Tiberio Feliz Sonia Santoveña
<b><i>P6 HERTS</i></b>	Jill Hewitt
<b><i>P7 SOPHIA</i></b>	Stefano Corsetti
<b><i>Experto externo</i></b>	Fernando Garrido

### 6.4. Instrumentos

Los instrumentos de evaluación se desarrollan de acuerdo con cada objetivo y actividad:

- a. Para llevar a cabo la evaluación de contenidos de calidad y satisfacción del cliente: cuestionario para el grupo experimental (producto)
- b. Para llevar a cabo la evaluación de la metodología didáctica (producto) y la satisfacción del cliente: cuestionario para el grupo experimental
- c. Para llevar a cabo la evaluación de la gestión de proyectos (proceso): lista de verificación y hoja de registro
- d. Para llevar a cabo la evaluación de la calidad del contenido (producto): cuestionario para expertos y grupo experimental
- e. Para llevar a cabo la evaluación de los resultados del trabajo del proyecto: cuestionario para las actividades de los participantes
- f. Para la elaboración del Plan de Calidad y Evaluación: cuestionario de Validación
- g. Para evaluar la usabilidad y la transferibilidad del proyecto: grupo de discusión entre los usuarios de grupo experimental y el cuestionario
- h. Para los grupos de discusión sobre evaluación de los resultados: análisis de contenido y el cuestionario

i. Para la identificación de criterios de gestión de calidad y riesgos: sistema de criterios y lista

j. Para identificar los criterios para medir la eficacia de la metodología virtual, la calidad de contenidos y metodología didáctica: sistema de criterios y la lista

k. Para configurar el Equipo de Calidad y Evaluación: decisiones de colaboración

### 6.5. Especificaciones para cada paquete de trabajo

Cada paquete de trabajo consta de una descripción de los criterios e instrumentos para cada una de las tareas que le han sido asignadas. Recogemos a modo de ejemplo el relativo al paquete nº 2 sobre Investigación y Didáctica.

<b>INVESTIGACIÓN Y DIDÁCTICA</b>			
<b>Cod.</b>	<b>Líder: Universidad de Hertfordshire</b>	<b>Criterios</b>	<b>Instrumentos</b>
2.a	Constitución del equipo de investigación	◦ Lista de miembros	-
2.b	Estado de la cuestión de proyectos europeos anteriores relativos a la enseñanza con mundos virtuales (mejores prácticas)	◦ Preparación adecuada ◦ Forma adecuada ◦ Contenidos útiles	Informe
2.c	Entrevista a expertos (por ejemplo, gestores de proyecto o expertos docentes) en metodología didáctica en relación con los mundos virtuales de distintos países	◦ Preparación adecuada ◦ Forma adecuada ◦ Contenidos útiles	Grabación de entrevistas y análisis de contenido
2.d	Estado de la cuestión con rejilla de análisis (con lista de criterios para evaluar las características de la plataforma) a fin de comparar las diferentes plataformas en mundos virtuales	◦ Preparación adecuada ◦ Plataformas importantes ◦ Contrastes de sonido ◦ Rejilla validada por expertos	Rejilla e informe
2.e	Constitución del equipo didáctico	◦ Lista de miembros	-
2.f	Definición del currículum del curso AVATAR: contenidos a desarrollar para el aprendizaje virtual y la parte en mundos virtuales, y la modalidad (síncrono / asíncrono)	◦ Preparación adecuada ◦ Contenidos significativos ◦ Itinerarios de aprendizaje flexibles ◦ Desarrollo de competencias prácticas ◦ Basado en los resultados anteriores de	Currículum del curso

<b>INVESTIGACIÓN Y DIDÁCTICA</b>			
<b>Cod.</b>	<b>Líder: Universidad de Hertfordshire</b>	<b>Criterios</b>	<b>Instrumentos</b>
		la investigación (entrevistas, estado de la cuestión y búsqueda de documentación)	
2.g	Definición de los objetos de aprendizaje, número y tipo para todo el curso e-learning	<ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Coherencia con los objetivos de aprendizaje</li> <li>◦ Familiaridad</li> <li>◦ Motivación</li> <li>◦ Resultados efectivos</li> <li>◦ Basado en una investigación anterior (entrevistas, análisis documental, estado de la cuestión y definición del currículum del curso AVATAR)</li> </ul>	Lista de control e informe
2.h	Definición de los materiales didácticos y el número de laboratorios virtuales para la plataforma v-learning	<ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Basado en una investigación anterior (entrevistas, análisis documental, estado de la cuestión, definición del currículum del curso AVATAR y definición de los objetos de aprendizaje)</li> </ul>	Evaluación colaborativa interna e informe

## 6.6. Agentes y funciones

Cada socio implicado en una actividad es un agente activo de la evaluación. Debemos tener en cuenta la retroalimentación colaborativa, los momentos de síntesis y el papel de los agentes recapitulativos. Cada socio contribuirá respondiendo a los instrumentos de evaluación en el proceso de evaluación interna. Todos tratarán de facilitar datos e información para evaluar su paquete de trabajo. Cuando estén previstos, los instrumentos como los cuestionarios serán útiles para recoger datos y elaborar informes.

Cuando sea posible, la implicación de los usuarios, alumnos, profesores y expertos enriquecerá el proceso de evaluación. Mientras el contacto con los socios es permanente, la evaluación basada en los colaboradores tiene que centrarse en los tiempos en que estén implicados en las actividades del proyecto para asegurar su participación. Esta es la razón por la que las reuniones y sesiones presenciales son oportunidades de interés para recoger sus valoraciones.

Se sabe que las evidencias son muy bien valoradas en los informes. Se tratará de enriquecer los informes con fotos, noticias o cualquier tipo de documentos que demuestren los hechos y su pertinencia.

Finalmente, el socio responsable de la evaluación tiene que hacer un seguimiento de todo el proceso, una aplicación sistemática de instrumentos de evaluación y una integración de las distintas fuentes de evaluación, esperando que cada socio entienda la importancia del proceso de evaluación y colabore para mejorar el proceso y asegurar los resultados.

## 6.7. Conclusión

El desarrollo del Proyecto AVATAR tiene como principal finalidad el desarrollo de competencias que faciliten la práctica docente en un entorno virtual 3D completamente innovador. Se considera que las instituciones que puedan participar en el proyecto tienen garantía una oportunidad de formar a su profesorado en estrategias metodológicas y técnicas de vanguardia.

El proyecto se está desarrollando a través de siete paquetes de trabajo. Actualmente, se están llevando a cabo diferentes tipos de actividades en paralelo. En la comunicación que hemos presentado se ha expuesto el papel de la UNED en el paquete de trabajo en el que es líder: Calidad y Evaluación.

El Plan de Calidad y Evaluación recoge los componentes esenciales de la actividad evaluativa del proyecto. Será acordado con todos los socios y establecerá las directrices del Equipo de Calidad y Evaluación. Se establecen los criterios generales de evaluación, los instrumentos y las especificaciones para cada paquete de trabajo, indicando criterios e instrumentos en cada paquete. Finalmente, se describen los agentes y funciones a lo largo de todo el proceso.

## 7. Referencias bibliográficas

COMISIÓN EUROPEA (2009). “*Subprograma Comenius del Programa Lifelong Learning Programme*”. Puede consultarse en: [http://ec.europa.eu/education/lifelong-learning-programme/doc84\\_en.htm](http://ec.europa.eu/education/lifelong-learning-programme/doc84_en.htm)

FOR.COM (2009). *Project Management Handbook*. Versión 1.0.

FOR.COM (2009). *Summary of the Project Idea Avatar: Project Proposal (Abstract)*.

PORTAL AVATAR. Puede consultarse en: <http://www.avatarproject.eu/avatar/>