HOJA DE ESTILO PARA WORKSHOPS

**(Extensión entre 3.000 y 5.000 caracteres con espacios)**

**LA EVALUACIÓN DE HABILIDADES PRÁCTICAS CON REALIDAD VIRTUAL, SIMULACIONES Y GAMIFICACIÓN**

**Laia Alguacil Mir, Alexandra Vicente Bueno[[1]](#footnote-1)**

Universitat Autònoma de Barcelona –   
Centre de Recerca i Estudis pel Desenvolupament Organitzatiu

***1. Resumen del taller***

Los educadores son considerados la “columna vertebral” para preparar con éxito a los ciudadanos para aprovechar un mundo globalizado e interconectado. Cuando se instauró el confinamiento en los campus universitarios y se hizo imprescindible el cambio de una evaluación presencial a una digital, los docentes enfrentaron una serie de desafíos y debieron adaptar sus prácticas de inmediato. Ante este escenario se ha visto imprescindible cambiar el enfoque pedagógico hacia uno más auténtico, sostenible y eficaz.

A través del proyecto D-Eva “Evaluación de habilidades prácticas con tecnologías digitales en la formación del profesorado”, se han desarrollado diferentes productos para ayudar a todas las personas formadoras a proponer prácticas evaluativas que incluyan actividades en las que se aprovechen las tecnologías emergentes como las simulaciones, la gamificación y la realidad virtual. Estas soluciones están elaboradas para hacer una evaluación formativa sobre diferentes competencias o habilidades prácticas como actuar en casos de bullying, la autoevaluación del lenguaje corporal o cómo gestionar el tiempo de manera efectiva.

En este taller, los participantes testearán las soluciones digitales creadas en el proyecto y conocerán los puntos clave necesarios para desarrollar sus propias soluciones con herramientas de fácil acceso y uso. A través de actividades prácticas y colaborativas, los asistentes podrán experimentar de primera mano cómo estas tecnologías pueden transformar la evaluación de habilidades prácticas, haciéndola más interactiva, atractiva y efectiva.

***2. ¿A quién va dirigido y qué pretende aportar?***

Este taller está dirigido a docentes, formadores, coordinadores académicos y profesionales de la educación interesados en innovar en sus métodos de evaluación. También es relevante para aquellos que estén interesados en integrar tecnologías emergentes en sus prácticas pedagógicas para mejorar la formación y la evaluación de habilidades prácticas.

A estas personas, el taller les puede aportar:

* Conocimiento práctico: Los participantes adquirirán conocimientos sobre el uso de realidad virtual, simulaciones y gamificación en la evaluación de habilidades prácticas, concretamente contextualizadas en ámbitos formativos.
* Herramientas y recursos: Se proporcionarán herramientas y recursos accesibles para que los asistentes puedan implementar estas tecnologías en sus propios contextos educativos. Además, podrán compartir sus inquietudes al respecto con el equipo formador, quien les podrá aconsejar en esta implementación.
* Experiencia directa: A través de la experimentación con las soluciones digitales derivadas del proyecto, los participantes podrán ver de primera mano los beneficios y desafíos de estas tecnologías en contextos formativos.
* Red de contactos: El taller ofrecerá una oportunidad para conectar con otros profesionales de la educación interesados en la innovación y el uso de tecnologías emergentes.

1. **Todos los autores** deberán estar registrados en la plataforma. En el momento de cargar la aportación a la plataforma deberán introducir el DNI/Pasaporte de todos los autores de la aportación en el campo “co-autores”. [↑](#footnote-ref-1)