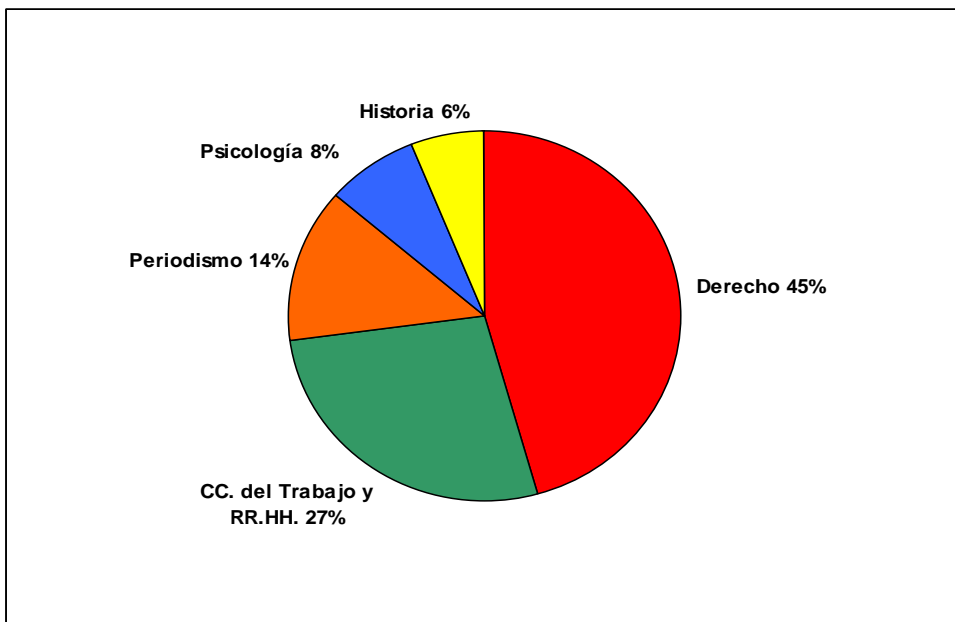


**ESTUDIO UDIMA INNOVALab: “Impacto 2.0 en la planificación didáctica del EEES”. Análisis de la herramienta Second Life.**

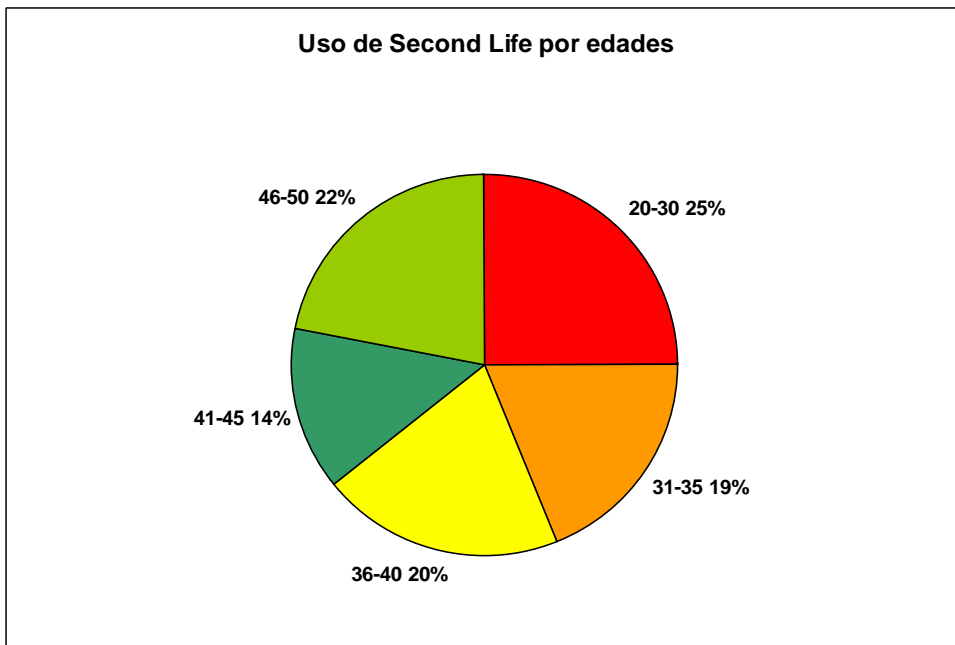
**1) Participantes:**

66 alumnos han cumplimentado el formulario de Second Life.

**2) Uso de Second Life (por grados):**



**3) Uso de Second Life (por edades):**

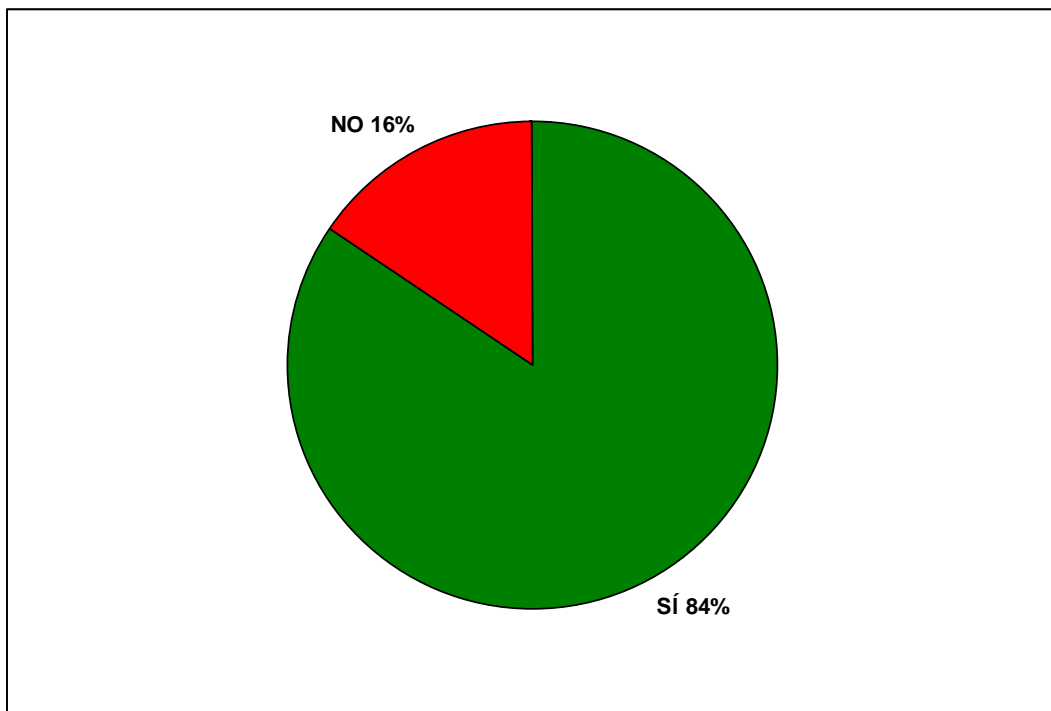


4) Experiencia previa de los alumnos:

a) Experiencia en el uso de nuevas tecnologías aplicadas a la educación:

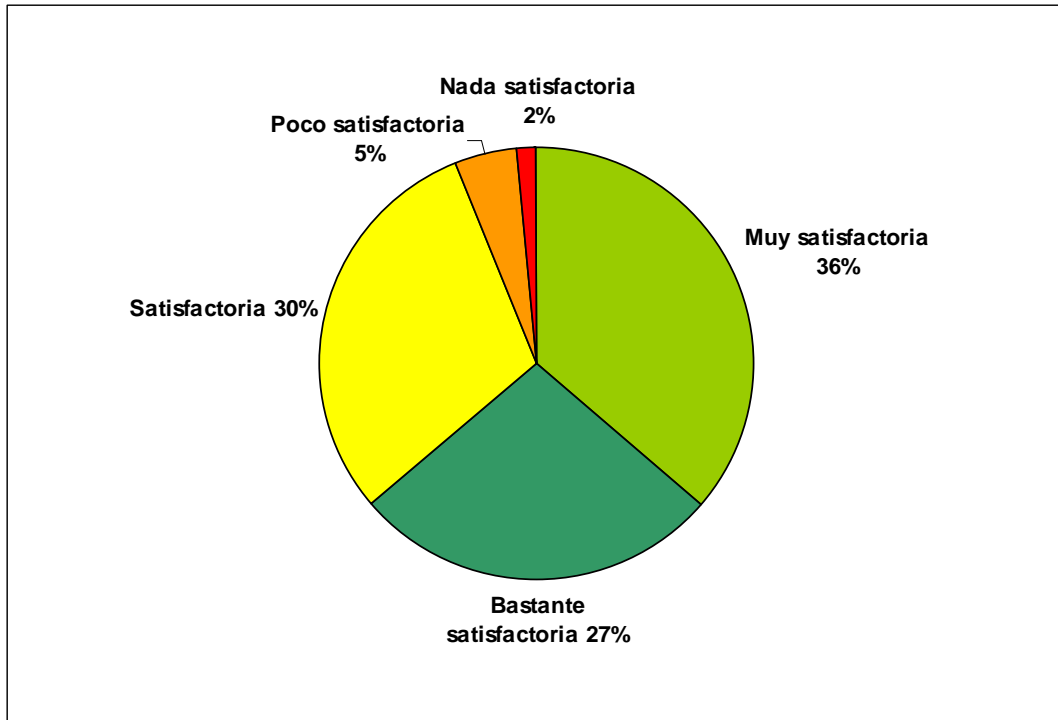


b) ¿Ha sido tu primera experiencia en el uso de una herramienta de estas características?

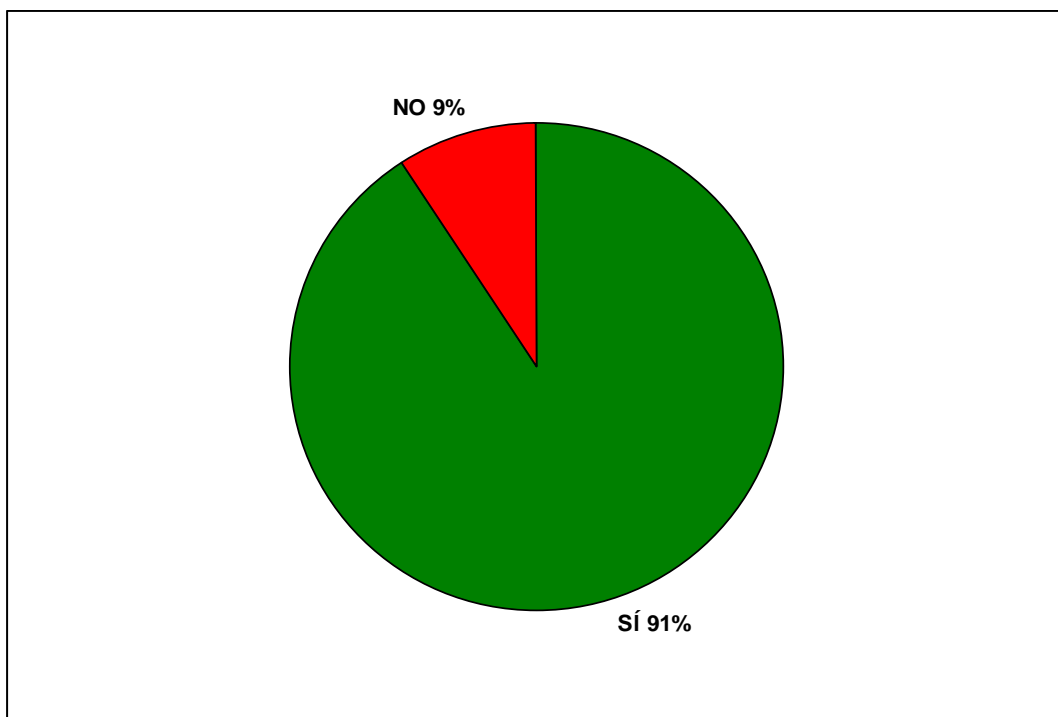


5) Grado de satisfacción de los alumnos:

a) En general, tu experiencia como usuario de esta herramienta ha sido...

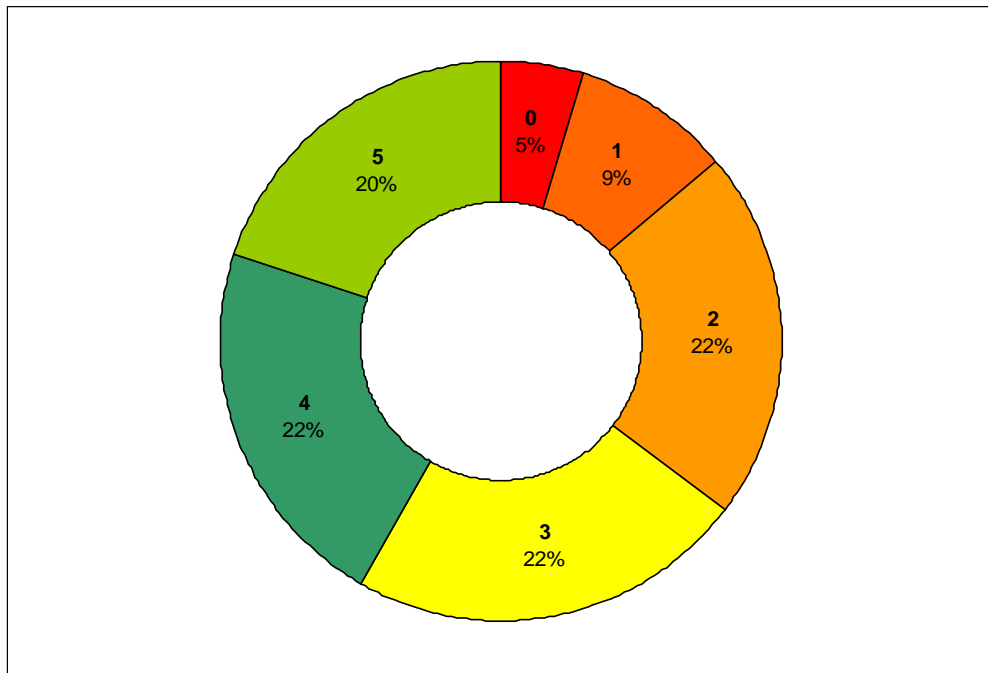


b) ¿Te gustaría volver a utilizar Second Life en futuras actividades didácticas?

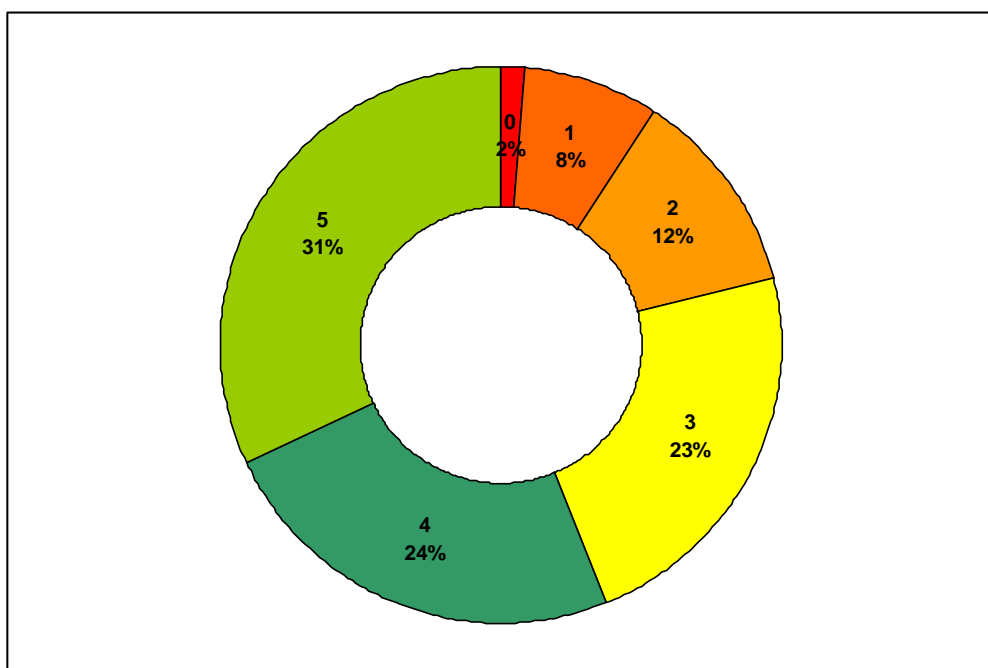


En el cuestionario, se pidió a los alumnos que valoraran de 0 a 5 su grado de acuerdo o desacuerdo con las siguientes afirmaciones (siendo 0 total desacuerdo y 5 total acuerdo):

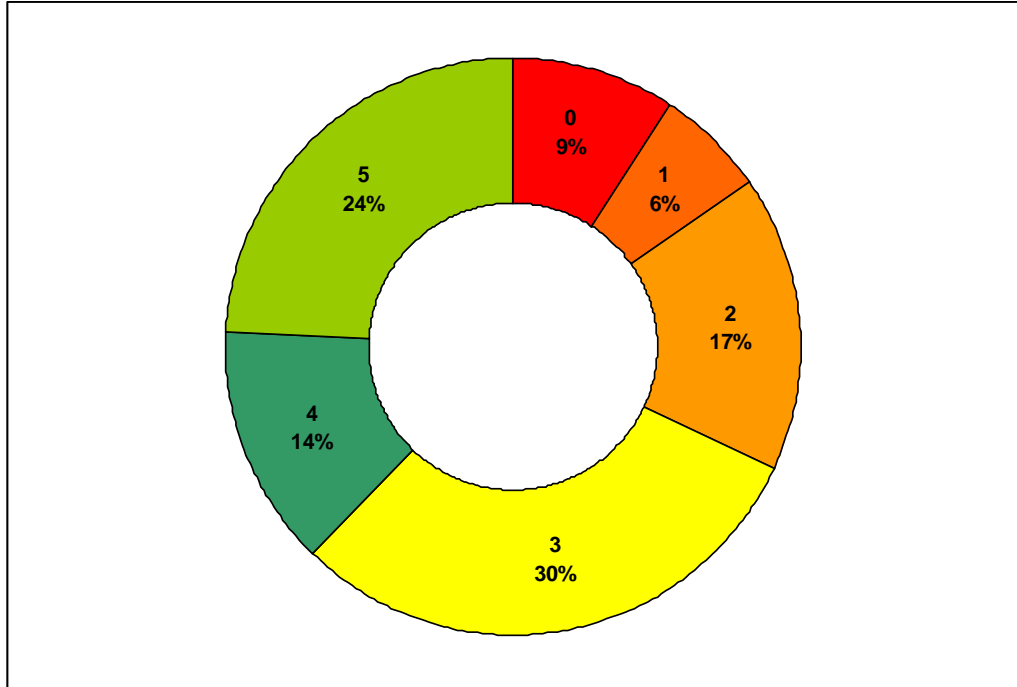
- El uso de Second Life me ha ayudado a preparar la asignatura de manera adecuada:



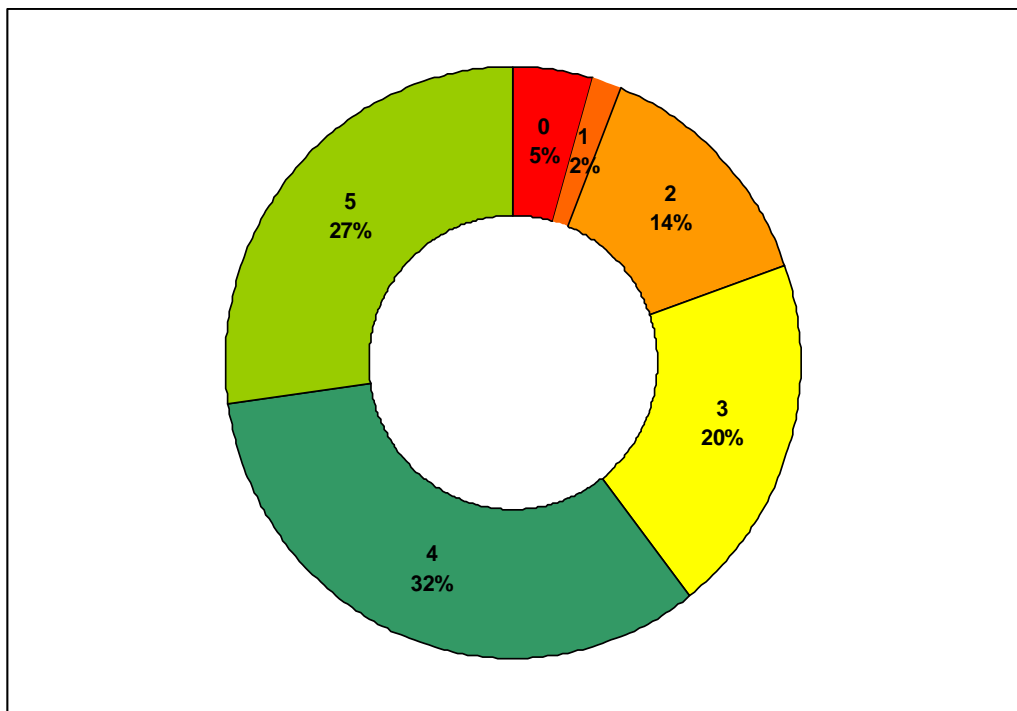
- Es probable que el uso de Second Life me sirva en el resto de mi formación y en mi profesión:



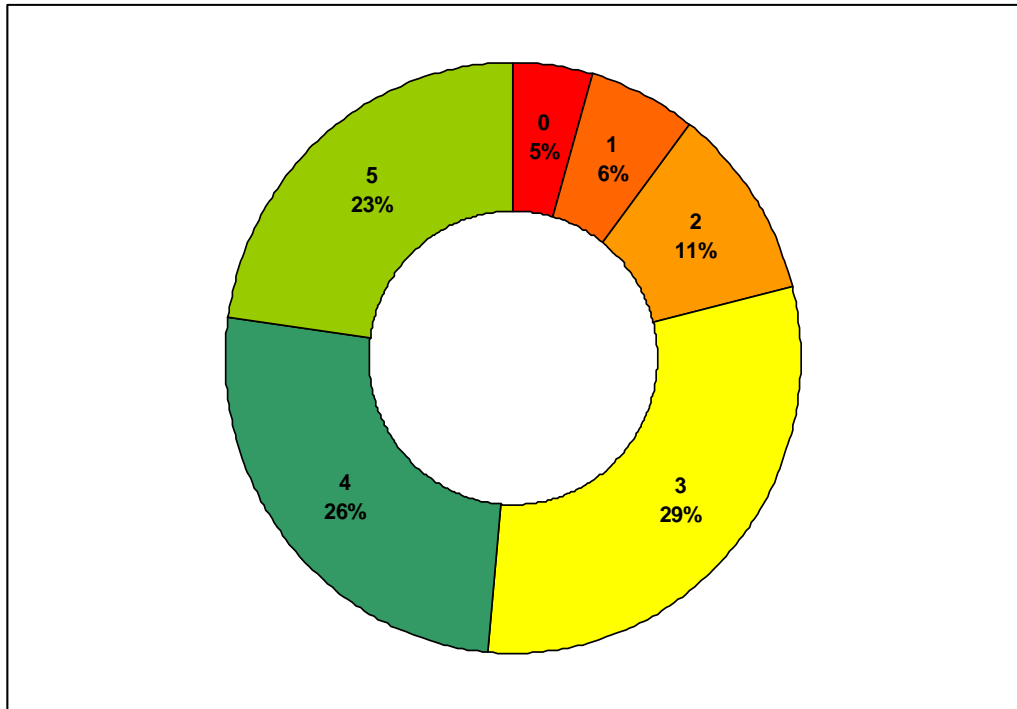
- El uso de Second Life fomentó mi competencia en el trabajo en equipo:



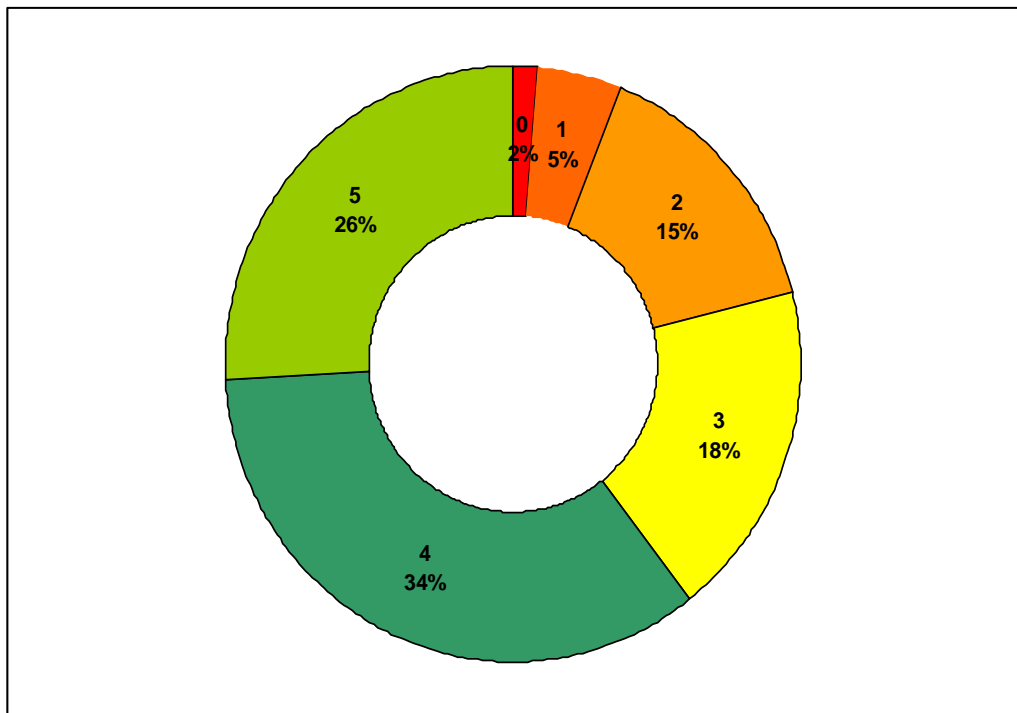
- Second Life despierta en el estudiante mayor interés que cualquier otro método convencional:



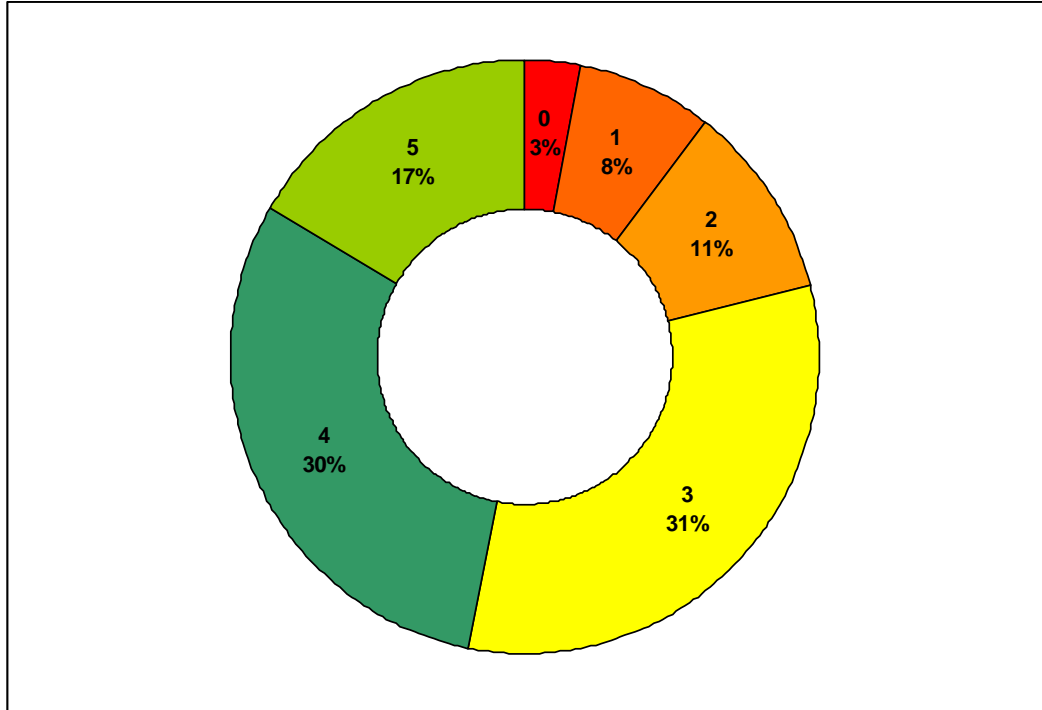
- **Second Life es capaz de transmitir el conocimiento de manera más efectiva que cualquier otro método convencional:**



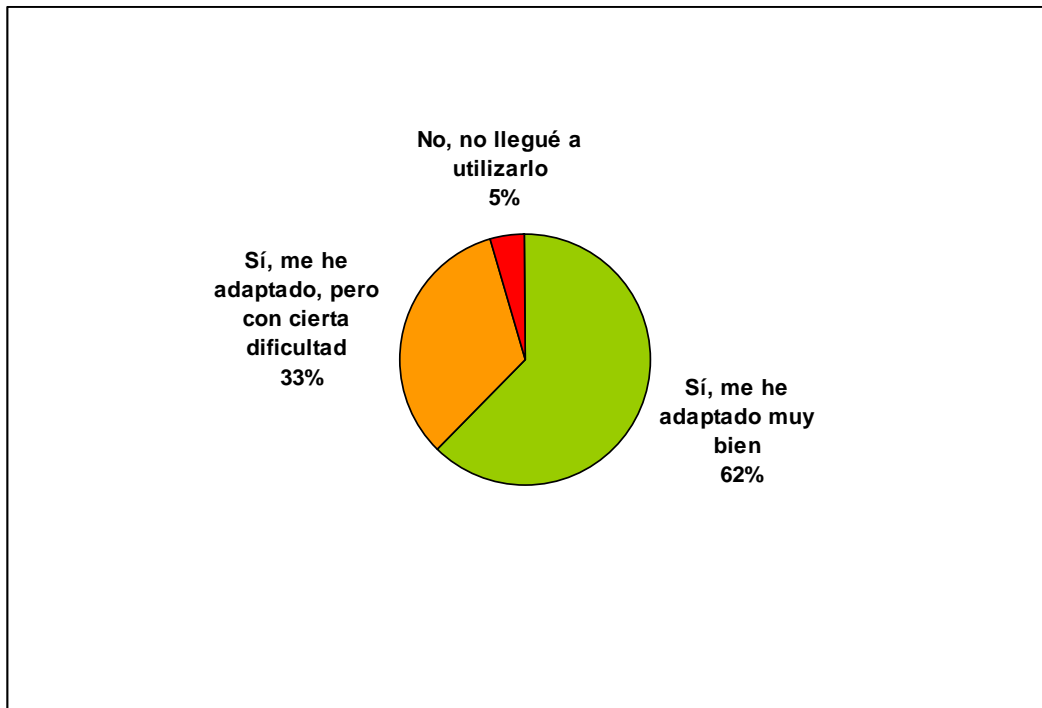
- **La actividad explota realmente el potencial colaborativo de la herramienta:**



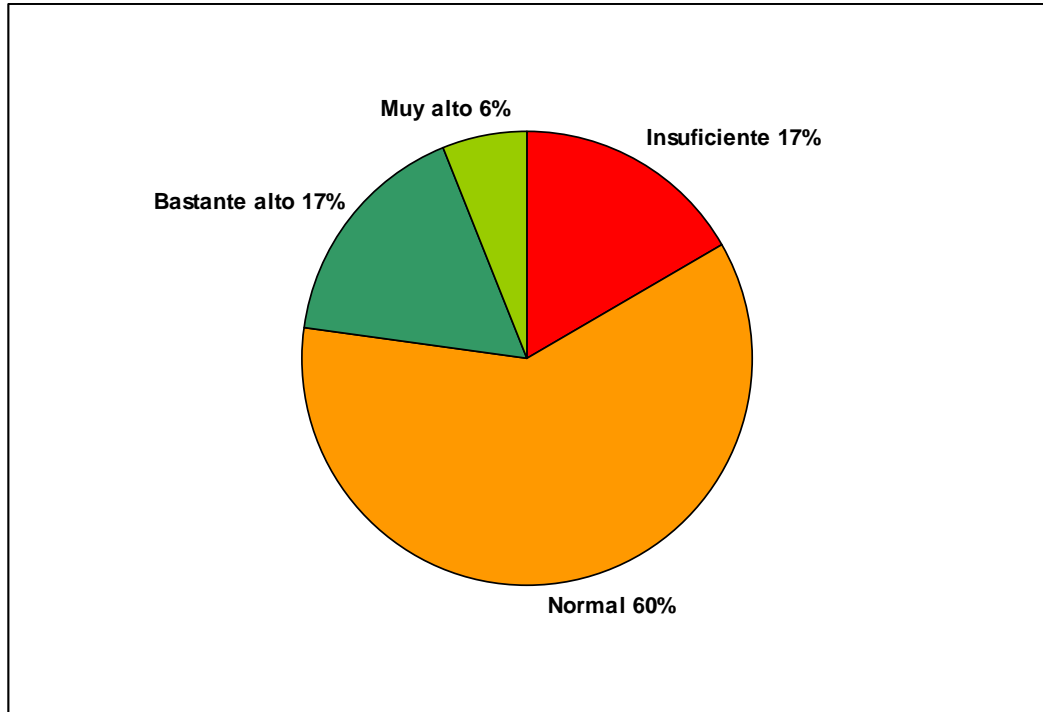
- La efectividad de Second Life depende de la naturaleza del conocimiento impartido (ciencias, humanidades...):



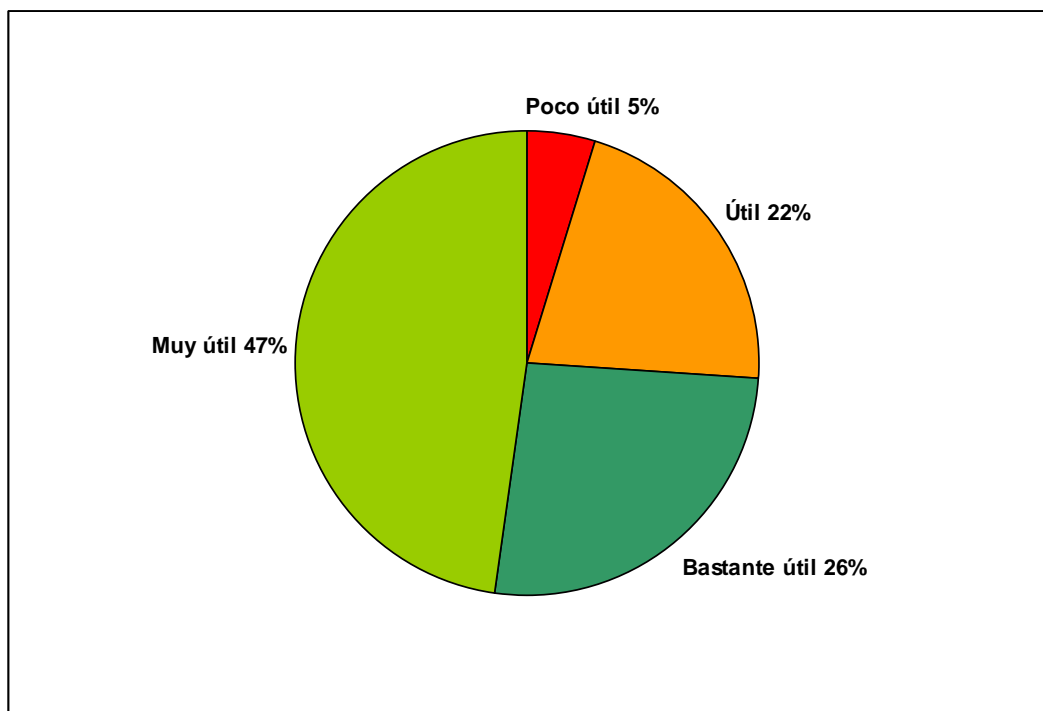
- c) Durante el curso he utilizado Sencond Life:



d) Considero que, después de esta experiencia, mi nivel de conocimiento y uso de Second Life es:

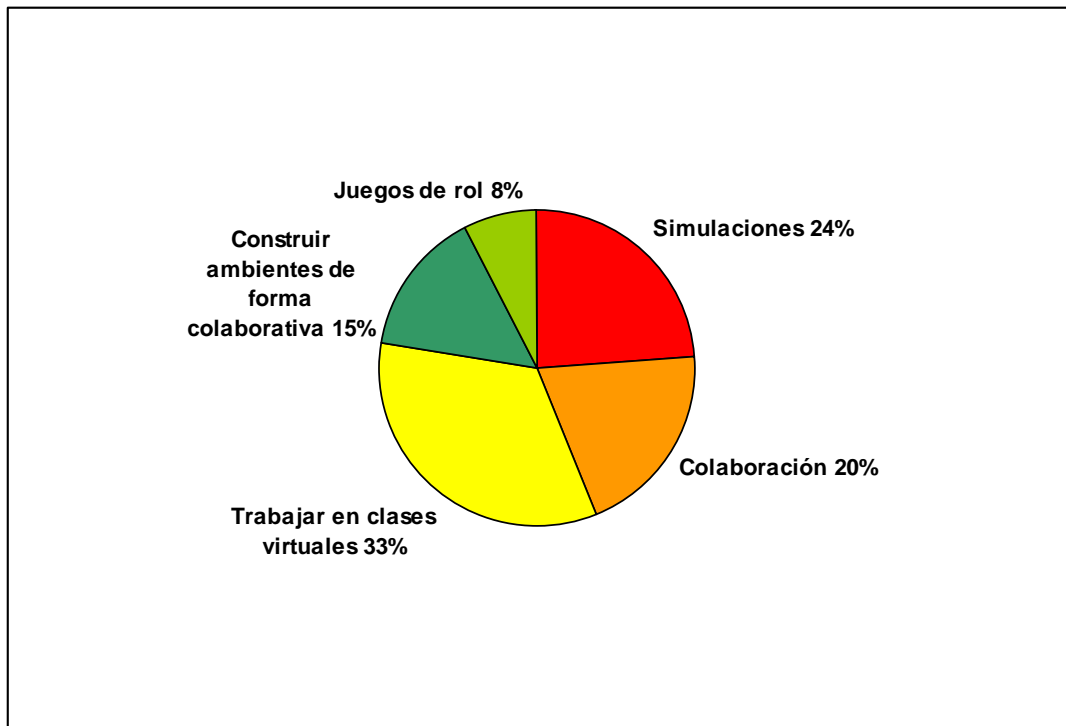


e) En general, para el desarrollo de una actividad didáctica, Second Life me parece una herramienta:

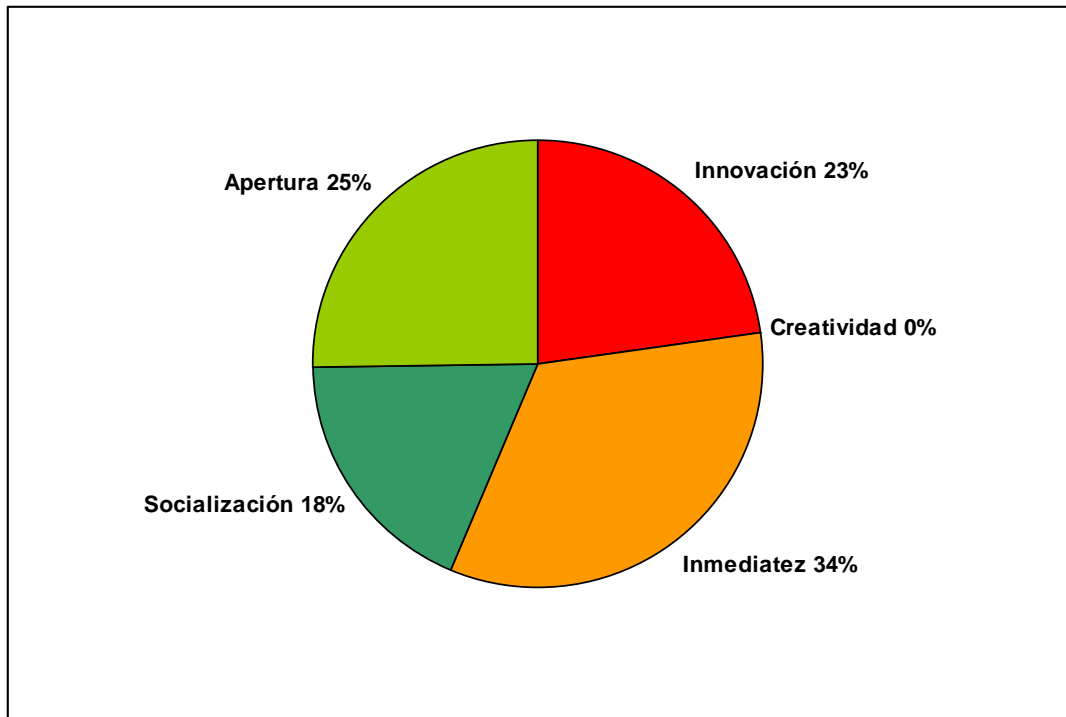




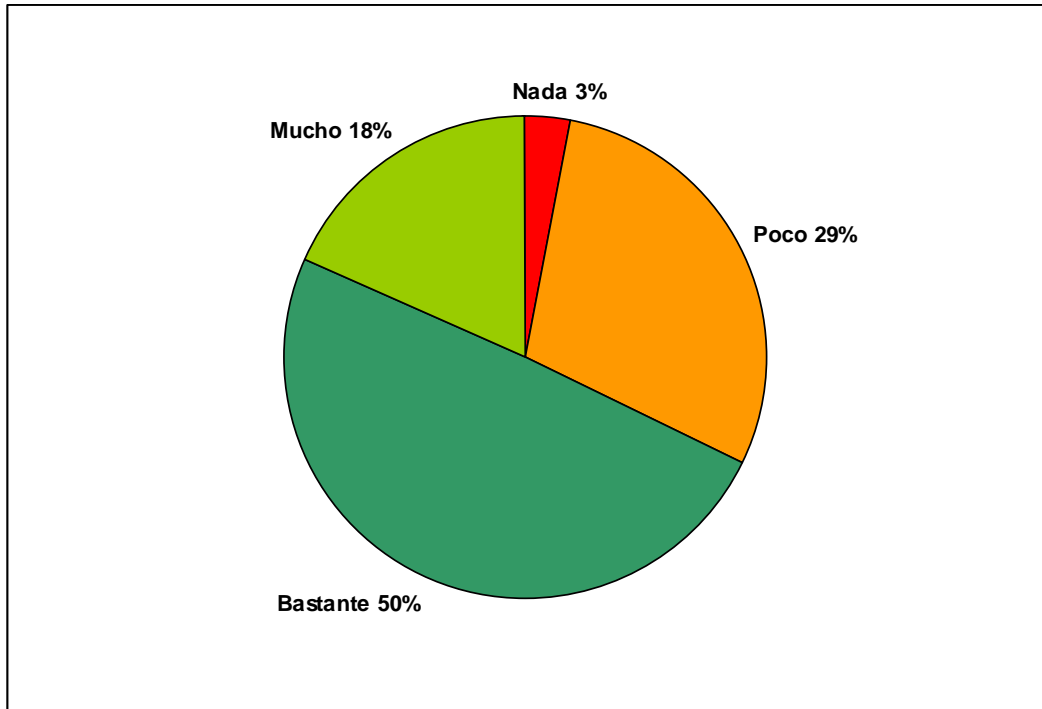
f) Creo que las principales aplicaciones educativas de Second Life son:



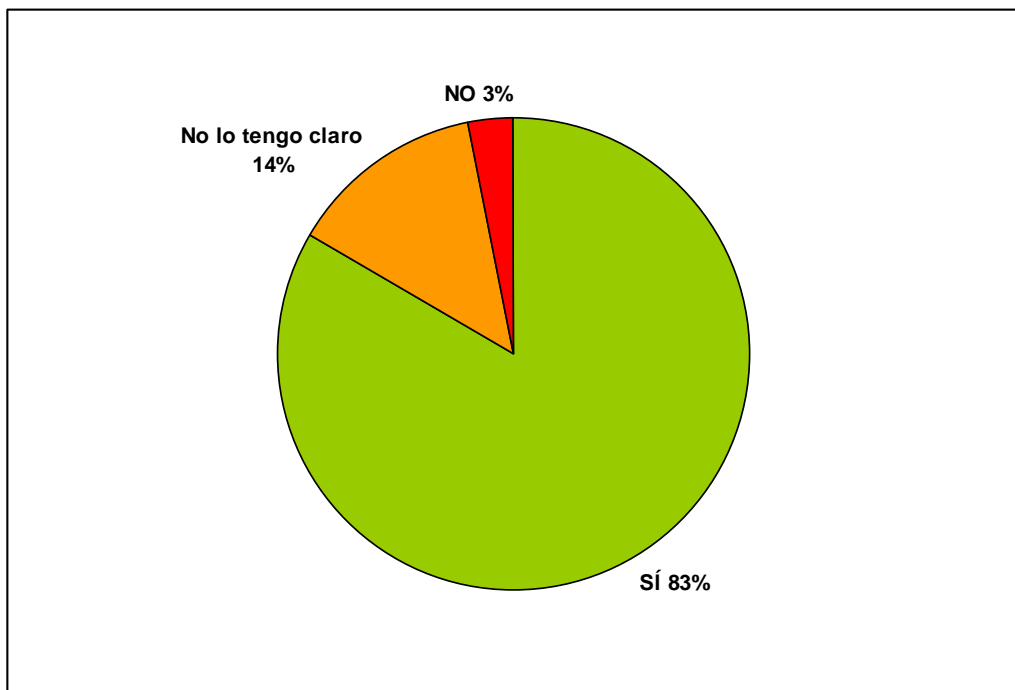
g) ¿Qué características de Second Life te parecen más importantes desde el punto de vista educativo?



**h) Second Life ha servido a mi Grupo para alcanzar los objetivos de aprendizaje:**



**i) Recomendaría el uso de Second Life a otras personas (estudiantes, amigos, compañeros de trabajo, etc...):**



### **Sugerencias de los alumnos:**

- Clases virtuales
- Juicios (estudiantes de Derecho)
- Tutorías
- Conferencias
- Debates
- Seminarios
- Trabajos en equipo y exposición de los mismos
- Visitas virtuales (museos, conferencias universitarias...)
- Poder ver las sesiones en diferido

### **Críticas de los alumnos:**

- Second Life exige el uso de un ordenador demasiado potente
- Las actuales conexiones de ADSL dificultan la velocidad de acceso
- En ocasiones, se acopla el sonido de fondo de otros compañeros por hacer un mal uso de los dispositivos de sonido
- No se explota por completo el potencial que tiene la herramienta