

TFGs-producto en humanidades: un ejemplo de aplicación de la realidad aumentada a la enseñanza de segundas lenguas

Jorge R. López Benito¹, Lorena Pérez-Hernández²,
Paula Pérez Sobrino²

¹*CreativiTIC*

²*Universidad de La Rioja*

Esta investigación está financiada por la Universidad de La Rioja (PID 2020/21).

Introducción. La profunda transformación del modelo productivo, así como la digitalización de la sociedad del conocimiento, demanda perfiles de trabajo con conocimientos y habilidades digitales para poder integrarse en grupos multidisciplinares. Un punto de acceso al mercado laboral es, sin duda, el desarrollo del TFG. Este proyecto tiene como objetivo explorar una vía para fomentar la realización de TFGs de naturaleza aplicada y con una finalidad profesional, cuyo objetivo final es la creación de un producto, poniendo así a los estudiantes en contacto con las necesidades del mundo empresarial y con conceptos como la divulgación, la comercialización o el impacto social de su trabajo.

Método. El proyecto de innovación ha consistido en un estudio de caso. Las investigadoras han dirigido y han hecho un seguimiento y posterior evaluación de un TFG-producto, cuya finalidad ha sido aplicar los conocimientos adquiridos durante la carrera al diseño y creación de materiales docentes para la enseñanza de la metáfora conceptual en lengua inglesa a estudiantes de primaria mediante la aplicación de realidad aumentada *AugmentedClass@*.

Resultados y Discusión. El estudio de caso revela que la realización de TFG-productos permite: (1) potenciar el perfil digital del egresado en el área de Letras y Educación, (2) fomentar el interés del estudiante por desarrollar trabajos con alto impacto social, a través de la confluencia con un Proyecto de Innovación Educativa del Centro de Recursos e Innovación Educativa de la Consejería de Educación, y (3) iniciar al alumnado de Letras y Educación en la colaboración con el sector privado (a través de la colaboración con una empresa riojana de realidad aumentada, *CreativiTIC*).

Por otra parte, también ha permitido reflexionar sobre la naturaleza de la rúbrica de evaluación de los TFGs de la Facultad de Letras y de la Educación para dar cabida a la evaluación de trabajos aplicados de naturaleza profesional y orientados a la generación de productos digitales. Se han revisado las pautas de evaluación en colaboración con los estudiantes, profesores y especialistas invitados.

Palabras Clave: metáfora, enseñanza/aprendizaje L2, realidad aumentada, TFG.