

Explorando los usos de la Realidad Virtual y Aumentada en Experiencias de Aprendizaje en la Educación Universitaria

El profesorado de sociología como caso

Introducción

En el contexto de transformación educativa y digitalización creciente, este proyecto busca implementar y evaluar el uso de tecnologías inmersivas -**Realidad Virtual (RV)** y **Realidad Aumentada (RA)**- como herramientas pedagógicas innovadoras. Se enmarca en la cátedra Psicología del Desarrollo y de la Educación del Profesorado en Sociología (FACSO, UNSJ), y parte de una metodología de investigación-acción participativa para comprender el impacto de estas tecnologías en la motivación, participación y apropiación del conocimiento por parte del estudiantado universitario. Se propone promover un aprendizaje activo, situado y crítico, en diálogo con las transformaciones culturales y tecnológicas del contexto actual. Se adopta un enfoque de investigación-acción participativa, que articula la intervención docente con el análisis reflexivo de las prácticas, incorporando dispositivos de observación, registros de aula y encuestas al estudiantado. Las actividades combinan estrategias de aprendizaje activo: aprendizaje basado en proyectos, aula invertida, aprendizaje colaborativo y gamificación.

Enseñanza activa: PBL, Aula Invertida, Colaborativo y Gamificación

| Característica | Aprendizaje Basado en Proyectos | Aula Invertida | Aprendizaje Colaborativo | Gamificación |
|---------------------------|---------------------------------|-----------------------|----------------------------------|--------------------------|
| Compromiso | Alto compromiso | Alta motivación | Aumento de la participación | Aumento de la motivación |
| Desarrollo de Habilidades | Análisis crítico | Análisis crítico | Habilidades de trabajo en equipo | Resolución de problemas |
| Creación de Recursos | Recursos inmersivos | Recursos digitales | Recursos compartidos | Recursos interactivos |
| Accesibilidad | Acceso a tecnología | Acceso a tecnología | Acceso a tecnología | Acceso a tecnología |
| Desafíos | Acceso desigual | Dificultades técnicas | Resistencia al cambio | Necesidad de apoyo |

Fuente: Educación 3.0 (2023). *Comparativa de metodologías activas: aprendizaje basado en proyectos, aula invertida, aprendizaje colaborativo y gamificación*. Recuperado de <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/comparativa-metodologias-activas/>

Resultados Preliminares

Se identifican los siguientes resultados iniciales:

- Alta receptividad del alumnado ante actividades inmersivas, especialmente aquellas que integran gamificación y entornos virtuales.
 - Incremento en la motivación y el involucramiento en los procesos de aprendizaje, con mayor participación y compromiso en las clases.
 - Mayor capacidad para establecer vínculos entre teoría y realidad social.
 - Superación de dificultades, como la conectividad irregular y poca experiencia previa en el uso de tecnologías educativas.
 - Valoración positiva del enfoque interdisciplinario y del rol activo del estudiante como protagonista del aprendizaje.
 - Aprendizaje basado en proyectos, Aula invertida con recursos digitales. Aprendizaje colaborativo en línea (Google Workspace, Teams), Gamificación: uso de EducaPlay, Kahoot, Quizizz, Genial.ly, Casos y simulaciones en RA: Arloopa y Assemblr Edu.
 - Mayor compromiso, motivación y participación estudiantil. Desarrollo de habilidades de análisis crítico y trabajo en equipo. Construcción de un repositorio de recursos inmersivos. Relevamiento del acceso a TIC por parte del estudiantado
 - Acceso desigual a dispositivos y conectividad. Dificultades técnicas y resistencia inicial al cambio metodológico. Necesidad de soporte institucional y formación docente específica.
- Entre los principales logros se destacan el mayor compromiso estudiantil, el desarrollo de habilidades de análisis crítico y trabajo en equipo, y la creación de un repositorio de recursos inmersivos.

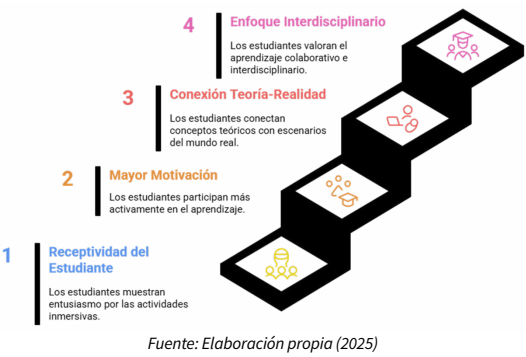
Se identificaron también desafíos: acceso desigual a dispositivos y conectividad, dificultades técnicas, resistencia inicial a los cambios metodológicos y necesidad de soporte institucional y formación docente específica.

Proyecto Interno (GEIS)

Directora: Rosa Figueroa
rosa.figueroa011@gmail.com

Equipo principal: Hilda Mabel Guevara, Dayana Amante

Principales ventajas del Aprendizaje Basado en Proyectos



Conclusiones

El uso de tecnologías inmersivas representa una oportunidad concreta para repensar las prácticas docentes en la educación superior. Su integración fortalece la motivación, promueve aprendizajes significativos y potencia la innovación metodológica. Sin embargo, su implementación requiere superar barreras institucionales y técnicas, así como diseñar estrategias inclusivas de formación docente y desarrollo de materiales específicos. Este estudio constituye un aporte al campo de las ciencias sociales al ofrecer herramientas pedagógicas contextualizadas y sensibles a los desafíos contemporáneos del enseñar y aprender en un mundo digital.

Referencias bibliográficas

Bower, M., Howe, C., McCredie, N., Robinson, A., & Grover, D. (2017). *Augmented Reality in education – cases, places and potentials*. Educational Media International, 54(1), 1–15. <https://doi.org/10.1080/09523987.2017.1324360>

Cabero-Almenara, J., & Llorente-Cejudo, M. C. (2020). *La realidad aumentada en la educación universitaria: percepciones de los estudiantes*. RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 23(1), 143–162. <https://doi.org/10.5944/ried.23.1.24377>

Coll, C., & Monereo, C. (Eds.). (2008). *Psicología de la educación virtual: Aprender y enseñar con las tecnologías de la información y la comunicación*. Morata.

Educación 3.0. (2023). *Comparativa de metodologías activas: aprendizaje basado en proyectos, aula invertida, aprendizaje colaborativo y gamificación*. <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/comparativa-metodologias-activas/>

Favieri, F. N. (2018). *La innovación educativa y los entornos inmersivos: realidades posibles en la formación superior*. Revista Argentina de Educación Superior, 10(19), 125–142.

García Aretio, L. (2021). *Educación digital. De la enseñanza a distancia a la educación online*. Editorial Síntesis.

Gros, B. (2016). *Gamificación en la educación: diseño de experiencias digitales de aprendizaje*. Ediciones Octaedro.

Muñiz Terra, L. (2019). *La investigación-acción participativa: fundamentos y experiencias*. CLACSO.

Prendes Espinosa, M. P. (2021). *Realidad aumentada y realidad virtual aplicadas a la educación*. Ediciones Pirámide.

Salinas, J. (2018). *Innovación docente y uso de las TIC en la enseñanza universitaria*. RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 21(2), 33–55.