

Aprendizaje inmersivo

■ ■ Daniel Cantú González*

■ ■ Claudia Janeth Hernández Cardona**

Resumen

Los autores ofrecen consejos prácticos sobre cómo incorporar el aprendizaje inmersivo con las realidades extendidas de mayor uso. La generación actual de estudiantes vive cautiva por estímulos sensoriales que ofrecen los grandes recursos lúdicos que se encuentran en Internet, en los videojuegos y en las redes sociales. Los jóvenes se apropian de estos contenidos y participan en estas actividades de forma espontánea o incidental, porque son parte de su vida social y su entorno cultural.

Introducción

El aprendizaje inmersivo ofrece a este perfil de estudiantes una experiencia educativa que utiliza los atributos de la industria del entretenimiento, como la interactividad, la animación, el color, el sonido, pero un plan didáctico para integrar nuevo conocimiento y transferirlo a contextos de la vida real.

Tras explorar y estudiar las múltiples definiciones base y entender el potencial de los procesos inmersivos para el desarrollo de los estudiantes, el aprendizaje inmersivo se define de la siguiente manera:

Aprendizaje inmersivo: es aquél donde la *experiencia de aprendizaje permite a los alumnos aplicar y desarrollar* conocimientos y competencias en entornos *reales y/o virtuales* de forma *vivencial, activa y flexible* en función de sus necesidades tanto *profesionales como personales*.

* Maestro en Educación Superior y con estudios profesionales en Ciencias de la Comunicación por la Universidad Regiomontana. Actualmente es especialista del área de Diseño y Arquitectura Pedagógica de la Dirección de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey.

** Lic. en Pedagogía y maestría en Administración Educativa. Actualmente se desempeña como arquitecta pedagógica; algunas de sus funciones son la innovación de modelos, acompañamiento a profesores, asesoramiento y colaboración en los diferentes proyectos estratégicos del Modelo Tec21.

Recursos de realidades extendidas que se utilizan en el aprendizaje inmersivo

- Video 360: Grabación mediante una cámara que captura todos los alrededores y permite que el usuario interactúe girando en la dirección que le interese visualizar. De esta forma se puede situar al estudiante en un escenario específico, con alto nivel de inmersión.
- Realidad virtual: Permite tener inmersión en una simulación digital, ajeno a la realidad, en la que el usuario podrá manipular los objetos, hacer uso de avatares, interacción entre campus, simulaciones virtuales, tener reuniones de trabajo e interactuar con el ambiente para consolidar conocimientos y competencias propios de una disciplina. Estimula los sentidos (vista, oído y el tacto).
- Realidad aumentada: Combina elementos del mundo real con elementos digitales, todo en una sola pantalla.

¿Cómo diseño un recurso para el aprendizaje inmersivo con realidades extendidas? Principios inmersivos:

- Crea escenarios que favorezcan el sentido de realidad.
- Planifica la secuencia de acciones para moverse con control y propósito.
- Crea una narración con personajes, para generar respuestas emocionales y cognitivas.
- Incorpora oportunidades para las acciones físicas, como manipular objetos.
- Minimiza distractores que confundan al estudiante.



El aprendizaje inmersivo explota al máximo los atributos de la industria del entretenimiento. Fuente: Observatorio de Innovación Educativa-Tec de Monterrey.

- Construye la experiencia de lo sencillo a lo complejo.
- Diseña una actividad de aprendizaje que abone al desarrollo de una competencia.
- Desarrolla una narrativa que no solo enganche, sino que influya en el proceso de aprendizaje.
- Verifica que el recurso sea amigable y no presente fallas.
- Enriquece las reuniones de trabajo, al contar con herramientas tecnológicas, dando al estudiante la oportunidad de crear nuevas propuestas más allá de las que se hacen en papel.
- Promueve la interacción entre los estudiantes, a través del uso de los avatares y demás recursos dentro del mundo virtual.
- Se tienen inmersiones en video que permiten la sensibilización de entornos reales para el estudio de casos.

Ventajas

- Cubre diferentes estilos de aprendizaje.
- Facilita una enseñanza más inclusiva al permitir a los estudiantes practicar habilidades diferentes a las habituales.
- Fomenta la creatividad y rompe la barrera de la realidad, dando como resultado aprendizajes significativos y desarrollo de competencias.
- Permite la manipulación de objetos tridimensionales y el estudio profundo de modelos gráficos particulares.
- Da pauta a escenarios de interacción e inmersión en entornos simulados y reales donde se podrán aplicar las herramientas y conocimientos específicos de un tópico.
- Permite la interacción en tiempo real.

Conclusión

Sí bien, la tecnología evoluciona y esto permite crear nuevos escenarios en lo educativo, logrando de ese modo enriquecer el proceso de *enseñanza-aprendizaje*, el aprendizaje inmersivo resulta esencial como aquella experiencia que permite a los alumnos desarrollar competencias en entornos virtuales de forma vivencial, activa y flexible, en función de consolidar sus conocimientos.

Referencias

- Sarracino, F (2014). Can augmented reality improve students' learning? A proposal for an augmented museum experience. *Profesorado. Revista de Curriculum y Formación de Profesorado*, 18(3). <https://www.redalyc.org/pdf/567/56733846011.pdf>
- Dede, C (2009). Immersive interface for engagement and learning. *science*, 323(5910), 66-69. <http://science.sciencemag.org/content/323/5910/66.full>

