



La utilización de materiales audiovisuales inmersivos como propuesta de formación.

resumen

Vivimos en un entorno tridimensional, somos seres tridimensionales. En este sentido, nuestra percepción del entorno se basa en ese aspecto fundamental que nos hace interactuar con nuestro alrededor. Con el avance de las TICs se han desarrollado nuevas tecnologías que han creado innovadores materiales audiovisuales que nos permiten disfrutar de una aproximación a dicho entorno dentro de una experiencia inmersiva. Los términos como metaverso, realidad aumentada, videos inmersivos, fotos esféricas poco a poco se van haciendo comunes en el lenguaje popular; lo que antes eran líneas de investigación de los laboratorios más avanzados teóricamente han alcanzado la calle. Todas estas son propuestas de interfaces en las que el usuario puede tener una experiencia inmersiva a través de una tecnología, como pueden ser las gafas y otros dispositivos para interactuar con su entorno virtual o real. Una experiencia donde la realidad y el mundo digital están enlazados, llegando incluso a mejorar la percepción del entorno. Nuestra propuesta se enmarca en la posibilidad de desarrollar cursos abiertos en línea mediante el uso de videos y materiales inmersivos, en los que, el alumno encuentre una aproximación de un entorno específico. Este tipo de materiales en donde el profesor quiera explicar un entorno natural, un paisaje, un ecosistema o un proceso productivo concreto. Sin embargo, pese a las ventajas de dicha tecnología, muchos alumnos carecen de los medios y de los recursos para acceder a ella, siendo necesario estudiar sus posibilidades de utilización en diferentes contextos. Por lo tanto, los desarrollos tecnológicos para la mejora de los procesos de enseñanza-aprendizaje como línea de investigación, se enfoca en analizar el uso que hacen los alumnos y la descripción de sus beneficios e inconvenientes para crear materiales más acordes con su realidad. El trabajo se realizó mediante un análisis lexicográfico de las palabras comentadas por los estudiantes en un cuestionario semiestructurado de preguntas abiertas y cerradas para analizar las ideas presentadas por ellos posterior al uso de dicha tecnología inmersiva, así como verificar la facilidad de utilización, dificultades y cualquier recomendación que resulta de gran utilidad para la mejora de los materiales como complemento a las clases presenciales o en un futuro el desarrollo de cursos completos con el uso de estas técnicas. Al ser digital los materiales pueden grabarse e intercambiarse por los equipos de diferentes universidades, creando así objetos de aprendizaje inmersivos de manera colaborativa. La investigación se incluye como una propuesta conjunta para compartir materiales y experiencias entre la Universidad de la Guajira (UNIGUAJIRA) en Colombia y la Universidad Estadual de Mato Grosso do Sul (UEMS) en Brasil.

palabras clave

Educación, entornos inmersivos, videos esféricos, entornos tridimensionales, análisis cuantitativo, análisis cualitativo

autores

Carlos Busón
UEMS
FUNDECT/CNPq (Dpto.
Docente Externo Máster)

Katherin Pérez Mendoza
UNIGUAJIRA
Ciencias económicas y
administrativas (Dpto.
Económicas)

Carlos Zamberlan
UEMS
Administración y
desarrollo regional (Dpto.
Administración)