



Perspectivas y experiencias didácticas en torno a la Realidad Virtual de última generación: entre el imaginario popular y las posibilidades docentes en el aula.

resumen

Como sabemos el alumnado que llega a las aulas lo hace en un contexto diferente al de hace unos pocos años. El vertiginoso auge de la tecnología ha auspiciado la emergencia de una cultura digital en la que participamos, practicamos e interaccionamos a partir de nuevas herramientas de comunicación. Ejemplos de ello podemos encontrarlo desde las redes sociales digitales (Facebook reconvertido en Meta, Whatsapp, Twitter, Snapchat, Instagram, Tik Tok, Slack, Discord,...) a espacios, entornos y plataformas virtuales, ya sea de ocio o profesionales (Steam, Epic, Uplay, Twitch, Blackboard, Moodle, Canva, Socrative, Edmodo, Evagd...). Su incremento ha sido tan rápido que resulta difícil realizar un seguimiento sistemático de cada una de ellas, con el fin de conocer en profundidad que nos puede aportar en nuestro desempeño docente. Igualmente el desarrollo de las tarjetas gráficas y, sobre todo, la mayor capacidad de procesamiento de los ordenadores, tabletas y teléfonos móviles ha favorecido que se produjera un incremento en su uso, unido al impulso del empleo de múltiples programas y aplicaciones destinados al ámbito educativo, sin que dejemos de lado esa necesidad de recurrir a materiales docentes distintos a los habituales, caso de la popular Realidad Aumentada. Instrumentos y soluciones que, de manera progresiva, se han incorporado a nuestras aulas dentro de ese proceso de experimentación, enseñanza y aprendizaje que nos llevan a investigar las posibilidades didácticas que representan, pero, también, lejos del mundo de los sueños a conocer sus dificultades. Centrándonos en el tema que nos ocupa, si antaño la realidad virtual únicamente podía encontrarse en determinados parques temáticos, hoy día se encuentra presente en numerosos entornos profesionales, laboratorios y en muchos hogares. Como bien sabemos, el coste de este tipo de productos ha ido en descenso a lo largo de los últimos años. Hemos pasado de las económicas y muy asequibles Cardboard que, como solución, ofreció la compañía Google en 2014 -convertido en la actualidad en un proyecto de código abierto- a casi asistir a una carrera por ofrecer nuevos y modernos visores destinados a todo tipo de público y funcionalidad. Circunstancia que conlleva el hecho de que no siempre superen las exigencias del mercado, caso de las gafas HoloLens de la compañía Microsoft destinadas principalmente al marco empresarial. En nuestro caso nos propusimos investigar la potencialidad que nos ofrece la Realidad virtual inmersiva focalizada en el ámbito docente. Con este objetivo principal, a partir del empleo de los cascos de HTC, Oculus Quest (I y II) y HP Reverb G2 venimos explorando las opciones y programas que nos ofrecen las compañías para su uso en el aula. Resultaría extraño que, como profesionales de la docencia, desconociéramos sus posibilidades, más dentro del nuevo marco europeo de competencias digitales. La dinámica social que vivimos hace que debamos tener presente este tipo de herramientas como parte natural de los recursos a nuestra disposición. Los resultados obtenidos de su estudio, análisis y puesta en práctica revelan que si bien estamos ante una herramienta sumamente atractiva para el alumnado, enormemente motivadora y favorecedora de la interiorización de los contenidos, éste es justamente uno de los puntos clave, ya que no siempre se adecuan a las necesidades docentes, escenario en el que aún queda mucho camino por avanzar, pues debemos de ser muy conscientes de los objetivos que buscamos al recurrir a esta herramienta. Todos ellos los factores sobre los que se hace imprescindible reflexionar antes de sumergirnos en el universo de lo virtual.

palabras clave

Realidad virtual, Cambio tecnológico, Educación, Ciencias Sociales

autores

Daniel Becerra Romero

UNED

(Dpto.)