

## Aulas inmersivas: Una herramienta innovadora para fortalecer la gestión docente universitaria

### Immersive classrooms: An innovative tool to strengthen university teaching management

Onaindia Avendaño Karen Coromoto \*

[kareno17@gmail.com](mailto:kareno17@gmail.com)

<https://orcid.org/0009-0009-7615-1976>

Oficina de planificación del sector universitario (Opsu) – Venezuela

DOI: <https://zenodo.org/doi/10.5281/zenodo.10086257>

#### Resumen

Las aulas inmersivas se presentan como espacios innovadores que fortalece la gestión docente en el aula; a través de actividades de realidad virtual y realidad aumentada, ofrecen tanto a docentes como estudiantes una creativa y transformadora forma de enseñar y aprender. Al permitir a los estudiantes sumergirse en entornos virtuales y explorar conceptos complejos y profundos de manera novedosa, se fomenta un aprendizaje más dinámico, más activo y participativo. Adicionalmente, los docentes disponen de una amplia gama de recursos y herramientas que enriquecen las temáticas a abordar. Estas aulas pueden convertirse en un elemento importante para promover temáticas relacionadas con el desarrollo de pensamiento crítico, el trabajo colaborativo, la resolución de problemas en tiempo real, la toma de decisiones y la comunicación efectiva, lo que impulsa el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales claves. En el contexto actual, las aulas inmersivas representan un avance significativo y revolucionario en la educación.

**Palabras Claves:** Aulas Inmersivas, Gestión Docente, Realidad Virtual y Aumentada, Educación Universitaria.

#### Abstract

Immersive classrooms are presented as innovative spaces that strengthen teaching management in the classroom; Through virtual reality and augmented reality activities, they offer both teachers and students a creative and transformative way of teaching and learning. By allowing students to immerse themselves in virtual environments and explore complex and deep concepts in new ways, more dynamic, active and participatory learning is encouraged. Additionally, teachers have a wide range of resources and tools that enrich the topics to be addressed. These classrooms can become an important



element to promote topics related to the development of critical thinking, collaborative work, real-time problem solving, decision making and effective communication, which promotes the development of cognitive and social skills. keys. In the current context, immersive classrooms represent a significant and revolutionary advance in education.

**Key words:** Immersive Classrooms, Teaching Management, Virtual and Augmented Reality, University Education.

## Introducción

El panorama educativo viene teniendo una constante evolución, sobre todo a partir de la llegada de la pandemia el desarrollo y el vertiginoso desarrollo de la Inteligencia Artificial, la cual vino a acelerar significativamente los procesos formativos, impulsando la transición hacia la integración de la virtualidad en las prácticas educativas.

En el ámbito de la gestión docente, especialmente en el entorno universitario, los educadores se encuentran ante una serie de retos significativos, ya que deben responder a las necesidades de una generación de estudiantes considerados nativos digitales, quienes han crecido inmersos por completo en el mundo de la tecnología digital.

Para estos jóvenes, la interacción en entornos virtuales es algo natural, y su habilidad para desenvolverse en ellos es innata.

[Aviña](#) (2023) plantea:

Al ser los docentes uno de los principales elementos en el proceso de enseñanza- aprendizaje, y que a su vez, interactúan normalmente en el aula con una generación distinta a la suya, es imprescindible que reconozca sus particularidades y desarrolle su práctica educativa a partir de éstas, con la intención de generar una conexión a pesar de existir una brecha generacional, la cual puede lograrse a través de la implementación de estrategias tecnológicas y pedagógicas apegadas a las particularidades de esta generación... (p. 2).

Este hecho en sí mismo representa un reto muy grande para los docentes, para estar a la altura y mantenerse a la vanguardia de esta práctica educativa, no es suficiente con proporcionar una educación de alta calidad que fomente la participación activa de los estudiantes y promueva el aprendizaje significativo.

Se tienen que evidenciar cambios profundos en cómo se presentan los contenidos de forma creativa y que se acerque a lo que los estudiantes utilizan en su vida cotidiana, esto debe hacerse teniendo en cuenta la necesidad de fomentar en ellos el pensamiento crítico y la capacidad reflexiva para argumentar sobre sus propios conocimientos.

En este contexto las aulas inmersivas pueden desempeñar un papel fundamental al ofrecer entornos virtuales interactivos, de realidad aumentada, creativas e innovadoras, tanto para los docentes como para los estudiantes, contribuyendo en la superación de los desafíos educativos actuales.

Experimentar la inmersión en estas aulas, puede proporcionar a los docentes la oportunidad de crear experiencias de aprendizaje más controlados; fomentando la participación activa de los estudiantes y facilitando el aprendizaje colaborativo.

El objetivo principal de este artículo es explorar y analizar el avance de las aulas inmersivas y como pueden ser un apoyo para la gestión docente universitaria. Se busca comprender cómo estas herramientas innovadoras pueden fortalecer las prácticas educativas y mejorar la calidad de la educación universitaria.

La pregunta que se espera responder en este artículo es: *¿Cómo pueden las aulas inmersivas ser utilizadas de manera efectiva para fortalecer la gestión docente universitaria y mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes?*

A lo largo se examinarán algunos conceptos básicos; además, se explorarán los desafíos y las consideraciones prácticas para la implementación y se darán algunas recomendaciones generales para su uso efectivo.

## 1. Fundamentos teóricos

En la época contemporánea, resulta inevitable no abordar el impacto del mundo digital, el cual ha generado una transformación radical en el ámbito educativo, abriendo un universo lleno de posibilidades y oportunidades para el aprendizaje.

Para comprender de manera más profunda este mundo virtual, es importante examinar y analizar los conceptos fundamentales que respaldan las aulas inmersivas en esta fascinante temática. Aventurémonos a explorar cada una de estas definiciones y a evaluar su vinculación y relevancia.

Antes de sumergirnos en este tema, es fundamental comprender quiénes fueron los pioneros que acuñaron los términos clave. A través del siguiente cuadro resumen, la cual se menciona en la Figura 1, se pueden visualizar los pioneros de los diferentes conceptos; desde Jaron Lanier quien abordó la noción de realidad virtual, pasando por Tom Caudell y David Mizell con su contribución a la realidad aumentada, hasta llegar a Neal Stephenson quien introdujo la definición de metaverso. Finalmente, encontramos a Christopher Dede, quien comenzó a explorar las experiencias de aprendizaje inmersivas.

## Figura 1

*Pioneros de la realidad virtual, realidad aumentada, Metaverso y Aulas Inmersivas*



*Nota:* elaboración y diseño propio

Estas contribuciones han sentado las bases para el surgimiento y la evolución de las aulas inmersivas, ofreciendo nuevas oportunidades y desafíos emocionantes para la educación del futuro. Revisemos en detalle cada uno de los conceptos y su vinculación con la educación:

### 1.1. Realidad virtual

Es un concepto que ha sido ampliamente estudiado por diferentes autores, sin embargo, se tomará la definición propuesta por la [Facultad de Informática de Barcelona](#) (2008), la cual es planteada:

como un sistema informático que genera en tiempo real representaciones de la realidad, que de hecho no son más que ilusiones ya que se trata de una realidad perceptiva sin ningún soporte físico y que únicamente se da en el interior de los ordenadores. La simulación que hace la realidad virtual se puede referir a escenas virtuales, creando un mundo virtual que sólo existe en el ordenador de lugares u objetos que existen en la realidad. (Párrafo 1)

Esto quiere decir que la realidad virtual es un mundo generado por tecnología informática, donde los escenarios y objetos tienen un aspecto realista, brindando al participante la sensación de estar completamente inmerso en él, gracias a esa tecnología, los usuarios se pueden sumergir en videojuegos como si fueran los protagonistas.

## 1.2. Realidad aumentada

Para comprender el impacto y la importancia de la realidad aumentada (RA) en la tecnología actual, es fundamental explorar su definición, Baldiris et. al (2016, como se citó en [Cabero y Marín, 2018](#)) afirman que:

Hablar de RA es referirnos a una tecnología que persigue la combinación en tiempo real, -con la participación directa del usuario-, de información digital y real a través de diversos dispositivos tecnológicos, que van desde las tablet, las webcam, los smartphone o las gafas, estando esta tecnología a medio camino entre la realidad y los entornos virtuales inmersivos, construyéndose en su combinación una nueva realidad donde la tecnología aporta información complementaria a la existente en la realidad. (Párrafo 8)

La diferencia entre Realidad Virtual (RV) y Realidad Aumentada (RA) es crucial para comprender cómo estas tecnologías están transformando el panorama educativo. En primer lugar, la realidad virtual va más allá de la simple visualización de contenido digital al crear un entorno totalmente inmersivo y autónomo, por otro lado, la RA se enfoca en la superposición de elementos digitales en el mundo físico.

## 1.3. Metaverso

Según [Horcajo](#) (2021) describe este concepto como:

(...) algo que va más allá del universo de nuestra consciencia (en realidad la palabra es una contracción de meta-universo). Se trata de un entorno donde las personas se relacionarían en el ciberespacio a través de avatares o iconos, es decir, representaciones prácticamente idénticas, lógicas, no físicas, de sí mismas, en forma de hologramas. Se ha dicho que se trata de una metáfora del mundo real, sin las limitaciones materiales propios del mismo. (p. 10)

Si revisamos con detenimiento la definición propuesta, se visualiza que el propósito principal es crear un espacio virtual compartido donde numerosas personas puedan interactuar y colaborar en tiempo real; la idea central es combinar el mundo real con el mundo digital, permitiendo vivir experiencias más inmersivas y participar en actividades que pueden ir más allá de lo que es posible en el mundo físico.

Hasta el momento la interrelación de estas tres definiciones señala claramente una transformación en como las personas interactúan con el mundo digital y físico, y en particular, hacia la evolución de la educación aportando, herramientas y enfoques únicos que puedan enriquecer la experiencia educativa.

## 1.4. Aulas inmersivas

A partir de las investigaciones que se vienen desarrollando a nivel mundial con el metaverso, nace una nueva forma de llevar a cabo la práctica educativa que envuelve la realidad virtual y la realidad aumentada, pero con propósito educativo.

Según Palacios (2022, como se citó en [Vásquez 2022](#)), considera que:

Los alumnos pueden estar en un metaverso, en un espacio digital con otras personas y profesores en otros lugares del mundo (...) así, el aula como algo ligado a las paredes deja de ser lo común para abrirse al multiformato y la multiconexión. (Párrafo 7)

Esto llama poderosamente la atención y hace un llamado a la reflexión por parte de los docentes a considerar un aprendizaje con otras características, donde se puedan crear escenarios interactivos y llamativos para el estudiante; con el fin de generar actividades y experiencias de aprendizaje para el fomento de saberes.

Desde la perspectiva de Barrio (2016, como se citó en [Prince 2022](#)):

El aprendizaje inmersivo hace referencia a un aprendizaje que utiliza y juega con la realidad virtual, la realidad aumentada o el vídeo en 360°, una posibilidad real para interactuar con los contenidos que se pretenden transmitir a los alumnos. Tecnología que busca despertar todos los sentidos y llevar al alumnado a vivir una experiencia en otro nivel, despertando su curiosidad, motivación, implicación y creatividad, favoreciendo de esta forma la comprensión y asimilación de contenidos de forma natural. (p. 7)

El alcance y la implementación de las aulas inmersivas puede variar dentro de cada Institución, dependiendo de los recursos disponibles, el enfoque educativo y las políticas establecidas.

Lo importante es saber que todas ellas (la realidad virtual, la realidad aumentada, el metaverso o las aulas inmersivas) combinadas o planificadas por sí sola; brindan un universo de opciones al docente para ser incorporadas en el desarrollo de los recursos y estrategias de aprendizaje.

[Rink](#) (2019) afirma que:

Debido a su capacidad única de involucrar completamente a los estudiantes visual, mental e incluso físicamente, el aprendizaje inmersivo se está volviendo cada vez más popular en el aula. Los docentes se están uniendo a esta tendencia creciente debido al inmenso impacto que tiene en los estudiantes, mejorando sus experiencias de aprendizaje y ayudando a aumentar su comprensión de temas profundos y complejos (s/p).

Al analizar los conceptos previamente revisados como principios para definir la importancia de las aulas inmersivas, se puede afirmar que la integración de la (RV), (RA) y el metaverso en dichos entornos representa una transformación significativa en la educación contemporánea.

De acuerdo con Bazavan (et. al, 2021 como se citó en [Calderón, et. al, 2023](#)):

En definitiva, el avance de las TIC y la integración de tecnologías de simulación como la Realidad Virtual y la Realidad Aumentada están remodelando el panorama educativo. Estas innovaciones no solo optimizan la enseñanza y el aprendizaje, sino que también abren nuevas puertas para la creatividad y la participación activa de los estudiantes. Con estas herramientas a su disposición, la educación está experimentando una transformación significativa, preparando a los estudiantes para un mundo cada vez más digital y complejo (p. 3).

Por un lado, la realidad virtual permite a los estudiantes sumergirse en entornos completamente virtuales y por el otro, la realidad aumentada enriquece el entorno físico con información digital, lo que puede mejorar la comprensión de los conceptos al proporcionar información contextual en tiempo real.

El metaverso, que se basa en tecnologías de RV y RA, lleva la experiencia un paso más allá al crear entornos virtuales altamente interactivos y socialmente conectados; ofreciendo la posibilidad de explorar y aprender sobre temáticas educativas en diferentes mundos.

La combinación de la realidad virtual, la realidad aumentada y el metaverso en las aulas inmersivas proporciona una plataforma poderosa para la educación del siglo XXI., mejorando la participación de los estudiantes, aumentando la comprensión de los conceptos y fomentando habilidades clave del proceso educativo.

### **1.5. Desafíos que enfrentan los profesores en su labor docente y cómo las aulas inmersivas pueden ser una solución innovadora**

Los docentes en general, pero sobre todo los universitarios se enfrentan a una serie de desafíos en su práctica educativa; la diversidad de estudiantes en términos de estilos de aprendizaje, habilidades y facilidad de optar a las diferentes herramientas tecnológicas, ha traído como consecuencia que los profesores tengan que adaptar y ajustar sus enfoques tecno-pedagógicos a la nueva era digital.

Para [Shashank](#) (2022) considera que “Este desafío es particularmente apremiante ya que muchas escuelas y distritos están aumentando el uso de la tecnología en el aula, esperando que los maestros la integren en sus prácticas de enseñanza”. (Párrafo 3)

La llegada del COVID-19 en 2020 evidenció una notable falta de motivación y participación tanto por parte de los estudiantes como de los profesores en la adaptación a la educación en línea. El cambio abrupto de un entorno presencial a uno virtual, sin las herramientas ni los conocimientos necesarios para llevar a cabo eficazmente la enseñanza, generó desmotivación y dificultades para mantener el proceso educativo.

Como resultado de esta situación, en muchos casos, se produjo la interrupción de la continuidad del proceso de enseñanza y aprendizaje. No obstante, muchas personas lograron avanzar a través de la autoformación, esforzándose al máximo para responder a esta demanda tan significativa.

Por su parte [Atarama](#) (2020) señala:

Son muchos los sectores que poco a poco, en total respeto de las recomendaciones de aislamiento social, comienzan a brindar soluciones y a sumar desde su lugar. Uno de los sectores que ha tenido que responder con urgencia a esta situación de crisis es el de la educación (Párrafo 1).

Al observar este escenario, tres años después, con el rápido crecimiento de la Inteligencia Artificial (IA) y todo lo mencionado anteriormente en relación a la realidad virtual, la realidad aumentada, el metaverso y las aulas inmersivas, queda claro para los docentes que el mundo educativo se vuelve cada vez más digital.

Para [Farnós](#) (2021):

...no se puede concebir la labor universitaria, principalmente en instituciones de educación a distancia, sin considerar la necesidad de incorporar tecnologías en los procesos educativos para desarrollar formas de aprendizaje, a través del acceso a múltiples formas de interacción y fuentes de información (s.p).

Esto quiere decir, que los educadores deben contemplar la necesidad de formarse, explorar y utilizar diversas herramientas y plataformas inmersivas con el propósito de determinar cuáles integrar en sus entornos educativos.

Una de las tareas fundamentales que el docente debe tener en cuenta es seleccionar la tecnología que se adapte al contenido a desarrollar, alineándola con el propósito o intencionalidad educativa correspondiente.

Además, es esencial comprender la lógica de la inmersión para asegurarse de que la generación de conocimiento no se descuide en estos entornos e incorporar actividades que fomenten el pensamiento crítico y la reflexión en los estudiantes.

Para nadie es un secreto que los docentes en su mayoría tienen una resistencia muy grande al uso de la tecnología; sin embargo, la dinámica educativa y el avance tecnológico ha hecho que los profesores busquen alternativas, aunque sean pequeñas, para desarrollar algunas experiencias educativas con el uso de la tecnología.

En el fondo, la resistencia al cambio se cimienta en el temor y la incertidumbre. Se pasa de un ambiente conocido y controlado a uno que no lo es. En este sentido, una parte del profesorado piensa que se está perdiendo algo valioso o que no merece la pena el esfuerzo ([DreamShaper](#), s/f).

A esto se une también la falta de recursos para poder acceder a estas herramientas tecnológicas que permitan crear y recrear escenarios 3d en nuestras aulas; aunque a pesar de todos estos inconvenientes podemos ver cada día más experiencias de aprendizaje relacionadas con la realidad virtual.

Las aulas inmersivas podrían surgir como una solución innovadora que aborda algunos de estos desafíos, las herramientas tecnológicas ofrecen una experiencia de aprendizaje altamente interactiva y participativa para los estudiantes.

Las experiencias inmersivas pueden utilizarse para potenciar la enseñanza-aprendizaje, ofreciendo a los alumnos objetos, contextos y realidades que no les serían fácilmente accesibles en un formato tradicional, y donde la virtualidad les abre diferentes posibilidades de acercamiento y exploración ([Tecnológico de Monterrey](#), 2022).

En este contexto los estudiantes pueden experimentar situaciones de la vida real, participar en simulaciones y realizar prácticas de manera segura e intervenida por parte del docente. ¿Dónde está el reto para los docentes con la incorporación de estas experiencias inmersivas?, según el artículo [elEconomista.es](#) (2023), señala:

... es necesario que los docentes se formen y conozcan todas las posibilidades que ofrece este nuevo entorno virtual, ya que solo de esta manera podrán adaptar sus clases, utilizar contenidos inmersivos de la manera apropiada y optimizar el uso del Metaverso para mejorar el proceso de aprendizaje de sus alumnos. Un buen uso de estas tecnologías permitirá experiencias de formación más lúdicas y personalizar el recorrido formativo según el ritmo de cada alumno. (Párrafo, 5)

El conocimiento, la formación, el diseño, la prueba y el uso adecuado de estas herramientas son fundamentales para ofrecer una variedad de formas de presentar contenidos inmersivos a los estudiantes de hoy en día.

Aunque todavía hay un largo camino por recorrer para llevar todas las clases a esta tecnología, es alentador ver los primeros avances, especialmente en el ámbito universitario.

Proyectos de metaverso, realidad aumentada y aulas inmersivas con contenidos específicos en las áreas de ciencias sociales, tecnología y salud están en desarrollo, junto con la creación de laboratorios para la inmersión.

Estos son pasos iniciales que nos permitirán evaluar en un futuro cercano, los resultados efectivos a medida que se avanza.

## **2. Recomendaciones prácticas para la implementación de aulas inmersivas en el contexto universitario**

Para implementar con éxito las aulas inmersivas dentro del proceso educativo, es necesario contar con una metodología sencilla que invite a los docentes a desarrollar los escenarios educativos, que no solo le indique cual herramienta utilizar, sino que le proporcione estrategias que se puedan recrear dentro de las aulas inmersivas definidas.

En este sentido, [Da Rocha y Cartagena](#) (2023) proponen centrarse en una metodología tecnopedagógica, que no es otra cosa que:

un conjunto de principios y prácticas que guían el diseño y desarrollo de experiencias de aprendizaje que incorporan tecnologías digitales. Estas metodologías se basan en la comprensión de los procesos de aprendizaje humano y de las posibilidades que ofrecen las tecnologías digitales para apoyar estos procesos. (p. 9)

Dependerá del enfoque de la institución educativa decidir adoptar una perspectiva o enfoque específico; no obstante, es necesario tener en cuenta algunos elementos principales para su desarrollo.

Una de ella es la planificación previa, tanto del aula inmersiva como de todo el proceso; es decir, considerar la selección de los contenidos a desarrollar, el testeo y selección de las herramientas más adecuadas, el diagnóstico de los estudiantes, en cuanto a sus competencias digitales; entre otros elementos de interés.

Como señala [Amaro](#) (2011) “la planificación didáctica supone organizar la acción mediadora no como un conjunto de acciones imprevisibles y desconectadas entre sí, sino como la puesta en práctica de un plan bien pensado y articulado”. (p. 6)

La implementación exitosa de las aulas inmersivas con propósito educativo, en el contexto universitario supone una planificación cuidadosa y consideración de los aspectos antes señalados. A continuación, se presenta la Figura 2, con algunas recomendaciones prácticas para facilitar la implementación de aulas inmersivas en el entorno universitario.

## Figura 2

### *Recomendaciones prácticas para la implementación de aulas inmersivas*



Nota: Onaindia 2023

Cuando examinamos la imagen proporcionada, se pueden identificar 8 aspectos claves que los docentes deben tener en cuenta al abordar la creación de aulas inmersivas. Es importante resaltar que estos puntos se derivan de la experiencia de la profesora Onaindia en 2023 como diseñadora de contenidos educativos y que parten de los elementos básicos de la planificación educativa:

- a) *Definir un propósito claro.* Establecer un propósito o intencionalidad educativa clara de lo que se desea lograr con el uso del aula inmersiva, esto ayudará a alinear la implementación con la visión educativa que tiene la institución y a enfocar los esfuerzos en aquellas áreas y contenidos que se desean fortalecer.
- b) *Formación continua del docente.* Es fundamental, cuando se decide emprender el desarrollo de aulas inmersivas, se adquieran las habilidades, destrezas técnicas necesarias para aprovechar al máximo las aulas inmersivas y diseñar experiencias de aprendizaje efectivas para los estudiantes, queda de parte de los docentes empezar a formarse por cuenta propia o brindada por la institución.
- c) *Infraestructura tecnológica.* Es muy importante asegurarse de contar con una infraestructura tecnológica adecuada para desarrollar las aulas inmersivas, bien sea con una plataforma propia; o desarrollada por la institución o utilizando las que ya están disponibles en la web de forma gratuita como: Second life, Mozilla Hubs, Wonder, XRChat, Spatial.io; entre otras.
- d) *Diseño curricular integrado.* Es de vital importancia que el diseño curricular este en plena sintonía con los distintos escenarios inmersivos a desarrollar, de una forma coherente y significativa; Esto implica poder identificar las oportunidades específicas donde las aulas inmersivas puedan impactar o mejorar la enseñanza y el aprendizaje.
- e) *Recursos educativos y contenidos adecuados.* Realizar un diagnóstico e inventario de los recursos y contenidos educativos ya elaborados, con la finalidad de ser reutilizados o adaptados a estos espacios virtuales.
- f) *Consideraciones de accesibilidad.* Es necesario realizar un diagnóstico previo de la accesibilidad que tienen nuestros estudiantes de las herramientas inmersivas, hay que asegurarse que todos los estudiantes puedan participar; de allí dependerá de cómo el docente configure el aula.
- g) *Creación de redes de investigación.* Es necesario crear y fomentar la creación de comunidades de investigación entre docentes que desarrollan y utilizan aulas inmersivas u otras herramientas virtuales, en pro de poder compartir experiencias, buenas prácticas y recursos.
- h) *Evaluación de costos y sostenibilidad.* Poder evaluar los costos asociados con la implementación y mantenimiento de las aulas inmersivas a largo plazo, si se quiere tener de manera permanente.

Estas son algunas recomendaciones generales que se deben tomar en cuenta a la hora de decidirse emprender el desarrollo de las aulas inmersivas y que pueden servir como guía inicial para su implementación en el contexto universitario.

Cada institución educativa puede ajustarse según sus necesidades y recursos disponibles, buscando siempre garantizar una experiencia de aprendizaje enriquecedora y efectiva para los estudiantes.

## Consideraciones finales

En la nueva era digital, la incorporación de aulas inmersivas con propósito educativo en la práctica docente se presenta como una transición crucial y transformadora, de lo presencial a un cambio progresivo hacia lo virtual con un potencial que viene a revolucionar la forma en que los estudiantes aprenden y los docentes enseñan.

Al proporcionar experiencias interactivas y realistas, estas aulas inmersivas estimulan la motivación, el compromiso y la comprensión del contenido en los estudiantes; porque estamos entrando en un mundo que para ellos es natural, lo que mejora significativamente el proceso educativo en sus diversos niveles.

A lo largo de este análisis, se han destacado varios aspectos fundamentales que resaltan la importancia de su integración en la educación y la necesidad de que los docentes se involucren activamente en su uso progresivo.

Este método es especialmente útil y valorado para replicar escenarios del mundo real, lo que lleva al aprendizaje a un nivel muy superior. El grado de interacción que se genera no se parecen en absoluto a los cursos online a los que estamos acostumbrados. El estudiante se ve inmerso en situaciones de la vida real ([Brainspro](#) s.f).

Es una oportunidad única para transformar el aprendizaje al proporcionar experiencias educativas inmersivas, no como un simple juego sino en espacios educativos reales, donde los estudiantes interactúan con el contenido educativo de una manera más práctica y significativa para ellos., con el fin de comprender conceptos abstractos y complejos con mayor facilidad.

Al aprovechar las tecnologías inmersivas, los educadores pueden ofrecer a los estudiantes oportunidades únicas para explorar sus intereses y desarrollar sus talentos; a través de la personalización se puede promover un enfoque centrado en el estudiante, lo que impulsa la motivación y la autodirección en el aprendizaje.

[Sánchez, Hernández y Chong](#) (2023) consideran que:

Los docentes en la actualidad hemos tenido que aprender y reforzar estrategias psicológicas y didácticas para hacer de la enseñanza un proceso más dúctil y facilitar el conocimiento a través de teorías del juego y narrativas más empáticas para acercar al discente a estas dinámicas educativa emergentes. (p. 12)

La integración de aulas inmersivas en la práctica docente es fundamental para preparar a los profesores a enfrentar los desafíos de una realidad digital en constante evolución, esto en la práctica educativa

representa un cambio progresivo hacia lo virtual y una oportunidad para trascender de lo tradicional-presencial a lo virtual-inmersivo.

Es necesario que los educadores estén dispuestos a abrazar el cambio, adquirir nuevas habilidades y desarrollar una mentalidad innovadora para adaptarse a la era digital, es un paso crucial para garantizar una experiencia educativa equitativa y enriquecedora para todos los estudiantes en la nueva era del siglo XX.

## Referencias

- Amaro de Chacín, R. (2011). La planificación didáctica y el diseño instruccional en ambientes virtuales. *Investigación y Postgrado*, 26(2), Universidad Pedagógica Experimental Libertador. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=65830335002>
- Atarama, T. (2020). *La educación virtual en tiempos de pandemia*. [La web de Universidad de Piura]. <https://www.udep.edu.pe/hoy/2020/04/la-educacion-virtual-en-tiempos-de-pandemia/>
- Aviña, I. (2023). La generación Z en el ámbito educativo superior: sus retos. *Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*. Vol. XI(1). <https://doi.org/10.46377/dilemas.v11i1.3765>
- BrainsPro (s.f.). *¿Qué es el aprendizaje inmersivo y cómo puede mejorar la enseñanza?* [La web de BrainsPro]. <https://brainspro.com/aprendizaje-inmersivo/>
- Cabero, A. y Marín, V. (2018). Blended learning y realidad aumentada: experiencias de diseño docente. En Monográfico: La revolución del Blended Learning en la Educación a Distancia. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*. Vol. 21(1). <https://doi.org/10.5944/ried.21.1.18719>
- Calderón, R.; Yáñez, M.; Dávila, K. y Beltrán, C. (2023). Realidad virtual y aumentada en la educación superior: experiencias inmersivas para el aprendizaje profundo. *Revista Religación*. Vol. 8(37). <https://doi.org/10.46652/rgn.v8i37.1088>
- DA Rocha, A. y Cartagena, O. (2023). *Educación Inmersiva. 4 claves para crear experiencias educativas efectivas*. (e-Book). Multiversica. En: <https://lnkd.in/d7vA9Jws>
- DreamShaper. (s.f.). *La resistencia de los docentes a nuevas tecnologías y metodologías*. [La web de Blog-ES]. <https://dreamshaper.com/es/blog/la-resistencia-de-los-docentes-a-nuevas-tecnologias-y-metodologias/>
- elEconomista.es (2023). *Contenidos inmersivos y adaptar el papel de los docentes, dos retos de la educación en el Metaverso. Educar en metaverso*. <https://www.eleconomista.es/actualidad/noticias/12161231/02/23/Contenidos-inmersivos-y-adaptar-el-papel-de-los-docentes-dos-retos-de-la-educacion-en-el-Metaverso.html>

- Farnós, J. (2021). *Diseñando escenarios de aprendizaje virtuales con nuevas propuestas disruptivas para transformar la educación en híbrida, inclusiva y ubicua*. [La web de Juan Domingo Farnós]. <https://juandoming.medium.com/dise%C3%B1ando-escenarios-de-aprendizaje-virtuales-con-nuevas-propuestas-disruptivas-para-transformar-la-41d4bf6a30d>
- Horcajo, A. (2021). Metaverso: metáfora del mundo real y mucho más que Internet en 3D. *Revista Digital 4.0, Factoría y Tecnología*. N° 93. [https://s03.s3c.es/pdf/6/f/6f9d1ceaa53a9bc60245a5117440cb71\\_tecnologia.pdf](https://s03.s3c.es/pdf/6/f/6f9d1ceaa53a9bc60245a5117440cb71_tecnologia.pdf)
- Prince, A. (2022). El aprendizaje inmersivo como alternativa educativa en contextos de emergencia. *Revista Podium*, N° 42. <http://dx.doi.org/10.31095/podium.2022.42.2>
- Rink, T. (2019). *5 Razones para Utilizar el Aprendizaje Inmersivo en Tu Aula*. *Blog Boxlight*. [La web de Travis Rink]. <https://lablog.boxlight.com/5-razones-para-utilizar-el-aprendizaje-inmersivo-en-tu-aula/>
- Sánchez, A.; Hernández, R. y Chong, M. (2023). Realidad en la docencia entre presencial, lo virtual y lo inmersivo. *Revista de Investigación Educativa RedCA*, vol. 5(15). <https://revistaredca.uaemex.mx/article/download/20744/15433>
- Shashank. (2022). *Desafíos que enfrentan los docentes en el aula moderna*. *Educación, información*. [La web de Shashank]. <https://gobookmart.com/es/challenges-faced-by-teachers-in-the-modern-classroom/>
- Tecnológico de Monterrey. (2022). *Experiencias de aprendizaje inmersivo para potenciar y reducir la brecha educativa*. [La web de Mosaicotec]. <https://mosaico.tec.mx/es/noticia/experiencias-de-aprendizaje-inmersivo-para-potenciar-y-reducir-la-brecha-educativa>
- Facultad de Informática de Barcelona. (2008). *Realidad virtual. Retro informática el pasado del futuro*. <https://www.fib.upc.edu/retro-informatica/avui/realitatvirtual.html>
- Vázquez, A. (2022). *¿Qué son las aulas invertidas e inmersivas?* <https://www.reforma.com/que-son-las-aulas-invertidas-e-inmersivas/ar2456273>

## Declaración de conflicto de intereses y originalidad

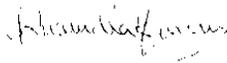
Conforme a lo estipulado en el *Código de ética y buenas prácticas* publicado en *Perspectivas. Revista de Historia, Geografía, Arte y Cultura*, yo, Onaindia Avendaño Karen Coromoto, Cédula de Identidad No. V-10.091.754, declaro al Comité Editorial que:

**No tengo situaciones que representen conflicto de interés real, potencial o evidente, de carácter académico, financiero, intelectual o con derechos de propiedad intelectual relacionados con el contenido del manuscrito del proyecto previamente identificado, en relación con su publicación.**

De igual manera, declaro que,

**Este trabajo es original, no ha sido publicado parcial ni totalmente en otro medio de difusión, no se utilizaron ideas, formulaciones, citas o ilustraciones diversas, extraídas de distintas fuentes, sin mencionar de forma clara y estricta su origen y sin ser referenciadas debidamente en la bibliografía correspondiente.** Consiento que el Comité Editorial aplique cualquier sistema de detección de plagio para verificar su originalidad.

Así lo declaro en Caracas, 15 de agosto de 2023.



Firma

Onaindia Avendaño, Karen Coromoto  
Cédula de Identidad No. V-10.091.754

---

\* Licenciada en Educación mención Tecnología Educativa de la Universidad Central de Venezuela (UCV). Diseñadora teco-pedagógica de propuestas educativas híbridas y virtuales. Profesional III en el área de Orientación y Exploración Vocacional del Programa Nacional de Ingreso (PNI) adscrito a la Oficina de Planificación del Sector Universitario (OPSU-MPPEU), Docente Asistente en la Universidad Experimental de las Telecomunicaciones e Informática (UNETI) en las Unidades Curriculares de Formación Sociocrítica I y II, Técnicas de Estudios e Introducción a la Universidad y al Programa. Asesora Educativa. Actualmente doctorante en Pedagogía Crítica de la Universidad Nacional Experimental Simón Rodríguez (UNESR).