

# Aprendizaje y realidad virtual: proyecto del Tec gana premio en Latam



Un proyecto educativo con **realidad virtual (RV)** del [Tecnológico de Monterrey](#) ganó el **Premio Latinoamericano a la Innovación en Educación Superior 2021**.

La iniciativa “**Zona de aprendizaje inmersivo con realidad virtual: Generando experiencias académicas innovadoras**” fue reconocida en la categoría “Campus universitario innovador y sostenible”.

El premio fue entregado en el marco del [Encuentro Latinoamericano de Innovación en Educación Superior](#), que organiza la **Universidad del Rosario**, de Colombia, y que auspicia el Consorcio Iberoamericano para la Educación en Ciencia y Tecnología (ISTEC).

Este encuentro se encarga de **reconocer y visibilizar proyectos innovadores** desarrollados por la **comunidad educativa** latinoamericana.

El evento, realizado del 20 al 22 de octubre, se recibieron **191 postulaciones de 11 países**, de las cuales 19 postulaciones fueron para la categoría en la que ganó este proyecto del Tec.



width="900" loading="lazy">

### **Aprendizaje inmersivo con uso de tecnologías emergentes**

El proyecto fue galardonado por implementar un **programa piloto en campus Monterrey** al **introducir recursos de realidad virtual**, desde el diseño de la unidad de formación.

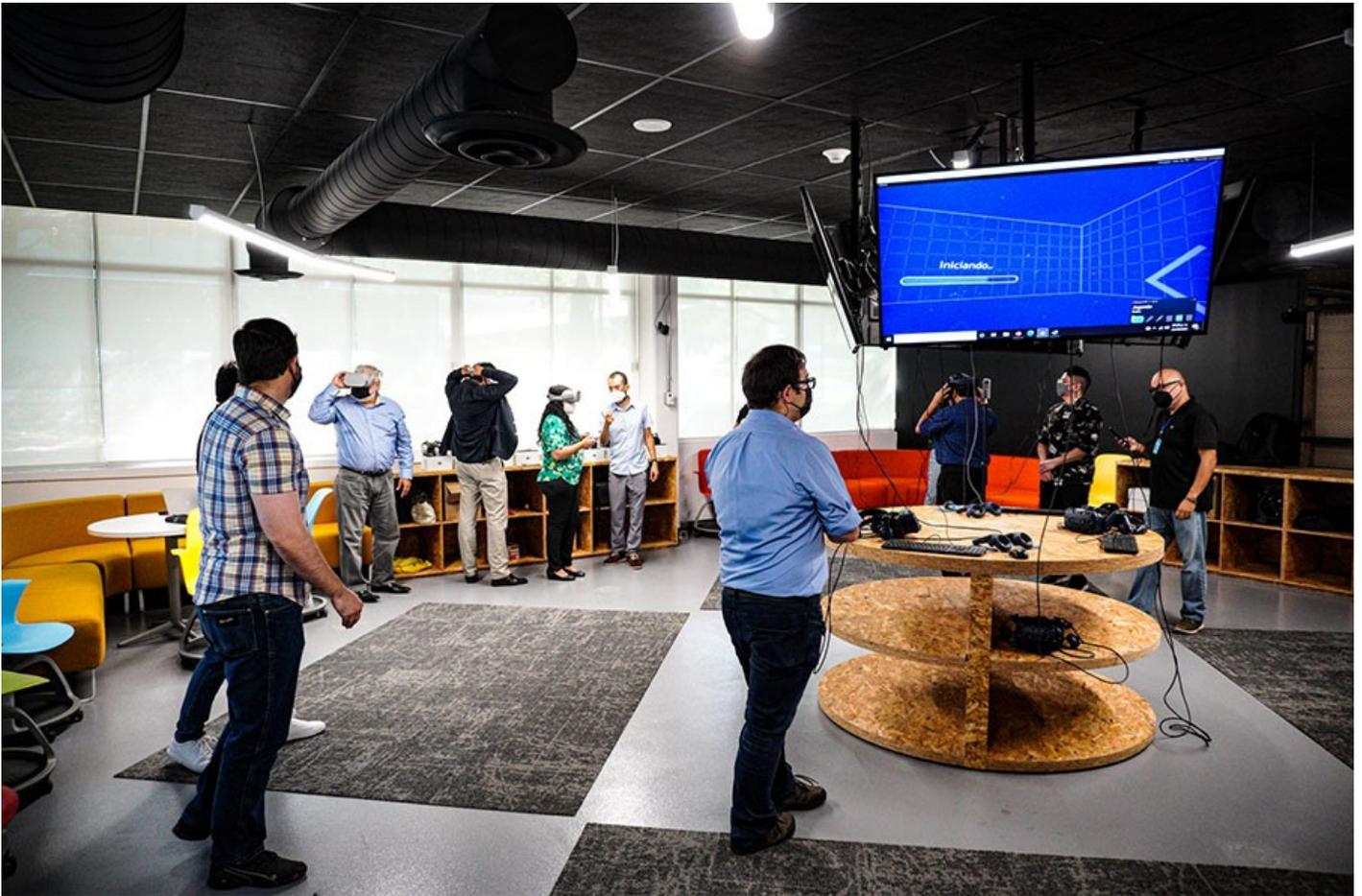
Otros recursos incluyeron la implementación de **realidad aumentada y videos 360°**.

*“De hecho las llamamos **experiencias de aprendizaje inmersivo con tecnologías emergentes, no uso de recursos**”, compartió **Ana Gabriela Rodríguez**, líder de Innovación Educativa del Tec, área encargada desde la investigación, pruebas e implementación de la iniciativa.*

La líder de innovación educativa también comenta que se **labora en conjunto** con los **profesores para capacitarlos** y trabajar la actividad que se va implementar en el espacio.

*“Todas las actividades se van añadiendo a un catálogo que está disponible para todos los profesores del Tec”, añadió Rodríguez.*

Asimismo, la iniciativa **apuesta por un espacio físico de forma cuadrada**. El cual permite que, desde **cualquier ubicación del salón**, los **estudiantes** puedan hacer **uso de la realidad virtual**.



width="900" loading="lazy">

## El uso del espacio de la realidad virtual

La **realidad virtual (RV)** es la inmersión en una **simulación digital** por medio del **uso de visores** en la que el usuario puede manipular los objetos, tener reuniones, interactuar con el ambiente, consolidar conocimientos y competencias propios de una disciplina.

Esta tecnología permite una experiencia individual o colaborativa. A este mundo virtual se puede ingresar mediante una **computadora** o un **celular** a través de un enlace que se envía durante la clase.

*“El diferenciador, **por diseño y con intención educativa**, es el uso del **espacio de realidad virtual**”, agregó Rodríguez.*

El grupo se encuentra **a cargo de Patricia Aldape**, directora de Innovación de Experiencias de Aprendizaje.

Para desarrollar el **área tecnológica se trabajó** en conjunto con Mauricio Martínez, **experto** del área Multimedia Interactiva y Realidad Virtual de la Dirección de Innovación Educativa y Aprendizaje Digital

*“Buscamos que haya una **intención educativa** para poder **llevar a los estudiantes** a ese **espacio**”, menciona Rodríguez.*

Rodríguez compartió que **en el piloto**, llevado a cabo en el **semestre de agosto a diciembre 2019**, se **impactó a más de mil 400 estudiantes**.

La iniciativa se expandió a **inicios de 2020**, logrando **llegar a 600 estudiantes más**.

**Actualmente**, debido a la pandemia por COVID-19, se está **evaluando el uso de los espacios con realidad virtual**.

***“Recibir este premio es comprobar que realmente es un parteaguas diferenciador ante otras iniciativas y hallazgos de mucha investigación”.***

### **Más proyectos del Tec postulados en el Encuentro**

Estos reconocimientos buscan la implementación de las **prácticas innovadoras en la enseñanza**, utilización de las **Tecnologías de Información y Comunicación (TIC)**, y creación de **ambientes físicos flexibles**.

En esta convocatoria se recibieron **191 postulaciones en 4 categorías**:

- Experiencias de aprendizaje transformador
- Campus universitario innovador y sostenible
- Ciencia Abierta
- Colegio innovador y transformador

Fue el 22 de octubre cuando se dio a conocer la noticia por medio de una ceremonia virtual.

En el encuentro **también participaron otros proyectos** elaborados por el área de innovación educativa del Tec.

En la categoría **“Experiencias de aprendizaje transformador”**:

- Diseño y vivencias de experiencias de aprendizaje con Realidad virtual para transformar el proceso de enseñanza"

- Humanizando la experiencia a distancia con [Profesores Holograma](#) en el Tecnológico de Monterrey.

- “Modelo de Aprendizaje Personalizado para la nivelación y mejora académica”, que se posicionó **dentro de los 3 finalistas** de la categoría.

*“Recibir este premio es **comprobar** que realmente es un **parteaguas diferenciador** ante otras iniciativas y hallazgos de mucha investigación”, finalizó Rodríguez.*

**SEGURAMENTE QUERRÁS LEER:**

