

# ¡Realidades mixtas! Profesores se unen para innovar en clases



**¿Cómo integrar las realidades mixtas (virtual/extendida) a las clases?** Profesores de tres universidades de Latinoamérica trabajan en proyectos de innovación educativa para hacerlo posible.

Este esfuerzo es parte de la primera convocatoria del Proyecto Novus Tríada que integran la **Universidad de los Andes de Colombia, Pontificia Universidad Católica de Chile y el Tecnológico de Monterrey.**

La convocatoria Novus Tríada es un fondo concursable al que concurren las tres instituciones y busca desarrollar e impulsar la cultura de innovación educativa sustentada en evidencia en América Latina y la colaboración de sus profesores.

*“El objetivo final de la colaboración es que podamos intercambiar recursos”,* señaló **María Ileana Ruiz Cantisani, directora de Vinculación y Socios Formadores** y profesora a cargo del proyecto.

Un equipo de profesores realizó tres proyectos de realidades mixtas como estrategia de *engagement* y presentó un panorama de cómo esta alianza impacta positivamente al estudiante, permitiéndole involucrarse cien por ciento a estas tecnologías.

Profesores se unen para innovar en clases width="1000" loading="lazy">

*“El trabajo colaborativo sin duda enriquece el desarrollo de nuevas aplicaciones y con ello mejores vivencias para nuestros estudiantes”,* agregó Fabiola Lima, directora de programa de Ingeniería Industrial y de Sistemas de campus Laguna.

Los profesores líderes de este proyecto son: **Juanita Bernal Alvarado y Luis Arturo Pinzon Salcedo** de la Universidad de los Andes en Colombia, **Fabiola Lima Sagui y Ana Mónica Turcios** del Tec campus Laguna y **Luis Aarón Ramírez Robles** del Tec campus Toluca.

Así como **María Ileana Ruiz Cantisani, Vianney Lara Prieto y Ricardo Ipiña Sifuentes** del Tec campus Monterrey y **Claudio Mourgues Álvarez** de la Pontificia Universidad Católica de Chile

Profesores se unen para innovar en clases width="1000" loading="lazy">

### **Tec – Heineken, colaboración 360**

El proyecto de innovación educativa propuesto por el Tec de Monterrey incluye una colaboración con la **Dirección de Tecnología Nacional de Heineken** para hacer uso de videos 360 en una de sus líneas de producción.

Se trata de un recorrido por la empresa en el cual el socio formador presta sus instalaciones y procesos para el aprendizaje de los alumnos.

*“El recurso de la fábrica digital es flexible para que el profesor lo pueda adaptar a su unidad de formación”,* explicó **María Ileana Ruiz Cantisani, directora de Vinculación y Socios Formadores** y profesora del cargo del proyecto.

*“Esa es una de las riquezas que vimos para poder hacer esa conexión de la realidad contra los conocimientos y competencias del estudiante que estamos buscando desarrollar, ofreciéndole espacios de trabajos virtuales pero reales”,* detalló.

El proyecto está conformado por los **campus Laguna, Monterrey y Toluca del Tec de Monterrey** y consiste en aplicar la realidad virtual y la realidad aumentada dentro de la industria en las líneas de envasado de la empresa Heineken.

El equipo del Tec explica que lo que se busca es que las realidades extendidas lleven a los estudiantes a involucrarse y comprometerse emocional, física y cognitivamente.

*“Va más allá de involucrar y comprometer al alumno. El engagement es toda esa actitud de compromiso, involucramiento físico, emotivo e intelectual del estudiante que son los principales aspectos que medimos en el contenido de su unidad de formación más su disciplina”.*

Dentro de la experiencia, el alumno **puede ver en cualquier momento y las veces que sea necesario la empresa**, cómo funciona, y en particular esas estaciones de trabajo en las que está interesado.

Proyecto Novus Triada width="1000" loading="lazy">

## **Systemic Thinker Boost, experiencia de realidad aumentada**

Por su parte la **Universidad de los Andes de Colombia** desarrolló un recurso en realidad aumentada haciendo uso de la gamificación para el aprendizaje.

**Systemic Thinker Boost** es una experiencia para pensadores sistémicos, en la que los alumnos ponen a prueba sus habilidades de pensamiento crítico, creatividad, resolución de problemas y comprensión lectora.

*“Les hablamos de situaciones reales, cosas que son comunes en los países de América Latina y cosas que enfrentarán cuando ya salgan al mundo profesional como ingenieros, así ven la relevancia de esta metodología”.*

Así lo explicó **Juanita Bernal, profesora de la Universidad de los Andes**, quien estuvo a cargo de la actividad.

***“Es a través del juego que se está desarrollando la capacidad de analizar y de vincular situaciones reales con metodologías de sistemas”***

La profesora visitó en mayo el Tec campus Laguna para realizar una actividad de realidad aumentada y pensamiento sistémico con alumnos de la **Escuela de Ingeniería y Ciencias**.

La práctica incluyó un análisis en equipo en el cual los estudiantes de ingeniería debían relacionar casos reales y hacer un *match* entre un caso y una metodología que sugirieron aplicar.

En el encuentro presencial participaron alumnos de segundo año del **modelo educativo Tec21** y alumnos de noveno semestre.

*“Para mí estar en el Tec fue una experiencia super enriquecedora, aprendimos mucho de la aplicación del recurso allá, este intercambio de experiencias también le abre mucho la mente a uno como profesor”,* expresó Juanita Bernal.

Proyecto Novus Triada width="1000" loading="lazy">

## **Realidad virtual 360 en construcción**

La **Pontificia Universidad Católica de Chile** también participó en la iniciativa del Novus Triada que fue aprobada hace tres años y que permitió los desarrollos de los profesores participantes.

Esta institución realizó un proyecto de edificación a través de realidad virtual y recorridos 360 para estudiantes de la carrera de **Ingeniería Civil**.

**El recorrido aprecia una construcción** en la que puede observar el detalle desde el cimiento hasta la edificación y cada etapa de avance.

**SEGURAMENTE TAMBIÉN QUERRÁS LEER:**