

# El futuro llegó: da Tec clases con realidad virtual colaborativa



Asael Villanueva | Redacción Nacional

El **Tecnológico de Monterrey** realizó este semestre su **primera clase** usando **Realidad Virtual Colaborativa** entre **alumnos de varios campus** en una **experiencia 100% inmersiva e interactiva en un entorno virtual**.

Como si se tratara de un **videojuego** o una **escena de la película de Spielberg Ready Player One**, alumnos de **Guadalajara, Monterrey y Querétaro** interactuaron virtualmente para su clase **“Técnicas de Negociación y Comercialización Internacional”**.

**“Este tipo de modelo de clases con realidad virtual colaborativa y con valor en los créditos académicos, es probablemente la primera vez que se ofrece en el mundo”**, comentó a **CONECTA** Irving Hidrogo, director de **Innovación con Tecnología**.

**“No solamente es la tecnología, sino todo el desarrollo pedagógico que se encuentra detrás, para lograr que esto esté incorporado formalmente en el curso”**, añadió.

{"preview\_thumbnail":"/sites/default/files/styles/video\_embed\_wysiwyg\_preview/public/video\_thumbnails/h Video (Adaptable, autoplaying)."}}



/>>

## LA EXPERIENCIA

Los **alumnos se ponen sus visores y se conectan para entrar a un entorno virtual** -en donde **son representados con un avatar que ellos diseñaron**- y pueden interactuar con sus contrapartes.

Dentro de la plataforma **pueden hacer uso de recursos como presentaciones, videos y notas**, además de que los avatares simulan **aspectos del lenguaje corporal como la gesticulación** de los participantes.

Así, durante el semestre, **realizaron ejercicios y hasta su examen final de negociación internacional, interpretando e interactuando con diversos personajes ficticios de casos hipotéticos de negociaciones.**

```
{"preview_thumbnail": "/sites/default/files/styles/video_embed_wysiwyg_preview/public/video_thumbnails/Video (Adaptable)."}}
```

***“Te estás viendo como el personaje que creaste para ti y te concentras un poco más en cumplir las metas de ese personaje, es como si fuera un videojuego”***, afirmó Marcos Márquez, alumno de campus Monterrey.

***“Puedes ver, por ejemplo, más la actitud no verbal de las contrapartes, cómo se comportan, qué están haciendo, para dónde ven, todas las gesticulaciones, etc.”***, agregó el profesor Horacio Carreón, sobre las ventajas para la materia.



/>>

## LA TECNOLOGÍA Y LA EDUCACIÓN

David Garza, rector de la institución, expresó a CONECTA que el Tecnológico de Monterrey incorpora tecnologías avanzadas con el objetivo de agregar valor a la experiencia de aprendizaje de sus estudiantes.

*“El modelo de Realidad Virtual Colaborativa permite interactuar en entornos virtuales y exponer así a los alumnos a situaciones y contextos que, de otra manera, no estarían disponibles”,* afirmó.

Por su parte, Beatriz Palacios, directora de Innovación Educativa del Tec, informó que se espera que esta y otras tecnologías sean replicadas en más clases, como parte de la implementación del [Modelo TEC21](#).



/>>

***“Queremos poderlo desplegar a partir del próximo año en más de las materias que tenemos y con todos los campus del Tec ya pudiendo participar. Podemos asegurar que el alumno puede tener ese proceso de relación con sus compañeros que están en diferentes partes del país y vivir el mismo proceso de enseñanza”, sostuvo.***

La realización de la clase con este tipo de tecnología ha sido posible gracias a la participación de la empresa **Immersive VR Education**, quienes desarrollaron la plataforma de colaboración en realidad virtual **Engage**.

En el Tec, la **Realidad Virtual** se utiliza además en otros proyectos como en la **visualización de las partes del cuerpo humano** para estudiantes de Medicina.

Este proyecto forma parte de una serie de **innovaciones educativas**, como [el proyecto de clases usando proyección bidimensional con efecto holográfico](#) y tecnologías como impresión en 3D e inteligencia artificial, entre otras.



/>>

**LEE TAMBIÉN:**