

# ESCENARIOS DE APRENDIZAJE EN REALIDAD VIRTUAL. CONOCE TU CENTRO, EL CASO DE LA FAC. DE CC DE LA EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD DE SEVILLA



**Serrano-Hidalgo, Manuel,**

<https://orcid.org/0000-0003-1029-7066>, masehi@us.es;

**Villarreal-Palomo, María,**

<https://orcid.org/0000-0001-8801-3663>, mariavp@grupotecnologiaeducativa.es

**Gallego Pérez, Óscar Manuel,**

<https://orcid.org/0000-0001-8450-8634>, ogallego@us.es

**Palabras clave:** Realidad Virtual, Universidad, Innovación

## RESUMEN

Entre las tecnologías educativas que están cobrando una mayor importancia en la actualidad se encuentra la realidad virtual (RV). La creación de escenarios virtuales con el fin de que los futuros alumnos de centros educativos conozcan sus instalaciones mucho mejor hace posible el desarrollo de este estudio centrado en la facultad de CC de la Educación de la Universidad de Sevilla.

## 1. INTRODUCCIÓN

La educación, como cualquier otra disciplina, se encuentra en constante transformación conforme al contexto y a la evolución de la sociedad. Las tecnologías educativas son una pieza clave a la hora de incorporarlas en este proceso.

Entre las tecnologías educativas que están cobrando una mayor importancia en la actualidad se encuentra la realidad virtual (RV). Por realidad virtual se entiende como “aquella tecnología que posibilita al usuario, mediante el uso de un visor RV, sumergirse en escenarios virtuales, en primera persona y en 360°” (Cañellas, 2017; citado por Cabero y Fernández, 2018).

Para que la institución universitaria tenga éxito entre la generación de innovación, esta debe transformarse para lograr ser una Universidad innovadora acorde a los destinatarios. Ante esta situación, resulta fundamental conocer las tendencias tecnológicas para así integrarlas en el terreno educativo. De esta manera, se observa que la realidad virtual es una tecnología que permite el acercamiento de esta institución hacia su digitalización (Cabero y Fernández, 2018).

Las universidades han estado generalmente muy comprometidas con la incorporación de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en las actividades de gestión, investigación y docencia. La Universidad actual se siente transformada por diferentes aspectos, como son la globalización, las características de los nuevos alumnos, la internacionalización, la competencia entre universidades por la captación de estudiantes y las TIC (Cabero y Fernández, 2018).

Estos dos últimos aspectos se fusionan para el presente estudio sobre el uso de realidad virtual para acoger a estudiantes, facilitando el acceso al centro de manera innovadora a través de una experiencia inmersiva mediada por la tecnología. Para ello, se establece una red donde colaboran la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Sevilla junto al Secretariado de Acceso y el Secretariado de Innovación Educativa. Según Contre-

ras et al. (2017), la orientación profesional a través de medios audiovisuales resulta una estrategia innovadora para la elección del centro universitario por parte de los estudiantes.

Las visitas virtuales se definen como “aplicaciones interactivas donde se recrea un elemento o espacio real generalmente mediante un conjunto de fotografías panorámicas de alta resolución” (Aranda, 2014, p.3), y se crean combinando la fotografía profesional, las nuevas tecnologías aplicadas y la informática e internet. Además, permite incorporar información complementaria, tales como recursos de audio, texto, imagen o vídeo (Aranda, 2014).

## 2. MÉTODO

En este caso, el estudio se centra en una investigación sobre los efectos que tiene en los futuros alumnos de la Facultad de CC. Educación de la Universidad de Sevilla, la presentación del centro universitario haciendo uso de la realidad virtual.

Para ello, se ha administrado un cuestionario con preguntas para detectar cómo perciben este modo de presentación del mismo, los dispositivos electrónicos a su alcance para su inmersión, así como hacerles reflexionar sobre el valor de esta experiencia innovadora.

Las preguntas de investigación propuestas a los futuros alumnos de la facultad han sido:

- ¿La información presentada consideras que tiene un formato innovador?
- La interacción que te permite el escenario, ¿ayuda a comprender mejor donde estamos y que podemos hacer que cuando se usan planos tradicionales?
- ¿En qué dispositivo has visualizado la visita virtual?
- ¿Crees beneficioso esta forma de presentar la información para conocer mejor el centro universitario?

## 3. RESULTADOS

3.1. Mostramos un resumen de respuestas del alumnado de 2º de Bachillerato de distintos centros de Sevilla y provincia (muestra de 234 alumnos)

3.1.1. ¿La información presentada consideras que tiene un formato innovador?

La mayoría manifiesta que este formato no lo conocían y que les parece muy innovador (más del 90%) ya que se sale de lo habitual y los acerca a la realidad de forma fácil

3.1.2. La interacción que te permite el escenario, ¿ayuda a comprender mejor donde estamos y qué podemos hacer que cuando se usan planos tradicionales?

La mayoría manifiesta que la inmersión en la realidad y el poder interactuar con los elementos interactivos hacen que la información sea más fácilmente comprensible (más del 77%).

3.1.3. ¿En qué dispositivo has visualizado la visita virtual?

Más del 80% lo ha visualizado en sus móviles, sólo un pequeño porcentaje inferior al 3% lo ha experimentado con gafas de RV.

3.1.4. ¿Crees beneficioso esta forma de presentar la información para conocer mejor el centro universitario?

Más del 80% reconoce que el impacto en la forma de presentar la información favorece conocer el centro en el que desean cursar sus estudios universitarios.

#### 4. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Una vez analizadas las respuestas recogidas en los distintos centros de secundaria los alumnos aplauden la puesta en marcha de este tipo de acciones encaminadas a dar a conocer sus futuros centro de estudio en estos nuevos soportes.

La interacción con los escenarios presentados hace que el contenido presentado se encuentre reforzado con elementos como vídeo, audios e imágenes que se superponen a los escenarios y con ello se alcance un mayor nivel de conocimiento del centro presentado.

La implicación de diversos servicios de la propia universidad para poner en práctica este tipo de escenarios es fundamental ya que cada uno de ellos debe de aportar los elementos necesarios para que el resultado sea óptimo.

#### REFERENCIAS

- Aranda, H. (2014). Diseño de una visita virtual por el campus de la Universidad de Almería como base de información georreferenciada. Universidad de Almería. <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=Q07eAgAAQ-BAJ&oi=fnd&pg=PR1&dq=visita+virtual+&ots=4iiAx7BIMc&sig=R-1z0v-JVydxNJVPGacv4piOl6Qo#v=one-page&q=visita%20virtual&f=false>
- Cabero, J. A. (2014). Creación de entornos personales de aprendizaje como recurso para la formación. El proyecto Dipro 2.0. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (47), a261-a261. <https://doi.org/10.21556/edutec.2014.47.80>
- Cabero Almenara, J., y Fernández Robles, B. (2018). Las tecnologías digitales emergentes entran en la Universidad: RA y RV. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 21(2), pp. 119-138. [HTPS://DOI.ORG/10.5944/RIED.21.2.20094](https://doi.org/10.5944/RIED.21.2.20094)
- Contreras, J. M., Mirabal, J. M., Fong, J. L., Machado, M. D., de la Hoz Rojas, L. y Cobo, M. R. (2017). Visita virtual a la Facultad de Estomatología: pertinencia en la orientación profesional de la carrera. *EDUMECENTRO*, 9(3), 232-247. <http://scielo.sld.cu/pdf/edu/v9n3/edu15317.pdf>
- García-Martínez, J. A., Herrera-Villalobos, G., & Fallas-Vargas, M. A. (2021). Aprender conectados: un estudio sobre las redes personales de aprendizaje de estudiantes universitarios. *Educatio Siglo XXI*, 39(2), 41-60. <https://doi.org/10.6018/educatio.463821>
- Hidalgo, A. J. (2020). Análisis descriptivo de Entornos Personales de Aprendizaje: estudio de caso en Enseñanza Obligatoria. *RIITE Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa*. <https://doi.org/10.6018/riite.369311>