

Divulga UAB

Revista de difusió de la recerca de la Universitat Autònoma de Barcelona

26/09/2024

Transformación educativa: Realidad Virtual Inmersiva en la formación docente



La Realidad Virtual Inmersiva (IVR) está revolucionando la formación docente al ofrecer simulaciones prácticas de situaciones disruptivas en el aula. Un estudio liderado por la Universitat Autònoma de Barcelona y la Universidad Complutense de Madrid destaca que la plataforma IVR - Didascalia Virtual-Classroom mejora competencias en gestión educativa y promueve su integración y aceptación entre futuros y actuales docentes.

La formación de profesores es percibida por el estudiantado como insuficiente y demasiado teórica. Como respuesta, se han implementado los sistemas de Realidad Virtual Inmersiva (RVI). Esta tecnología utiliza entornos virtuales para sumergir al usuario en una experiencia simulada, permitiéndole sentirse físicamente presente en el entorno escogido. La RVI favorece la parte práctica de la teoría mostrada en las aulas, siempre de forma controlada y sin consecuencias negativas reales.

En el estudio realizado por la Universidad Complutense de Madrid y la Universitat Autònoma de Barcelona, se ha analizado la usabilidad y aceptación de esta herramienta de formación de formadores, específicamente con el sistema IVR - Didascalia Virtual-Classroom.



Classroom. Con esta plataforma, probada con 84 participantes, se han analizado integralmente los problemas de usabilidad para mejorar la funcionalidad y facilitar su integración en la formación de profesores. Además, se encuestó a 278 personas relacionadas con el mundo de la docencia o la formación de formadores para obtener un análisis más extendido y complejo.

Para entender los resultados del estudio, es necesario explicar cómo funciona la plataforma. Esta permite una inmersión completa a los estudiantes mediante gafas de realidad virtual. Durante la simulación, la persona se enfrenta a tres comportamientos disruptivos comunes en un aula y debe reaccionar. Según su actuación: tono de voz, contenido del discurso, lenguaje no verbal, distancia con los avatares y dirección de su mirada; obtendrá una respuesta del programa. Posteriormente, en el grupo aula, se evalúan y reflexionan las decisiones tomadas para descubrir estrategias de mejora, construir conocimiento y desarrollar competencias. Esto permite evaluar el desempeño del docente según su capacidad de percibir e interpretar eventos relevantes para el aprendizaje de forma más realista. Para más información, en este [enlace](#) hay un vídeo sobre una actividad completa.

Los resultados del estudio sobre Didascalia VC indican que la plataforma fue bien recibida por profesores en ejercicio y futuros profesores. Se observó una alta aceptación en términos de usabilidad, utilidad percibida, actitud e intención de uso para desarrollar competencias en la gestión del aula. Los participantes expresaron su deseo de usar la plataforma en el futuro, sugiriendo su implementación en talleres, proyectos escolares y módulos de formación progresivos y personalizados. Sin embargo, se identificaron áreas de mejora, como la necesidad de una retroalimentación más detallada y mayor preparación inicial. Los resultados sugieren que Didascalia VC tiene el potencial de ser una herramienta valiosa para el desarrollo de competencias en la gestión del aula en la formación de profesores, así como otras herramientas de Realidad Virtual Inmersiva que acerquen la realidad de las aulas.

Ibis M. Álvarez¹, Borja Manero², Alejandro Romero-Hernández², Miriela Cárdenas³ & Isabel Massó³

¹Departamento de Psicología Básica, Evolutiva y Educativa, Universitat Autònoma de Barcelona

²Departamento de Enginyeria de Programario e Inteligencia Artificial, Universidad Complutense de Madrid

³Estudiante de doctorado. Doctorado Interuniversitario en Psicología de la Educación (DIPE-UAB)

ibismarlene.alvarez@uab.cat

Referencias

Álvarez, I. M., Manero, B., Romero-Hernández, A., Cárdenas, M., & Masó, I. (2024). **Virtual reality platform for teacher training on classroom climate management: evaluating user acceptance**. *Virtual Reality*, 28(2), 1-17. <https://doi.org/10.1007/s10055-024-00973-6>