

Realidad Inmersiva en Educación: Potencial, Riesgos y Buenas Prácticas

Tecnologías Emergentes e Impacto Social | Impacto social de las tecnologías emergentes

Descripción del Curso

Este curso, Impacto social de las tecnologías emergentes, explora las dimensiones sociales, éticas y pedagógicas de las tecnologías disruptivas, con énfasis en la realidad virtual (VR) y la realidad aumentada (AR). La Unidad 6 se centra en definir criterios de evaluación y métricas para medir el logro de aprendizaje y la experiencia del usuario en entornos de Realidad Inmersiva, incorporando consideraciones de seguridad y ética. A lo largo del programa, los estudiantes analizan cómo las tecnologías inmersivas afectan la educación, la inclusión, la privacidad y la seguridad, y aprenden a traducir conocimientos teóricos en prácticas evaluativas y analíticas concretas. La unidad propone: (i) indicadores de aprendizaje específicos y medibles para experiencias VR/AR; (ii) métricas de experiencia de usuario (usabilidad, satisfacción, presencia, carga cognitiva) y de seguridad/ética; (iii) diseño de instrumentos de recolección de datos y procedimientos de análisis para retroalimentar la práctica educativa; (iv) consideración de aspectos de seguridad, consentimiento, accesibilidad e inclusión; (v) construcción de rubricas y marcos que integren aprendizaje y experiencia del usuario, con foco en la mejora continua. Este enfoque interdisciplinario combina educación, psicología, ética de la tecnología y métodos de análisis, preparando a estudiantes para evaluar críticamente proyectos de tecnologías inmersivas y proponer mejoras con impacto social positivo. Dirigido a estudiantes a partir de 17 años en adelante, el curso ofrece herramientas para diseñar, medir y optimizar experiencias VR/AR responsables y efectivas en contextos educativos, laborales y comunitarios.

Competencias

- Definir indicadores de aprendizaje específicos y medibles para experiencias VR/AR, alineados con objetivos pedagógicos y de inclusión.
- Establecer métricas de experiencia de usuario (usabilidad, satisfacción, presencia, carga cognitiva) y de seguridad/ética para entornos inmersivos.
- Diseñar instrumentos de recolección de datos (cuestionarios, logs de interacción, grabaciones) y procedimientos de análisis (cuantitativos y cualitativos) para la retroalimentación educativa.
- Interpretar resultados de evaluaciones para proponer mejoras en contenidos, metodologías y experiencias VR/AR.
- Aplicar principios de seguridad, privacidad y ética en el diseño y evaluación de experiencias inmersivas.
- Comunicar hallazgos técnicos y éticos de forma clara y responsable a distintos actores educativos y comunitarios.

Requerimientos

- Conocimientos básicos de tecnologías emergentes, VR/AR y fundamentos de evaluación educativa.

- Acceso a dispositivos VR/AR y entornos de prueba para prácticas y evaluación.
- Habilidades en recopilación y análisis de datos (cuantitativos y cualitativos) y manejo de herramientas de análisis apropiadas.
- Capacidad para trabajar de forma colaborativa, gestionar proyectos y gestionar consideraciones de seguridad y ética.
- Lectura y comprensión de materiales en español; disposición para realizar lecturas complementarias y trabajos de campo o estudio de caso.
- Compromiso con la protección de datos, consentimiento informado y diseño inclusivo en entornos inmersivos.

Unidades del Curso

Unidad 1: Unidad 1: Potencial pedagógico y social de la Realidad Inmersiva (VR/AR) en educación y comunidades

Objetivos de Aprendizaje

- Reconocer las dimensiones pedagógicas (inmersión, aprendizaje experiencial, motivación, transferencia) y sociales (participación, inclusión, colaboración) asociadas a VR/AR.
- Analizar ejemplos de uso de VR/AR en aulas y comunidades para comprender su impacto potencial.
- Evaluar condiciones necesarias para la implementación, como recursos, acceso, capacitación y apoyo institucional.

Contenidos Temáticos

1. **Dimensiones pedagógicas de VR/AR:** aprendizaje experiencial, motivación, transferencia y evaluación formativa.
2. **Dimensiones sociales de VR/AR:** inclusión, participación, colaboración, identidad y pertenencia.
3. **Factores para la implementación responsable:** infraestructura, capacitación docente, políticas institucionales y apoyo comunitario.

Actividades

- **Actividad 1: Mapeo del potencial** – Análisis guiado de ejemplos de VR/AR en educación y comunidades, identificando beneficios y limitaciones. Puntos clave: identificar objetivos de aprendizaje, actores involucrados y contextos. Aprendizajes: reconocimiento de oportunidades y condiciones necesarias para su éxito.
- **Actividad 2: Taller de diseño de un microproyecto comunitario** – Propuesta de una experiencia inmersiva para una comunidad local, definiendo objetivos y roles. Puntos clave: alcance, recursos, inclusión y evaluación formativa. Aprendizajes: capacidad de diseñar iniciativas con impacto social.
- **Actividad 3: Análisis crítico de casos** – Estudio de casos de uso de VR/AR en educación y comunidad, identificando lecciones aprendidas y riesgos potenciales. Puntos clave: análisis de contexto, evidencias y transferibilidad. Aprendizajes: pensamiento crítico sobre implementación.

- **Actividad 4: Debate guiado** – Discusión sobre condiciones éticas y de bienestar para el uso de VR/AR en entornos educativos. Puntos clave: roles, responsabilidades y principios de seguridad. Aprendizajes: capacidades de argumentación y toma de decisiones colaborativas.

Evaluación

- Rúbrica de participación y argumento crítico en debates (objetivo general y específicos).
- Informe de análisis de casos y propuesta de microproyecto con justificación pedagógica y social (integrando evidencia).
- Mapa conceptual de las dimensiones pedagógicas y sociales identificadas, con ejemplos de buenas prácticas.

Unidad 2: Unidad 2: Riesgos éticos, de privacidad, seguridad, sesgos y bienestar en Realidad Inmersiva

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar riesgos de privacidad y seguridad en entornos VR/AR y las implicaciones para la protección de datos y consentimiento informado.
- Analizar sesgos, representaciones y efectos en equidad y bienestar emocional de los participantes.
- Proponer mitigaciones y prácticas institucionales para garantizar bienestar digital, seguridad y ética.

Contenidos Temáticos

1. **Privacidad y seguridad en VR/AR:** datos recogidos, consentimiento, control de acceso y protección de información sensible.
2. **Sesgos y bienestar emocional:** influencia de contenidos, percepción de presencia, riesgos de acoso o desorientación.
3. **Gobernanza y prácticas institucionales:** políticas, roles, protocolos y capacitación para docentes y estudiantes.

Actividades

- **Actividad 1: Revisión de políticas de uso** – Análisis de políticas institucionales o de curso sobre VR/AR y propuesta de mejoras. Puntos clave: consentimiento, datos, tiempos de uso, contención. Aprendizajes: capacidad de lectura crítica de normas.
- **Actividad 2: Simulación de consentimiento informado** – Elaboración y revisión de un consentimiento para una experiencia inmersiva, enfatizando claridad y derechos del participante. Puntos clave: claridad, finalidad, límites. Aprendizajes: habilidad de comunicar y evaluar consentimiento.
- **Actividad 3: Taller de seguridad y bienestar** – Construcción de prácticas seguras en el aula (pausas, ergonomía, límites de uso, señales de alerta). Aprendizajes: diseño de entornos seguros y sostenibles.
- **Actividad 4: Estudio de casos de incidentes** – Análisis de incidentes reales y propuesta de protocolos de mitigación y respuesta. Aprendizajes: capacidad de respuesta ante posibles situaciones de riesgo.

Evaluación

- Evaluación de análisis de riesgos y propuestas de mitigación (rubrica de seguridad y ética).
- Proyecto de políticas de clase/institución para VR/AR, con criterios de consentimiento, datos y bienestar.
- Ensayo corto crítico sobre un caso estudiado, con recomendaciones prácticas.

Unidad 3: Unidad 3: Evidencia y fuentes sobre el impacto de la Realidad Inmersiva en aprendizaje, participación y equidad

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar tipos de evidencia (experimentos, estudios de caso, metaanálisis) sobre VR/AR en educación.
- Analizar la calidad metodológica y sesgos de las fuentes, así como la transferencia a contextos reales.
- Interpretar resultados y traducir hallazgos en recomendaciones para prácticas pedagógicas y políticas institucionales.

Contenidos Temáticos

1. **Evidencias y tipos de investigación:** qué se puede deducir de estudios de VR/AR en educación.
2. **Evaluación crítica de fuentes:** calidad, sesgos, replicabilidad y contexto.
3. **Interpretación y transferencia:** cómo aplicar hallazgos a prácticas escolares y comunitarias.

Actividades

- **Actividad 1: Revisión de artículo académico** – Lectura crítica de un artículo sobre VR/AR y aprendizaje, con debate sobre validez y aplicabilidad. Aprendizajes: identificar fortalezas y limitaciones.
- **Actividad 2: Discusión de metaanálisis** – Análisis de un metaanálisis y extracción de conclusiones para escenarios educativos. Aprendizajes: síntesis de evidencia y generalización cautelosa.
- **Actividad 3: Informe de evidencia para plan institucional** – Elaboración de un informe breve para presentar evidencia relevante y recomendaciones para implementación responsable. Aprendizajes: comunicación de hallazgos y recomendaciones basadas en evidencia.
- **Actividad 4: Presentación de hallazgos** – Puesta en común de hallazgos y discusión de implicaciones para prácticas pedagógicas. Aprendizajes: pensamiento crítico y comunicación con pares.

Evaluación

- Rúbrica de análisis crítico de literatura y capacidad de síntesis.
- Informe de evidencia con recomendaciones para una propuesta educativa.
- Presentación grupal de hallazgos y justificación de decisiones basadas en evidencia.

Unidad 4: Unidad 4: Buenas prácticas pedagógicas para la integración de experiencias de Realidad Inmersiva

Objetivos de Aprendizaje

- Diseñar experiencias VR/AR seguras, con consideraciones de ergonomía, límites de tiempo y contención emocional.
- Incorporar principios de accesibilidad para diversidad de estudiantes (personas con discapacidad, distintas capacidades, idiomas).
- Planificar evaluaciones y estrategias de apoyo para garantizar bienestar digital y aprendizaje sostenible.

Contenidos Temáticos

1. **Diseño instruccional para VR/AR:** alineación con objetivos, contenidos y evaluación.
2. **Seguridad, ergonomía y bienestar:** pausas, postura, limitación de tiempo, señales de seguridad.
3. **Accesibilidad e inclusión:** adaptaciones, subtítulos, descripciones y navegación accesible.

Actividades

- **Actividad 1: Taller de diseño inclusivo** – Construcción de una experiencia VR/AR que atienda a diversidad de estudiantes, incorporando ajustes de accesibilidad y consideraciones ergonómicas. Aprendizajes: diseño centrado en el usuario y accesibilidad.
- **Actividad 2: Lista de verificación de seguridad** – Elaboración de un checklist de seguridad, ergonomía y bienestar para usar en el aula. Aprendizajes: implementación de prácticas seguras.
- **Actividad 3: Puesta en marcha de un prototipo** – Simulación de implementación en un curso ficticio, con plan de gestión de tiempos y pausas. Aprendizajes: coordinación entre tecnología y pedagogía.
- **Actividad 4: Evaluación de accesibilidad** – Auditoría de una experiencia VR/AR existente, con recomendaciones de mejora. Aprendizajes: sensibilidad ante la diversidad y mejora continua.

Evaluación

- Rúbrica de diseño de experiencia VR/AR inclusiva y segura.
- Plan de implementación con criterios de accesibilidad y bienestar digital.
- Informe de revisión de seguridad y ergonomía acompañado de propuestas de mejora.

Unidad 5: Unidad 5: Diseño de una unidad didáctica o proyecto que incorpore Realidad Inmersiva

Objetivos de Aprendizaje

- Definir objetivos de aprendizaje específicos y medibles que se alcancen mediante experiencias VR/AR.
- Diseñar actividades y recursos que conecten la experiencia inmersiva con el currículo y las competencias deseadas.

- Desarrollar criterios de evaluación y instrumentos para valorar el aprendizaje y la experiencia del usuario.

Contenidos Temáticos

1. **Backwards design y planificación de unidades:** identificar resultados deseados y evidencias.
2. **Integración de recursos VR/AR en secuencias didácticas:** secuenciación, variedad de experiencias y apoyo docente.
3. **Criterios e instrumentos de evaluación para VR/AR:** rúbricas, listas de verificación y "portafolios" de evidencias.

Actividades

- **Actividad 1: Taller de diseño de unidad VR** – Elaboración de objetivos, actividades y criterios de evaluación para una unidad temática. Puntos clave: alineación, coevaluación, evaluación formativa. Aprendizajes: capacidad de traducir objetivos pedagógicos en experiencias inmersivas.
- **Actividad 2: Plan de evaluación y rúbrica** – Construcción de rúbricas para evaluar aprendizaje y experiencia del usuario en VR/AR. Aprendizajes: claridad de criterios y métodos de valoración.
- **Actividad 3: Prototipo de lección VR** – Desarrollo de un prototipo de lección con un recurso inmersivo, descripción de roles, tiempos y evaluaciones. Aprendizajes: implementación práctica y gestión del flujo de aprendizaje.
- **Actividad 4: Revisión por pares** – Evaluación entre pares y mejora iterativa del diseño de la unidad. Aprendizajes: colaboración y mejora continua.

Evaluación

- Rúbrica de diseño de unidad y coherencia curricular.
- Producto final: unidad didáctica con objetivos, actividades y criterios de evaluación explícitos.
- Presentación de la unidad ante el grupo con justificación pedagógica y evidencia de accesibilidad/seguridad.

Unidad 6: Unidad 6: Criterios de evaluación y métricas para medir logro de aprendizaje y experiencia del usuario en entornos de Realidad Inmersiva

Objetivos de Aprendizaje

- Definir indicadores de aprendizaje específicos y medibles para experiencias VR/AR.
- Definir métricas de experiencia de usuario (usabilidad, satisfacción, presencia, carga cognitiva) y de seguridad/ética.
- Diseñar instrumentos de recolección de datos y procedimientos de análisis para retroalimentar la práctica educativa.

Contenidos Temáticos

1. **Indicadores de aprendizaje en VR/AR:** transferencia, retención y aplicación.
2. **Métricas de experiencia de usuario:** usabilidad, presencia, satisfacción, carga cognitiva.
3. **Aspectos de seguridad y ética en la evaluación:** consentimiento, privacidad y revisión ética de la evaluación.

Actividades

- **Actividad 1: Construcción de rubricas de evaluación** – Elaboración de rúbricas para criterios de aprendizaje y experiencia del usuario en una unidad VR/AR. Aprendizajes: claridad de criterios y objetividad en la evaluación.
- **Actividad 2: Diseño de instrumentos de recolección de datos** – Creación de cuestionarios, guías de observación y diarios de usuario para VR/AR. Aprendizajes: manejo de métodos de evaluación mixtos.
- **Actividad 3: Propuesta de análisis de datos** – Plan de análisis de resultados y presentación de recomendaciones para mejoras pedagógicas. Aprendizajes: interpretación de datos y toma de decisiones.
- **Actividad 4: Sesión de ética en evaluación** – Discusión de consideraciones éticas en la recolección y uso de datos de VR/AR. Aprendizajes: responsabilidad y cumplimiento normativo.

Evaluación

- Rúbricas de criterios de aprendizaje y experiencia de usuario (VR/AR).
- Plan de evaluación con instrumentos de recolección y análisis de datos.
- Informe de mitigación de riesgos y justificación ética de las decisiones de evaluación.