

Unidad 1: Dimensiones del potencial pedagógico y social de la Realidad Inmersiva (VR/AR) en entornos educativos y comunitarios

Descripción del Curso

Este curso está diseñado para que los estudiantes generen, apliquen y evalúen rúbricas destinadas a experiencias de aprendizaje en entornos VR/AR, con foco en aprendizaje, experiencia del usuario y bienestar. A través de tres unidades, el alumnado desarrollará herramientas de diseño instruccional, evaluación formativa y análisis de métricas para apoyar a docentes y directivos en la toma de decisiones. El curso favorece la colaboración, la reflexión crítica y la capacidad de comunicar hallazgos de manera clara y accionable.

- **Actividad: Construcción de rúbricas** - Crear rúbricas de aprendizaje, experiencia y bienestar para una experiencia VR/AR específica.
- **Actividad: Simulación de evaluación** - Aplicar las rúbricas a casos simulados y analizar resultados y áreas de mejora.
- **Actividad: Informe de métricas** - Desarrollar un informe que presente métricas, hallazgos y recomendaciones para docentes y directivos.

OBJETIVOS Y DISTRIBUCIÓN DE PESOS

- Rúbricas y plan de evaluación (40%).
- Ejercicio de aplicación y análisis de datos (30%).
- Informe final de métricas y mejoras (30%).

Especificaciones temporales: 2-3 semanas.

Competencias

- Diseñar rúbricas claras y coherentes que evalúen aprendizaje, experiencia de usuario y bienestar en experiencias VR/AR.
- Aplicar criterios de evaluación a casos prácticos y justificar decisiones de mejora a partir de resultados.
- Analizar datos y métricas para identificar tendencias, áreas de oportunidad y propuestas de mejora para el cuerpo docente.
- Comunicar hallazgos de forma estructurada y persuasiva a docentes y directivos.
- Trabajar de manera colaborativa, gestionando roles y responsabilidades dentro de equipos interdisciplinarios.
- Aplicar principios de equidad, inclusión y bienestar en el diseño y la evaluación de experiencias VR/AR.
- Utilizar herramientas digitales para la creación, simulación y presentación de rúbricas y métricas.

Requerimientos

- Trabajo en equipo (3–4 estudiantes por grupo) para diseñar, aplicar y presentar las rúbricas.
- Acceso a dispositivos o plataformas compatibles con VR/AR para contextualizar la experiencia de aprendizaje, si aplica.
- Acceso a internet y a herramientas de productividad (p. ej., procesador de textos, hojas de cálculo y una plataforma de simulación de casos).
- Lecturas breves y casos simulados previamente proporcionados por el docente.
- Entregas escalonadas: borradores de rúbricas, simulaciones de evaluación y el informe de métricas final.

Unidades del Curso

Unidad 1: Unidad 1: Dimensiones del potencial pedagógico y social de la Realidad Inmersiva (VR/AR) en entornos educativos y comunitarios

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar las dimensiones pedagógicas (motivación, construcción de conocimiento, evaluación) y sociales (participación, equidad, acceso) asociadas al uso de VR/AR en escuelas y comunidades.
- Analizar ejemplos de implementaciones de VR/AR en contextos educativos y sociocomunitarios.
- Evaluar condiciones y factores clave para una implementación responsable y equitativa.

Contenidos Temáticos

TEMA 1: Fundamentos de la Realidad Inmersiva en educación

Descripción breve de qué son VR/AR, diferencias entre tecnologías y ejemplos de uso en aulas y comunidades.

1. Definición y diferencias entre VR y AR.
2. Ejemplos de aplicaciones educativas y comunitarias.
3. Requisitos básicos de implementación y recursos necesarios.

Unidad 2: Unidad 2: Riesgos éticos, de privacidad, seguridad, sesgos y bienestar de estudiantes y docentes al usar Realidad Inmersiva en contextos educativos

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar riesgos éticos, de privacidad y seguridad en experiencias VR/AR.
- Analizar sesgos de diseño y aspectos de bienestar digital.
- Proponer estrategias de mitigación, protocolos y buenas prácticas para la protección de estudiantes y docentes.

Contenidos Temáticos

TEMA 1: Ética y derechos en VR/AR

Fundamentos éticos, consentimiento informado, y derechos de participación y protección de datos en experiencias inmersivas.

1. Principios éticos aplicados a VR/AR en educación.
2. Consentimiento, autonomía y protección de menores.
3. Responsabilidad y roles de docentes y centros educativos.

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

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar tipos de evidencia y métodos de investigación relevantes para VR/AR en educación.
- Analizar resultados y su relevancia para prácticas escolares.
- Aplicar criterios de calidad de evidencia y síntesis de información para la toma de decisiones.

Contenidos Temáticos

TEMA 1: Lectura crítica de investigaciones sobre VR/AR

Cómo leer artículos y reportes, identificar rigor metodológico y sesgos.

1. Tipos de estudios (experimentales, cuasi-experimentales, cualitativos, mixtos).
2. Qué información reportar y qué cuestionar en una fuente.
3. Extracción de hallazgos relevantes para la práctica educativa.

Unidad 4: Unidad 4: Aplicar buenas prácticas pedagógicas para la integración de experiencias de Realidad Inmersiva, garantizando seguridad, accesibilidad y bienestar digital

Objetivos de Aprendizaje

- Diseñar experiencias inmersivas alineadas con objetivos curriculares y prácticas pedagógicas efectivas.
- Garantizar accesibilidad e inclusión (subtítulos, descripciones, interfaz adaptable).
- Implementar medidas de seguridad, bienestar y ética durante el uso de VR/AR.

Contenidos Temáticos

TEMA 1: Diseño instruccional para VR/AR

Principios de diseño centrado en el estudiante y alineación curricular para experiencias inmersivas.

1. Definición de objetivos de aprendizaje claros.
2. Estructura de actividades, retroalimentación y evaluación.
3. Selección de herramientas adecuadas y criterios de éxito.

Unidad 5: Unidad 5: Diseñar una unidad didáctica o proyecto que incorpore Realidad Inmersiva con objetivos de aprendizaje, actividades claras y criterios de evaluación

Objetivos de Aprendizaje

- Definir un tema curricular y problematización que se beneficie de VR/AR.
- Desarrollar objetivos de aprendizaje específicos y criterios de evaluación alineados.
- Planificar actividades, recursos, tiempos y roles, incluyendo evaluación formativa y sumativa.

Contenidos Temáticos

TEMA 1: Metodología para el diseño de una unidad con VR/AR

Procesos de diseño instruccional, trazado de objetivos, actividades y métodos de evaluación.

1. Selección del tema y visión de la experiencia inmersiva.
2. Definición de objetivos de aprendizaje medibles.
3. Planificación de evaluaciones y evidencias.

Unidad 6: Unidad 6: Elaborar criterios de evaluación y métricas para medir el logro de aprendizaje y la experiencia del usuario en entornos de Realidad Inmersiva, incluyendo seguridad y ética

Objetivos de Aprendizaje

- Diseñar rúbricas de aprendizaje, interacción y comprensión de conceptos en VR/AR.
- Definir indicadores de experiencia del usuario, seguridad y bienestar digital.
- Practicar la recopilación y el análisis de datos para la mejora continua.

Contenidos Temáticos

TEMA 1: Rúbricas y métricas de VR/AR

Herramientas para evaluar aprendizaje y desempeño en experiencias inmersivas.

1. Diseño de rúbricas de desempeño y comprensión.
2. Indicadores de aprendizaje, participación y transferencia.
3. Metodologías de recopilación de evidencias (observación, portafolios, grabaciones).