

INNOVACIÓN DOCENTE

BOLETÍN Y LA ENSEÑANZA DE LA INGENIERÍA

COORDINACIÓN INNOVACIÓN ACADÉMICA



APRENDIZAJE INMERSIVO, REALIDAD VIRTUAL Y REALIDAD AUMENTADA

Lea en éste número sus aplicaciones en el aula y sus ventajas.

MÁS CONTENIDOS

Aprendizaje Inmersivo aplicando la Realidad Virtual en el Aula

Experiencias de aprendizaje inmersivo con uso de tecnologías emergentes

Cómo aprenden física con realidad aumentada

Beneficios pedagógicos de la Realidad Virtual: retención y engagement

Lecturas Recomendadas

Sección Tecnología

Biblioteca Digital

Recursos Educativos

Sección Noticias



infografía: evirtualplus



APRENDIZAJE INMERSIVO: APLICANDO LA REALIDAD VIRTUAL EN EL AULA

A medida que avanza la popularidad de la Realidad Virtual, el Aprendizaje Inmersivo se considera el futuro de la educación. ¿Qué beneficios nos ofrece la utilización de la tecnología de la realidad virtual en el aula? En este post vamos a ver las ventajas, así como las habilidades que se pueden desarrollar mediante la realidad virtual en la educación.

[Leer más](#)

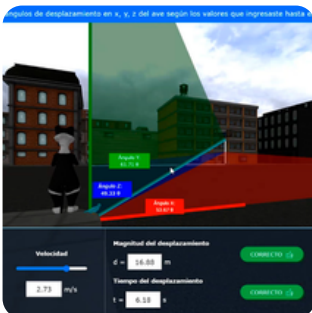
EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE INMERSIVO CON USO DE TECNOLOGÍAS EMERGENTES

Es aquel donde la experiencia de aprendizaje permite a los alumnos aplicar y desarrollar conocimientos y competencias en entornos virtuales de forma vivencial, activa y flexible en función de sus necesidades tanto profesionales como personales.

[Leer más](#)



CÓMO APRENDEN FÍSICA CON REALIDAD AUMENTADA



Uno de los temas que resulta más abstracto para los alumnos en los cursos de Física es el que se refiere a los vectores, tanto en el concepto, como en la forma en que se realizan las operaciones. En el Tecnológico de Monterrey con una aplicación 3D con funciones de animación 360°, los alumnos exploran desde otra perspectiva el concepto de vectores en dos y tres dimensiones.

[Leer más](#)

BENEFICIOS PEDAGÓGICOS DE LA REALIDAD VIRTUAL: RETENCIÓN Y ENGAGEMENT



La Realidad Virtual cuadruplica la retención de contenidos en el usuario y duplica la empatía de este cuando se le comunica algo a través de actividades de aprendizaje inmersivas. Además, ahorra la mitad del tiempo en sus formaciones y se asegura la total homogeneidad de estas. Es por todos estos motivos, que la Realidad Virtual ha llegado al ámbito educativo para quedarse. le en función de sus necesidades tanto profesionales como personales.

[Leer más](#)

LECTURAS SUGERIDAS (Clic sobre los títulos para ir al enlace)

- [Realidad virtual, aprendizaje inmersivo y realidad aumentada: Casos de Estudio en Carreras de Ingeniería](#)
- [Realidad aumentada en educación y sus aplicaciones en el e-Learning](#)

SECCIÓN TECNOLOGÍA

REALIDAD AUMENTADA EN CLASE CON CHROMEVILLE SCIENCE



Un buen ejemplo de ello es la Realidad Aumentada (AR), tecnología que permite usar contenidos mucho más interactivos y atractivos para los estudiantes y en este artículo presento la aplicación Chromville Science, que nos permitirá usar las tradicionales fichas de una forma mucho más dinámica y pudiéndole sacar partido en diferentes niveles educativos.

[Leer más](#)

UN NUEVO SISTEMA DE REALIDAD VIRTUAL MIDE EL DESEMPEÑO COGNITIVO

Una innovación tecnológica desarrollada en la Universidad de Texas en Dallas permite evaluar mediante realidad virtual la atención, la memoria y la capacidad de resolución de problemas en entornos del mundo real. Hace posible descubrir la importancia de las estrategias en la capacidad operativa y ejecutiva, colaborando con personas sanas y también en los casos de patologías mentales donde estas funciones se encuentran limitadas.

[Leer más](#)



REALIDAD AUMENTADA PARA APRENDER



La aplicación de realidad aumentada Kuruchu Soft, diseñada por científicos del Centro de Investigación y de Estudios Avanzados del Instituto Politécnico Nacional (Cinvestav) de México, mejora el proceso de aprendizaje por medio de la interacción de elementos multimedia que cobran vida en los libros de texto.

[Leer más](#)

BIBLIOTECA DIGITAL

Espacio con links a libros digitales seleccionados en referencia a la Innovación Educativa y Docente y la Enseñanza de la Ingeniería, que se pueden bajar de forma gratuita.



MODELO VIRTUAL INMERSIVO 3D COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN LA EDUCACIÓN

Este documento presenta la experiencia de implementación de un modelo virtual inmersivo 3D como apoyo los procesos de aprendizaje para estudiantes de educación superior, el cual fue construido para el curso de Teoría General de Sistemas, incorporado en currículos de programas de Ingeniería y otras disciplinas, cuya revisión conlleva un alto contenido de teorías que la soportan y donde su proceso de estudio en el aula se lleva a cabo en la mayoría de los casos con metodología de enseñanza tradicional basadas en clases magistrales.

[Ir al link](#)



MUNDOS VIRTUALES Y EL APRENDIZAJE INMERSIVO EN EDUCACIÓN SUPERIOR

El aprendizaje inmersivo posibilita la interacción en ambientes tridimensionales. Allí las actividades se realizan dentro de un mundo construido artificialmente el cual asemeja la realidad, esto permite construir el aprendizaje a través de las experiencias propias que tenga la persona en interacción con el entorno y las experiencias entre los usuarios de este mundo virtual.

[Ir al link](#)



APRENDIZAJE EN LÍNEA

El contenido del libro se divide en 9 unidades que combinan contenido teórico actualizado sobre la materia con una serie de actividades que deben realizar los estudiantes o los lectores para reforzar el aprendizaje y con apoyos cognitivos para una mejor comprensión de los temas tratados en cada unidad.

[Ir al link](#)

RECURSOS EDUCATIVOS

Espacio con links a recursos digitales que pueden aplicar a la docencia.

Mejora la calidad de tus videos educativos con VideoLab Tec

[Ir al link](#)

Software educativo cuenta con simuladores de laboratorios virtuales en las áreas STEM.

[Ir al link](#)

NOTICIAS

¿QUÉ ES EL METAVERSO, FUTURO DE LA CONVIVENCIA HUMANA?

El metaverso es una red de entornos virtuales siempre activos en los que muchas personas pueden interactuar entre sí y con objetos digitales mientras operan representaciones virtuales, o avatares, de sí mismos. Piense en una combinación de realidad virtual inmersiva, un juego de rol en línea multijugador masivo y la web.

[Leer más](#)

AMÉRICA LATINA Y EL CARIBE RUMBO A LA CONFERENCIA MUNDIAL DE EDUCACIÓN SUPERIOR 2022

Se llevará a cabo una consulta para América Latina y el Caribe que recopilará las voces de los diferentes grupos de interés relacionados con la educación superior sobre los diez temas clave que serán abordados en la Conferencia Mundial. La programación consta de un ciclo de actividades que incluye 10 webinars en torno a los siguientes diez temas vinculados a la educación superior: el impacto del covid-19; los objetivos de desarrollo sostenible; la inclusión; la calidad y relevancia de los programas; la movilidad académica; la gobernanza; el financiamiento; la producción de datos y conocimientos; la cooperación internacional para mejorar sinergias; y la preparación para los futuros de la educación superior.

[Leer más](#)

¿RECIBISTE ESTE BOLETÍN Y TE INTERESÓ SU CONTENIDO?

SUSCRÍBETE

¿TE ES INTERESANTE EL BOLETÍN?

**COMPÁRTELO
CON UN AMIGO**

Edición: Prof. Dra. Carmen Varela
Coordinación de Innovación Académica
Decanato
Facultad de Ingeniería
Universidad Nacional de Asunción



Boletines de Innova-FIUNA
en el siguiente link:
<https://bit.ly/3gJxrSX>



UNIVERSIDAD NACIONAL
DE ASUNCIÓN
**FACULTAD DE
INGENIERÍA**

COORDINACIÓN DE INNOVACIÓN ACADÉMICA

Derechos de autor

El boletín se publica de febrero a diciembre anualmente bajo Licencia Creative Commons de Atribución 4.0 Internacional, recopilando informaciones de otras fuentes que permiten copiar, distribuir y comunicar públicamente todos sus contenidos, siempre que se haga referencia a la fuente de la información y al autor, indicando que se encuentra bajo la licencia CC 4.0 Internacional. Todas las imágenes que se utilizan son adquiridas bajo licencia o del sitio www.freepik.es.

No vulneran los derechos de autor aquellos enlaces a otras páginas cuyo acceso sea absolutamente libre y público, sin restricción alguna. Si la obra de un autor es pública, de libre acceso en la web originaria, el enlace a la misma es legal y no vulnera el derecho de autor, y puede ser publicada en cualquier web, sin necesidad de consentimiento de los autores de la noticia.

