



UNIVERSIDAD DE COSTA RICA

Futuros docentes utilizan la realidad virtual para llevarla a las aulas

Utilizando la metodología design thinking se desarrollan propuestas innovadoras que puedan aplicarse en las escuelas

7 JUL 2023 Sociedad



Las y los estudiantes de primaria del Centro Educativo UCR Santa Cruz, participaron en un taller donde tuvieron la posibilidad de experimentar con la realidad virtual. Foto Protea.

Desde la Sede de Guanacaste, **estudiantes de la carrera de Educación Primaria trabajan distintas metodologías para llevar la creatividad al aula.**

Gracias al **trabajo en conjunto con el Programa de Tecnologías Educativas para el Aprendizaje (Protea) de la Facultad de Educación**, se utiliza la metodología *design thinking* **para el desarrollo de propuestas innovadoras dentro de los cursos**, con el objetivo de promover la generación de iniciativas pedagógicas con tecnología de manera creativa, según explicó Hazel Araya, coordinadora de Protea.

La docente Olga Guzmán, de la Sede de Guanacaste, ha establecido un vínculo muy cercano con Protea, por lo que en sus cursos promueve el **trabajo interdisciplinario y la inclusión de la tecnología de manera innovadora, para su aplicación dentro de las aulas**, con la población estudiantil de primaria.

“El curso que yo imparto en este semestre se llama creatividad y talento en la educación inicial y primaria, entonces uno de mis de mis intereses es que las personas estudiantes puedan utilizar tecnología para hacer sus clases más creativas, para hacer el proceso educativo mucho más innovador. De allí que con el Protea hayamos hecho tan buena química, porque ellos tienen la tecnología, tienen la innovación, nos dan la capacitación y **los y las estudiantes aprenden a utilizar las nuevas tecnologías para aplicarlas a sus aulas, para aplicarlas en su práctica**”, señaló Guzmán.

Como parte de las estrategias pedagógicas y dentro de lo que se propuso utilizando *design thinking*, se desarrollaron actividades con realidad virtual para **ponerlas en práctica con los niños y niñas del Centro Educativo UCR de Santa Cruz, Guanacaste.**

Los y las futuras docentes escogieron diversos temas, se diseñaron distintas actividades y se buscaron videos que se pudieran utilizar en los visores de realidad virtual.

Roiner Valencia, estudiante de educación primaria, manifestó que para él significó **un nuevo aprendizaje la implementación de la metodología, que se relaciona muy bien con el ámbito educativo.**

Además, sobre la realidad virtual, mencionó que ya antes había escuchado de ella, pero **no había tenido la oportunidad de utilizarla en un entorno educativo.**



Durante el taller se realizaron diversas actividades relacionadas con temas que se incluyen dentro del programa educativo según el nivel de cada grupo. Foto Protea.

“Después de trabajar con ella, me di cuenta que las posibilidades son casi infinitas para aprovechar esta herramienta tecnológica y amalgamarla con el currículo educativo”, recaló Valencia.

Por su parte, destacó la **importancia del uso de las nuevas tecnologías dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje**, pues esto permite captar más la atención de las y los niños. No se trata solamente de asistir a la escuela, entrar al aula, sentarse, escuchar al docente hablar, escribir de la pizarra e irse.

“De esta manera, tanto los docentes como los que estamos en formación docente, debemos ser esos mediadores actualizados, tecnológicos, dinámicos y responsables para que los y las estudiantes aprendan y desarrollen sus habilidades con la tecnología, siempre con el uso adecuado de ésta”.

En el caso de Stephanie Sibaja, también estudiante de la carrera de educación primaria, considera que **la tecnología es una herramienta que ya debería ser habitual dentro de las aulas y que el personal docente esté capacitado para poder utilizarla**.

“En la actualidad ya deberían aprovecharse las nuevas herramientas y parte de eso fue el uso de estos visores, que si bien es cierto tal vez no es posible que se implementen en todas las escuelas del sector público, que es lo que se desearía, pero tal vez sí se puede ir apropiando o señalando la importancia de que la tecnología se use de manera responsable, porque no solamente es ser una persona o considerarme una persona innovadora, sino darle buen uso a la tecnología. No es presentar vídeo por solamente

presentarlos o juegos, sino que ese juego o ese video que tenga un aprendizaje para los estudiantes, que realmente se considere como una herramienta que acompañe el proceso de enseñanza-aprendizaje”.

Agregó que la experiencia que tuvieron con el uso de *design thinking* y la realidad virtual fue muy enriquecedora pues tuvieron la oportunidad de preparar todo el taller y luego ponerlo en práctica.

“El hecho de poder aplicar y llevar esta tecnología a las aulas, a las escuelas públicas y privadas sería de gran provecho para que los estudiantes tengan un aprendizaje significativo e igualmente sientan que todo eso que ven no es lejano a lo que se espera, porque muchas veces en las aulas se tiende a dar explicaciones, pero no se realizan giras o no se buscan actividades que tengan ese aprendizaje significativo”.

Karen Obando, directora del Centro Educativo UCR de Santa Cruz, comentó que la tecnología dentro de los espacios educativos, en estos tiempos pasó de ser una opción a una necesidad y **los espacios que propicien esta relación deben ser fomentados y aprovechados por las comunidades educativas.**

“Específicamente los talleres realizados por Protea y los estudiantes encargados brindan un acercamiento a nuevas formas de ver el proceso de enseñanza de modo que no se olvida el papel protagónico del estudiante, si no que se refuerza con herramientas y nuevos procesos que benefician directamente el avance de cada uno”, concluyó.



[Andrea Marín Castro](#)

Periodista Oficina de Comunicación Institucional

Áreas de cobertura: administración universitaria y artes

andrea.marincastro@ucr.ac.cr

Etiquetas: [educacion](#), [realidad virtual](#), [guanacaste](#).