



Profesora angelina busca incorporar la realidad virtual para transformar el aprendizaje en el aula



LUEGO DE TRES AÑOS, la profesora Mackarena Jofré ha logrado dar vida a la experiencia en el aula que por tanto tiempo había soñado. Sin embargo, ahora apunta a masificar el uso de las realidades virtual y aumentada.

Mackarena Jofré, docente del Colegio Marta Brunet, lidera un proyecto que incorporó el uso pedagógico de los lentes Meta Quest 3S de Oculus, para fomentar la creatividad y la comprensión profunda de los contenidos. La iniciativa surgió en 2022 y se materializó este año.

María Paz Rivera
prensa@latribuna.cl

Una innovadora propuesta educativa que integra realidad virtual en las aulas se desarrolla en el Colegio Marta Brunet de Los Ángeles, donde la tecnología de inmersión busca potenciar la creatividad estudiantil y generar aprendizajes significativos en la asignatura de Lenguaje y Comunicación.

Mackarena Leonor Jofré Ibáñez tiene 27 años y es profesora de Educación Media en Lenguaje

y Comunicación. Desde su egreso, ha forjado un camino profesional que combina vocación pedagógica con innovación digital, a fin de abrir nuevas alternativas para la educación en la provincia de Biobío.

Con dos diplomados —uno en Liderazgo Educacional y otro en Gestión Estratégica en Instituciones Educativas— y un magíster en Dirección y Liderazgo para la Gestión Educacional, la docente ha orientado su carrera a transformar la sala de clases en un espacio donde la creatividad, la comprensión y la participación sean protagonistas.

TODO INICIÓ EN 2022

La historia del proyecto comienza en 2022, durante su primer año como profesora titulada. Motivada por la realidad de sus estudiantes y la certeza de que la tecnología es parte inseparable de sus vidas, decidió desarrollar una propuesta basada en el metaverso, la realidad virtual y la realidad aumentada.

Su visión buscaba aprovechar estas herramientas no solo como un atractivo visual, sino como una vía para fomentar la metacognición, la comprensión profunda y el aprendizaje significativo.

En su primer intento, propuso en su establecimiento el uso de lentes de realidad virtual Oculus, pero la iniciativa no pudo materializarse por falta de recursos y se limitó al uso de celulares y de la realidad aumentada.



LA TECNOLOGÍA INMERSIVA busca potenciar la creatividad y el aprendizaje escolar, en un proyecto educativo que une innovación, motivación y formación para el futuro.

PERSEVERANCIA Y PACIENCIA

Superseverancia no se detuvo. En 2024, al llegar al Colegio Marta Brunet, volvió a presentar la idea. El proyecto tampoco se concretó en dicha oportunidad, pero 2025 marcó un antes y un después para esta iniciativa, que cambiaría la realidad de cientos de estudiantes.

"Este año, gracias al apoyo del equipo directivo y el trabajo en conjunto con el encargado de computación, José Valdebenito, logramos adquirir un dispositivo de Meta Quest 3S de Oculus, el cual dio vida al proyecto que tanto estaba en mi mente", comentó a Diario La Tribuna.

INMERSOS EN LA TECNOLOGÍA

La docente explica que los estudiantes actualmente reciben estímulos inmediatos y constantes mediante la tecnología, pero muchas veces encuentran dificultades al momento de crear.

Con la implementación de realidad virtual en el aula, asegura, no solo se despierta la curiosidad, sino que también el deseo de producir, explorar y construir conocimiento.

"Los estudiantes están muy inmersos en la tecnología, tienen satisfacción y dopamina al instante, pero al momento de crear, se quedan en blanco. Sin embargo, este proyecto toma aquello y genera estas ganas de elaborar, ya que es nuevo e innovador", señaló.

Actualmente, el colegio cuenta con único dispositivo, pero la meta es ampliar el número para que más docentes y alumnos puedan vivir esta experiencia inmersiva.

PROYECCIONES A LARGO PLAZO

Jofré no concibe este avance como un logro aislado, sino como parte de un camino mayor. Sus proyecciones incluyen llevar este tipo de proyectos a otros establecimientos, capacitar a profesores y promover una visión en la que la tecnología sea una aliada del aprendizaje, y no un distractor.

"Mi objetivo es que cada estudiante y docente descubra que las herramientas digitales pueden abrir oportunidades reales y preparar a las nuevas generaciones para los desafíos del mundo actual", afirma.

En un contexto en el que la educación enfrenta el reto de adaptarse a un entorno cada vez más tecnológico, la historia de Jofré recuerda que la innovación no surge de la inmediatez, sino de la convicción, preparación y persistencia.

"Este camino no termina aquí. Mis proyecciones apuntan a que cada estudiante y docente pueda ver la tecnología como una aliada en su proceso de enseñanza y aprendizaje. Por ello, me he perfeccionado en liderazgo, dirección y gestión educacional, con el objetivo de llegar a más colegios, diseñar y ejecutar proyectos innovadores que, como este, entreguen conocimiento y oportunidades a los estudiantes", finalizó.

Su proyecto es hoy un ejemplo de cómo el liderazgo educativo, la visión de futuro y el compromiso con la enseñanza pueden transformar no solo las clases, sino la forma en que una comunidad escolar entiende el aprendizaje.