

Exitosa experiencia con lentes de realidad virtual en la Región de Coquimbo: Las escuelas rurales no se quedan fuera del aprendizaje inmersivo e interactivo

■ Gracias a que el laboratorio tecnológico de PlayGlass VR no requiere internet para funcionar, estudiantes del Valle del Elqui pudieron seguir aprendiendo con este material durante las cuarentenas y desde sus casas.

M. CORDANO

Aunque los separan cerca de 500 kilómetros de distancia, durante los últimos dos años los estudiantes de la Escuela Agrícola Valle del Elqui —ubicada en el sector Gabriela Mistral, a 33 kilómetros de La Serena— han podido recorrer el Campus San Joaquín de la U. Católica y escuchar a los académicos de su Facultad de Agronomía enseñarles sobre el sector agropecuario. Para hacerlo, solo basta con que se coloquen los lentes de realidad virtual que les facilita el liceo.

Sin necesidad de trasladados físicos, al ponerse estos visores los alumnos pueden participar en travesías virtuales que los profesores UC grabaron especialmente para ellos. Como se incluyen recorridos con panorámicas en 360°, los alumnos viven la sensación de estar inmersos en aquello que se va mostrando.

“Las generaciones anteriores usamos mucho la enciclopedia para aprender. Aquí la idea es complementar esos recursos con estas imágenes”, explica Alejandra Albornoz, directora de Planificación Estratégica de PlayGlass VR, la compañía detrás de este laboratorio tecnológico móvil. Se trata de una propuesta nacida en la Región de O’Higgins y que a diferencia de otras alternativas tecnológicas educativas, destaca porque permite que su contenido sea visualizado sin necesidad de conexión a internet.

De hecho, eso fue parte de lo que llamó la atención de la Fundación Vida Rural de la U. Católica —de la que la Escuela Agrícola Valle del Elqui forma parte— al generar el convenio con PlayGlass VR: la posibilidad de acceder a sus clases sin depender de internet. En sec-



Junto con la Escuela Agrícola de la Fundación Vida Rural de la UC, otros siete colegios entre la 4ta y 6ta Región ya están implementando PlayGlass VR en sus clases.

tores rurales esto les pareció clave.

Con la llegada de la pandemia y las cuarentenas que significaron el cierre de colegios, la propuesta se volvió aún más necesaria. Entre 2020 y 2021, los alumnos de este liceo pudieron seguir educándose recibiendo, en sus propias casas, los kits preparados por el laboratorio.

Disminuir brechas

“Permite una vinculación con el medio muy impresionante”, dice a propósito de este recurso pedagógico la directo-

ra del establecimiento, Cecilia Díaz.

“Partimos con la Facultad de Agronomía y el envío de imágenes. Nuestros estudiantes, cuando les llegaron los visores en tiempo de pandemia, pudieron tener clases, recibir conocimientos y además viajar, de manera virtual, a las dependencias de la UC”, explica Díaz. Tras eso, siguieron otras oportunidades.

“Como conocer empresas de acá de la región —indica—. Por aforo no podíamos asistir con todos, así que iba un docente y se hacían tomas de imágenes”.

Estas luego se cargaban en los lentes

de realidad virtual y “al colocárselos, era como que estuvieran en la empresa. Se puede caminar y pasear por ella”.

Algunos profesores de la escuela recibieron capacitaciones y ellos, a su vez, después fueron los encargados de traspasar este conocimiento al resto de sus colegas. Hoy, cualquier profesor del establecimiento puede acceder a una serie de expediciones junto a sus alumnos, las que van más allá de la especialidad agrícola: sin salir del aula, pueden escoger recorrer las pirámides de Egipto, la gran muralla China e incluso el interior del cuerpo humano y las partes de una célula, según comenta Nicolás Flores, director de Negocios de PlayGlass VR.

“Nuestro objetivo como PlayGlass VR es aportar a los procesos pedagógicos y disminuir la brecha tecnológica, cultural y educativa existente entre diferentes establecimientos educacionales”, explica.

Y agrega que a diferencia de otro material que puede haber sido producido en el extranjero, en su caso todo lo que se elabora toma como base los planes y programas del Ministerio de Educación.

Además, cuando están juntos, es el mismo profesor quien puede ir guiando lo que sus alumnos observan, pues el maletín de PlayGlass VR que se les entrega a los colegios no solo viene cargado con los lentes, sino además con una tablet (con la que el profesor guía lo que se va mostrando, pudiendo poner pausas o elaborar en algo) y un router (que cumple la función de punto de acceso).

A ello se suman smartphones, planificaciones y guías de aprendizaje, así como un manual de uso y hasta una cámara 360° para seguir grabando nuevos contenidos.