



ICONO 14, Revista de comunicación y tecnologías emergentes

E-ISSN: 1697-8293

info@icono14.net

Asociación científica ICONO 14  
España

Gálvez, María del Carmen; Gertrudis Casado, María del Carmen  
COMUNICACIÓN Y EDUCACIÓN INMERSIVAS. Presentación  
ICONO 14, Revista de comunicación y tecnologías emergentes, vol. 9, núm. 2, julio-  
diciembre, 2011, pp. 1-4  
Asociación científica ICONO 14  
Madrid, España

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=552556583001>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica

Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal

Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

# COMUNICACIÓN Y EDUCACIÓN INMERSIVAS Presentación

## Coordinadoras del número:

### María del Carmen Gálvez de la Cuesta

Investigadora

Facultad de Ciencias de la Comunicación. Universidad Rey Juan Carlos.  
Camino del Molino, s/n Fuenlabrada, 28963 Madrid (España) - Tfn: +34  
91 4888168 - Email: [carmen.galvez@urjc.es](mailto:carmen.galvez@urjc.es)

### María del Carmen Gertrudis Casado

Investigadora

Facultad de Ciencias de la Comunicación. Universidad Rey Juan Carlos.  
Camino del Molino, s/n Fuenlabrada, 28963 Madrid (España). Tfn: +34 91  
4888168 Email: [carmen.gertrudis@urjc.es](mailto:carmen.gertrudis@urjc.es)

## Datos del número

URL: [www.icono14.net](http://www.icono14.net)

Fecha de publicación: 01/07/2011

Director de la revista: Francisco García  
García (Catedrático de Comunicación  
Audiovisual y Publicidad de la UCM)

Coordinadoras del número:  
María del Carmen Gálvez de la Cuesta y  
María del Carmen Gertrudis Casado  
(Investigadoras de la URJC)

## Presentación

Una de las características más relevantes de los espacios digitales inmersivos es el amplio abanico de posibilidades que ofrecen a los usuarios para crear espacios de acción paralelos a la realidad cotidiana. Todavía más allá, son capaces de aunar determinadas condiciones y factores externos con las

interioridades del pensamiento humano y lo que subyace en el subconsciente de los individuos. Esta definición genérica, nos aproxima a un concepto que engloba entornos ideales para la búsqueda de espacios novedosos, experiencias innovadoras y situaciones extraordinarias.

En un contexto pleno de iniciativas que tratan de buscar nuevos horizontes para la educación, la comunicación, y en el fondo, para estructurar el pensamiento del individuo en la sociedad digital, se nos presenta una metodología diversa, con un nuevo marco de expresión, y libre de inaccesibilidades espaciales. Tal y como expresaba Janet H. Murray (1997, pág. 109), “nuestro cerebro está preparado para sumergirse en las historias con una intensidad tal que el mundo a nuestro alrededor desaparece”. Esta distorsión de la realidad circundante, puede ser precisamente aprovechada para ahondar en la fortaleza del conocimiento y en la concentración de quien emprende el acto didáctico-comunicativo.

La inmersión, y su capacidad para abstraer el pensamiento, se convierten en herramientas sólidas para inducir los procesos de enseñanza-aprendizaje, al tiempo que generan virtualidades dotadas de significado propio, que invitan al individuo a la comunicación con sus iguales.

El presente monográfico recoge aportaciones desde diferentes ámbitos del conocimiento, acerca del presente y futuro de los espacios inmersivos, como fenómenos que facilitan y proporcionan distintas formas de afrontar la comunicación y la educación.

El presente número de *Icono14* está compuesto por trece artículos, divididos temáticamente en tres bloques diferenciados, y dos entrevistas realizadas en la sede de *Ciberbabia* en *Second Life*.

En cuanto a los artículos, el primer bloque está constituido por las aportaciones que ponen el foco en el uso, aplicación y experiencias relacionadas con la realidad virtual en la educación universitaria, en el contexto definido por el Espacio Europeo de Educación Superior.

Inicia el número la reflexión de Alfonso Cuadrado, *Utopías y distopías de los medios digitales para la educación*. Un viaje a través del imaginario colectivo y el debate dicotómico, en torno al uso de la realidad virtual como herramienta educativa.

Sobre el uso de entornos 3D y su implementación en el contexto de la Enseñanza Superior, José Antonio Jerónimo, Lidia del Carmen Andrade y Ascensión Robles ponen el acento en la formación de los docentes de Educación Superior y en la importancia del diseño educativo en los mundos virtuales para generar entornos educativos inmersivos.

*E-learning en mundos virtuales 3D*, presenta la experiencia de Teresa C. Rodríguez y Miguel Baños en la práctica de actividades de aprendizaje en entornos virtuales, como *Second Life*, en la enseñanza universitaria, intentando desvelar las posibilidades inmersivas de estos espacios y las implicaciones en el proceso comunicativo alumno-profesor.

Djamil Tony Kahale analiza las características interactivas e inmersivas de las denominadas *virtual rooms*, en el contexto de la Educación Superior, con un caso práctico

de uso y aplicación de estos entornos en el proceso de enseñanza-aprendizaje del Derecho.

Israel V. Márquez, en *Metaversos y educación*, nos presenta un análisis crítico del uso de metaversos como entornos educativos inmersivos, en general, y de *Second Life* en particular.

En *Videojuegos educativos sociales en el aula*, Carina González y Francisco Blanco plantean el componente social de los videojuegos educativos, como factor determinante en la capacitación para el trabajo colaborativo.

Esther Monterroso y Raquel Escutia nos muestran su análisis sobre el uso de metaversos en la Educación Superior en el ámbito del Derecho, con especial atención a las posibilidades de recreación de la realidad y experimentación virtual, a través de la adopción de diferentes roles. En *Educación inmersiva: Enseñanza práctica del Derecho en 3D*, las autoras nos revelan el interesante potencial de los entornos 3D para la experimentación en áreas de estudio vinculadas a las Ciencias Sociales y Jurídicas.

El segundo bloque recoge aportaciones sobre diferentes componentes, que hacen de los mundos virtuales entornos propicios para la inmersión y desarrollo de procesos comunicativos.

David Maniega, Pau Yáñez y Pablo Lara presentan una experiencia en la que confluyen dos vertientes del aprendizaje inmersivo. De un lado la inmersión lingüística y de otro la educación inmersiva a través

del uso de videojuegos online con tecnología 3D.

*La realidad virtual inmersiva en ambientes inteligentes de aprendizaje* pone el foco en los nuevos dispositivos de interacción que permiten la realimentación sensorial y favorecen la inmersión en el entorno. Alma González y Gerardo Chávez inciden en la importancia de la realimentación como elemento personalizador de la realidad virtual.

Basilio Pueo y Manuel Sánchez-Cid realizan un exhaustivo análisis de uno de los elementos fundamentales para la inmersión en entornos 3D, como es el sonido envolvente, ahondando en la importancia del componente auditivo en el acto inmersivo.

El tercer bloque está compuesto por aquellos artículos que hacen referencia al desarrollo de los entornos 3D en el ámbito de la museología.

Antonio Otero y Julián Flores realizan una reflexión sobre las características de la realidad virtual como medio de comunicación de contenidos, y sobre las posibilidades de esta como herramienta educativa en contextos educativos informales como los museos.

En *Realidad aumentada, educación y museos*, David Ruiz nos presenta las alternativas educativas de la realidad aumentada, a través del análisis de proyectos concretos, desarrollados en nuestro país, aplicados al aula, junto con un análisis de su uso en museos y centros de interpretación.

Cierra el monográfico una apuesta por las posibilidades comunicativas de los metaversos, plasmada en la realización de dos entrevistas en *Second Life*, en la sede de *Ciberbabia*. Aitor Morras (VirtualMind) y Fernando Pascual (TeKnoArtia) nos ofrecen su visión del presente y futuro de los entornos inmersivos, como espacios de comunicación y educación, así como las posibilidades de explotación empresarial que para estos fines presentan los entornos 3D.

Para finalizar esta presentación, quisiéramos dar las gracias a la dirección de la publicación, por ofrecernos la coordinación de este monográfico y, de forma especial, a

los autores y entrevistados que, con sus aportaciones, han mostrado la actualidad de un contexto que ha dejado de ser un futuro para convertirse en una realidad con un potencial todavía insuficientemente explorado para generar espacios inmersivos para la comunicación y la educación. También, quisiéramos hacer extensible nuestro agradecimiento a la sede *Ciberbabia* en *Second Life*, por todas las facilidades ofrecidas para la realización y grabación de las entrevistas y por hacer de esta una experiencia realmente inmersiva.

## Referencias

Murray, J.H. (1997). *Hamlet en la holocubierta*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica

### *Cita de este artículo*

GÁLVEZ DE LA CUESTA, M<sup>a</sup> C. y GERTRUDIS CASADO, M<sup>a</sup> C. (2011) Comunicación y educación inmersivas: Presentación. *Revista Icono14* [en línea] 1 de julio de 2011, Año 9, Volumen 2. pp. 01-04. Recuperado (Fecha de acceso), de <http://www.icono14.net>