

Realidad virtual en la enseñanza del inglés: una experiencia de aprendizaje inmersivo

Francisco Causil

University of Education and Technology, Colombia, ORCID: <https://orcid.org/0009-0002-6025-8575>, francisco.causilg2025@uted.us

Lesly Salazar

University of Education and Technology, Colombia, ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-5211-8792>, lesly.salazarp2025@uted.us

INTRODUCCIÓN

Analizar el potencial pedagógico y metodológico de la realidad virtual para fortalecer las destrezas lingüísticas de los estudiantes de básica secundaria en el idioma inglés. El propósito es comprender cómo los entornos virtuales inmersivos moldean la expresión oral y la capacidad auditiva al adquirir una segunda lengua. Partiendo de un análisis documental, se revisaron investigaciones nacionales e internacionales relacionadas con la aplicación de tecnologías inmersivas que promueven el uso funcional del idioma en contextos realistas al replicar situaciones cotidianas. Los estudios señalan que al interactuar en escenarios digitales compuestos por recursos visuales y auditivos se promueve la motivación, participación y el trabajo en equipo a través de la interpretación de instrucciones, la comprensión de información oral y la producción de diálogos en un segundo idioma para completar tareas o resolver situaciones planteadas dentro del entorno virtual. Así pues, los entornos inmersivos se perfilan como una estrategia innovadora que ayuda al aprendizaje integral del idioma inglés en educación básica.

METODOLOGÍA

Se utilizó un enfoque cualitativo de análisis documental orientado al análisis e interpretación de estudios sobre el uso de entornos inmersivos en el proceso de enseñanza – aprendizaje del idioma inglés. La recolección de datos se realizó a través de un rastreo bibliográfico de artículos científicos publicados entre 2021 y 2026 en base de datos académicas, considerando palabras claves como aprendizaje del inglés, entornos inmersivos y habilidades comunicativas. Se aplicaron criterios de inclusión asociados con la pertinencia temática y de actualidad, excluyendo estudios basados en metodologías tradicionales para adquirir un segundo idioma. El análisis de la información se realizó por medio técnicas de análisis de contenido, identificando categorías como competencia comunicativa, interacción y motivación.

DESARROLLO

La realidad virtual mejora la asimilación de vocabulario y la retención de contenidos en comparación con materiales tradicionales (Belda-Medina, 2025)

La realidad virtual optimiza el proceso de organización, interpretación y almacenamiento del contenido en la memoria a largo plazo, ayudando en la fluidez y precisión del idioma al articular la teoría con la práctica, al consolidar conocimientos a partir de la experiencia (González y Chávez, 2011; Porkar, Rashtchi & Aminzadeh, 2024).

Los escenarios virtuales, al ser un entorno controlado y de apoyo colaborativo entre pares generan una sensación de menor exposición social que favorece la desinhibición, reduce la ansiedad y fomenta la participación constante en la interfaz (Kaplan-Rakowski y Gruber, 2023).

La práctica de los entornos virtuales inmersivos, potencia el refuerzo de las habilidades lingüísticas, socioemocionales y cognitivas, por consiguiente, aprender inglés no es algo exclusivo y ajeno, sino un proceso dinámico, contextualizado y significativo.

Al usar entornos sociales y pedagógicos que mejoran la comunicación, la creatividad y la resolución de problemas.

CONCLUSIÓN

En conclusión, los enfoques tradicionales han limitado el desarrollo comunicativo del inglés en América Latina. En contraste, la realidad virtual emerge como una alternativa innovadora que promueve experiencias inmersivas, contextualizadas e interactivas. Estas fortalecen habilidades lingüísticas, especialmente la comprensión y producción oral, y reducen la ansiedad estudiantil. Además, fomentan un aprendizaje activo, significativo e inclusivo. Así, los entornos inmersivos se consolidan como una estrategia clave para transformar la enseñanza del inglés y responder a las demandas educativas actuales.

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

- Belda-Medina, J. (2025). Augmented reality in CLIL settings: Enhancing language and content integration. *Contemporary Educational Technology*, 17(2), ep575. <https://doi.org/10.30935/cedtech/16109>
- Kaplan-Rakowski, R., Gruber, A. (2023). El impacto de la realidad virtual de alta inmersión en la ansiedad ante el aprendizaje de lenguas extranjeras. *Smart Learn. Environ.* 10, 46. <https://doi.org/10.1186/s40561-023-00263-9>
- Lorenzo Santana, J., Cabrera Suárez, M., & Díaz Rodríguez, L. (2026). Realidad virtual en educación: revisión sistemática de su impacto en el aprendizaje. *Revista Iberoamericana de Ciencia, Innovación y Tecnología en Educación*, 12(1), 75–92.
- Porkar, R., Rashtchi, M., & Aminzadeh, R. (2025). On the Comparative Impacts of Virtual Reality and Augmented Reality: EFL Learners' Listening and Speaking Skills in Focus. *Journal of Applied Linguistics Studies*, 4(2) (2024), <https://doi.org/10.71664/jals.2024.202411261191663>