

Uso de la realidad virtual en el acercamiento a la obra de arte para educación visual y plástica

Alfonso Revilla Carrasco y Alejandro Medina Mur
Departamento de Expresión Musical, Plástica y Corporal
Área de Didáctica de la Expresión Plástica
Universidad de Zaragoza
alfonsor@unizar.es
alejandromedina3a@gmail.com

El proyecto se desarrolla en la materia de Educación Plástica y Visual de segundo del Grado de Magisterio en Educación Primaria de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad de Zaragoza. El trabajo responde a la necesidad de renovar la didáctica del área de Educación Visual y Plástica, que, como gran parte de las enseñanzas artísticas, responde a parámetros educativos vinculados con trabajos de tipo manual.

El proyecto se presenta a partir de una propuesta de utilización de la Realidad Virtual (RV) en educación plástica aplicadas al proceso de enseñanza aprendizaje en el acercamiento a las obras de arte.

Partiendo de la base de que la realidad virtual permite al usuario moverse en un entorno de nueva realidad, podríamos considerarlo un aprendizaje experimental. La mayor parte de nuestros alumnos consideran la RV como algo lúdico, por ello se sienten más motivados a la hora de utilizarla en clase, que unido a una experiencia vivencial genera un aprendizaje significativo.

La Realidad Aumentada y la Realidad Virtual permiten, desde añadir nuevas realidades, hasta sumergirse completamente en otra nueva realidad. No obstante, es difícil encuadrar estas herramientas en los procesos educativos artísticos. La RA, añade unos elementos virtuales a nuestra realidad, lo que hace que tengamos una experiencia más interactiva permitiendo añadir información a la realidad la modificada por la superposición de elementos a la misma (Sagrado Strik, 2017). La RV, plantea una realidad vista desde un entorno virtual para lo que es necesario un dispositivo de acceso a una simulación espacial. La RV está “diseñada para ser experiencias extremadamente inmersivas en las que se puede interactuar y explorar. El usuario controla su medio ambiente y tiene el poder de mirar alrededor en cualquier escena y de interactuar con los objetos en la misma” (Hernández, 2017: 54).

Son varios los sectores implicados en ámbitos educativos que están empezando a introducir la RV. Los museos son la punta de lanza de estas herramientas, puesto que facilita la relación entre los visitantes y el objeto de una manera diferente, ya que permite a los visitantes no ser simples observadores, sino relacionarse tanto con el espacio como con el objeto expositivo.

En nuestro proyecto analizamos y utilizamos en Educación Visual y Plástica, los trabajos de RV de diferentes Museos como el MAV (Museo Arqueológico Virtual de Herculano), el Museo de Historia Natural de Berlín (Museum für Naturkunde), el Arqueológico Nacional (MAN), la aplicación Gaudí Museum VR del Gaudí Exhibition Center (Barcelona), la aplicación Gaudí VR y Bosch VR, el Museo Nacional Thyssen-Bornemisza (Madrid), el Museo Salvador Dalí de Florida (Salvador Dalí Museum), y los trabajos de RV de la compañía china Motion Magic y la empresa Gigoia Studios.

Nuestra propuesta se basa en la elaboración de unas visitas virtuales a las aplicaciones de los museos citados, con las gafas de RV lo que nos permite poder viajar virtualmente para ver dichos espacios, mejorando, entre otras, las capacidades comunicativas y expresivas de los alumnos.

Los cambios que implica el uso de la RV modifican el vínculo entre la obra de arte y el alumno; esta inmersión hace que el alumno se sienta parte de la obra. En el momento de acercarse a una obra artística, el alumno solo podía observarla y escuchar la explicación, pero la RV implica la inmersión total, pasando a ser un miembro activo que puede relacionarse con la obra y el entorno.

A través de la RV los alumnos y alumnas desarrollan las habilidades perceptivas, mejoran la capacidad de concentración, la agudeza visual y espacial en el contexto de la educación artística. La RV plantea una alternativa didáctica de acercamiento al arte, partiendo de una metodología constructivista y vivencial respondiendo a la demanda social de alumnos formados tecnológicamente.

Sagrado Strik, A. (2017). Realidad aumentada, la nueva publicidad. Forbes MÉXICO. Recuperado de <https://www.forbes.com.mx/realidad-aumentada-la-nueva-publicidad/>

Hernández, P. (2017). ¿Qué es la Realidad Virtual y Cómo Funciona?. Recuperado de <https://filmora.wondershare.com/es/virtual-reality/how-does-vr-work.html>