



XR in VET



Spain

MEJORAR LA INNOVACIÓN DIGITAL (WEB 4.0) Y EL ATRACTIVO DE LA EFP MEDIANTE LA FORMACIÓN EN REALIDAD EXTENDIDA (RV/RA) PARA UNA MEJOR ADECUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

A2.3 Revisión transnacional por pares - Informe de análisis comparativo

ESTUDIANTES DE FP

Perspectivas sobre preferencias de aprendizaje, acceso digital y actitudes hacia la tecnología inmersiva

Según los datos de nuestra encuesta para estudiantes de FP en España, estos son altamente prácticos y están ansiosos por innovar. Ven la XR como una herramienta necesaria para cerrar la brecha entre la teoría y el "mundo real", pero se enfrentan a un entorno de formación dominado por métodos tradicionales.

Perfil del estudiante y accesibilidad

Realidad actual frente a aspiración:

- Existe una exposición limitada o nula a la XR en el aula.
- Al 60% le gustaría utilizar VR/AR en su centro educativo.

80%

considera que las simulaciones virtuales son tan importantes como los talleres físicos.

80%

prefiere los talleres prácticos y laboratorios experimentales.

Potencial de aprendizaje

Conectando el "Aula" con la "Carrera profesional"

- Permite practicar sin miedo.
- Ofrece entornos seguros para el ensayo y error.

¿Te prepara la XR para el empleo?

Ven una mejor preparación para el trabajo **60%**

Optimismo condicionado **40%**

Escepticismo minoritario **20%**

El camino a seguir

El valor de la "Sostenibilidad y Seguridad":

- Práctica libre de riesgos.
- Eficiencia de recursos.
- Compromiso y motivación

Barreras para la implementación:

- Falta de equipamiento.
- Restricciones de tiempo.
- Necesidad de orientación

100%