

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

Virtual Reality in English Language Teaching: An Immersive Learning Experience

Francisco Causil

University of Education and Technology. Colombia

<https://orcid.org/0009-0002-6025-8575>

francisco.causilg2025@uted.us

Lesly Salazar

University of Education and Technology. Colombia

<https://orcid.org/0009-0009-5211-8792>

lesly.salazarp2025@uted.us

Recibido: 1 abril 2026

Aceptado: 28 junio 2026

URL: <https://relaticpanama.org/journals/index.php/dialogoseducativos/article/view/183>

DOI: <https://doi.org/10.66707/8nt6kx35>

Resumen

Este ensayo busca 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.

Palabras clave: realidad virtual, enseñanza del inglés, habilidades comunicativas

Abstract

This essay aims to analyze the pedagogical and methodological potential of virtual reality to strengthen the linguistic skills of lower secondary school students in the English language. The purpose is to understand how immersive virtual environments shape oral expression and listening ability when acquiring a second language. Based on a documentary analysis, national and international studies related to the application of immersive technologies that promote the functional use of the language in realistic contexts by replicating everyday situations were reviewed. Research indicates that interacting in digital environments composed of visual and auditory resources promotes motivation, participation, and teamwork through the interpretation of instructions, the comprehension of oral information, and the production of dialogues in a second language to complete tasks or solve situations presented within the virtual environment. Thus, immersive environments are emerging as an innovative strategy that supports the comprehensive learning of the English language in basic education

Keywords: virtual reality, English language instruction, communication skills

Introducción

En América Latina, los niveles de dominio del idioma inglés en las competencias comunicativas han mostrado escasos avances, asociándose a un enfoque metodológico tradicional centrado en la instrucción gramatical y limitando la interacción comunicativa real entre pares en el aprendizaje de una segunda lengua (Benavides, 2021; Durán & García, 2021; Rosi & Suharyad, 2024).

Al enfatizar un aprendizaje mecánico marcado por la memorización de reglas gramaticales, la repetición de estructuras lingüísticas y la traducción de oraciones descontextualizadas, limitando el surgimiento de contextos propicios para promover las habilidades lingüísticas e interacción cultural frente a la enseñanza del idioma inglés.

En este sentido, los ambientes inmersivos, especialmente aquellos vinculados al metaverso, permiten realizar simulaciones y tareas colaborativas que favorecen la comprensión contextual del idioma y la adquisición de vocabulario (Hernández Freire et al., 2024). Asimismo, la realidad virtual promueve el desarrollo de habilidades comunicativas al ofrecer experiencias inmersivas que integran elementos visuales, auditivos e interactivos, lo que facilita la comprensión y la producción oral en una segunda lengua. Además, fomenta la participación del estudiante y permite generar experiencias de aprendizaje más dinámicas y contextualizadas (Cabero-Almenara et al., 2025; Silva-Fernández et al., 2024).

Desarrollo

Estas herramientas didácticas inmersivas brindan experiencias interactivas que fusionan el aprendizaje y la exploración en espacios digitales, al crear experiencias prácticas educativas personalizadas que aumentan la interacción entre los alumnos y los materiales educativos (Valero-Franco & Berns, 2024). Asimismo, mejora la asimilación de vocabulario y la retención de contenidos en comparación con materiales tradicionales (Belda-Medina, 2025); al poder procesar la información por medio múltiples canales cognitivos (visuales– auditivos) se 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).

En este sentido, al priorizar el uso del lenguaje, la exploración y la interacción, no solo se incluyen componentes de gamificación, sino que también se promueve la autonomía y participación del estudiante, desglosando ideas complejas a través de vivencias inmersivas, posibilitando la navegación por escenarios digitales de aprendizaje (Torres Torres et al., 2025). Lo anterior, relega enfoques centrados en contenidos para trascender a un aprendizaje enfocado a la acción y la experiencia en situaciones reales (Lorenzo Santana et al., 2026). De allí se da una apropiación lingüística y pragmática

inconsciente del idioma, debido a la exposición constante y al uso recurrente del idioma en contextos significativos, favoreciendo una mayor participación y reduciendo la ansiedad al hablar (Pan et al., 2024; Figueroa & Jung, 2025).

En este sentido, aprender un idioma es saber utilizarlo apropiadamente en contextos sociales, es decir, conocer cuándo, cómo y con quién hablar (Hymes, 1972). Así, los entornos inmersivos producen contextos auténticos y reales promoviendo la interacción social y la comunicación por medio de actividades como el trabajo en grupo y los juegos de rol, los cuales facilitan la negociación de significados y el uso activo del lenguaje (Yan, Lowell & Yang, 2024; Akay & Kessler, 2024). Por otro lado, posibilita una retroalimentación inmediata que permite identificar errores, reforzar conocimientos y entender mejor los contenidos gramaticales, aportando mejoras sensibles sobre la comprensión, pronunciación y fluidez en un segundo idioma (Aluko et al., 2026); al usar entornos sociales y pedagógicos que mejoran la comunicación, la creatividad y la resolución de problemas.

Así, 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); al usar avatares para completar niveles o tareas desafiantes se maximiza la participación y autonomía en los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje de una segunda lengua (Freire et al., 2024). Paralelamente, estos escenarios contextualizados partiendo de actividades simples, frases o ideas más complejas a través de diálogos y conversaciones permiten el desarrollo de competencias técnicas y socioemocionales, al situar a los estudiantes en espacios retadores que requieren empatía, toma de decisiones y gestión del estrés, promoviendo así un aprendizaje más integral y formativo.

En definitiva, la inclusión de la realidad virtual en la enseñanza del inglés tiene un gran potencial pedagógico y didáctico, redefiniendo la función del maestro, quien deja de ser el principal transmisor de saberes para pasar a ser una guía del aprendizaje, al ser quien diseña los espacios de aprendizaje, propone las situaciones en las que usar el idioma por medio de intercambio de información, descripción, argumentación y retroalimentación en tiempo real, favoreciendo un aprendizaje activo, participativo y centrado en el estudiante. Partiendo de esta idea, 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.

Conclusiones

La aplicación de tecnologías de visualización inmersivas, como la realidad virtual, donde se unen el entorno real con elementos virtuales y tridimensionales, brinda escenarios sociales y pedagógicos que mejoran la comunicación en un segundo idioma, al crear espacios mediados por la interacción, el juego, el disfrute y la recreación, permitiéndoles a los estudiantes adquirir su conocimiento por autoexploración, donde ellos investigan y descubren hechos de forma independiente, construyendo su propio saber. Es más, al usar la realidad virtual se evita el riesgo de perpetuar metodologías tradicionales y desmotivadoras, que reduzcan las oportunidades de mejorar el dominio del inglés en sus competencias lingüísticas y pragmáticas.

En este mismo sentido, la realidad virtual no solo cambia las dinámicas de enseñanza convencionales y la puesta en marcha de ambientes inmersivos fundamentados en ella, sino que facilita que el aprendizaje del inglés sea significativo y contextualizado. Cuando se coloca al estudiante en contextos que reproducen situaciones reales de comunicación, se favorece la transferencia de saberes lingüísticos debido a la adaptación de escenarios cotidianos que los acercan más a la realidad y que, por ende, potencian la competencia comunicativa integral. Este enfoque posibilita que se superen las restricciones de la enseñanza descontextualizada, fomentando el desarrollo concurrente de capacidades pragmáticas, lingüísticas y socioculturales, que son fundamentales para una interacción eficiente en un idioma extranjero.

Por último, es crucial destacar que la eficacia de la realidad virtual para enseñar el idioma inglés se basa en su habilidad para integrarse de forma lógica con métodos que se enfocan en la comunicación e interacción y la experiencia significativa del aprendiz. De acuerdo con lo que se ha planteado, estos entornos inmersivos no solamente impulsan el uso continuo del idioma en situaciones reales, sino que además promueven la disminución de obstáculos emocionales en los estudiantes, como, por ejemplo, el miedo a equivocarse frente a sus compañeros, situaciones que han restringido la participación oral. Así, la realidad virtual se establece como un instrumento que combina lo emocional, lo cognitivo y lo social, fomentando una integración más funcional y natural de la lengua que se desea aprender.

Referencias

- Akay, M., & Kessler, M. (2024). The impact of virtual reality (VR) pedagogy on L2 English learners' oral communication and pragmatic competence. *Language Learning & Technology*, 28(1), 1–11. <https://doi.org/10.64152/10125/73568>
- Aluko, HA, Aluko, A., Ogunjimi, F. *et al.* Aplicación de la realidad virtual (RV) impulsada por IA para mejorar el aprendizaje y la participación de los estudiantes de educación superior. *Educ Inf Technol* (2026). <https://doi.org/10.1007/s10639-026-13912-6>
- 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>
- Benavides, J. (2021). Level of English in Colombian higher education: A decade of stagnation. *Visor Redalyc*. <https://www.redalyc.org/journal/1692/169265649005/>
- Cabero-Almenara, J., Rodríguez-Gallego, M., & Llorente-Cejudo, C. (2025). *Realidad mixta, virtual y aumentada: tecnologías para el aprendizaje*. **Texto Livre**, 18, e49561. <https://doi.org/10.1590/1983-3652.2025.49561>
- Durán, E., & García, K. (2021). Exploring EFL Teaching and Learning Processes in Two Undergraduate Mandatory Courses. Profile: Issues in Teachers' Professional Development, 23(1), 145-160. <https://doi.org/10.15446/profile.v23n1.85931>
- Figueroa, R. J. B., & Jung, I. (2025). Integrating VR tours in online language learning: A design-based research study. *Australasian Journal of Educational Technology*, 41(1), 60–87. <https://doi.org/10.14742/ajet.9498>
- Freire, A. P. H., Cevallos, P. A. E., & Flores, P. D. C. J. (2024). El metaverso como entorno de aprendizaje para niveles básicos de inglés. *Nexus Research Journal*, 3(2), 73-83.
- González, A. y Chávez, G. (2011). La realidad virtual inmersiva en ambientes inteligentes de aprendizaje: Un caso en la educación superior. *Revista ICONO 14. Revista científica de Comunicación y Tecnologías emergentes*, 9(2), 122–137. <https://doi.org/10.7195/ri14.v9i2.42>
- Hernández Freire, M., González Rodríguez, P., & Zambrano Cedeño, J. (2024). Uso del metaverso y entornos virtuales para el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de secundaria. *NeuroQuantology Journal of Education and Innovation*, 22(4), 145–158. <https://doi.org/10.62943/nrj.v3n2.2024.113>
- Hymes, D. (1972). On communicative competence. In J. B. Pride & J. Holmes (Eds.), *Sociolinguistics* (pp. 269–293). Penguin.
- Kaplan-Rakowski, R., Gruber, A. El impacto de la realidad virtual de alta inmersión en la ansiedad ante el aprendizaje de lenguas extranjeras. *Smart Learn. Environ*. 10, 46 (2023). <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.

- Pan, M., Kitson, A., Wan, H., & Prpa, M. (2024). *ELLMA-T: An embodied LLM-agent for supporting English language learning in social VR*. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2410.02406>
- 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>
- Rosi, F. & Suharyadi. 2024. Grammar-Translation Method: Is it still Applicable Nowadays?. *Journal of Education Policy Analysis (JEPA)*. 2 (1). 28-35
- Silva Fernández, A., Torres Díaz, J., & Vargas Pérez, R. (2024). Tecnologías inmersivas en educación: aplicaciones pedagógicas de la realidad virtual en el aprendizaje de idiomas. *EPSIR Journal of Education Research*, 8(2), 101–118.
- Torres Torres, C. F., Cueva Bravo, X. B., Torres Torres, D. del C., Guamán Calva, R. G., & Montaguano Vásquez, I. P. (2025). Aprendizaje inmersivo con realidad aumentada y virtual: innovación pedagógica para mejorar la comprensión de conceptos abstractos en educación básica. *ASCE*, 4(3), 1927–1945. <https://doi.org/10.70577/ASCE/1927.1945/2025>
- Valero-Franco, C., & Berns, A. (2024). Aplicaciones de realidad virtual para el aprendizaje de idiomas: desarrollo y evaluación de experiencias educativas inmersivas. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 27(1), 165–182. <https://doi.org/10.5944/ried.27.1.3314>
- Yan, W., Lowell, V.L. & Yang, L. Developing English language learners' speaking skills through applying a situated learning approach in VR-enhanced learning experiences. *Virtual Reality* 28, 167 (2024). <https://doi.org/10.1007/s10055-024-01061-5>