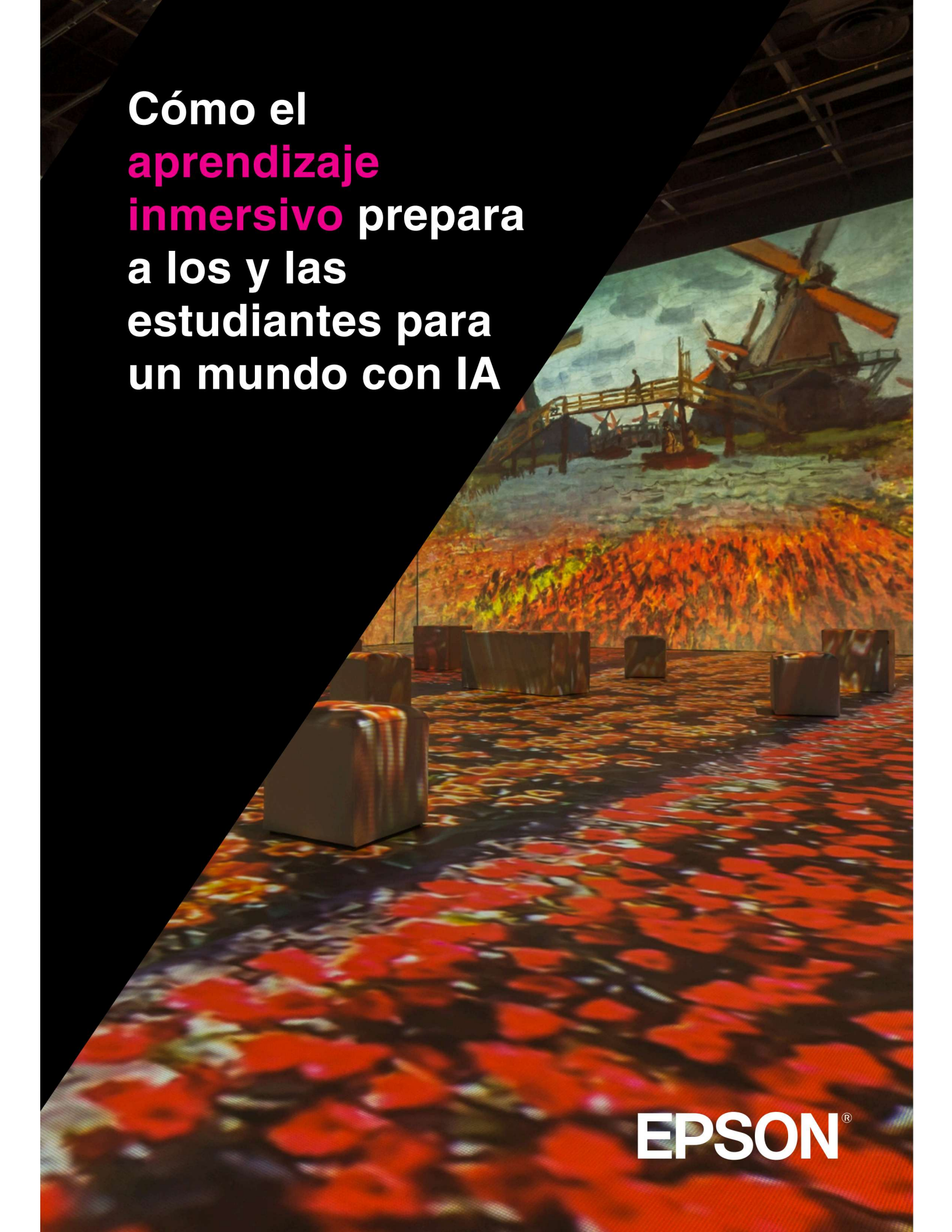


Cómo el
aprendizaje
inmersivo prepara
a los y las
estudiantes para
un mundo con IA

An immersive digital art installation featuring a large-scale projection of a Dutch windmill scene onto a curved wall. The floor is covered with a dense, colorful pattern of red and orange petals or leaves. Several small, dark, rectangular blocks are scattered across the floor, possibly serving as seating or interactive elements. The overall atmosphere is vibrant and artistic.

EPSON®

Contenido

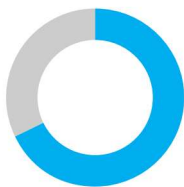
2 Introducción

3 La creciente brecha de competencias en los centros educativos

4 Adoptar una nueva forma de aprender

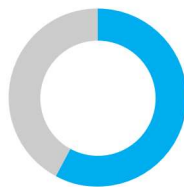
5 Crear aulas inmersivas con Epson

5 Metodología



68%

están de acuerdo en que la IA está dando lugar a peores resultados, ya que los y las estudiantes son menos capaces de retener la información y pensar por sí mismos/as



58%

están de acuerdo en que las escuelas no saben cómo preparar a sus estudiantes para el futuro mercado laboral

Introducción

Los equipos docentes europeos se preguntan si las aulas de hoy en día preparan realmente a sus estudiantes dotándoles de las competencias que necesitan para abordar un futuro impulsado por la IA. Un nuevo estudio, encargado por Epson (véase la metodología), destaca cómo el **58%** de docentes están de acuerdo en que las escuelas no saben cómo preparar a sus estudiantes para un mercado laboral que será completamente diferente al visto por las anteriores generaciones.

De hecho, casi la mitad (46%) está de acuerdo en que las escuelas simplemente no están preparando a sus estudiantes para un futuro dominado por la IA. Si las escuelas no pueden ofrecer las bases adecuadas, los y las estudiantes se arriesgan a entrar en el mercado laboral sin la resiliencia ni la adaptabilidad necesarias para prosperar. La pregunta es entonces cómo cerrar esta brecha. Este informe analiza los desafíos que implica preparar a los y las estudiantes para un futuro impulsado por la IA y cómo el aprendizaje inmersivo puede formar parte de la solución.

La creciente brecha de competencias en los centros educativos

Las empresas e instituciones son cada vez más claras sobre el conjunto de competencias que esperan de la futura fuerza laboral, con el pensamiento analítico, la formación tecnológica y la creatividad entre las diez principales competencias básicas necesarias para los futuros empleos.¹ Sin embargo, no puede esperarse que estas competencias surjan de forma natural a medida que los y las estudiantes van avanzando por el sistema educativo.

Curiosamente, en general, ha habido un claro declive en las principales competencias que organizaciones empleadoras y equipos docentes aseguran que serán más importantes para el futuro (Figuras 1 y 2).

Sin un enfoque explícito, corremos el riesgo de que las competencias más esenciales para prosperar en el futuro mercado laboral queden infradesarrolladas o distribuidas de forma desigual entre las distintas poblaciones de estudiantes.

Y las personas responsables de centros educativos no están ciegas ante este desafío, aunque carecen de las herramientas para abordarlo.

Casi un tercio del profesorado está de acuerdo en que es necesario que los centros educativos inviertan más en tecnología para facilitar la preparación de sus estudiantes para abordar un futuro impulsado por la IA. Sin embargo, las limitaciones presupuestarias llevan a que muchas escuelas no pueden actuar. En toda Europa, el gasto público en educación ha disminuido en los últimos años, lo que ha ejercido más presión sobre los recursos en las aulas.

Entonces, ¿qué tecnología es la “correcta”? Para que los y las estudiantes desarrollen competencias digitales necesitan de una exposición significativa a la tecnología. Pero cuando la tecnología se aplica de forma pasiva, ya sea pasando un tiempo excesivo ante las pantallas en casa o un uso no estructurado en la escuela, puede ampliar las brechas que pretende cerrar.³ Los y las estudiantes de hoy en día necesitan una enseñanza diseñada para potenciar directamente estas competencias críticas, a través de enfoques que les den espacio para practicar y reflexionar en contextos del mundo real o simulados. Una de las vías más importantes para enseñar estas competencias es a través del aprendizaje inmersivo.

Figura 1 Competencias que los equipos docentes destacan como las más importantes para un futuro impulsado por la IA



Figura 2 Las competencias que los equipos docentes han visto disminuir en los últimos años



Adoptar una nueva forma de aprender

En su esencia, el aprendizaje inmersivo utiliza tecnologías para crear entornos interactivos que simulan escenarios del mundo real. A diferencia de los tiempos de las pantallas pasivas, anima a cualquier estudiante a convertirse en participante activo/a, aplicando conocimientos, probando ideas y aprendiendo de sus errores en un espacio seguro que genera confianza y competencia.

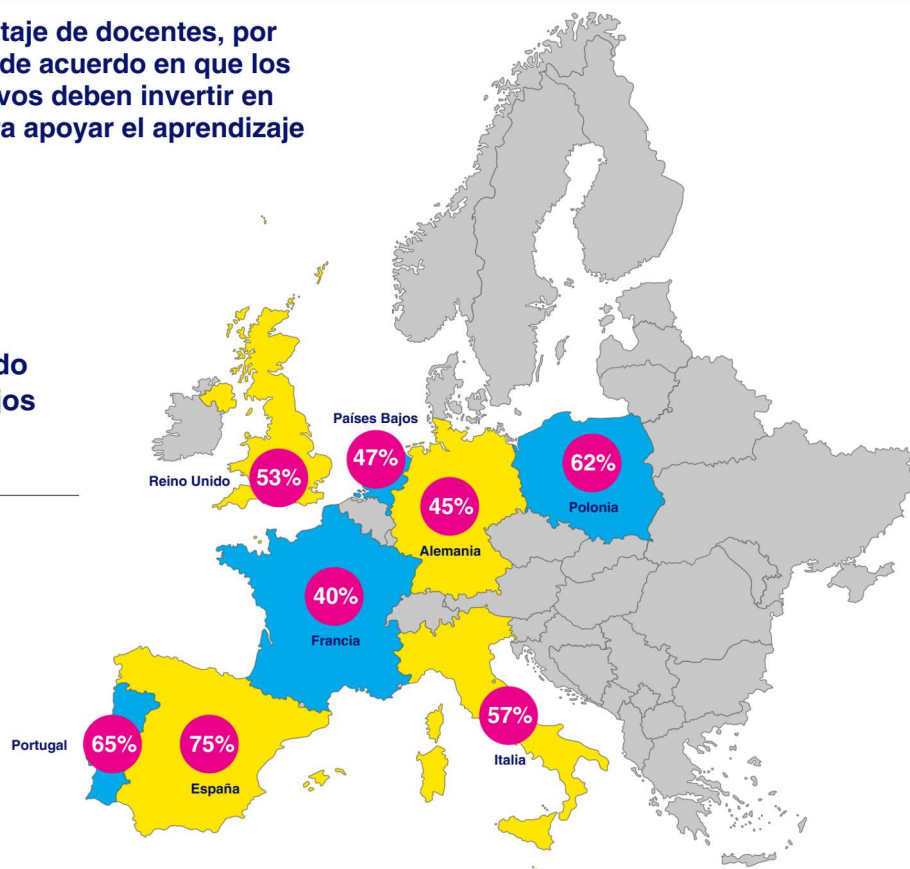
Más de la mitad (55%) del profesorado está de acuerdo en que les gustaría que su escuela introdujera o aumentara el uso del aprendizaje inmersivo, aumentando esta cifra hasta el 63% en Italia y Polonia, respectivamente. En toda Europa, son muchas las voces de la docencia que lo ven como una forma de fortalecer la adaptabilidad, la capacidad de resolución de problemas y el pensamiento crítico: las mismas competencias que las empresas valoran más en un futuro impulsado por la IA.

La practicidad es un elemento esencial a tener en cuenta cuando un centro educativo debe decidir qué tecnologías adoptar. Las gafas de realidad virtual o aumentada pueden aportar experiencias potentes, pero también introducen complejidad, aislamiento y costes. Los proyectores, por el contrario, crean entornos compartidos en los que toda la clase puede participar. Se trata de una de las formas más accesibles de aprendizaje inmersivo, lo que permite que las aulas se transformen sin las barreras que a menudo acompañan a sistemas con auriculares o dispositivos portátiles.

Es este tipo de proyección 360° o con paredes interactivas a gran escala la que permite que clases enteras adopten un entorno colaborativo de una sola vez, reduciendo la carga que representa usar dispositivos individuales y facilitando la organización del contenido lectivo por parte de los equipos docentes, sin olvidar el fomento de las competencias adecuadas. Para muchos y muchas docentes, esto posiciona el aprendizaje inmersivo como algo alcanzable y escalable; una forma de volver a atraer a estudiantes aplicando unos presupuestos realistas. Por otro lado, el profesorado de toda Europa considera que la inversión en proyectores merece la pena (Figura 3).

Figura 3 Porcentaje de docentes, por país, que están de acuerdo en que los centros educativos deben invertir en proyectores para apoyar el aprendizaje inmersivo

75% España
65% Portugal
62% Polonia
57% Italia
53% Reino Unido
47% Países Bajos
45% Alemania
40% Francia





Creación de aulas inmersivas con Epson

El desafío no es considerar si el aprendizaje inmersivo aporta valor, sino cómo hacerlo accesible y aumentar su conocimiento. Esta investigación muestra cómo los equipos docentes observan el valor del aprendizaje inmersivo y colaborativo; la tarea ahora es procurar que los centros educativos vean los proyectores como parte de la solución a la creciente brecha de competencias.

En lugar de limitarse a recibir información, los y las estudiantes de historia pueden usar proyectores para caminar por las calles de la antigua Roma, las clases de biología podrían explorar las distintas cámaras del corazón humano, mientras que los estudiantes de física podrían entrar en un átomo para ver la órbita que siguen los electrones. Estas experiencias simplemente mejoran la enseñanza tradicional, haciendo que los conceptos abstractos sean concretos y animando a los y las estudiantes a cuestionar, contrastar y reflexionar críticamente.

Sin embargo, el grado de adopción sigue siendo bajo: casi ocho de cada diez docentes (el 77%) afirman que a menudo no ven o nunca han visto aprendizaje inmersivo en la práctica en sus centros educativos. Por eso Epson trabaja junto a docentes y centros educativos para salvar esta brecha, ayudándoles a pasar de la curiosidad a la implementación. Al combinar la flexibilidad que ofrece la tecnología de proyectores con la debida orientación práctica, Epson está impulsando aulas más atractivas, inclusivas y adaptables a las competencias que los y las estudiantes necesitan para un futuro que ya está siendo moldeado por la IA.

Para obtener más información sobre las soluciones educativas de Epson, visita nuestro [sitio web](#).

Metodología

Esta investigación es un encargo de Epson Europe y ha sido realizada por FocalData.

El trabajo de campo tuvo lugar en septiembre de 2025 a través de la plataforma tecnológica patentada de FocalData, conectada a través de API a paneles online.

La muestra incluyó a 1624 docentes de enseñanza primaria y secundaria de diferentes escuelas y ámbitos lectivos de Francia, Alemania, Italia, Países Bajos, Polonia, Portugal, España y el Reino Unido.

Los resultados se expresan en porcentaje, redondeados al número entero más cercano, con desgloses demográficos y a nivel de país donde sea pertinente.

1 Foro Económico Mundial, [The Future of Jobs Report 2025](#)

2 Comisión Europea, [Public investment in education sees largest drop across the EU, according to latest comparative report](#)

3 Comisión Europea, [NESET report on screen time and educational outcomes](#)