

Metaverso, realidad virtual e inteligencia artificial que cambiarán la manera de estudiar

28/10/2022



La aplicación de la **tecnología** para potenciar la **educación** de los niños y jóvenes en edad escolar no es una idea nueva, pero sí puede implementar nuevas **herramientas** que se relacione con **tendencias** actuales y que permitan a los **alumnos** aprender más sobre su aplicación en la vida cotidiana o como recurso en la resolución de **problemas**.

Sin embargo, según un estudio de Gartner, empresa dedicada a la **investigación** y consultoría, en la actualidad no se utilizan estas **herramientas** para proyectarlas hacia el futuro de la sociedad, sino que solo se centran en atender algunos de

los **cambios** que se producen en el **ámbito tecnológico**.

Es por eso que el director regional de Centroamérica, Sudamérica y el Caribe de Panduit, una empresa de infraestructura tecnológica, indica que la **aplicación** de estas herramientas en la educación debe ser intuitiva para que pueda lograr los **objetivos** que se trazan las **instituciones educativas** cuando se inicia la implementación.



La conectividad es el primer problema que las instituciones educativas deben resolver antes de iniciar la implementación de herramientas tecnológicas en la educación. (iStock)

“Una experiencia sin fricciones hará que la tecnología sea altamente valorada y aprovechada por los usuarios, particularmente por personas que no son **nativos digitales**: estudiantes de posgrado, docentes y directivos”, indicó el representante de la empresa.

Las **tecnología** a la que se refiere representan las **tendencias actuales** y que pueden ser utilizadas dentro de programas de **aprendizaje** de forma que se pueda brindar una experiencia interactiva completa. El objetivo de ellas es permitir que los **alumnos** puedan explorarlas e **implementarlas** en sus vidas

en el futuro. Estas son:

- **Aprendizaje colaborativo** en la red para trabajos en equipo y el uso de instrumentos digitales de gestión de la información.
- **E-learning y gamificación** para generar espacios de entretenimiento adecuados en los que la experiencia de los videojuegos sea aprovechada como un recurso educativo.
- **Realidad virtual y realidad aumentada** con la posibilidad de explorar las capacidades de los computadores y las plataformas digitales.
- **Machine Learning y robótica** lo que puede ayudar al desarrollo de asistencia por medio de inteligencia artificial o de robots dedicados a la ejecución de tareas.
- **Prototipado 3D** para el aporte en la fabricación de elementos con residuos plásticos o elementos reciclados, de forma que pueden ser utilizados por segunda vez.
- **Inteligencia artificial y programación** para tener un impacto positivo en el desarrollo de aplicaciones y programas adecuados para la ayuda en la realización de actividades cotidianas.



La

aplicación de la realidad virtual y realidad aumentada en la educación hace posible explorar las capacidades de los computadores y las plataformas digitales.

– **Blockchain y la seguridad de la información** con conocimientos y formación adecuada que ayude a los jóvenes a mantener sus datos seguros durante sus sesiones de navegación en internet.

– **Metaverso** en caso de que se busque tener una mirada hacia el futuro de la conectividad, las redes sociales y la interacción en espacios digitales.

– **Responsabilidad medioambiental.**

– **Bienestar y entorno.**

Si bien es cierto que esta tecnología implica que se instalen elementos específicos de **infraestructura** y equipamiento dedicado como **headsets** de realidad virtual, software dedicado a la **programación**, laboratorios de **informática**, impresoras 3D, entre otros elementos, tan importante como todo eso es que se pueda acceder a **internet** tanto dentro como fuera de las aulas.

Implementar estos cambios sin solucionar previamente el problema de la **conectividad** en las escuelas no permitiría que las **clases** se lleven a cabo de forma adecuada y que las **mejoras tecnológicas** que se realicen no sean óptimas. Es por eso que las instituciones educativas deben concentrar sus esfuerzos en generar una **red estable** a la que los **alumnos** puedan acceder para poder explotar lo más posible los recursos que podrían llegar a tener.

Fuente: Infobae