

Contenidos inmersivos y adaptar el papel de los docentes, dos retos de la educación en el Metaverso

El Metaverso será una herramienta clave para la evolución del e-learning, pero para ello, será imprescindible mejorar las tecnologías utilizadas, crear más contenidos inmersivos y que los docentes conozcan este nuevo mundo, afirman los expertos de The Valley. The Valley celebró un debate en Metavalley, el espacio de la escuela en Spatial, en el que diferentes expertos hablaron sobre la influencia que puede llegar a tener el Metaverso en el sector educativo

La llegada del Metaverso ha supuesto un nuevo mundo de posibilidades para el sector educativo que ahora se enfrenta al reto de sacar el máximo partido a esta nueva herramienta de la que dispone. Se trata de un ecosistema que todavía se encuentra en crecimiento, sin embargo, son muchos los profesionales y expertos que ya han comenzado a pensar cómo podrán utilizar el Metaverso y qué avances tecnológicos serán necesarios para desarrollar formaciones e implementar su uso en centros educativos.

The Valley celebró un debate sobre las necesidades que tendrá que cumplir el Metaverso para poder educar en él. Concretamente en Metavalley, el espacio de la escuela en Spatial, se debatió sobre cómo podrá desarrollarse la educación en el Metaverso para hacerlo de la manera más similar a lo que hoy se realiza en entornos físicos y digitales, funcionando como un complemento para crear experiencias phygital y a su vez, como un lugar independiente. Así, el Metaverso permitirá cambios en las metodologías utilizadas en el sector educativo gracias a las posibilidades de interactividad y participación que ofrece.

Sin embargo, para conseguirlo todavía queda camino por recorrer, de momento, será necesario desarrollar las tecnologías utilizadas en estos entornos virtuales y profesionales, aunque, es muy positivo, según Lito Navarro, director del Diploma de Metaverso de The Valley "que las nuevas generaciones van a ver de manera natural el uso de estas herramientas y la manera de expresarse en estos entornos virtuales, lo que hará que su uso sea mucho más generalizado". No obstante, a continuación, se detallan algunos de los aspectos necesarios para llevar el sector de la educación al Metaverso:

- Perfeccionar las tecnologías necesarias. El primer paso para que el Metaverso pueda influir en la manera de aprender es que todas las tecnologías que se están utilizando para crear estos entornos virtuales y poder hacer un uso seguro y adecuado de estos sean perfeccionadas. Esto requiere una gran inversión en profesionales en realidad virtual y aumentada, diseñadores de interfaces, experiencias y entornos virtuales y también en blockchain y ciberseguridad. Para ello, será necesario contar

con formación especializada e infraestructuras tecnológicas que todavía están en proceso de creación. Además, otro aspecto fundamental es que esta tecnología pueda estar al alcance de cualquier persona, es decir, cerrar la brecha digital y facilitar el acceso a dispositivos y herramientas necesarias para adentrarse en el Metaverso, ya que, sin este último factor, no será posible que el Metaverso tenga un impacto significativo en el sector educativo.

- Docentes inmersos en el Metaverso. Para obtener el máximo rendimiento al Metaverso es necesario que los docentes se formen y conozcan todas las posibilidades que ofrece este nuevo entorno virtual, ya que solo de esta manera podrán adaptar sus clases, utilizar contenidos inmersivos de la manera apropiada y optimizar el uso del Metaverso para mejorar el proceso de aprendizaje de sus alumnos. Un buen uso de estas tecnologías permitirá experiencias de formación más lúdicas y personalizar el recorrido formativo según el ritmo de cada alumno. Además, será necesario que los roles profesor-alumno cambien, ya que gracias al Metaverso los alumnos pasarán a tener un papel mucho más activo en el aprendizaje y los profesores tendrán que asumir un papel de acompañamiento, por lo que también será importante redefinir los criterios de evaluación
- Educar jugando en el Metaverso. La gamificación ha abierto las puertas a nuevas formas de enseñar y de aprender en el mundo online, y se han utilizado videojuegos de todo tipo para transmitir conocimiento que han alcanzado resultados similares a los obtenidos por métodos tradicionales. En este sentido, el Metaverso podrá aportar a la enseñanza gamificada un paso más adelante, y es que, en este nuevo entorno virtual, los alumnos podrán enfrentarse a problemas mucho más similares a la realidad gracias a las tecnologías de realidad virtual y aumentada utilizadas. Además, podrán hacerlo de manera colaborativa, jugar en grupos y resolver retos entre varios participantes que conectan de manera virtual, lo que supone un atractivo todavía mayor y se convierte en una experiencia mucho más enriquecedora

Más contenidos inmersivos y nuevos entornos virtuales. Para que el Metaverso pueda suponer un cambio significativo en la metodología de enseñanza es necesario fomentar un aprendizaje más interactivo y participativo y para ello, es fundamental contar con los materiales adecuados para lograrlo. Uno de los retos a los que se enfrenta el sector educativo a la hora de incorporar el Metaverso entre sus métodos de formación es la falta de contenidos inmersivos, por ello, será necesario aumentar este tipo de contenidos y crearlos enfocados a la educación, es decir, crear contenidos inmersivos y nuevos entornos virtuales en los que tanto alumnos como docentes puedan desarrollar sus actividades. Además, para conseguirlo también hará falta nuevos perfiles profesionales dedicados a su creación y equipos de trabajo que conjuguen conocimientos de creación y diseño de entornos virtuales e inmersivos y conocimientos de enseñanza, cuyo objetivo será crear contenidos para cada materia.
