

Patricia Noemí Ríos¹

El metaverso educativo

¿Qué es?, sus atributos, finalidad y formación

Dar una definición de metaverso es bastante complejo, aun así, se podría definir como un entorno virtual, un “mundo virtual” donde las personas podrán interconectarse, comunicarse e interactuar en Internet. También llamado ciberespacio, allí, actuarán simulando el mundo real, pero sin sus limitaciones, lo podrán hacer con hologramas o con un “avatar”.

Cuando se habla de un mundo virtual 3D o Tridimensional se refiere a un esquema elemental de posicionamiento espacial, consistente en un marco de referencia respecto a un origen dado.

Tomando información en línea se encuentra que: en física, geometría y análisis matemático, un objeto o ente es tridimensional si tiene tres dimensiones. Ejemplo: anchura, altura y profundidad.

El espacio tal como lo conocemos es tridimensional a simple vista, pero, en realidad, hay más dimensiones. Si incluimos el tiempo como una dimensión más podemos hablar de una cuarta dimensión. Tridimensional. (2022, 25 de enero).²

Metaverso es un concepto muy amplio que va más allá de un producto o aplicación (app). La palabra es acuñada por primera vez en 1992 por el escritor de ciencia ficción Neal Stephenson en su obra *Snow Crash*. Etimológicamente la palabra está construida por el prefijo META -más allá y de la contracción de UNIVERSO- verso.

Como curiosidad la palabra AVATAR viene del Sánscrito y designa dentro del hinduismo la encarnación de una deidad en la tierra, es decir que desciende a la tierra. En sánscrito, también, la palabra “avatar” no solo se relaciona con “descender”, también significa “hacer una aparición”.

En la novela de Neal Stephenson, *Snow Crash*, en 1992, nos cuenta sobre un Los Ángeles futurista y anarco capitalista donde las personas se proyectaban en una plaza virtual pública llamada el Metaverso.

La necesidad de crear un fenómeno nuevo, futurista, idealizando el mundo tecnológico, y lo que éste haría con nosotros, en su momento rozaban con lo místico,

¹ Licenciada en tecnología educativa.

² Wikipedia, La enciclopedia libre. Fecha de consulta: 02:56, febrero 6, 2022 desde <https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Tridimensional&oldid=141226330>.

cuando nació el concepto de avatar, era una proyección física y de los valores de un usuario, actualmente mediante la popularidad de las redes sociales e internet se redujo a convertirse en una máscara.

Matthew Ball experto en Tecnología y medios afirma lo complejo que es definir que es el metaverso pero sugiere que a su juicio debería contemplar los siguientes atributos:

- Ser persistente, es decir durar indefinidamente en el tiempo.
- Funcionar siempre en tiempo real para todos los usuarios.
- Asegurarse la independencia e individualidad de los usuarios.
- Debe construir una economía real y funcional tanto de empresas públicas como de particulares.
- Debe ser una experiencia que comprenda ambos mundos, virtual y físico que trascienda límites y fronteras de redes públicas y privadas.
- Debe permitir y estimular el papel de usuarios como prosumidores.

El rol del docente en el METAVERSO EDUCATIVO será el de “acompañante”, será quien guía el progreso del alumno.

El término metaverso es un neologismo no aceptado aún por la R.A.E.

Por el momento el metaverso educativo se limita a ser una idea, pero nos invita entrar en contacto con tecnologías inmersivas como la R.A. (realidad aumentada) y la R.V. (realidad virtual) para lograr objetivos puntuales, será un mundo educativo paralelo al real en cuyo interior se podrá interactuar, dando clases, haciendo actividades grupales, evaluaciones, reuniones, debates, conferencias, etc. En simultáneo con el mundo real, podrán mover objetos, desplazarse, todo en constante evolución, porque se irán desarrollando nuevas tecnologías, mejoras e innovaciones que lo harán junto a los usuarios.

Por ahora las experiencias que se pueden realizar serán como participantes de un videojuego donde los alumnos, padres o tutores y profesor/a a través de un avatar que los identificará como usuarios podrán participar de actividades virtuales tan atractivas como la física, fuera del metaverso el docente actuará como asistente que ofrecerá pistas para los posibles problemas que deberán resolver y dentro del metaverso será quien guíe el progreso individual de cada alumno/a

Nuestra tarea desde la Educación y nuestra interacción con las personas que intervienen en el proceso educativo serán mundos convergentes y complementarios.

¿Qué nos propone el metaverso?

La pandemia del Covid-19 nos llevó al “cierre” (físico) de las escuelas y fuimos constructores de una nueva normalidad educativa, ya sea a través de un aprendizaje

presencial o en línea (metaverso), las prioridades siguen siendo las participaciones de los estudiantes, siendo ellos los protagonistas de su conocimiento.

El metaverso nos propone cambiar la forma en que nos conectamos con los demás seres humanos paradójicamente elimina los cuerpos en la ecuación y nos lleva a una desconexión para la que todavía no estamos preparados, el contacto físico.

Formación, el metaverso toca las puertas de la escuela

Apostar y prepararse en las nuevas tecnologías, la nube, usar actividades con realidad aumentada, inteligencia artificial y otras disciplinas que nos ayuden a innovar, los docentes debemos asumir el momento y prepararnos para el nuevo escenario usando y creando nuevos modelos pedagógicos.

El docente es insustituible, pero debemos apostar por un futuro que es inevitable. (Steve Almirall, El País 18/11/2021).

Aprender en el metaverso será una experiencia sencilla permitirá alternar entre el mundo físico y el mundo virtual.

¿Y si aprender pudiera ser una experiencia fluida que te permitiera alternar entre lo virtual y lo físico?

La forma de aprender y de buscar información modificó hábitos, facilitó y ganó terreno con la evolución y familiaridad de diversas plataformas digitales educativas, en los años 80 se usaban las enciclopedias, en los 90 tuvimos el boom de las computadoras (los cibercafés) y el Internet, ahora se obtiene información desde los celulares (Smartphone) a cualquier hora y en cualquier lugar en tiempo real.

Ahora con el avance tecnológico y los programas de software libre podemos dar el salto y bucear con las tecnologías inmersivas tales como la realidad virtual (R.V.) y la realidad aumentada (R.A.)

La pandemia del Covid-19 aceleró el cambio en la educación en el mundo, y se adoptó como se pudo y con los recursos disponibles el aprendizaje online, un aprendizaje híbrido donde el docente no perdió el control, le pasó al alumno, ahora es el alumno el protagonista de su aprendizaje.

La evolución del metaverso estará guiada por el trabajo incansable de los colaboradores que buscan nuevas formas de enseñar y de aprender, también permitirá respetar los ritmos de los alumnos porque ellos serán los constructores de su aprendizaje, porque aprenderán junto con otros cuando y donde quieran, si el metaverso cumple con su objetivo se centrará en la búsqueda de desarrolladores y de creadores de nuevas tecnologías inmersivas de calidad y de acceso, la pandemia del Covid-19 nos puso en una nueva “marca” o “partida”, debemos darnos cuenta que ya no se pueden hacer las cosas “como antes”. Este cambio digital de la educación

dependerá en gran forma de la formación profesional del docente, así como la adaptación correcta de los contenidos a la realidad virtual, a su vez los aprendizajes que se ofrecerán a los alumnos van a requerir una integración rigurosa de teoría y práctica para resolver experiencias interactivas que revalide su formación.

Los desafíos que enfrenta el metaverso:

- Falta de dispositivos y hardware que permita a los usuarios la inmersión ilimitada que promueve.
- Los entornos virtuales existentes no permiten la interacción individual y colectiva.
- Aún no existe una moneda ni un sistema financiero real.

Bibliografía

- ✓ Ball, M. (2020) “The Metaverse: What It Is, Where to Find it, Who Will Build It, and Fortnite”. Disponible en: <https://www.matthewball.vc/all/themetaverse>
- ✓ Ball, M. (2021) “A framework for Metaverse”. Disponible en: <https://www.matthewball.vc/all/forwardtothemetaverseprimer>
- ✓ Caulfield, B. (2021) “What Is the Metaverse? With NVIDIA Omniverse we can (finally) connect to it to do real work – here’s how”. Disponible en: <https://blogs.nvidia.com/blog/2021/08/10/what-is-the-metaverse/>
- ✓ Kelly, N. (2021) “What is the metaverse? A high-tech plan to Facebookify the world” en The Conversation. Disponible en: <https://theconversation.com/what-is-the-metaverse-a-high-tech-plan-to-facebookify-the-world-165326>
- ✓ Takahashi, D. (2021) “Nvidia opens its ‘metaverse for engineers’ by adding millions of Blender users to Omniverse”. Disponible en: <https://venturebeat.com/2021/08/10/nvidia-opens-its-metaverse-for-engineers-by-adding-millions-of-blender-users-to-omniverse/>
- ✓ Takahashi, D. (2021) “Jensen Huang interview: The physical world and the metaverse can be connected”. Disponible en: <https://venturebeat.com/2021/08/21/jensen-huang-interview-the-physical-world-and-the-metaverse-can-be-connected/>