



EDITORIAL

Metaverse, Society & Education

Metaverso, sociedad y educación

Rubén González Vallejo¹  

¹Universidad de Salamanca, Departamento de Filología. Salamanca, España.

Citar como: González Vallejo R. Metaverse, Society & Education. Metaverse Basic and Applied Research. 2023; 2:49. <https://doi.org/10.56294/mr202349>

Enviado: 30-04-2023

Revisado: 06-05-2023

Aceptado: 11-05-2023

Publicado: 12-05-2023

Editora: Lic. Mabel Cecilia Bonardi 

ESTIMADOS LECTORES:

Con el advenimiento de las llamadas tecnologías de la información y la comunicación (TIC), los diferentes sectores de la sociedad han tenido que adaptarse a los cambios para hacer frente a los inminentes desafíos globales. Uno de estos desafíos que ha tenido que enfrentar el sistema educativo es la gran cantidad de canales de información que imperan en la comunicación y la organización social, y en el que se requiere implantar competencias específicas para abordar las nuevas realidades.

Las instituciones educativas se han visto sumergidas en nuevos planes de formación docente con el objetivo de mejorar la calidad de la enseñanza y adaptarse a los ritmos que la tecnología impone en los comportamientos y actitudes sociales. En este sentido, los avances científico-tecnológicos han dejado huella en numerosos aspectos educativos, ofreciendo un sistema más híbrido e inclusivo y una mayor autonomía formativa gracias al acceso a recursos educativos disponibles tanto en la red como a través de plataformas internas, así como a un ritmo de aprendizaje adaptado.

Por otra parte, la irrupción de las TIC ha supuesto un cambio en la interacción, en la metodología y en los planes de estudio, ya que se tiende a nuevos modelos de gestión educativa y a una transformación en el rol tradicional de profesores y estudiantes. Prueba de ello, es el metaverso, que se presenta como un ecosistema virtual y tridimensional configurado para ofrecer un espacio colaborativo que favorece la interacción en un ambiente multimodal y cosmolocalizado⁽¹⁾, y que muchas universidades han empezado a implantar. Si bien existen diferentes plataformas educativas, universidades como Stanford, Harvard, el Tecnológico de Monterrey, la Universidad Argentina de la Empresa o la Universidad Católica de Perú usan las potencialidades de Second Life (SL) con fines educativos.⁽²⁾

Su justificación reside en las ventajas para la enseñanza, como el protagonismo que adquiere el estudiante, la interacción online y colaborativa que se crea, la consulta de contenido en distintos formatos, el acceso a simulaciones con nuestro avatar y el aprendizaje lúdico, entre otros.⁽³⁾

Sin embargo, es importante señalar algunas limitaciones del aprendizaje en línea, como la falta de lenguaje corporal, la necesidad de competencias digitales y la dependencia del correcto funcionamiento técnico de la plataforma.

En definitiva, la inmersión educativa que proporciona el metaverso debe ser considerada como un elemento trascendental que invita a reflexionar sobre nuevos enfoques en la enseñanza, capaces de absorber los cambios que se están produciendo en una sociedad cada vez más tecnológica.⁽⁴⁾

Por tanto, se necesitan nuevas investigaciones en el metaverso desde diferentes sectores, ya que solo los análisis interdisciplinarios podrán aumentar el potencial del mundo tridimensional, reducir sus limitaciones y, sobre todo, controlar las fuentes masivas de datos que nos están impulsando hacia una nueva cibercultura.

Para ello, será necesario reducir la brecha digital y fomentar las competencias digitales, con el objetivo de establecer un nuevo paradigma educativo que sienta las bases para una enseñanza innovadora y adaptada a las necesidades del siglo XXI.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. González Vallejo R. Metaverse and translation studies: analysis of machine translation. Metaverse Basic and Applied Research. 2023; 2: 1-6. <https://doi.org/10.56294/mr202338>

2. Ordoñez Valencia ML, Ordoñez-Zúñiga NL, Mantilla-Ordóñez JC, Garcés Wila ME, Vera Arroyo DM, Coronel Mendez WJ. Analysis of metaverse tools and their impact in educational contexts. *Sapienza: International Journal of Interdisciplinary Studies*. (2022); 3(2): 610-630. <https://doi.org/10.51798/sijis.v3i2.366>

3. V. Márquez I. Metaversos Y Educación: Second Life Como Plataforma Educativa. *Revista ICONO 14. Revista Científica De Comunicación Y Tecnologías Emergentes*. 2011; 9(2): 151-66. <https://doi.org/10.7195/ri14.v9i2.30>

4. Gómez Cano CA, Sánchez Castillo V, Clavijo Gallego TA. Mapping the Landscape of Netnographic Research: A Bibliometric Study of Social Interactions and Digital Culture. *Data & Metadata*. 2023; 2:25. <https://doi.org/10.56294/dm202325>

FINANCIACIÓN

Ninguna.

CONFLICTO DE INTERESES

El autor declara que no existe conflicto de intereses.

CONTRIBUCIÓN DE AUTORÍA

Conceptualización: Rubén González Vallejo

Redacción - borrador original: Rubén González Vallejo

Redacción - revisión y edición: Rubén González Vallejo