

¿Es necesaria el uso de la IA en la escuela?



OPINIÓN

Visitar otros planetas, interactuar con fauna salvaje, caminar entre glaciares o junto a personajes del siglo XVIII. Estas son algunas de las posibilidades que ofrecen aplicaciones específicas para la educación a través de la Realidad Virtual y la Realidad Aumentada.

Pero ¿Por qué y para qué aprender con RV? ¿Reemplazan las tecnologías inmersivas las tradicionales metodologías del aula?

Vivimos en una sociedad en constante innovación y donde la digitalización de contenidos llegó para quedarse. Ahora, ¿Cómo incorporar la tecnología a los procesos educativos y a los espacios culturales? ¿Y cómo hacerlo sin perder la vinculación con esa memoria y esa historia y no convertirlo sólo en un cúmulo de datos y equipos tecnológicos?

Una de las principales ventajas de la RV y la RA es que los estudiantes pueden ver y experimentar cosas hasta ahora impensables y, lo más importante, aprender.

Porque una cosa es ver y leer acerca de las gestas heroicas de personajes como Arturo Prat o Filomena Valenzuela en un libro o ver un documental sobre ruinas arqueológicas del norte de Chile y otra es poder interactuar con estos u otros personajes históricos o caminar entre pirámides en un ambiente inmersivo lo que hace el aprendizaje más interesante y profundiza la comprensión. Las posibilidades son infinitas.

Ahora, no se trata de reemplazar a la profesora o profesor, pues la interacción es vital en el proceso de enseñanza y aprendizaje, mediando en el conocimiento y los contenidos y contribuyendo a desarrollar el pensamiento crítico entre los estudiantes a través del diálogo y la interacción entre pares.

Sin embargo, el costo de estos equipos es bastante elevado y hay que sumar la compra de las aplicaciones, mantenimiento de equipos, problemas técnicos, etc. Puede parecer impensable para la mayoría de las escuelas, sobre todo las públicas, donde suele ser escaso el presupuesto, y donde obviamente, existen necesidades más apremiantes que adquirir un “juguete tecnológico de moda”.

Existe actualmente una oportunidad para acercarnos a estas tecnologías con la Red de Museografía Interactiva Digital que estamos desarrollando desde la Universidad Andrés Bello. Este proyecto FIC fue adjudicado por el Gobierno Regional de Atacama y ya se implementó una sala museográfica digital en la comuna de Freirina y en agosto se inauguran dos más, en Alto del Carmen y en Tierra Amarilla. En estos museos los estudiantes junto a sus profesores pueden interactuar con herramientas que permiten salir del aula y ayudan a que el aprendizaje sea más entretenido y significativo.