

¡Campus virtual! Da Tec su primera clase completa en el metaverso



Los alumnos encienden su **computadora** para sus **clases en línea**, pero no se conectan a una videollamada, sino que entran a un **mundo virtual**, similar a un videojuego.

Así inició el **primer curso completo** del **Tec de Monterrey** en su **propio metaverso**, llamado **Tec Virtual Campus**, un **mundo virtual en 3D** creado por la institución. donde alumnos toman clases y conviven.

El profesor y arquitecto **Antonio Luis Juárez Negrete**, del campus Querétaro, fue quien trasladó su clase completa al metaverso durante el periodo escolar de invierno 2022.

*"Los alumnos me decían que les gustaba aprender y tener esta **vivencia cercana a la presencialidad**", comenta el profesor.*

El **Tec Virtual Campus** incluye edificios como biblioteca, salones de clases, auditorio y zonas al aire libre donde los alumnos pueden tener experiencias de aprendizaje dentro del **metaverso**.



width="900" loading="lazy">

La primera clase completa en el metaverso del Tec

Juárez explica que la idea de llevar su clase de **Instalaciones y Sistemas Alternos** al metaverso inició tras asistir a cursos del [Centro de Desarrollo Docente e Innovación Educativa \(CEDDIE\)](#) del Tec, que ayuda a profesores a trabajar con tecnología para la educación.

“En los cursos de CEDDIE me tocó tomar una capacitación para ver qué actividades de un par de horas podríamos hacer en el Tec Virtual Campus.

*“Tenía una **clase de 5 semanas** de duración y de varias horas al día. Les mandé un correo y me dijeron que sí, que íbamos a **trabajar en el piloto**”, recuerda el profesor.*

Ese sería el inicio de la **clase** de que impartió Juárez durante 5 semanas, la duración de un **periodo escolar** de **invierno** para alumnos del Tec de Monterrey.

“El beneficio es el poder estar en un lugar virtual donde se puede dar la materia como si fuera en el salón de clases. El que sea virtual no obstaculiza para nada los objetivos.

*“Es la **primera vez**, pero la actividad la mandé para ver si la podemos presentar en otro lado. A futuro si estaría bien el poder **liderar** a otros **profesores** para que hagan lo mismo”, indica el profesor.*



width="900" loading="lazy">

La rutina de los alumnos en el metaverso

Sentarse frente a la computadora era el primer paso para entrar a **Tec Virtual Campus** a través de la **plataforma Virbela**, tras ingresar usuario y contraseña.

Tras seleccionar su **avatar**, una representación física suya dentro de este mundo virtual, los alumnos asisten a **actividades** dentro de un salón, y en el exterior, dependiendo de lo que buscaran aprender.

La clase, impartida por el profesor Juárez, buscaba que los alumnos aprendieran sobre **instalaciones de sistemas alternos** en una **casa residencial**, es decir, instalaciones hidráulicas, sanitarias, eléctricas, de gas y hasta de domótica, conocidas como **Smart Homes**.

"Los alumnos me decían que les gustaba aprender y tener esta vivencia cercana a la presencialidad".

"En equipo, los alumnos trabajaban en un aula virtual y en computadoras virtuales usando AutoCAD (software de diseño). Cada alumno demostraba el avance que llevaba, como si fuera una clase presencial.

"Hacían presentaciones de proyectos en uno de los auditorios virtuales y nos enseñaban su propuesta de instalación", menciona el profesor Negrete.

El Tec Virtual Campus no solo les permitió **simular un salón tradicional**, sino que Juárez explica que usaron espacios virtuales al exterior para hacer un **rally** donde, con su avatar, los alumnos

buscaban notas para **acceder a un cuestionario**.

*“En este cuestionario contestaban preguntas sobre la **ética en la arquitectura y la ingeniería**, e hicimos una reflexión al final”, menciona el profesor, quien señala que ha sido una experiencia agradable.*

“Al final un alumno se acercó, me agradeció, y me dio la mano virtualmente. Fue una experiencia muy padre”, señala.

Actualmente, el profesor Negrete imparte otra clase en una modalidad llamada **Global Classroom**, en donde alumnos del Tec aprenden con otros de universidades extranjeras, en este caso, con la **Universidad Católica de Colombia**.



width="900" loading="lazy">

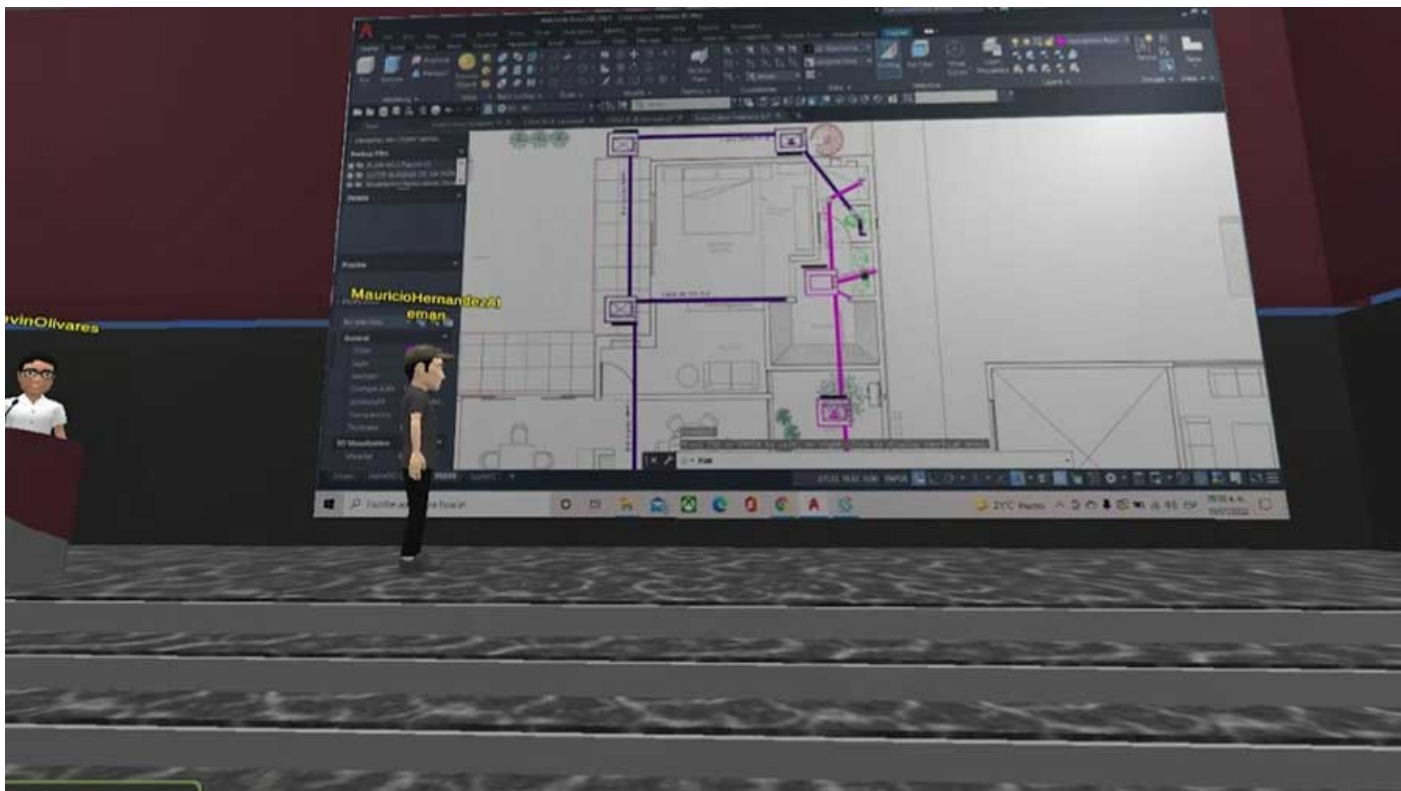
La puerta abierta para experiencias de aprendizaje

Joaquín Guerra, vicerrector de **Innovación Educativa** del Tec de Monterrey, destaca que la institución ya había trabajado en impulsar **experiencias de aprendizaje** con tecnologías como realidad virtual y **realidad aumentada**, entre otras.

*“La **pandemia** aceleró estos **procesos**. Ahora en lugar de solo entrar a un Zoom podemos meternos a un mundo virtual, como sucede en los videojuegos, y hace que la experiencia sea inmersiva.*

“Se hizo este **metaverso** con espacios, jardines, salas de conferencia, salones, cafeterías. Ahí entras, armas tu avatar e interactúas con otros”, señala Guerra.

Sobre la **experiencia** de los alumnos en la primera clase completamente en el metaverso, el vicerrector señala que fue **gratificante ver su disposición**.



width="900" loading="lazy">

De igual manera, indica que este tipo de experiencias no se realizan en todas las clases, sino que se **analiza** y **diseña** la experiencia pensando en el **aprendizaje de calidad** de los alumnos.

“No se trata de hacer este tipo de cosas por hacerlas y usar la tecnología por usarla. Es **importante** el **proceso**, asegurarse que el diseño te permite aprovechar las herramientas.

“Estamos buscando identificar en dónde puede funcionar bien. Esta es una **tendencia** que debemos seguir **explorando**. Si vemos metaversos para ocio y para videojuegos, ¿por qué no pensar en usarlo para la educación?”, finaliza.

"Si vemos metaversos para ocio y para videojuegos, ¿por qué no pensar en usarlo para la educación?".

LEE MÁS:

