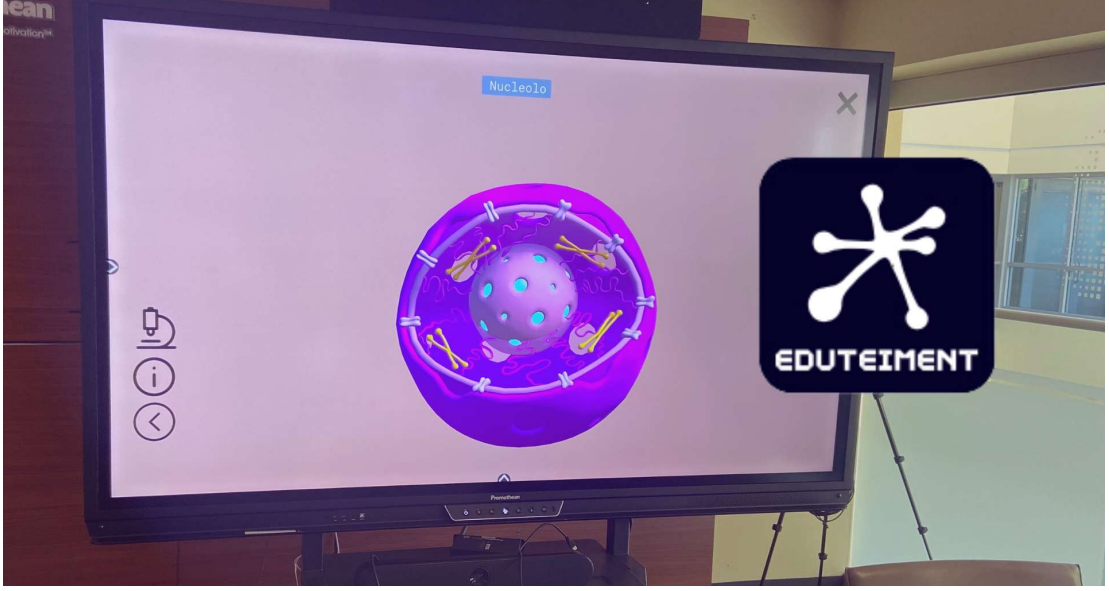
Profesor de Tec Hidalgo crea plataforma de IA para enseñanza

Con el propósito de crear experiencias educativas para enseñar ciencias, **Camilo Islas Amador**, profesor de cátedra del **Tec campus Hidalgo** diseñó una plataforma con **modelos 3D y simulaciones microscópicas**.

Eduteiment es un sitio web que utiliza realidad virtual, realidad aumentada, realidad mixta, simulación en **alto realismo y metaverse** para el training en temas de biología, química y física.

“Eduteiment es la combinación entre education y entertainment, pues los modelos son informativos con un sistema de videojuego para divertir en el proceso de aprendizaje”, explica el profesor.

“*Es importante para los estudiantes visualizar gráficamente los fenómenos de los micromundos, ya sea a nivel celular, a nivel microscópico, a nivel atómico, a nivel molecular*", menciona.



/> width="1920"

loading="lazy">

De acuerdo con el profesor, se puede acceder fácilmente a esta tecnología a través de cualquier dispositivo con conexión a internet para poder visualizar **animaciones y gráficos interactivos en 3D**.

Eduteiment se enfoca en desarrollar modelos que estén disponibles para toda la comunidad científica. “*Se trata de aprovechar el poder de los dispositivos y mostrar esos gráficos tridimensionales*”, menciona.

Al ser una plataforma, según remarca Camilo, evita la barrera de interacción de descarga si el usuario no tiene espacio suficiente o su dispositivo se alenta y elimina esos factores **utilizando internet**.

Proyectos relacionados con Eduteiment

Camilo también ha colaborado con **Sesame workshop**, desarrollando videojuegos educativos para Plaza Sesamo, publicados en India, China, Brasil y México.

“Esa experiencia fue magnífica porque aprendí muchísimo y fue satisfactorio continuar contribuyendo a la educación de forma divertida”

El catedrático cuenta que con su equipo han diseñado proyectos para museos locales, nacionales y proyectos de **videojuegos interactivos** para otras empresas extranjeras.

En Puerto Rico, actualmente desarrolla y distribuye mesas de **disección virtual** para clases de biología con software enfocado a la medicina.

“Combinando todos los estilos de aprendizaje, podemos abarcar más información y hacer que la interpretación de las ciencias y la educación sea más poderosa”.

La experiencia como videojuego

“Imagínate ver un dinosaurio con realidad mixta en una clase de historia, pero que puedas incluso tomarte una foto ahí con él, o ver el interior de las células, pero como si fuese una capa adicional de la realidad”

Menciona que entre más estímulos se adicionen en los contenidos instruccionales, **la experiencia será más trascendente** y de mayor impacto para los alumnos

“Combinando todos los estilos de aprendizaje, podemos abarcar más información y hacer que la interpretación de las ciencias y la educación sea más poderosa”

/> width="1920"

loading="lazy">

El siguiente paso para Eduteiment es la **inteligencia artificial adaptativa**, para que las actividades y juegos, se adecuen tanto a su estilo de aprendizaje como al nivel de conocimiento.

“Sería como un videojuego en el que tú eliges el nivel y esto se va adaptando conforme tú le exijas un poco más”, puntualiza el profesor.

“*Estos avances permiten la representación de cualquier tópico escolar, es deber de los profesores comenzar a implementar estas tecnologías para mejorar la enseñanza de los estudiantes*”, finaliza.

TAMBIÉN PUEDES LEER: