

## **Inteligencia artificial, realidad virtual o gamificación lideran la revolución educativa**

**Los expertos de The Valley aseguran que la implantación de las herramientas de las EdTech aporta un mayor atractivo al sector educativo que será capaz de generar experiencias de aprendizaje mucho más completas y flexibles en cualquier nivel de estudios. El nuevo curso escolar estará marcado por los modelos híbridos en educación superior y business, y continuará con la tendencia de incorporar la tecnología a las aulas y asignaturas de programación y robótica en Educación Infantil, Primaria y ESO**

Desde 2020 el uso de las nuevas tecnologías en el ámbito educativo se vio incrementado por la llegada de la pandemia. Las tabletas y ordenadores se convirtieron en herramientas imprescindibles, tanto es así, que los últimos datos del INE apuntan que el 96% de los hogares españoles tenía internet en 2021. Durante esta misma época, los centros formativos tuvieron que reinventarse para adaptarse a los nuevos tiempos y muchos de ellos echaron mano de las denominadas EdTech, herramientas tanto de software como de hardware que permiten optimizar y mejorar los procesos de enseñanza obteniendo mejores resultados.

La aplicación de la tecnología a la educación ha permitido una mayor accesibilidad al conocimiento ya que ha sacado el aprendizaje de las aulas y a su vez, ha dotado a estas de más herramientas para crear entornos donde el trabajo teórico y práctico pueden tener lugar en un mismo espacio gracias a tecnologías como la inteligencia artificial o la realidad virtual, que cada vez son más utilizadas en los colegios para generar mejores experiencias de aprendizaje.

La innovación en los sistemas educativos, entendida como la adopción de nuevos servicios, tecnologías y competencias por parte de las organizaciones educativas, contribuye a mejorar los resultados del aprendizaje, aumentar la equidad y mejorar la eficiencia. Asimismo, aporta una mayor flexibilidad para los alumnos e invita a una mayor participación, lo que aumenta el interés de estos por continuar sus estudios.

Por este motivo, la inversión en EdTech no ha dejado de crecer desde 2020 e instituciones como la Unión Europea buscan dar un salto educativo durante la actual década y han lanzado un Plan de Acción de Educación Digital (2021-2027) con el que se busca fomentar el desarrollo de un ecosistema educativo digital de alto rendimiento y mejorar las competencias y capacidades digitales para la transformación digital con el objetivo de hacer un mejor uso de la tecnología digital para la enseñanza y el aprendizaje.

De cara al nuevo año escolar, se espera ver el resultado de planes e inversiones en todos los niveles de enseñanza. Desde escuelas de negocios que continúan apostando por modelos híbridos, con espacio para innovar y utilizar nuevas herramientas como la inteligencia artificial en sus formaciones, como escuelas de educación obligatoria, en las que cada vez es más habitual ver herramientas como impresoras 3D y en las que este curso se empezará a impartir las asignaturas de programación y

robótica en Educación Infantil, Primaria y ESO. Por otro lado, los modelos híbridos y flexibles, con experiencias virtuales continúan siendo los más demandados por alumnos que ya forman parte del mundo laboral pero que buscan reciclarse o actualizar sus conocimientos, y precisamente muchos de estos buscan formaciones para estar al día para la transformación digital y tecnológica que está teniendo lugar en todos los sectores.

Para Juan Luis Moreno, Partner & Chief innovation Officer de The Valley "la tecnología bien utilizada tiene multitud de usos interesantes en la educación. Desde el 2020 la industria EdTech está despuntando y ya ha traído consigo usos de la tecnología didáctica sorprendentes que serán muy beneficiosos para todos los miembros del sector. Además, permite que las personas que ya se encuentran inmersas en el mundo laboral puedan reciclarse y formarse y elegir dónde, cuándo y cómo sin interrumpir su trabajo, lo cual tenemos muy en cuenta en The Valley".

Para poder aunar cuáles son los principales beneficios de las EdTech, The Valley ha identificado los más atractivos de hoy en día:

Experiencias más completas y reales. Poner en práctica los conocimientos que se están asimilando es siempre mucho más adecuado para aprender mejor y garantizar el éxito en la educación. Sin embargo, en ocasiones, experimentar una situación real en las aulas no siempre es factible o no resulta creíble. Con la realidad virtual ya es posible realizarlo y uno de los sectores que más se está beneficiando de esta herramienta es el de la salud donde la tecnología ha contribuido para conseguir un nuevo enfoque; una visión predictiva, personalizada y participativa que sitúa al paciente en el centro. Además, de la mano de la realidad virtual está la realidad aumentada que, dentro del mundo real, añade una nueva capa de información combinando elementos físicos con virtuales.

Educación inteligente y personalizada. La imitación de la mente humana para realizar tareas tiene, entre multitud de aplicaciones, la personalización de la educación. Gracias a la inteligencia artificial se pueden adaptar las lecciones al progreso de los estudiantes para lograr una docencia más efectiva y que pueda adaptarse a las necesidades de los alumnos. Del mismo modo, se desarrollan también materiales personalizados que complementan y ayudan al aprendizaje de cada estudiante.

Aprendizaje mediante videojuegos y robótica. Cuando se juega, se aprende constantemente, se adquieren conocimientos de manera inconsciente y lo más importante, se tiene una mayor disposición. Por ello, cada vez son más las herramientas de formación que recurren a la gamificación para hacer la enseñanza más llevadera y atractiva. Un recurso para todos los públicos que, bien utilizado, hace que los estudiantes se sientan atraídos por la lección que están aprendiendo y formarse sea una actividad diferente y amena. Por otro lado, cada vez son más las escuelas que apuestan por la robótica como un canal que implantar en sus planes de estudios y que permitirá a los niños programar los propios robots que luego les ayudarán con su aprendizaje en el aula.

Conocer nuevas realidades. Una de las principales ventajas que ha traído la tecnología a la educación es la posibilidad de conocer nuevas realidades como el Metaverso, un lugar virtual que ha llegado para convertirse en un nuevo espacio donde relacionarse, y que también será útil para ofrecer formación, ya que permitirá compartir espacios digitales entre profesionales, expertos y alumnos, añadiendo el

componente inmersivo al aprendizaje. Además, los profesionales que ya conozcan el Metaverso por haberlo utilizado durante su formación contarán con una ventaja y un conocimiento que puede marcar la diferencia, ya que en unos años cualquier empresa y sector deberán adentrarse en este espacio para llegar a un público que buscará comprar, informarse o relacionarse a través de los mundos virtuales. Es por eso, que la entrada del Metaverso en el sector de la educación puede transformar la forma de aprender y ampliar el acceso a la educación.

**Datos de contacto:**

Arantxa Hernandez  
638721293

Nota de prensa publicada en: [Madrid](#)

Categorías: [Inteligencia Artificial y Robótica](#) [Educación](#) [E-Commerce](#) [Software](#) [Cursos](#)

---

**NotasdePrensa**

<https://www.notasdeprensa.es>