El metaverso y sus implicancias, un desafío para la enseñanza del Trabajo Social

The Metaverse and Its Implications: A Challenge for Social Work Education

Ana Susana Arancibia Olguín[1]

Resumen

La enseñanza del Trabajo Social en el contexto del Metaverso puede implicar una serie de posibilidades y desafíos para la profesión en el mundo actual. En este espacio virtual es posible pensar el aprendizaje inmersivo, donde los estudiantes puedan aprender y poner en práctica aspectos teóricos, habilidades blandas y la ética, como elementos fundantes en el trayecto de vida profesional. Este novedoso escenario obliga a esclarecer las implicancias y posibilidades reales de una educación 3.0 para Trabajo Social. Por tanto, el objetivo de esta investigación se enfoca en conocer las características y los aportes que puede generar el metaverso para la enseñanza de una disciplina situada y, al mismo tiempo, conocer las inquietudes de un grupo de estudiantes de la universidad Bernardo O´Higgins (UBO) respecto de este tipo de aprendizaje.

Palabras Clave: Trabajo Social, metaverso, aprendizaje inmersivo, realidad virtual, innovación, ética.

Abstract

Teaching Social Work in the context of the Metaverse can entail a series of possibilities and challenges for the profession in today's world. In this virtual space, it is possible to envision immersive learning, where students can learn and put into practice theoretical aspects, soft skills, and ethics as fundamental elements in their professional life journey. This novel scenario requires clarifying the implications and real possibilities of a 3.0 education for Social Work. Therefore, the objective of this research focuses on understanding the characteristics and contributions that the metaverse can generate for teaching a situated discipline and, at the same time, to understand the concerns of a group of students from Bernardo O'Higgins University (UBO) regarding this type of learning.

Keywords: Social work, metaverse, immersive learning, virtual reality, innovation, ethics

---

1 Licenciada en Trabajo Social y docente de la Universidad Bernardo O´Higgins - Chile. ORCID: 0009-0007-9161-7530

Introducción

El metaverso es un concepto y una realidad que ha irrumpido fuertemente en el presente siglo, contexto que el Trabajo Social no puede soslayar. Se entiende como un espacio virtual tridimensional persistente generado por computadoras, compartido por múltiples usuarios y en tiempo real. Este espacio, puede tener sus propias reglas, economía y cultura, y es accesible a través de dispositivos digitales, donde los usuarios puedan interactuar de manera inmersiva a través de la realidad virtual y la realidad aumentada (Rosedale, 2013).

Implica el surgimiento de culturas, sociedades y estados de desarrollo inimaginables, posibilitando beneficios que, sin duda, mejorarán la calidad de vida de los usuarios; pero al mismo tiempo, nos enfrenta a escenarios que podrían generar espacios desfavorecidos para una parte importante de la población, frente a los cuales el Trabajo Social tiene el deber de relevar, enfrentar y trabajar mancomunadamente junto a otras disciplinas.

En esta primera aproximación surgen tres interrogantes a considerar: la primera aduce a la conceptualización que la profesión tiene de sí misma y la factibilidad de incorporar las nuevas tecnologías como parte importante de los escenarios que debe enfrentar. La segunda se asocia directamente a la enseñanza-aprendizaje de la profesión y el acercamiento de las tecnologías como mediadoras del aprendizaje en un Trabajo Social situado y, la tercera se vincula con la percepción de los estudiantes respecto de tales cambios.

Para conocer esta última interrogante, se aplicó un cuestionario validado por especialistas en el tema, siendo respondido por 110 participantes de la carrera.

Al considerar que el Trabajo Social del siglo XXI debe reconocer las implicancias de la tecnología en todos los aspectos de la vida, el desarrollo y bienestar del ser humano, resulta primordial revisar en primera instancia la definición establecida por la Federación Internacional de Trabajo Social (FITS), al señalar que el trabajo social es una profesión basada en la práctica y una disciplina académica que promueve el cambio social, el desarrollo social, la cohesión social, así como el fortalecimiento y la liberación de las personas. Los principios de justicia social, derechos humanos, responsabilidad colectiva y respeto a la diversidad son fundamentales para la profesión. Respaldada por las teorías del trabajo social, las ciencias sociales, las humanidades y los conocimientos indígenas, la disciplina involucra a las personas y las estructuras para afrontar los desafíos de la vida y aumentar el bienestar social (FITS, 2014).

Esta conceptualización establece la relevancia de la práctica profesional traducida en el concepto de intervención social, constituyéndose en el gran sello distintivo propio

del Trabajo Social y orientada a la resolución de problemas en todas y cada una de sus dimensiones.

Para Martínez (2003), esta intervención se traduce en un acompañamiento, apoyo y capacitación hacia las personas y grupos que lo requieran a lo largo de sus trayectos de vida, con la finalidad de que puedan, por un lado, decidir de manera responsable y libre las acciones a tomar en beneficio de sí mismos y quienes de ellos dependan y, por otro, propiciar cambios desde una perspectiva ecológica en todas aquellas áreas que limiten el potencial humano y/o vayan en desmedro de los derechos fundamentales. Desde su praxis, es reconocido el rol de enlace que juegan los trabajadores sociales entre las políticas públicas y el efecto generado en la comunidad, instancia que permite obtener información directa y certera, bidireccionalmente en cada uno de los sectores que implica el tejido social.

En tal sentido, los profesionales tienen las competencias, habilidades, conocimientos y ética que les faculta, para promover dentro de las políticas públicas, respuestas innovadoras, creativas y factibles de ser trabajadas con la comunidad, recordando siempre el potencial sinérgico que los grupos poseen.

Trabajo Social y las tecnologías 3.0

El Trabajo Social "debe modernizarse y adaptar su práctica profesional al entorno virtual" (Caravaca, 2014, pág.17). En esta realidad, la profesión está obligada a avanzar respecto de los beneficios y complejidades que implica en el mundo actual el uso de las tecnologías 3.0 o más conocidas como las WEB 3.0. Sin embargo, resulta evidente un exiguo conocimiento respecto de las denominaciones anteriores, motivo por el cual se hace necesario clarificarlas con la finalidad de reconocer cada uno de los niveles previos.

Los inicios del internet se remontan a los años 60, en Estados Unidos, donde se reconoce como uno de sus hitos más relevantes la red ARPANET (Advanced Research Projects Agency Network), del Departamento de Defensa.

Fue creada en colaboración con la Universidad de California en Los Ángeles, el Stanford Research Institute, la Universidad de California en Santa Bárbara y la Universidad de Utah. Tenía por finalidad generar una red que permitiese comunicar a usuarios desde distintas computadoras. (Facultad de informática de Barcelona, universidad politécnica de Cataluña, s/f.)

Luego, en 1989 el surgimiento del World Wide Web (WWW), fue desarrollado por el inglés Tim Berners-Lee con la ayuda del belga Robert Cailliau y científicos del CERN (Conseil Européen pour la Recherche Nucléaire) ubicados en Ginebra Suiza. Fue presentado en 1992 y el objetivo consistía en buscar y mostrar documentación a través de Internet. Desde sus inicios fue gratuito aun cuando el sistema no era muy conocido.

Sin embargo, con esta tecnología, se logró abrir internet al público en general, cuyos primeros usos estuvieron referidos a actividades de tipo comercial y páginas personales principalmente. En la actualidad es conocida como Web y consiste en un sistema de información que se encuentra en constante evolución desde su creación.

La WEB 1.0. En los inicios de los años 90 consistía en navegadores básicos que solo interpretaban textos. Únicamente permitían la lectura, eran de carácter unidireccional y las personas usuarias no podían interactuar con el ordenador. Fue la primera versión de internet.

La WEB 2.0. También conocida como la 'Web dinámica', corresponde a la segunda generación de la World Wide Web, que comenzó a mediados de la primera década de este siglo. Aquí los usuarios pueden crear y compartir contenido de forma activa y participar en comunidades en línea. Incluso es posible modificar el contenido del sitio web, tomando el control de la información al constituirse a sí mismo como generador de contenidos. A diferencia de la versión anterior, los tres aspectos más relevantes de la web 2.0. lo constituyen la interactividad, colaboración y participación. La creación de herramientas que con mayor fuerza han propiciado dichos aspectos son los blogs, las wikis y las redes sociales.

Los blogs se constituyen en una herramienta popular para la creación de contenido en línea. Consisten en una página web, en la cual se puede publicar de manera regular artículos breves, opiniones, noticias, de contenido actualizado y novedoso. Conocidos como 'post' o publicaciones en español. Los artículos pueden contener fotografías, videos, sonidos, animaciones y gráficas que muestran de mejor forma el tema tratado. En Latinoamérica existe una multiplicidad de blogs para Trabajo Social, algunos escritos por colegas o grupos profesionales que tratan temas diversos, los que podrían agruparse en tres grandes ámbitos:

- Servicios de utilidad pública. Incluye tramitaciones, ayuda y prestaciones de tipo económicas y social en municipios y otras entidades públicas.

- Críticos de opinión y análisis de la realidad social. Los que en ocasiones trascienden las fronteras de los países, para tratar temas a nivel regional y local.

- De carácter formativos y académicos. En estos estos espacios se encuentran publicaciones sobre los últimos adelantos en la profesión, libros, entrevista, ejemplos en relación con el uso de estrategias, técnicas y herramientas, información sobre eventos tales como congresos y situaciones a conmemorar entre muchas otras.

Las wikis, corresponde a sitios web cuyas páginas pueden ser editadas por diversos usuarios a través del navegador. Son herramientas de colaboración que permiten crear y modificar contenidos en línea que son compartidos por un grupo determinado.

El término es de origen hawaiano, que significa 'rápido', 'ahora'. Se hizo mundialmente conocida con la creación de Wikipedia, una enciclopedia generada por este mismo formato. Es una herramienta gratuita, sencilla de fácil aplicación que puede ser construida por un grupo abierto o cerrado de usuarios quienes elaboran conceptos respecto de una determinada materia. Igualmente puede presentar casos o problemas cuya resolución puede realizarse de manera colaborativa (Lonngi 2008).

A diferencia de los blogs, esta herramienta es de carácter académico y en tal sentido requiere que se determinen estrategias pedagógicas y metodológicas, junto con normas éticas de funcionamiento para el grupo en cuestión que permitan su adecuado uso, de manera tal que sus resultados puedan ser compartidos y difundidos, por grupos y comunidades distintas a quienes la crearon. En comparación con los blogs, existen escasas wikis en las redes que hablen específicamente sobre Trabajo Social, intervención social o temas afines.

Las redes sociales son plataformas muy populares que permiten a una comunidad determinada conectarse, interactuar, compartir información; pero también han marcado un punto de inflexión modificando la forma de relacionarse a nivel interpersonal en todo el mundo.

Celaya (2008) define esta red como "(...) lugares en Internet donde las personas publican y comparten todo tipo de información, personal y profesional, con terceras personas, conocidos y absolutos desconocidos" (citado en Hütt, 2012, p. 123). Lo que permite a un grupo de usuarios compartir fotos, vídeos, noticias y opiniones, así como interactuar con otros usuarios a través de comentarios y mensajes.

Entre las características más relevantes que presentan las redes sociales son:

- Creación de contenidos por cualquier usuario con acceso a Internet.
- Conectividad, en la medida que puedan conectarse entre sí.
- Viralidad de la información.
- Ausencia de control respecto de los contenidos creados o transmitidos habitualmente en tiempo real.

En este enmarañado surgimiento de redes, es importante señalar la presencia de las denominadas redes sociales verticales orientadas a un grupo específico de personas que comparten intereses y necesidades particulares. Quienes participan de este tipo de red se sienten identificados con la comunidad y buscan obtener algún beneficio o valor real de esta plataforma, constituyéndose al mismo tiempo una fuente de ideas y de contenidos para otras plataformas (Bello, 2023).

Algunos ejemplos de estas redes son:

• Nextdoor. Aplicación en español que podría ser utilizada por Trabajo Social, principalmente en el área comunitaria, ya que, permite formar una red de barrios donde los vecinos pueden recibir información fiable, trabajar colaborativamente, encontrar ayuda, y entablar contacto con la vida real de las personas que viven cerca. Es posible incluir al comercio del barrio como también a los organismos públicos cercanos (Nextdoor Help, s. f, pág. 293).

• SOSAFE: Es un formato similar a Nextdoor de creciente popularidad en Chile y que está orientada a la seguridad de las comunidades en la medida que reporta, comunica e informa lo que ocurre en la ciudad de manera rápida y sencilla. (Cámara de comercio de Santiago. (SOSAFE–Cámara de Comercio de Santiago–CCS, s. f.).

• Goodreads: Red social de comunidad de lectores. Es la plataforma más grande del mundo para lectores y recomendaciones de libros (Goodreads | Meet Your Next Favorite Book, s. f.).

Un tema que merece especial atención es el uso de las redes sociales verticales en educación en general y en educación universitaria, particularmente en el ámbito del Trabajo Social. Riadigos (2011) las define como aquellos servicios de redes que promueven la creación de comunidades independientes y que faculta el aislamiento de los estudiantes del resto de los usuarios de Internet, generando espacios seguros para el aprendizje (Islas Torres & Carranza Alcántar, 2011).

En este sentido resulta indudable observar la oportunidad generada a partir del COVID 19, dada la experiencia de aislamiento que el mundo debió asumir. Lo anterior, obligó a los centros educativos a nivel mundial a generar estrategias inmediatas que facilitaran la continuidad de estudios en todos los niveles como la incorporación de nuevas tecnologías educativas que dieron cuenta de los múltiples beneficios que se podrían alcanzar, permitiendo el tránsito de la educación superior y de la educación en general a niveles nunca observados.

Metaverso Educación 3.0. El metaverso es un concepto de reciente data cuyo significado aún está en constante modificación debido al precipitado desarrollo, precisión y perfeccionamiento del aprendizaje digital (Barráez-Herrera, 2022). Alude a un espacio virtual tridimensional, persistente e interactivo. Constituido por una red de mundos en línea, inmersivos que pueden experimentarse mediante realidad virtual (RV) o realidad aumentada (RA), donde los usuarios pueden interactuar entre sí y con objetos digitales de manera similar a como lo harían en el mundo real.

Es inmersivo en la medida que los usuarios están dentro de un mundo virtual, permitiéndoles percibir la experiencia, generando corporeidad a través de representaciones

denominados avatares que personifican la experiencia de cada usuario. El avatar es el alter ego o representante del usuario, que se transforma en un sujeto activo dentro del metaverso, así la realidad aumentada es el medio que permite conectar avatares desde el metaverso y usuarios en el mundo real (Barráez-Herrera, 2022).

En un sentido técnico, el metaverso es sinónimo del Internet of Everything (IoE), Internet de todo, concepto nacido a principios de la década de 2000. Formalmente, Mystakidis (2022) describe el Metaverso como: el universo post-realidad, un entorno multiusuario perpetuo y persistente que fusiona la realidad física con la virtualidad digital. Se basa en la convergencia de tecnologías que permiten interacciones multisensoriales con entornos virtuales, objetos digitales y personas como la realidad virtual y la realidad aumentada (pág.406).

La realidad aumentada (RA), es la tecnología que usa como base el mundo real adicionando elementos artificiales y digitales, permitiendo crear y percibir un entorno mixto donde el mundo real se integra al mundo virtual.

Un ejemplo de su uso fue el éxito logrado por el juego Pokemon Go, cuyo objetivo es cazar pokemones, en el propio territorio, agregando para ello elementos digitales. En cambio, la realidad virtual (RV) incluye todas las tecnologías que muestran un ambiente creado completamente de manera digital. Aquí se pierde el contacto y la interacción con el entorno real. Un ejemplo trabajado a nivel educativo es Second Life, ofreciendo múltiples posibilidades a nivel educacional.

Contribuciones del Metaverso a la educación

El Metaverso al constituirse en una nueva forma de observar la realidad, permite establecer los diversos aportes que puede entregar al ámbito de la educación, en el entendido que este es un conocimiento inicial y se siguen estudiando nuevas alternativas para su aplicación, tanto metodológicas como técnicas.

Experiencias de aprendizaje inmersivas y colaborativas que van más allá de las limitaciones del aula tradicional. Los estudiantes pueden explorar entornos virtuales que representan conceptos abstractos, realizar experimentos simulados y participar en actividades de aprendizaje experiencial, permitiendo una comprensión más profunda de conceptos abstractos y complejos al simular situaciones del mundo real.

Por ejemplo, los estudiantes iniciales de Trabajo Social podrían llegar a explorar situaciones virtuales tales como la práctica de entrevistas y visitas domiciliarias en contextos diversos. Lo que en la actualidad sólo es posible a través de la experiencia directa. En esta realidad el estudiante podrá probar y equivocarse durante su proceso de aprendizaje, sin afectar a personas reales. Permite, además, investigar intentos alternativos respecto a la toma de decisiones, potenciando los procesos creativos junto

al desarrollo de habilidades comunicativas; logrando al mismo tiempo, analizar roles y contextos desde diversas perspectivas (Galea, 2023).

Colaboración global. El metaverso elimina las barreras geográficas al permitir que estudiantes y educadores de todo el mundo se conecten y colaboren en tiempo real. Esta colaboración global fomenta el intercambio de ideas y culturas, enriqueciendo la experiencia educativa y preparando a los estudiantes para un mundo cada vez más interconectado. Los docentes pueden invitar a expertos y conferenciantes de cualquier parte del mundo para enriquecer el contenido de sus clases. Esto es lo que hoy en día conocemos como clases espejo y Aprendizaje Colaborativo en Línea Internacional (COIL). Esta metodología pretende, a partir de una asignatura específica conectar a estudiantes y académicos de diferentes lugares y culturas, propiciando a través del diálogo y discusión de ideas el logro de aprendizajes e intercambio de vivencias y experiencias en los temas propios del Trabajo Social (Universidad Bernardo O´Higgins, 2024).

Accesibilidad educativa. El metaverso logra brindar un entorno inclusivo y adaptable a las necesidades individuales de los estudiantes. Por ejemplo, las personas con discapacidades físicas pueden participar en actividades de aprendizaje de manera más equitativa en entornos virtuales que en entornos físicos. Además, los recursos educativos en el metaverso están disponibles las 24 horas del día, los 7 días de la semana, lo que permite a los estudiantes acceder al aprendizaje en su propio tiempo y ritmo.

Personalización del aprendizaje. Mediante el uso de tecnologías de inteligencia artificial, puede adaptar el contenido y las actividades educativas para satisfacer las necesidades específicas de cada estudiante, brindando una experiencia de aprendizaje más relevante y efectiva.

Aunque el metaverso presenta oportunidades emocionantes para transformar la educación, también enfrenta una serie de desafíos significativos que deben abordarse:

- Equidad de acceso: La disponibilidad de tecnología y acceso a Internet es desigual en diferentes regiones del mundo, e incluso en distintas realidades de una misma ciudad. Realidad que limita la posibilidad de algunos estudiantes para participar en estas experiencias educativas. Tal situación podría exacerbar las disparidades educativas ya existentes si no se abordan adecuadamente.

- Privacidad y seguridad de los datos: El metaverso recopila gran cantidad de datos personales de los usuarios, generando preocupación sobre la privacidad y seguridad de la información. Por ello, es fundamental establecer protocolos de protección de datos para garantizar la confianza de los estudiantes, educadores y padres en el uso del metaverso en entornos educativos.

• Desarrollo de habilidades digitales: El uso efectivo del metaverso en la educación requiere que estudiantes y educadores adquieran habilidades digitales avanzadas, como la navegación en entornos virtuales, la creación de contenido digital y la gestión de la identidad en línea. La falta de estas habilidades puede limitar la adopción y el impacto del metaverso en el ámbito educativo. Llevar a cabo estas capacidades al entorno digital "requiere una formación en habilidades específicas y propias del universo virtual. Las habilidades digitales son la suma de conocimientos, capacidades, destrezas, actitudes y estrategias que se demandan para el uso de las tecnologías e Internet" (Morduchowicz, 2021).

En tal sentido, es imperante que las nuevas generaciones de profesores incorporen tales aprendizajes, y los antiguos docentes puedan capacitarse adecuadamente en la implicación de estas metodologías. Por otra parte, y no menos importante desde la UNESCO (2021) "las habilidades digitales instrumentales no podrán promover un buen manejo de la tecnología, si no se fortalece el pensamiento crítico y la comprensión sobre cómo funciona el entorno digital" (Morduchowicz, pág. 8).

• Integración curricular: Integrar el metaverso de manera efectiva en el currículo educativo existente presenta desafíos en términos de alineación con los estándares educativos, la selección de contenido relevante y la evaluación del aprendizaje. Es fundamental desarrollar estrategias pedagógicas sólidas que aprovechen el potencial del metaverso para mejorar el aprendizaje y el compromiso de los estudiantes.

• Costos y recursos: La implementación y mantenimiento de entornos virtuales en el metaverso pueden ser costosos y requerir recursos significativos en términos de infraestructura tecnológica, desarrollo de contenido y capacitación del personal. Estos costos pueden ser prohibitivos para algunas instituciones educativas, especialmente aquellas con recursos limitados.

Metaverso y el aprendizaje en Trabajo Social: percepciones de los estudiantes

A la luz de los antecedentes expuestos, se realizó una investigación en la Escuela de Trabajo Social de la Universidad Bernardo O´Higgins, con la finalidad de conocer la realidad y percepción de los estudiantes frente al uso de estas tecnologías para el aprendizaje de la profesión.

Se trabajó con un total de 110 participantes, de las cinco cohortes presentes en la Escuela, reveló que solo el 26,9% cursaba clases virtuales universitarias durante el confinamiento, el resto lo hizo en la enseñanza media. De los encuestados, el 100% dispone de algún dispositivo electrónico, siendo el celular el más común (81,8%). Si bien este porcentaje es alto, cabe destacar que un 18.2% no cuentan con telefonía celular. De igual forma un 28,2% no tiene computador o notebook en casa.

Este dato se transforma en un hallazgo relevante al momento de pensar en generar estrategias educativas de avanzada, en circunstancias donde más de un tercio de los participantes no logran acceder a una herramienta computacional desde su hogar. Situación que se vuelve más compleja al tomar conocimiento de que no todos los estudiantes tienen acceso a internet desde sus lugares de residencia. De hecho, existiría un 8,2% de casos que están aislados de la red.

Al consultar por las plataformas más utilizadas por los jóvenes, las respuestas fueron variadas, siendo las plataformas orientadas a las redes sociales las que aúnan el mayor porcentaje de las preferencias. Respecto del aprendizaje formal, el 91,8% tuvo clases virtuales durante la pandemia, valorando la flexibilidad y la posibilidad de tomar clases en cualquier momento y lugar. Quedando fuera un 8,2 %, presumiblemente asociado a quienes señalaron no tener internet en sus hogares. En esa misma línea, se consultó por las ventajas de tener clases a través de las aulas virtuales. La alternativa más señalada corresponde a la flexibilidad y libertad de los estudiantes para tomar la clase, seguida por la posibilidad de replicar la clase en cualquier momento, en un lugar seguro, tranquilo y cómodo.

Respecto de las desventajas de tomar clases virtuales, existen múltiples aspectos que dificultan el ingreso de nuevas tecnologías a la educación universitaria.

La dificultad más compleja está asociada a la percepción de pérdida del contacto humano, falta de sociabilidad y la presencia de múltiples factores disruptores que dificultan poner atención a los jóvenes en esta primera etapa.

En relación con la pregunta sobre la asistencia a clases virtuales, un 27,5 % declara su preferencia por mantener las clases en vivo. Finalmente, frente a la consulta sobre las posibilidades de que Trabajo Social tenga laboratorios digitales para implementar determinadas prácticas en el transcurso de la carrera, las respuestas de los estudiantes se agruparon en tres grandes líneas; a favor, en contra, e indiferente.

A favor surgen propuestas interesantes en el plano de la investigación y el uso de plataformas que facilitan el aprendizaje situado. Desde las voces negativas aparece el miedo a la pérdida de sentido de la carrera en la medida que esta se deshumanice. También surge con claridad la sensación de inequidad y, finalmente discriminación para todas aquellas personas que no logran tener conocimientos, herramientas y la inducción necesaria para seguir las clases inmersivas.

Conclusión

El ingreso del metaverso en la esfera de la educación y la práctica del Trabajo Social representa una de las transformaciones más paradigmáticas del siglo XXI. Gracias a su capacidad para generar experiencias inmersivas sin limitaciones físicas, fuera de los

espacios tradicionales de aula, el metaverso ofrece nuevas formas de aprendizaje que facilitan una comprensión más profunda de conceptos abstractos y complejos, mediante simulaciones y experiencias virtuales. Esto es especialmente relevante en la formación en Trabajo Social, donde la práctica y la interacción en diversos contextos son esenciales. La experiencia virtual permite a los estudiantes analizar diferentes escenarios en un entorno seguro, desarrollar habilidades comunicativas y tomar decisiones sin riesgos, favoreciendo así su preparación para el mundo profesional en un panorama cada vez más interconectado.

Asimismo, el metaverso elimina las barreras geográficas, favorece el trabajo en equipo y la colaboración en tiempo real entre pares y docentes de distintos lugares del mundo. Esto enriquece el intercambio de ideas, permite conocer diversas perspectivas y valora la diversidad cultural, social y ética.

No obstante, pese a las ventajas descritas, su implementación enfrenta desafíos importantes. Uno de los más relevantes es el acceso equitativo, pues requiere de recursos tecnológicos y de una conectividad estable, aspectos todavía limitados para muchas comunidades y estudiantes, particularmente en países como Chile, donde, a pesar de leyes que buscan garantizar la conectividad digital, persisten desigualdades que acentúan la brecha digital y las disparidades educativas.

Por otro lado, la incorporación efectiva del metaverso exige el desarrollo de habilidades digitales tanto en docentes como en estudiantes. Es fundamental integrar estas tecnologías en los planos de estudio, de manera que se alineen con los estándares educativos y permitan una evaluación adecuada. El costo de implementar y mantener estas plataformas y contenidos también representa una barrera para instituciones con recursos limitados.

En el plano ético y social, el uso del metaverso plantea dilemas relacionados con la reproducción de desigualdades, la privacidad y la deshumanización del vínculo social, que son elementos centrales en la disciplina del Trabajo Social. La rápida proliferación de estas tecnologías puede derivar en escenarios de vigilancia masiva, control y pérdida de la ética profesional, socavando principios fundamentales como la dignidad y el reconocimiento del otro. Desde un enfoque crítico, como el propuesto por autores como Ulrich Beck y Zygmunt Bauman, podemos entender que estos cambios generan una sociedad "líquida", donde los vínculos se debilitan y las desigualdades se profundizan si no se toman en cuenta aspectos ético-políticos.

Por ello, la incorporación del metaverso en la enseñanza del Trabajo Social requiere un análisis ético profundo y responsable. La formación debe ir más allá de las habilidades técnicas, incluyendo también una ética del cuidado digital que garantiza el uso responsable y humano de estas tecnologías. El verdadero desafío no es solo técnico

o pedagógico, sino ético y político: las instituciones, académicos y profesionales deben sostener una postura reflexiva que priorice los valores humanistas y colectivos.

En síntesis, el metaverso tiene el potencial de revolucionar la experiencia educativa y la práctica del Trabajo Social. Para aprovecharlo de manera ética y sostenible, resulta imprescindible abordar sus desafíos desde una perspectiva inclusiva, crítica y responsable, reflexionando sobre qué sociedad y qué tipo de Trabajo Social queremos construir en la era digital.

Referencias Bibliográficas

Bauman, Z. (2000). *Modernidad líquida*. Polity Press. https://catedraepistemologia.files.wordpress.com/2009/05/modernidad-liquida.pdf

Barráez-Herrera, Douglas Pastor. (2022). *Metaversos en el Contexto de la Educación Virtual*. Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0, 13(1), 11-19. Epub 16 de junio de 2023.https://doi.org/10.37843/rted.v13i1.300 Obtenido de https://ve.scielo.org/pdf/rted/v13n1/2665-0266-rted-13-01-11.pdf

Castilla, J. (2024). Ley 21.678: *Garantía de conectividad digital en Chile*. Diario Oficial de Chile. https://www.diario

Carcavana,C.(2014).*Trabajo social on-line. El futuro de la intervención social. Pensamiento al margen.* Revista digital, 1. Obtenido de http://www.pensamientoalmargen.com

Federación Internacional de Trabajo Social FIT. (2000). *Conferencia Mundial Trabajo Social.* Montreal. Obtenido de https://www.adasu.org/prod/1/488/QUE.ES.LA.FITS.pdf

FIB/UPC. (n.d.). *Historia de internet* - Arpanet. Obtenido de https://www.fib.upc.edu/retro-informatica/internet-

Galea, A. F. (2023). *El Metaverso en la educación: La escuela inmersiva*. Revista Digital de ACTA. Obtenido de https://www.acta.es/medios/articulos/formacion_y_educacion/147001.pdf

Goodreads (s. f.). *Meet your next favorite book*. Recuperado de https://www.goodreads.com/

Hütt Herrera, H. (2012). *Las redes sociales: Una nueva herramienta de difusión.* Reflexiones, 91(2), 121-128. Obtenido de https://www.redalyc.org/pdf/729/72923962008.pdf

Islas Torres, J., & Carranza Alcántar, J. (2011). *Redes sociales verticales en educación superior: Una visión crítica*. Revista de Educación y Tecnología , 8(1), Obtenido de https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=68822737001

Lonngi, S. (2008). *Los wikis: una opción para la difusión del conocimiento.* Universo,

8(310). Obtenido de https://www.uv.mx/universo-hemeroteca/310/infgral/infgral09.htm

Morduchowicz, F. (2021). *Las habilidades digitales en la educación: Un reto para la sociedad del conocimiento.* Revista Educativa, 15. Obtenido de https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000380113

Mystakidi, S. (2022). *Metaverso*. Enciclopedia, 2(1), 486-497. Obtenido de https://www.mdpi.com/2673-8392/2/1/31

Nextdoor help. (s. f.). ¿Qué es *Nextdoor?*. Recuperado de https://help.nextdoor.com/s/article/what-is-nextdoor?language=es

Ocampo López, J. (2008). *Paulo Freire y la pedagogía del oprimido*. Revista Historia de la Educación Latinoamericana, (10), 57. Recuperado de https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=86901005

Rosedale, R. (2013). *El concepto del metaverso*. Technology Review. https://www.technologyreview

Universidad Bernardo O'Higgins. (2024). *Informe de percepción de estudiantes en el uso de tecnologías en educación.* Documento interno. Obtenido de https://www.ubo.cl/escuela-de-trabajo-social-de-la-ubo-inicia-coil-latinoamericano/