

# Games for Changes publica un nuevo informe sobre el impacto de la realidad extendida

escrito por Garazi Lopez de Aguilera | octubre 28, 2020



Game for change. Web

La organización sin ánimo de lucro [Games for Change](#), que aboga por la creación de videojuegos que promuevan mejoras en la sociedad, acaba de publicar el informe “[XR for Social Impact](#)” [Tecnologías de realidad extendida para el impacto social] para ofrecer herramientas para entender la aplicación y posibilidades de este tipo de tecnología. En concreto, el informe se centra en el impacto de la XR

(realidad extendida) en las áreas de salud, educación y formación laboral, y recoge información obtenida a través de entrevistas a personas expertas en el campo, de investigaciones existentes y de casos de uso en la industria.

Una de las áreas en las que se ha centrado el informe es la salud. Tal y como indica, la XR ofrece una serie de ventajas para profesionales de la salud. Con sus diversas aplicaciones en la medicina, está cambiando la forma en la que los y las profesionales de la medicina proveen cuidados a los y las pacientes. El informe resume seis áreas principales en las que la XR está impactando en la salud: acceso a sanidad, manejo del dolor, terapia psicológica, visualización anatómica, educación médica y rehabilitación. Por otro lado, las tecnologías XR tienen el potencial de lograr una dedicación más profunda en la educación y de transformar la manera en la que el alumnado interactúa y aprende. Algunas de las áreas de potencial impacto remarcadas por el informe de Games for Change son motivación, reducción de carga cognitiva, aprendizaje experiencial, aprendizaje personalizado, promover la empatía, reducción de coste, y formación del profesorado.

Por último, el informe indica que la formación laboral, que está siendo especialmente impactada por la XR durante la pandemia, está acudiendo cada vez más a la XR para responder a problemas sociales actuales. Las áreas reportadas en el informe sobre el uso de XR en la formación laboral son comunicación y colaboración remota, formación de habilidades, formación de emergencia y reducción de errores humanos.

Con este informe, los y las creadoras esperan ayudar a aquellas personas interesadas en la aplicación de la XR para lograr impacto social y así contribuir a la mejora de

la sociedad de la mano de la tecnología.