



CONGRESO INTERNACIONAL VIRTUAL SOBRE LAS TECNOLOGÍAS DEL APRENDIZAJE Y DEL CONOCIMIENTO

AGRADECIMIENTO

VIII CIVTAC



PONENTE: DOUGLAS PASTOR BARRÁEZ HERRERA



CONGRESO INTERNACIONAL VIRTUAL SOBRE LAS TECNOLOGÍAS DEL APRENDIZAJE Y DEL CONOCIMIENTO

Metaversos en el Contexto de la Educación Virtual

VIII   **CIVTAC**



PONENTE: **DR. DOUGLAS PASTOR BARRÁEZ HERRERA**



Hola!

Soy Douglas Pastor Barráez Herrera

Mis redes sociales son:

dtrucu@gmail.com

Twitter

@DouglasDtrucu

"Podemos pensar en el metaverso como una internet incorporada, donde en lugar de solo ver contenido, estás en él"

Mark Zuckerberg

¿EN QUÉ MEDIDA, EL METAVERSO INFLUYE EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA/APRENDIZAJE BASADO EN EL CONTEXTO DE LA EDUCACIÓN VIRTUAL?



**ABORDAR REFLEXIONES
SOBRE LAS CARACTERÍSTICAS
E INFLUENCIA QUE JUEGAN
LAS HERRAMIENTAS 3D EN EL
PROCESO DE ENSEÑANZA
APRENDIZAJE.**



1.- Tendencias tecnológicas disruptivas emergentes en la educación



2.- Mundos Virtuales 3D de los Metaversos Aplicados en la Educación



Ecosistemas virtuales en el ámbito educativo



UNESCO



Latinoamérica

“Tratar de mantener a flote los sistemas educativos, aún en las actuales condiciones.”

Coloque imagen

A photograph of a woman with red hair, wearing a white shirt and blue jeans, standing and presenting to a group of people seated in a modern office or meeting room. The room has large windows and a polished floor. The word "CAPACITACIÓN" is overlaid in large white letters across the center of the image.

CAPACITACIÓN

A technician wearing a blue cap, safety glasses, and gloves is working on a mechanical component. He is surrounded by a futuristic, blue-tinted augmented reality environment. Floating around him are various digital overlays: a robotic arm, a screwdriver, and several data charts and graphs. The background is a dark, industrial setting with glowing blue light effects.

ECOSISTEMAS INMERSIVOS

The background of the slide is a digital illustration of a metaverse. A person in a red hoodie stands on a glowing blue circular platform. They are surrounded by numerous floating rectangular screens, each displaying different virtual environments, including landscapes, cityscapes, and abstract digital art. The overall scene is set against a dark, starry background with glowing lines and particles, creating a sense of a vast, interconnected digital space.

¿QUÉ ES EL METAVERSO?

The background of the slide is a blue-tinted image showing a group of people wearing VR headsets and holding controllers, standing in a virtual environment. The image is slightly blurred, emphasizing the digital nature of the scene.

MANEJO DE LA TECNOLOGÍA DEL MUNDO TRIDIMENSIONAL



UNIVERSO VIRTUAL





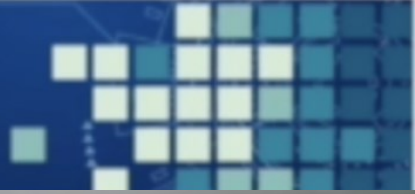
INSTRUMENTALES O LÚDICOS





COVID-19
CAMBIO DE PARADIGMA



A person wearing a VR headset and a purple shirt is seated at a desk. Their hands are resting on the desk surface. To their left, a yellow and black robotic arm is positioned on the desk. The background is a bright, out-of-focus indoor space with a window and some plants.

**REVOLUCIÓN
TECNOLÓGICA**

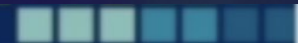
“DEBEMOS REDEFINIR NUESTRA RELACIÓN CON LA TECNOLOGÍA GARANTIZANDO, EN PRIMER LUGAR, QUE LAS HERRAMIENTAS DIGITALES ESTÉN AL ALCANCE Y SERVICIO DE TODOS, COMENZANDO POR LOS MÁS MARGINADOS. LA TRANSFORMACIÓN DIGITAL DEBE ESTRUCTURARSE EN TORNO A LA INCLUSIÓN Y LA CALIDAD.”

UNESCO 2022





**REALIDAD
VIRTUAL**





REALIDAD VIRTUAL INMERSIVO





La Práctica hace al Maestro
Realidad Aumentada

REALIDAD AUMENTADA





MUNDOS VIRTUALES 3D DE LOS METAVERSOS





**MARK
ZUCKERBERG**





ENTORNOS INMERSIVOS MULTISENSORIALES





PROCESOS DE ENSEÑANZA/APRENDIZAJE





DEMOSTRACIONES MULTISENSORIALES





DEMOSTRACIONES MULTISENSORIALES

