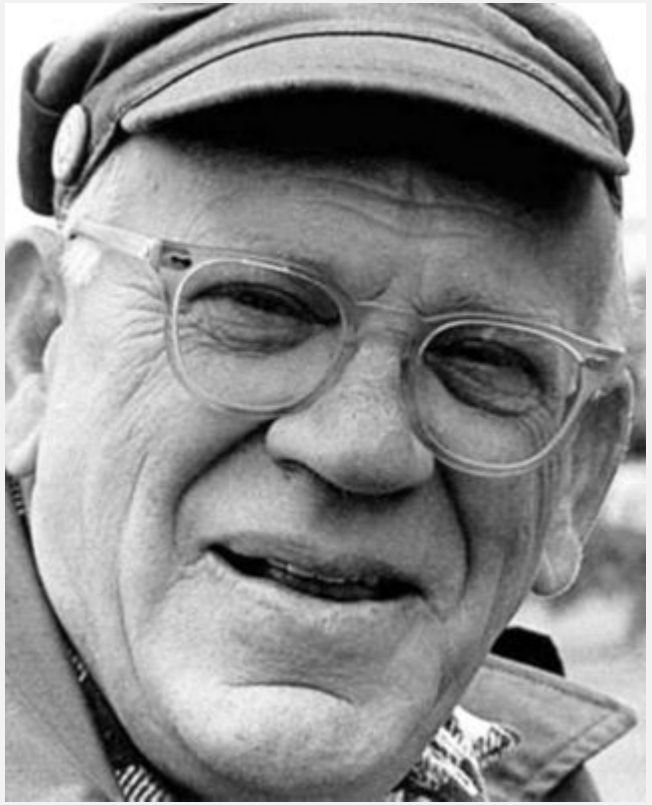
Exploraciones del Metaverso Educativo

Roberto Ledesma

DEWEY UNIVERSITY
DEWEY TV
IHSSO Award #P031C160011
STEM SUCCESS CENTER Dewey University
Educación Continua y Adiestramientos
Parques Agrícolas del Caribe
Hot Spot
FAB LAB

"En tiempos de cambio, quienes estén abiertos al aprendizaje se adueñarán del futuro, mientras que aquellos que creen saberlo todo estarán bien equipados para un mundo que ya no existe".

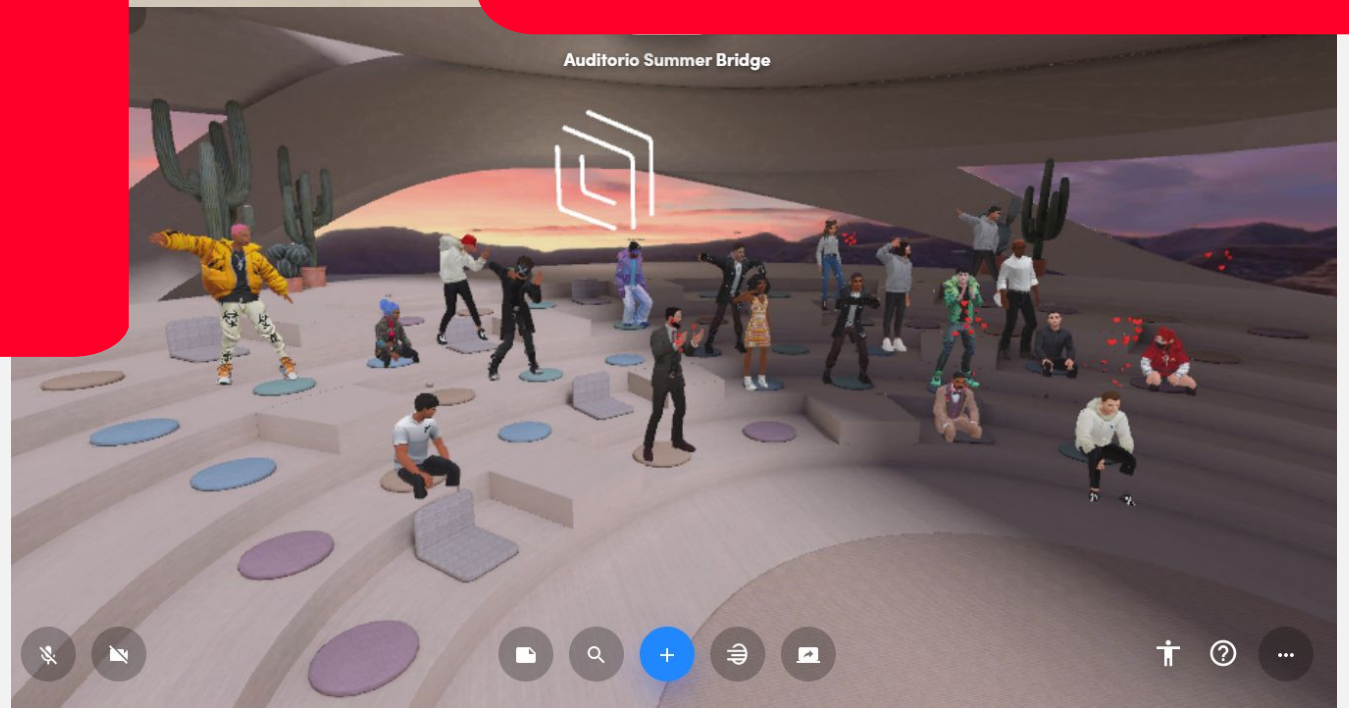
-E. Hoffer



Cambios

El metaverso implica un cambio que supone pasar de un entorno presencial (híbrido/ digital) a uno completamente inmersivo.

La pandemia provocó un cambio de los entornos educativos tradicionales a entornos híbridos.



DEWEY UNIVERSITY

STEM SUCCESS CENTER
DEWEY UNIVERSITY

¿Qué es metaverso?

Para ponerlo de manera simple podemos definirlo por la composición de las palabras que lo forman, meta que significa que trasciende y verso que es universo, pero en realidad metaverso va más allá de esta definición.

Cuando se habla de metaverso se refiere a entornos virtuales que cohabitan y formarán parte de un universo digital en la nueva WEB 3.0, donde los usuarios tendrán avatares que les representan y podrán interactuar con otros usuarios. El metaverso será una expansión de nuestro mundo físico real a uno virtual.

¿Para que sirve el metaverso?

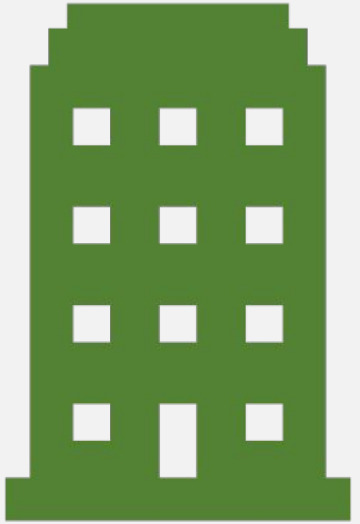
La utilidades que puede brindar el metaverso son varias, lo primero que podemos pensar es en el área de entretenimiento, videojuegos y tal vez nuestro entorno laboral, pero este puede extenderse a múltiples sectores como lo es la medicina, turismo, tecnologías de información, consultoría y la educación.

Interconectados

Sociales

Experienciales

Siempre disponibles



Metaverso = Mundos

SATURN
VENUS

Metaverso y la Educación.

Crear un sector en el metaverso con finalidad educativa tendrá las siguientes ventajas:

Crear un campus universitario en su versión virtual.

Entorno educativo y laboral con presencia virtual.

Modificar las limitaciones espacio-temporales.

Humanizar experiencias educativas basadas en “e-learning”.

Aprendizaje en un entorno inmersivo, multisensorial y 3D.

Llevar el “gamification” de cursos a otro nivel.

Metaverso y la Educación.

Crear un sector en el metaverso con finalidad educativa tendrá las siguientes ventajas:

Preparar a estudiantes como futuros profesionales de cara a la transformación digital que se avecina.

Permitir el intercambio cultural más allá de redes sociales, videoconferencias o mensajería instantánea.

Áreas de Desarrollo

La educación se verá transformada en los siguientes puntos:

Impacto, desafíos, innovación y el estado de implementación.

DEWEY UNIVERSITY

STEM SUCCESS CENTER
DEWEY UNIVERSITY

Impacto

- **Transición a un contenido inmersivo**
- **Incremento de calidad del aprendizaje**
- **Nuevas posibilidades**
- **Metodologías que incluyen la ludificación**
- **Acceso a un volumen mayor de estudiantes**

Desafíos

- **Oferta académica**
- **Currículo formativo**
- **Demanda de recursos preparados**
- **Brecha digital**
- **Aceptación de las innovaciones**

Innovación

- **Rediseño de entornos educativos**
- **Transformación del rol profesor y estudiante**
- **Retos de seguimiento y evaluación**

- **Nuevos modelos basados en ecosistemas**
- **Nuevos aliados en el proceso educativo**
- **Interoperabilidad**
- **Estándares técnicos**

Estado de implementación

Referencias

Córtes, M. (2022) Análisis y reflexiones sobre el potencial impacto del metaverso en el sector educativo. Marc Cortès. UOC, eLinC .

roberto.ledesma@dewey.edu

¡Gracias!

Número de Teléfono

(787) 710-8999

Correo Electrónico

ihsso@dewey.edu

Localización

STEM Success Center

11700 C. Marginal,
Carolina, 00985

www.stemsuccesscenter.org