

The background features a light beige color with several decorative elements. In the top left, there is a dark brown organic shape with a white line-art leaf. In the bottom left, there are concentric, rounded rectangular lines in a light beige color. In the bottom right, there is a dark brown organic shape with a white line-art leaf. The text is centered in a dark brown, serif font.

UNIVERSIDAD TÉCNICA NACIONAL

CARRERA: ENSEÑANZA DE ESPECIALIDAD TECNICA

DOCENTE: CARMEN BARBOZA CHACON

GRUPO #5

INTEGRANTES:

GUSTAVO GARCIA
ARYERELLIN BRAVO
KEITTY CHAVES
JEXAY QUESADA

IIIQ 2024

Introducción

El metaverso es un entorno virtual inmersivo y compartido que utiliza tecnologías avanzadas como la realidad virtual (VR), la realidad aumentada (AR) y la inteligencia artificial (IA). En este espacio, los usuarios pueden interactuar a través de avatares digitales, participar en actividades diversas y experimentar una realidad alternativa.

Origen

Fue acuñado por el autor de ciencia ficción Neal Stephenson en su novela “Snow Crash” (1992), donde describe un mundo virtual en el que las personas interactúan a través de avatares.

Aplicaciones del Metaverso

Socialización: Espacios virtuales donde las personas pueden reunirse y socializar.

Educación: Aulas virtuales que permiten una experiencia de aprendizaje inmersiva. Trabajo: Oficinas virtuales para reuniones y colaboraciones a distancia.

Entretenimiento: Juegos, conciertos y eventos deportivos en entornos virtuales.

Comercio: Mercados digitales donde se pueden comprar y vender bienes virtuales.

Ventajas del Metaverso Educativo

1. Aprendizaje inmersivo.
2. Acceso global.
3. Entornos personalizados.
4. Interactividad mejorada.
5. Simulaciones prácticas.
6. Mayor participación y motivación.



Desafíos y limitaciones del Metaverso

1. Accesibilidad
2. Brecha digital
3. Problemas técnicos
4. Privacidad y seguridad
5. Implicaciones pedagógicas
6. Alfabetización digital



Aplicaciones en la educación

Aulas Virtuales y Campus Digitales

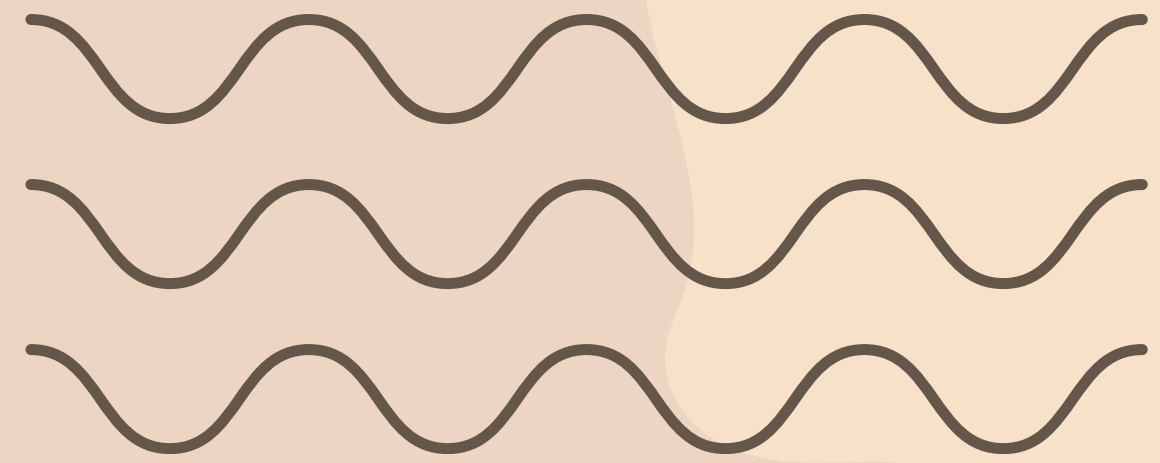


Simulaciones Educativas



Colaboración en Proyectos





Conclusión

El metaverso tiene el potencial de transformar la forma en que interactuamos con la tecnología y entre nosotros. Pero no todos los estudiantes tienen acceso a la tecnología necesaria para participar en el metaverso, lo que puede aumentar la brecha digital y la desigualdad educativa, además que un mayor uso del metaverso puede llevar a una dependencia excesiva de la tecnología, lo que podría afectar habilidades básicas como la escritura a mano y la lectura de libros físicos.





¡Gracias por
su atención!