Universitat Oberta de Catalunya

Metaverso: 4 grandes ejes de impacto en la educación con 14 líneas de reflexión

Metaverso

- Experiencia inmersiva y multisectorial
- Entorno virtual
- Interacción humana a través de avatares

Del proceso híbrido/digital a lo inmersivo

Aplicaciones

Eje 1

Impacto en los modelos y procesos de aprendizaje

- **1.** Transición de contenidos y entornos: presencial - en línea - inmersivo
- **2.** Incremento de la calidad del aprendizaje: personalización y adaptación al ritmo del estudiante
- **3.** Aprovechamiento de las nuevas posibilidades que los mundos virtuales ofrecen y que ya están probadas
- **4.** De las metodologías magistrales a la ludificación
- **5.** Acceso a un volumen superior de estudiantes

Eje 2

Adecuación entre oferta y demanda educativa

- **6.** Brecha entre oferta formativa y demanda de talento
- **7.** El reto del acceso: brecha digital y generacional

Evolución

Eje 3

Rediseño de entornos (infraestructura) y roles de los participantes en el proceso educativo

- **8.** Rediseño de entornos educativos
- **9.** Transformación del rol de estudiante y docente
- **10.** Entender las nuevas formas de generar atención
- **11.** Afrontar los retos que implica para la evaluación y el seguimiento

Retos

Estado

Eje 4

Modelo basado en ecosistemas

- **12.** Nuevos socios en el proceso educativo
- **13.** Generación de estándares
- **14.** Interoperabilidad, blockchain y NFT

Extraído del informe elaborado para la UOC:
Cortés, M. (2022). *Anàlisis i reflexions sobre el potencial impacte del metavers en el sector educatiu.* Universitat Oberta de Catalunya, eLearning Innovation Center.

#UOC2TheFuture
Innovación en **Docencia y Aprenendizaje** en Línea

eLearning Innovation Center
Universitat Oberta de Catalunya

@eLinC_UOC
//uoc2thefuture.uoc.edu