



**USMP**  
UNIVERSIDAD DE  
SAN MARTÍN DE PORRES

USMP Virtual



USMP Virtual

# BIENVENIDO

## ASIGNATURA

### Metaverso y realidad virtual



#EstudiaDesdeDondeEstés



**DIPLOMADO EN METODOLOGÍAS ÁGILES Y TECNOLOGÍAS PARA LA EDUCACIÓN SIGLO XXI**

**TEMARIO:**

**Metaverso y realidad virtual**

<b>DESCRIPCIÓN DEL CURSO</b>	<p>La asignatura corresponde al área de tecnologías para la educación. A lo largo del mismo aprenderás los conceptos básicos del metaverso y la realidad virtual, sus diferencias y similitudes, sus aplicaciones y potencialidades, y las herramientas y tecnologías necesarias para crear experiencias inmersivas en el espacio virtual compartido. El curso tiene carácter teórico – práctico con ejemplos de proyectos reales y ejercicios prácticos con diferentes plataformas de realidad virtual.</p>
<b>COMPETENCIAS</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Colabora y aprende conjuntamente con los estudiantes para descubrir y utilizar nuevos recursos digitales y diagnosticar y solucionar problemas relacionados con el uso de la tecnología.</li><li>• Utiliza la herramienta herramientas colaborativas para expandir las experiencias de aprendizaje auténticas del mundo real al interactuar virtualmente con expertos, equipos y estudiantes, a nivel local y global.</li><li>• Gestiona el uso de la tecnología y las estrategias de aprendizaje de los estudiantes en plataformas digitales, entornos virtuales, espacios de creación prácticos o en el campo.</li></ul>
<b>TÓPICOS CUBIERTOS</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Hacia una realidad alternativa: conceptualizar el metaverso y la realidad virtual.</li><li>• Herramientas para la interacción, visualización y creación de contenido con metaverso y realidad virtual.</li><li>• Creación de un entorno virtual educativo en realidad virtual.</li><li>• Taller: Elaboración de recursos y materiales educativos con el uso del metaverso y realidad virtual</li></ul>
<b>EVALUACIÓN</b>	<p>La evaluación del aprendizaje es integral, continua, acumulativa, obligatoria, pertinente, valorativa y flexible. Se adecua a las condiciones y circunstancias especificadas de la realidad de los estudiantes y del plan del diplomado.</p> <p>La evaluación de las actividades conceptuales, procedimentales y actitudinales está en relación a las competencias, capacidades, actitudes que el estudiante debe lograr al concluir la asignatura.</p> <p>El Promedio Final de la asignatura se calcula de la siguiente forma:</p> <p><b>Promedio final =40% (Promedio Foro y exámenes +60% (Prom.Tareas)</b></p>
<b>DOCENTE</b>	<p>Esp. Lucio Velarde Robles</p> <p>Especialista en Integración de las TIC en la educación. Bachiller en Educación. Trabaja desde hace 17 años en la educación Primaria y Secundaria. Socio fundador de EdTech Latam.</p> <p>Posee además las certificaciones Google Trainer &amp; Innovator #MEX18. También la certificación como Microsoft Innovative Educator Expert. Google Earth Expert</p>



Educador (GE3) Trabajó como Asesor Pedagógico en Integración de las TIC para la Oficina de Educación a Distancia de la Universidad Antonio Ruiz de Montoya.

Desde hace 7 años se dedica a la capacitación docente en temas de diseño instruccional, integración tecnológica en la educación, metodologías activas y tecnologías emergentes.

Dicta cursos de capacitación en TIC con el programa INFOPUC de la Pontificia Universidad Católica del Perú y con la Universidad de Piura (UDEP)

Desde hace 6 años publica periódicamente sobre temas de innovación e integración de tecnología en la educación en mi sitio web [www.pedagogiatic21.com](http://www.pedagogiatic21.com)



Estudia  
desde donde  
estés