



**Jornada Nacional  
de las Nuevas Tendencias  
de la Educación a Distancia  
en México/ Educación 4.0**

**Organizada por el  
Comité de Educación  
a Distancia y Virtual  
de la RedLaTE**



# Educación 5.0 tecnología al servicio del aprendizaje

Ana Lidia Franzoni

Luz María Silva



El mundo va a cambiar, parece un hecho inevitable



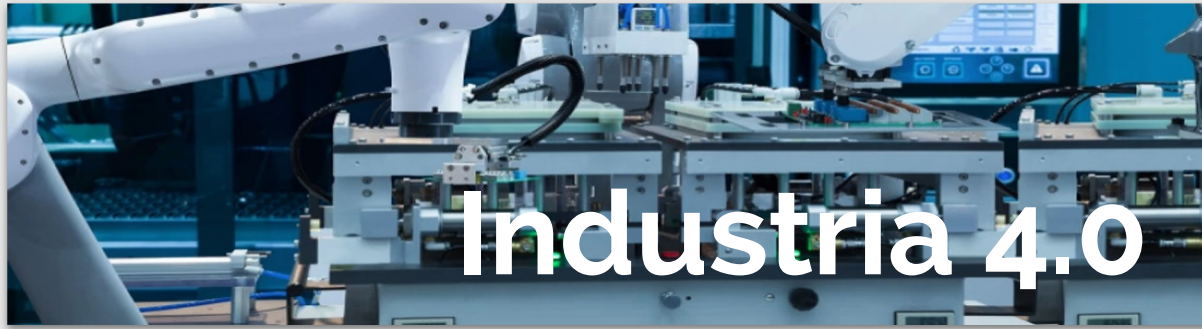
## La Internet es ubicua

*Cada día más y más elementos cotidianos tienen una dirección IP ahora...*

- *Refrigeradores pueden ordenar comida*
- *Baños pueden analizar los residuos para prescribir cambios y dietas*
- *Carteles pueden llamarte por tu nombre mientras caminas*
- *Cada persona es cada vez más una parte de la Red Global*



El tener **miles de millones de personas conectadas** por medio de dispositivos móviles con poder de cómputo, capacidad de almacenamiento y acceso a conocimiento, abre oportunidades sin precedentes.



*2011, en la feria de  
Hannover,  
Alemania*

- *Tendencia a la automatización total de la manufactura*
  - *Sistemas ciberfísicos*
  - *Nube (cloud computing)*
  - *Internet de las cosas (IoT)*
  - *Big data*
  - *Inteligencia artificial*
- *Menor tiempo para colocar el producto en el mercado*
- *Producción a la medida*
- *Mayor eficiencia por el análisis de datos y el IoT*



# Industria 4.0

PDP –physical-to-digital-to-physical-

- **Del mundo físico al digital.** Se captura la información del mundo físico y se crea un registro digital de la misma.
- **De digital a digital.** La información se comparte y se interpreta utilizando analítica avanzada, análisis de escenarios e inteligencia artificial para descubrir información relevante.
- **Del mundo digital al físico.** Se aplican algoritmos para traducir las decisiones del mundo digital a datos efectivos, estimulando acciones y cambios en el mundo físico.



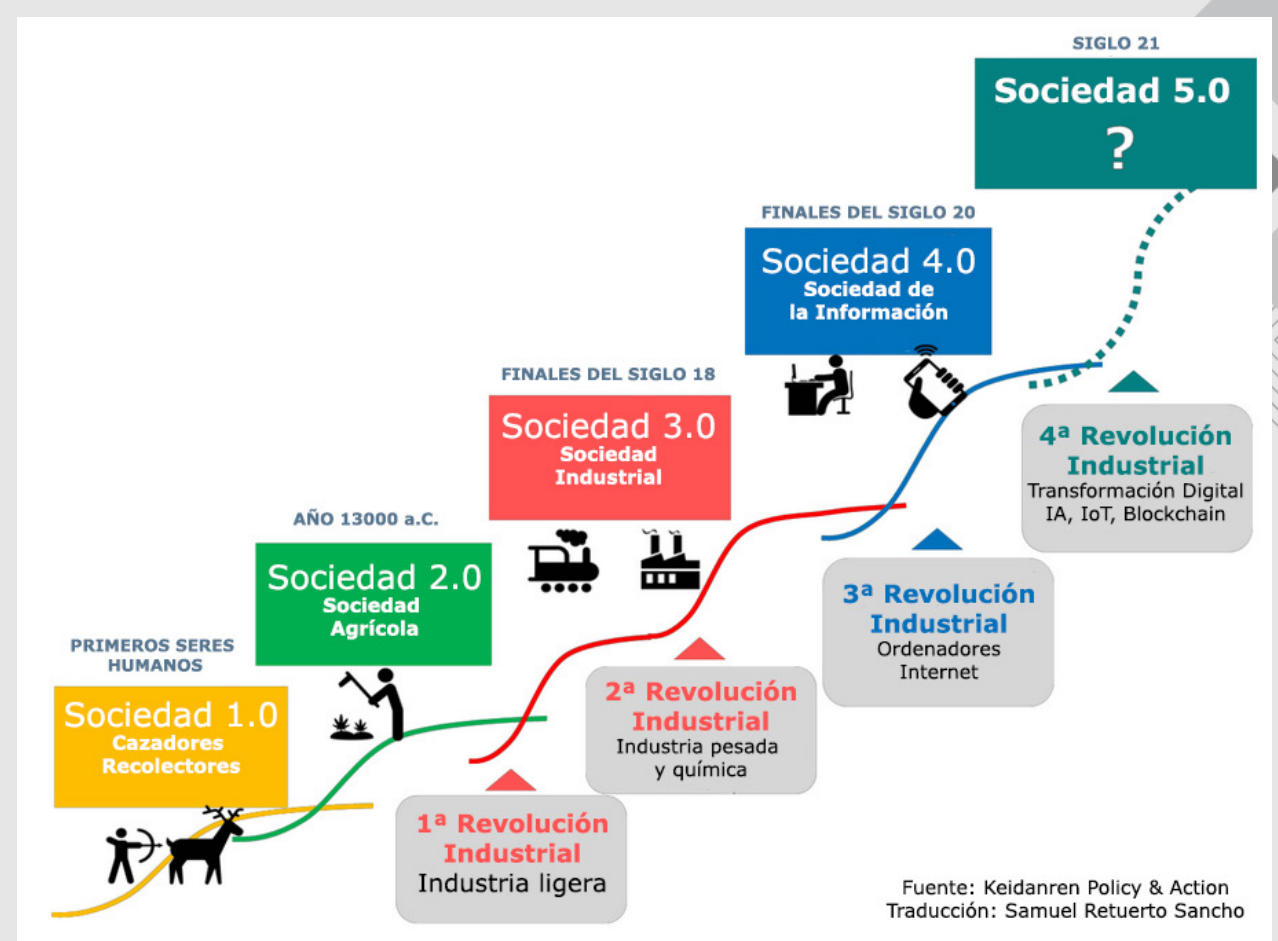
# Society 5.0 será una sociedad creativa.



Tecnologías y datos digitales deben utilizarse para crear una sociedad en la que la gente pueda llevar estilos de vida diversos y perseguir la felicidad a su manera.



En el futuro, los humanos necesitarán imaginación para cambiar el mundo y la creatividad para materializar sus ideas.



Transformación digital



Imaginación y creatividad  
de diversas personas

resolución de problemas

Creación de valor

El mundo tecnológico se acerca cada vez más a nuestro entorno con el "Internet de las Cosas", que es el uso de objetos cotidianos conectados a la web y que se comunican entre sí. Conoce algunos ejemplos de su aplicación en la vida diaria.



**Dispositivos "Wearables" (vestibles)**  
Relojes inteligentes con sensores para detectar la presión arterial, el pulso y la temperatura.



**Refrigerador inteligente**  
Con cámaras web para que el usuario pueda ver el contenido de forma remota en tiempo real y avisa cuando un producto está caducado.



**Cepillo de dientes**  
Detecta cuánto sarro se elimina con el cepillado, si encuentra caries o si dejaron áreas sin limpiar. Se conecta a una aplicación que lleva un récord.

**SABÍAS QUE...**  
El concepto fue creado por Kevin Ashton, investigador del Instituto Tecnológico de Massachusetts en 1999.

**ARTÍCULOS CONECTADOS A INTERNET**  
2015 4,900 millones  
2020 250 mil millones



**Tenis**  
Se sincronizan con aplicaciones móviles u otros dispositivos para medir el rendimiento de los atletas.



**Automóviles**  
Permite conectarse a la agenda de los usuarios desde su dispositivo móvil y guardar sus citas y destinos cotidianos.



**Smart TV**  
Se puede navegar por internet, instalar software y compartir contenidos multimedia.

**VENTAJA**  
Capacidad de localización, identificación y personalización

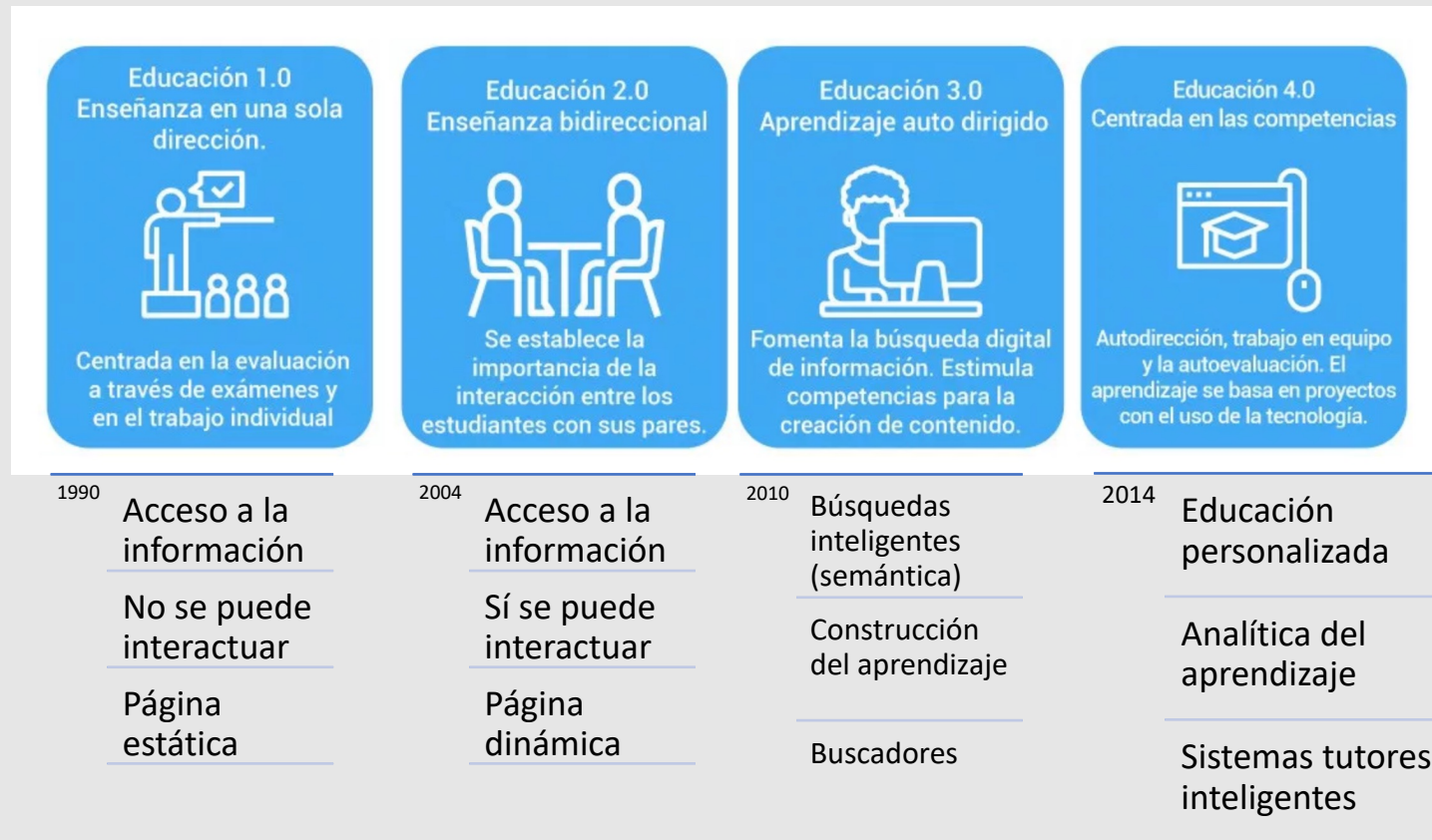
**DESVENTAJA**  
Se vuelve pública la información personal.

Nativos digitales carecen de un entendimiento real de la lógica de estas tecnologías.

La tecnología se vuelve obsoleta, alumnos necesitan estar capacitados para adaptarse rápidamente a las nuevas tecnologías.

Pasar de consumidores pasivos de la tecnología a desarrolladores de ésta

# Educación 4.0





# Características de la Educación 1.0 - 4.0:

Características	Educación 1.0	Educación 2.0	Educación 3.0
Papel primario del profesor(a)	Fuente de conocimiento	Guía y Fuente de conocimiento	Orquestador de la colaboración y la creación del conocimiento
Arreglos de contenido	Materiales desarrollados con contenido propietario o con derechos de autor.	Derechos de autor y recursos educativos gratuitos / abiertos para estudiantes dentro de la disciplina, a veces en todas las instituciones.	Recursos educativos gratuitos / abiertos creados y reutilizados por estudiantes en múltiples instituciones, disciplinas, naciones, complementados con materiales originales creados para ellos.
Actividades de Aprendizaje	Tradicional, ensayos, tareas, exámenes, algo de trabajo en grupo dentro del aula.	Enfoques de asignación tradicionales transferidos a tecnologías más abiertas; aumentar la colaboración en actividades de aprendizaje; todavía en gran parte confinado a los límites institucionales y del aula	Actividades de aprendizaje abiertas y flexibles que se centran en crear espacio para la creatividad del estudiante; Redes sociales fuera de los límites tradicionales de disciplina, institución, nación.
Arreglos institucionales	Basado en edificios con límites fijos entre instituciones; enseñanza, evaluación y acreditación proporcionadas por una institución	Aumento de la colaboración (también internacional) entre universidades; sigue siendo una afiliación individual entre estudiantes y universidades	Afiliaciones y relaciones institucionales flojas; entrada de nuevas instituciones que brindan servicios de educación superior; desglose de límites regionales e institucionales
Comportamiento del estudiante	Absorción pasiva en gran medida	Pasivo a un sentido de propiedad activo y emergente del proceso educativo	Activo, fuerte sentido de propiedad de la propia educación, co-creación de recursos y oportunidades, elección activa
Tecnología	Aprendizaje habilitado a través de un sistema de gestión y limitado a la participación dentro de una institución	Colaboraciones de aprendizaje electrónico que involucran a otras universidades, en gran medida dentro de los límites de los sistemas de gestión del aprendizaje, pero integrando otras aplicaciones	E-learning impulsado desde la perspectiva de entornos personales de aprendizaje distribuido; que consiste en una cartera de aplicaciones

## Educación 4.0:

- **Co-creación e innovación.**
- **Se eliminan los límites de tiempo y límites físicos.**
- **Desarrollo de enseñanza y aprendizaje personalizado.**
- **Los planes de aprendizaje ahora se denominan planes de creatividad**
- **La tecnología es utilizada en su máxima expresión disponible.**
- **Mayor uso de la realidad virtual.**
- **Necesidad de continuidad formación y desarrollo de nuevos conocimientos y habilidades por parte de todos.**

<https://techtalentco.com/las-4-revoluciones-educativas-por-las-que-ha-pasado-la-humanidad/>

# Industria 4.0–Educación 4.0-sociedad 5.0

## ● Industria 4.0

- Tendencia a la automatización total de la manufactura
  - Sistemas ciberfísicos
  - Nube (cloud computing)
  - Internet de las cosas (IoT)
  - Inteligencia artificial
  - Big data



## ● Producción a la medida

## ● Menor tiempo para colocar el producto en el mercado

## ● Mayor eficiencia por el análisis de datos y el IoT

## ● Educación 4.0

- Ejes de transformación para el sector educativo
  - Nube
  - Tecnologías móviles
  - Redes sociales y economía colaborativa
  - Internet de las cosas (IoT)
  - Big Data
  - Inteligencia Artificial

● Aprendizaje flexible en función de las necesidades e intereses de cada alumno@.

- Aprendizaje al propio ritmo y a la velocidad de cada alumno con independencia de su edad y curso.

- Aprendizaje digital con feedback constante a partir del análisis de los datos derivados del progreso del propio aprendizaje (Learning Analytics).

El ser humano como principal actor de la Sociedad 5.0, y las tecnologías emergentes a su servicio

# Educación 5.0

- La Educación 5.0 es el uso de las nuevas tecnologías para ofrecer una educación más humana, centrada en el desarrollo socioemocional de los alumnos y en la generación de soluciones que mejoren la vida en sociedad.
- La institución que toma esta corriente en su propuesta pedagógica y en sus procesos de gestión es capaz de desarrollar, además de los conocimientos técnicos, habilidades como:
  - Trabajo en grupo
  - Mejor relación interpersonal, empatía y tolerancia a las diversidades
  - Creatividad
  - Gestión de conflictos
  - Más fluidez en la comunicación
- Todas estas *real skills* (habilidades reales) son fundamentales para vivir en la actual Sociedad 5.0.

# Antes de la discusión, ¿qué tipo de apoyo necesitan para enseñar durante esta nueva realidad educativa?

1	Capacitación	Capacitación continua, ser autodidacta
2	Plataformas y aplicaciones	Uso adecuado, saber usarlas correctamente
3	Conectividad y equipamiento	No todos los estudiantes tienen, mejorar la calidad de la conectividad, como usarla eficientemente, necesaria para comunicarse con los alumnos, debería ser gratis, tienen teléfonos, pero no datos ilimitados
4	Estudiantes	No todos interesados, requieren apoyo emocional, requieren apoyo económico
5	Enseñanza	Olvidados preescolar y educación especial, equilibrio entre los aprendizajes esperados y lo que pide la SEP,
6	Acompañamiento	Creatividad, falta acompañamiento de padres de familia y autoridades educativas
7	Recursos	No hay suficientes recursos para usar digitalmente, falta más trabajo colaborativo para compartir recursos.
8	Organización	Siguen saturados sin tiempo para planear, falta organización por parte de planteles.



## Después de la discusión, ¿qué tipo de apoyo necesitan para enseñar durante esta nueva realidad educativa?

1	<b>Capacitación y acompañamiento</b>	Capacitación continua, en TIC, en modalidad híbrida, efectiva, para conocer plataformas y aplicaciones, pedagogía para enseñar a distancia, para trabajo colaborativo
2	<b>Padres de familia</b>	Apoyo para lograr que se involucren sus hijos, más empatía, supervisión, espacios o menos interrupción durante la clase
3	<b>Estrategias de evaluación</b>	Para la nueva realidad educativa
4	<b>Conectividad y equipamiento</b>	Requieren de equipos en los que se pueda trabajar, con licencias de software, conectividad, laboratorios digitales
5	<b>Tiempo</b>	Tiempo para capacitarse, tiempo para prepara las clases, tiempo para asimilar los cambios
6	<b>Comunidad</b>	Para no sentirse solo, necesitan apoyo entre ellos, para intercambio de ideas y estrategias de aprendizaje
7	<b>Autoridades Educativas</b>	Deben capacitarse para guiar a los docentes asertivamente, deben de tener plan de intervención, reducir la carga administrativa, mejorar los canales de comunicación, congruencia en lo que dicen y lo que hacen o piden, sensibilidad, comunicación asertiva, claridad, que se involucren más, ofrecer espacios para impartir clases
8	<b>Apoyo emocional</b>	Para hacer frente a la situación laboral y la que viven los estudiantes, apoyo en manejo de emociones
9	<b>Apoyo económico</b>	Para pagar servicios de Internet, remuneración por las horas extra que trabajan para prepara las clases.

## Top Higher Education Business and Technology Trends for 2022



### Business Models

- Enrollment Challenges
- International Student Flows
- Alternative Credentials
- Marketing and Branding
- Continuing Education and Workforce Development Platforms



### Learning Environments and the Student Experience

- Classroom Technology
- Specialized Web-Conferencing Tools
- Tutoring Solutions
- Greater Focus on Career



### Operating Models

- Zero Trust Security
- Staff Retention and Hiring
- Digital Transformation Tensions
- Robotic Process Automation
- Low-Code Applications

Source: Gartner  
763121\_C

Gartner

### Business Model Trends

Continuing Education and Workforce Development Solutions

### Learning Environment and Student Experience Trends

Classroom Technology

Specialized Web-Conferencing Tools

Tutoring Solutions

### Operating Model Trends

Zero Trust Security

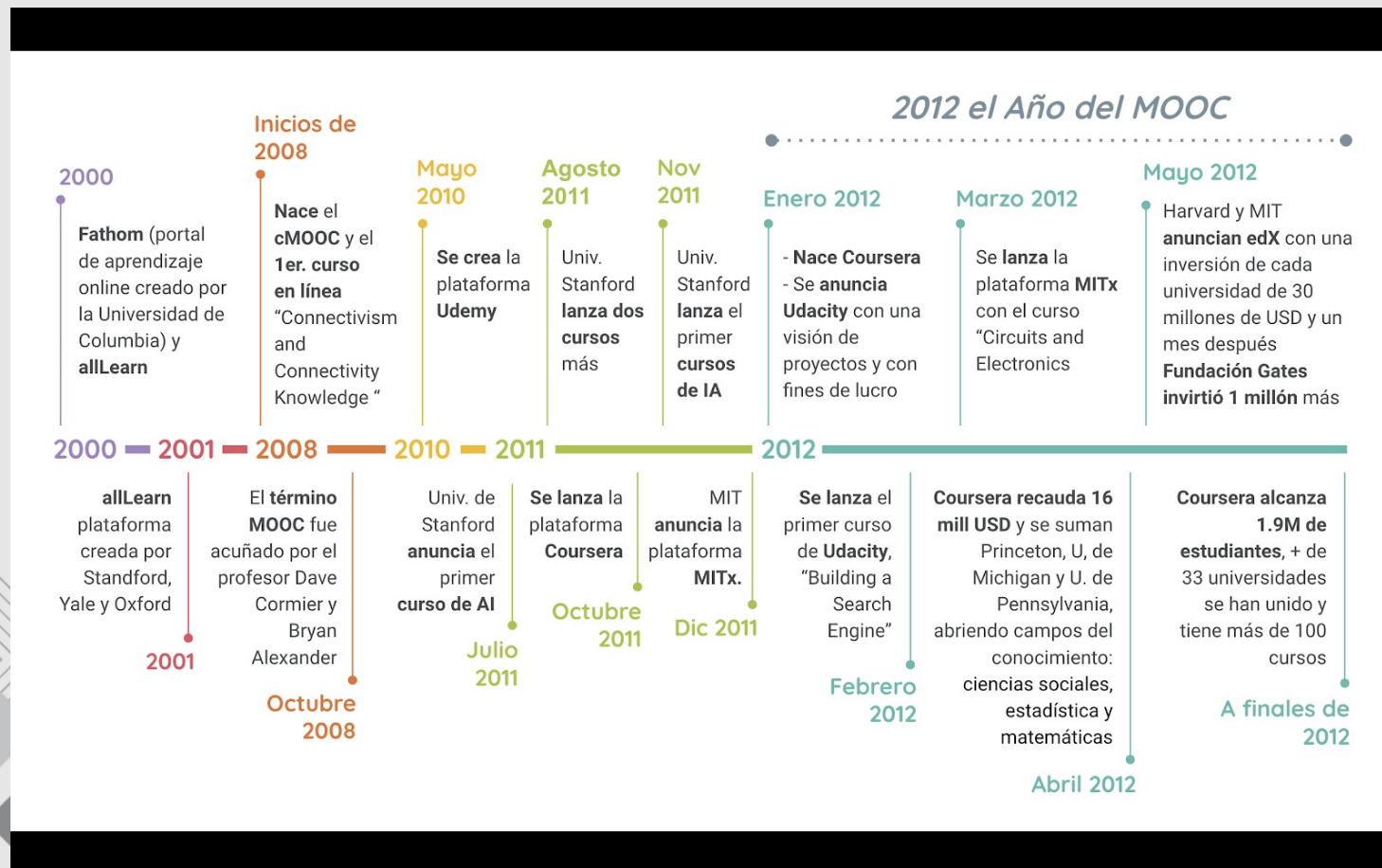
Robotic Process Automation

Low-Code Applications

## Business Models

## Continuing Education and Workforce Development Solutions

# Las credenciales alternas NO son sólo MOOCs



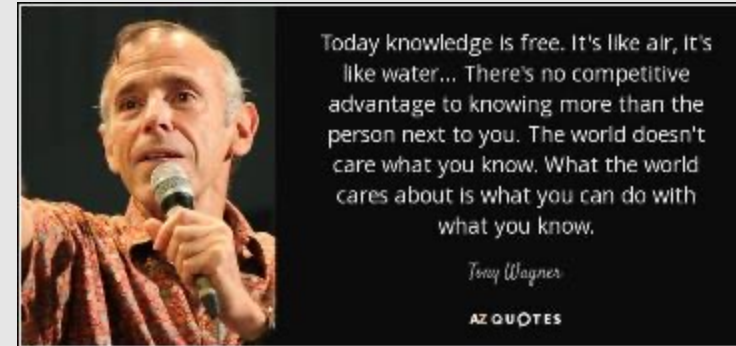
Atrás quedó el día de hablar sólo de cursos MOOC como tal.

Hoy en día se ofrecen desde certificados profesionales hasta maestrías y grados completos **en línea**.



# Tony Wagner: su visión educativa en diez puntos

1. El sistema educativo está obsoleto y debe reinventarse.
2. En el mundo actual, el conocimiento es una mercancía más.
3. Habilidad y voluntad son los dos nuevos pilares de la educación.
4. Hay siete competencias esenciales que los jóvenes deben adquirir:
  - Pensamiento crítico y resolución de problemas
  - Colaboración en redes y liderazgo por influencia
  - Agilidad y adaptabilidad
  - Iniciativa y espíritu emprendedor
  - Comunicación eficaz, oral y escrita
  - Capacidad de acceder a la información y analizarla
  - Curiosidad e imaginación
5. El sistema productivo y económico actual es insostenible.
6. La solución pasa por educar para la innovación.
7. La educación tradicional pone barreras a la innovación.
8. El juego es una herramienta educativa fundamental.
9. Lo esencial es la pasión.
10. Hay que innovar en la educación para crear jóvenes innovadores.





# La tecnología ha cambiado la forma de aprender



## Aprendizaje activo

- En donde aprende haciendo, cometiendo errores y volviendo hacer.
- No vale el sentarse pasivamente en una clase y tomar apuntes y aprobar un examen.
- Ya no hay una simple transferencia de información del profesor al estudiante.
- El profesor no es la única autoridad y fuente de conocimiento, sino que los estudiantes construyen una inteligencia colectiva en cualquier asignatura.
- El profesor se centra en diseñar entornos de aprendizaje con actividades a realizar en un contexto real.

## Aprendizaje colaborativo

- En donde se aprende en un entorno social.
- Se trabaja en equipo, se comparten experiencias, se contrasta información y sobre todo se aprende enseñando a otros.
- El aprendizaje colaborativo está basado en un diálogo y en la negociación, en el aprender por explicaciones y entorno a conversaciones.
- La colaboración implica un proceso en el que todas las personas se sienten mutuamente comprometidas con el aprendizaje de los demás y no en competencia con ellos.

## Aprendizaje autónomo

- En donde el estudiante decide junto con el profesor el programa curricular y así responde también a sus intereses personales y está contextualizado en su mundo real.
- Con esta participación sin duda resulta más fácil poner el esfuerzo intelectual y de tiempo que implica aprender conceptos complejos.

## EFFECTIVE ENGAGEMENT

<b>X</b>	Verbal Sit & listen Teacher Job security Authoritarian Curriculum centred Closed book exams Books & paper Doer	<b>Z</b>	Visual Try & see Facilitator Flexibility Participative Learner centric Open book world Glass & devices Co-creator
----------	--	----------	---

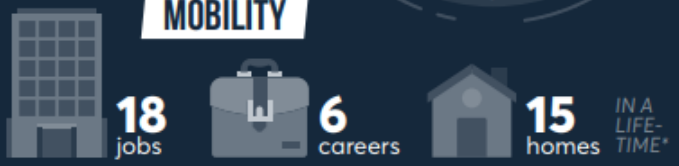
## UNI DEGREES



## TOP EMOJIS



## MOBILITY



# CHANGING GENERATIONS



## CHARACTERISTICS

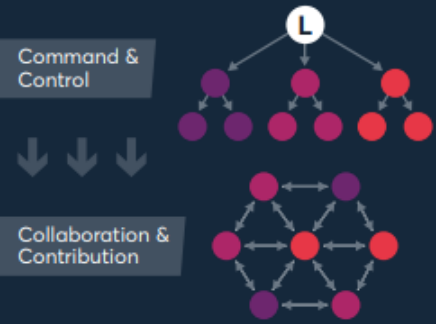
- Global
- Digital
- Social
- Mobile
- Visual

## TOP BABY NAMES

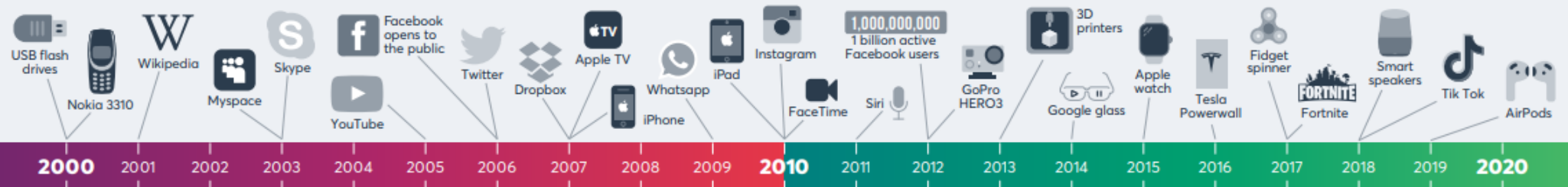
Oliver	1	Charlotte
Jack	2	Olivia
William	3	Ava
Noah	4	Amelia
Henry	5	Mia

**2,800,000** Gen Alphas born globally each week

## LEADERSHIP CHANGE



## WORKFORCE OF 2030



## MEME OF THE YEAR

- Badger video
- Charlie the unicorn
- Chuck Norris facts
- Potter puppet pals
- Charlie bit my finger
- David after dentist
- JK wedding dance
- Photo-bombing
- Planking
- Gangnam Style
- The Fox
- Icebucket Challenge
- Blue & black/white & gold
- Bottle flip
- The dab
- Floss dance
- 10 year challenge

## WORD OF THE YEAR



- Blog
- Texting
- Emo
- Podcast
- Peeps
- Bailout
- Unfriend
- App
- Cloud
- Hashtag
- Selfie
- YOLO
- 😂
- Post-truth
- Fake news
- Toxic
- Yeet



- ## NEW JOBS
- Sustainability officers
  - Data visualisation designer
  - App developer
  - Autonomous vehicle technician
  - UX manager
  - Blockchain developer
  - UAV operator
  - Workplace concierge
  - Wellbeing manager
  - Digital records manager
  - Blogger
  - Big data analyst
  - Social media marketer
  - Medical nanotechnologist
  - Cyber security professional
  - Robotics technician
  - Virtual reality engineer
  - Professional organiser



CATEGORY	BUILDERS	BABY BOOMERS	GENERATION X	GENERATION Y	GENERATION Z	GEN ALPHA
<b>Slang terms</b>	 <p>We prefer proper English if you please</p> <p>Born: &lt; 1946 Age: 74+</p>	 <p>Be cool Peace Groovy Way out</p> <p>Born: 1946-1964 Age: 55-73</p>	 <p>Dude Ace Rad As if Wicked</p> <p>Born: 1965-1979 Age: 40-54</p>	 <p>Bling Funky Doh Foshizz Whassup?</p> <p>Born: 1980-1994 Age: 25-39</p>	 <p>🔥 Fam GOAT Slay Yass queen</p> <p>Born: 1995-2009 Age: 10-24</p>	 <p>lit yeet hundo oof m idrc</p> <p>Born: 2010-2024 Age: under 10</p>
<b>Social markers</b>	World War II 1939-1945	Moon landing 1969	Stock market crash 1987	September 11 2001	GFC 2008	Trump / Brexit 2016
<b>Iconic cars</b>	 Model T Ford Final, 1927	 Ford Mustang 1964	 Holden Commodore 1978	 Toyota Prius 1997	 Tesla Model S 2012	 Autonomous vehicles 2020s
<b>Iconic toys</b>	 Roller skates	 Frisbee	 Rubix cube	 BMX bike	 Folding scooter	 Fidget spinner
<b>Music devices</b>	 Record player LP, 1948	 Audio cassette 1962	 Walkman 1979	 iPod 2001	 Spotify 2008	 Smart speakers Now
<b>Leadership style</b> L - Leader l - New leaders	 Controlling	 Directing	 Coordinating	 Guiding	 Empowering	 Inspiring
<b>Ideal leader</b>	Commander	Thinker	Doer	Supporter	Collaborator	Co-creator
<b>Learning style</b>	Formal	Structured	Participative	Interactive	Multi-modal	Virtual
<b>Influence/advice</b>	Officials	Experts	Practitioners	Peers	Forums	Chatbots
<b>Marketing</b>	Print (traditional)	Broadcast (mass)	Direct (targeted)	Online (linked)	Digital (social)	In situ (real-time)

**mccrindle**

T +61 2 8824 3422  
E info@mccrindle.com.au  
W mccrindle.com.au

 mccrindleresearch  
 mccrindlersch

 mccrindle  
 mccrindleresearch

 mccrindleresearch  
 blog.mccrindle.com.au

# ENTENDIENDO A LA GENERACIÓN ALFA

¿Quiénes son y cómo se relacionan con la tecnología?



¿Cómo se pueden comunicar las marcas con la generación alfa?

Tenemos que buscar nuevas formas de comunicarnos con ellos

Las marcas tendremos que ser más relevantes y sensibles

Deberemos saber cuándo y dónde hablar al consumidor

Tendremos que estar disponibles para el consumidor siempre que nos necesite

No tendremos el control total de nuestros propios canales



# Generación Alpha

- 1.- Criados por Millennials
- 2.- Inteligentes e hiper-especializados
- 3.- Screenagers
- 4.- Cyborg

0-6 años 2011-2017	7-16 años 2001-2010	17-33 años 1984-2000	34-40 años 1977-1983	41-52 años 1965-1976	53-72 años 1945-1964	72 años Antes de 1945
GENERACIÓN ALFA	GENERACIÓN Z	GENERACIÓN Y - MILLENNIALS	GENERACIÓN XENNIALS	GENERACIÓN X	GENERACIÓN BABY BOOMERS	GENERACIÓN SILENCIOSA

Zoom Meeting

MARIA JOSE CA...  
GONZALO ARR...

LONGO PLAZO H-O

Business Asymptote

	H	F
L	10	30
K	40	50

$X(l_x, k_x) = l_x^{\frac{2}{3}} k_x^{\frac{1}{3}}$   
 $Y(l_y, k_y) = l_y^{\frac{2}{3}} k_y^{\frac{1}{3}}$

$\frac{\frac{1}{3}}{\frac{2}{3}} = \frac{1}{2}$   
 $\frac{\frac{2}{3}}{\frac{1}{3}} = \frac{2}{1}$

$\left(\frac{K}{L}\right)^H < \left(\frac{K}{L}\right)^F$

Home: X int L, Y int K  
 Foreign: X int K, Y int L

Home exporta Y  
 Foreign importa X



## Noticias

20 Dic



### Valeria Zepeda es nombrada Directora del Centro de Docencia y Aprendizaje ITAM

Felicitamos a la Dra. Valeria Zepeda Trejo por su designación como directora del **Centro ITAM de Docencia y Aprendizaje**. La profesora del...



## Dirección de Asuntos Estudiantiles



El ITAM está comprometido con la excelencia académica y la excelencia humana de su alumnado, profesorado y de toda la comunidad que integra nuestro Instituto.

La recientemente creada Dirección de Asuntos Estudiantiles tendrá como propósitos velar por el bienestar y desarrollo de los estudiantes y ser una instancia de atención y coordinación de la vida estudiantil. Sus funciones incluyen: brindar atención psicológica; organizar iniciativas de manejo de estrés y prevención de adicciones; coordinar el programa institucional de tutorías; conducir las relaciones con las representaciones y organizaciones estudiantiles; y fomentar actividades extracurriculares. Asimismo, será una ventanilla adicional a las ya existentes para la recepción de casos relacionados al Protocolo de Acoso y para atender otras inquietudes de la comunidad estudiantil.

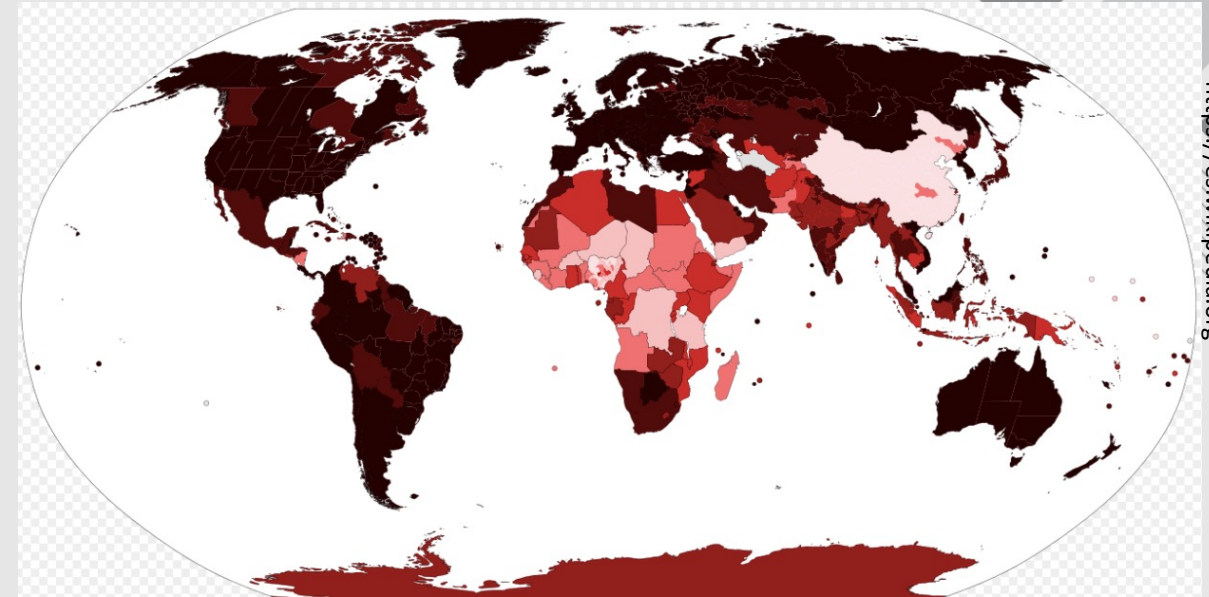




# COVID-19



2020



marzo de 2022

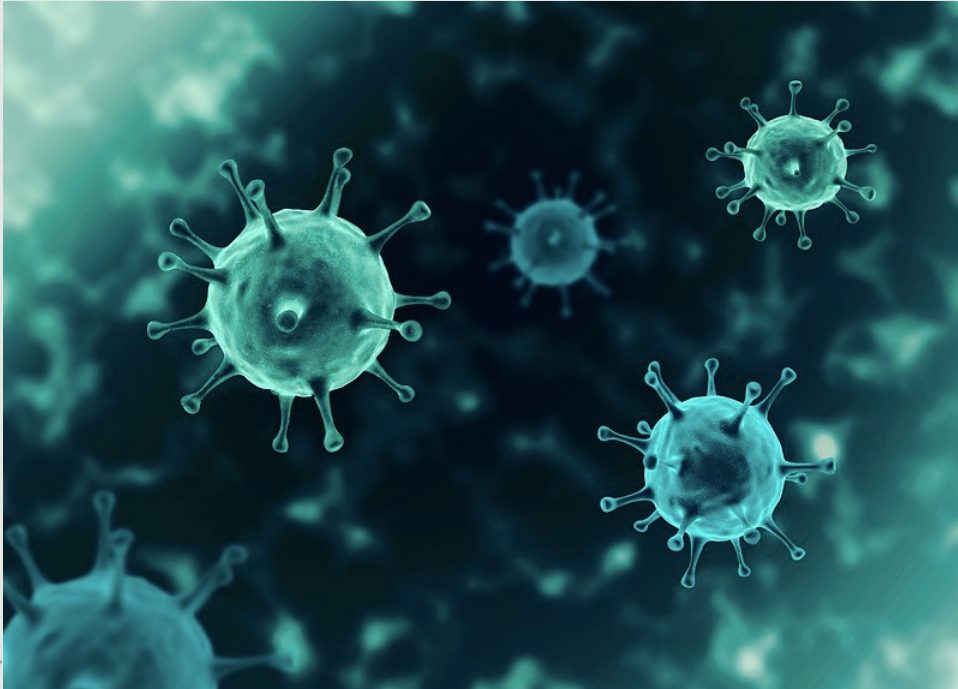
De 100 casos por 1.000 habitantes a 0 – 0.3 casos por 1.000 habitantes

¿Se acabó?

¿Da, pero ya no mata?

¿Todo volverá a ser como antes?

¿Oportunidad de cambio drástico?  
¿Atajo a la digitalización?  
¿Polarización sin precedentes?



# Y la escuela se subió a Internet

<https://bit.ly/3c9wodt>



Caliente

<https://bit.ly/3fmLr5r>



Frío

## Marshall McLuhan

Medio	caliente: escuela	frío: internet
Enfoque	transmisión de información y desarrollo de conocimientos	aprender a aprender y desarrollo de competencias
Objetivos	contenidos, actividades adecuadas	contenidos, actividades adecuadas
Interactividad	reducida, jerárquica	elevada, igualitaria
Evaluaciones	exámenes: información y conocimiento	autoevaluaciones y evaluaciones

# ¿Regreso a dónde, a qué?

¿A las clases de antes?



16 ideas de Feliz regreso a clases en 2022 | fe...  
pinterest.com.mx



FELIZ REGRESO A CLASES 2022 !!! 🎉...  
youtube.com



Feliz regreso a clases 2022, Imáge...  
saberimagenes.com



Feliz regreso a clases 2022, Imáge...  
saberimagenes.com



FELIZ REGRESO A CLASES! 🎉 - YouTube  
youtube.com



Feliz regreso a clases 2021. Imáge...  
unionguanajuato.mx

# El regreso



<https://mimorelia.com/>



# Constructivismo, aula invertida presencial y E-Learning

*Maestro creativo alumno excelente*

*Alumno excelente maestro creativo*

El diseño del curso fomenta el autoaprendizaje

El acompañamiento es esencial



Su aprendizaje es la esencia

La interacción es fundamental

El trabajo en equipo es inherente

La autoevaluación es parte de la evaluación

Alegría, respeto y responsabilidad compartidas

Actividades eslabón en las clases híbridas

Gamificación

Sin comunicación no funcionan

Competencias analíticas

TIC

Pocas reglas, muy claras

# 1 a 48 de más de 5,000 resultados para "gafas de realidad virtual"

## RESULTADOS

El precio y otros detalles pueden variar según el tamaño y color del producto.



Auriculares de realidad virtual compatibles con teléfonos iPhone y Android. Juego de realidad virtual incluido. Control remoto para...

★★★★☆ ~ 935

\$1,149<sup>07</sup>

✓prime Entrega GRATIS el lunes, 6 de junio

\$0.00 de envío

Importación

Más opciones de compra

9967 68 (1 oferta nueva)



Auriculares VR compatibles con Nintendo Switch y Nintendo Switch OLED, OIVO 3D VR (realidad virtual) gafas, Switch VR Labo gafas para...

★★★★☆ ~ 8,872

\$641<sup>64</sup> ~~\$689.70~~

Recibelo miércoles, 8 de junio - viernes, 10 de junio

Envío GRATIS en pedidos elegibles

Importación



Auriculares VR compatibles con iPhone y teléfono Android, gafas universales de realidad virtual, juega tus mejores juegos móviles 360...

★★★★☆ ~ 10,123

\$423<sup>99</sup>

✓prime Entrega GRATIS el lunes, 6 de junio

\$0.00 de envío

Importación



Google Cardboard, VR Auriculares 3D Box Gafas de realidad virtual con lente óptica 3D transparente y cómoda correa para la cabeza para...

★★★★☆ ~ 8

\$197<sup>30</sup>

✓prime Recibelo el lunes, 6 de junio

Envío internacional GRATIS

Importación

https://www.amazon.com.mx/

## Google Earth VR

Features

Highlights

Available Now



Hong Kong Stadium

Hong Kong



Hoover Dam

Nevada / Arizona



Colosseum

Rome



Matterhorn

Switzerland

# Realidad virtual



# Retos iniciales educación 4.0 - 5.0

- **Disminuir la brecha de colaboración** entre las IES y la **industria 4.0** para desarrollar prácticas reales en el desarrollo del talento 4.0 con tecnología de vanguardia.
- **Alinear las competencias** y estándares del currículo con la necesidad de la industria 4.0, **cambiar las formas de evaluar**
- Metodología centrada en el “**aprender haciendo**” y en el aprendizaje basado en proyectos, con experiencias de emprendimiento reales y un nuevo rol del profesor de educación superior y posgrado como mentor y coach, **evaluaciones externas**.
- La introducción en las IE de la tecnología como herramienta habilitadora y transformadora del aprendizaje y **de evaluación**
- La formación complementaria de los perfiles STEM y técnicos en competencias como **negocio digital, creatividad, innovación, comunicación, liderazgo y trabajo en equipo**.



# ¿Qué sigue? ¡Metarveso!

***“En el 2030 pasaremos más tiempo en el metaverso que en la vida real”.*** Raymond Kurzweil (director de ingeniería de Google desde 2012)



<https://www.iproup.com/innovacion/28056-metaverso-que-es-y-que-opina-el-mundo-financiero>

## Las finanzas y economías

- monedas virtuales, es decir, que operen por medio de conexiones virtuales
- criptomonedas


## Nuevas formas de vender productos digitales existentes

- creación de versiones digitales de artículos físicos
- mejorar el relacionamiento con audiencias
- procesos de trabajo remoto o híbrido
- proveer servicios a compañías comercializando el espacio del metaverso

# Conclusiones

- Las empresas están en plena transformación digital. Y no solo para sobrevivir, sino también para competir.
- Las empresas buscan digitalizarse utilizando **big data, machine learning o inteligencia artificial** para ser competitivas, escalables y rentables.
- Dejando a un lado los avances tecnológicos, los expertos destacan que **las personas** no desaparecen, y que la transformación debe estar liderada por el **talento**.



A worker in a white hard hat and blue shirt is operating a control panel. To the right, a yellow robotic arm is welding a metal part, creating bright sparks. The background is dark with blue lighting.

**La tecnología no es lo que va a garantizar el éxito de la Industria 4.0. y sociedad 5.0**

“Se necesita liderazgo y personas que se impliquen porque el talento es el pilar más importante en la economía digital”