

## **Jornada Nacional "Avances Humanísticos y Científicos Mexicanos"**

### **Categoría "La favorita del público"**

#### **DATOS DE LA IMAGEN**

**Título:** Explorando Nuevas Fronteras: Educación en la Era de la Realidad Virtual

**Descripción:** Estudiantes inmersos en mundos virtuales explorando su curiosidad evoca un sentimiento de avance y progreso, transmitiendo la maravilla tecnológica y la introspección sobre la conexión humana en la era digital gracias al laboratorio interinstitucional con un enfoque ético, legal y humanista.

**Autor:** Rubén Suárez Escalona

**Crédito:** José Daniel García Rosales

#### **DATOS DEL PROYECTO**

**Título del proyecto:** Desarrollo de un conjunto de laboratorios interinstitucionales de realidad mixta como nueva propuesta de interacción educativa virtual avanzada con un enfoque ético, legal y humanista

**Área del conocimiento:** 5 - Ciencias Sociales

**Responsable Técnico:** Dr. Rubén Suárez Escalona

**Correo:** ruben.suarez@uanl.edu.mx

**Institución de adscripción:** Universidad Autónoma de Nuevo León

#### **INFORMACIÓN DEL PROYECTO**

**Problema o pregunta que dio origen al proyecto:** El problema central que dio origen al proyecto es la dificultad para utilizar la tecnología de manera adecuada en los procesos educativos. Es de suma importancia conocer como la interacción educativa avanzada a través de ambientes virtuales favorece la motivación intrínseca generando un impacto positivo en el aprendizaje de los estudiantes. Así mismo, conocer cuales son los factores que influyen en la aceptación de tecnologías emergentes como la Realidad Virtual, la Realidad Aumentada y la Inteligencia Artificial.

**Objetivo del proyecto:** El objetivo de este proyecto es desarrollar investigación entre colectivos multidisciplinares de la Universidad Autónoma de Guerrero, Universidad Autónoma de Nayarit y la Universidad Autónoma de Nuevo León

**Beneficio social del proyecto:** Ofrecer una educación de alta calidad en modalidades no escolarizadas, donde los estudiantes puedan utilizar mundos inmersivos e inteligencia artificial para mejorar sus habilidades e incrementar sus conocimientos. Asimismo, reducir la brecha de oportunidades en educación al ofrecer a los estudiantes flexibilidad en tiempo y espacio para llevar a cabo sus estudios.

**Importancia científica:** El trabajo interinstitucional e interdisciplinario, que se realiza en este proyecto puede tener un impacto en universidades que apenas comienzan a explorar estas tecnologías emergentes y su impacto en el educación, ya que les puede servir como guía y a la vez pueden integrarse a la red de trabajo interinstitucional, con lo que pudieramos deiseñar estrategias pertinentes para cada contexto.