

Introducción a la realidad virtual para la educación

Descubre los nuevos escenarios educativos basados en tecnologías de realidad virtual y úsalos en el aula

@ f t @captioma



[Capacitación] Formación para el profesorado



[Dinamización] Talleres y actividades para el alumnado



Servicios ubicados *in-situ*, en los propios centros educativos

Aprende, desde cero, a poner en marcha entornos de realidad virtual, a utilizar aplicaciones y plataformas pensadas para educación y a generar contenidos sin necesidad de conocimientos avanzados en diseño y programación.

Taller práctico y experimental: 2,5 horas

Introducción a la realidad virtual para la educación

En este emocionante taller experimental de proyectos educativos con sistemas de realidad virtual, exploraremos cómo integrar esta poderosa herramienta en el aula para potenciar el aprendizaje de tus estudiantes de una manera estimulante, divertida e interactiva.

1. Realidad virtual y realidad aumentada. ¿Qué son? Posibilidades y aplicaciones de cada una de ellas.
2. Meta Oculus Quest: una opción asequible para introducirse en la RV. Conceptos fundamentales: características del dispositivo, definir límites de seguridad, interfaz de navegación. Niveles de experiencia graduales y cómo evitar el denominado *motion sickness*. Pruebas y experimentos para los participantes.
3. La plataforma Educa360: uso de librerías, actividades preestablecidas y generación de contenidos.
4. Otras plataformas y aplicaciones interesantes para fines educativos.

Metodología práctica y activa

¡Hay demasiada teoría ya por la red! Nuestro concepto es el de un taller práctico y experimental, donde los participantes realizan actividades guiadas en un clima estimulante y colaborativo.