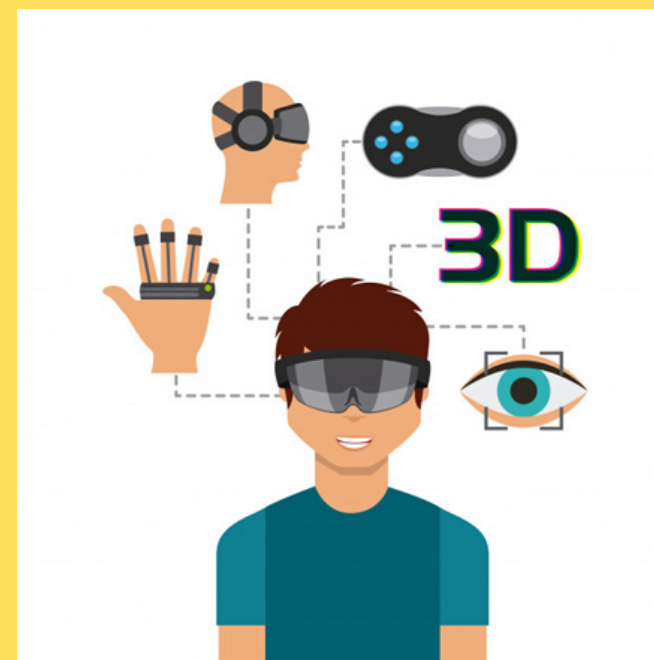


Entre hormigas y elefantes

Aplicación práctica en educación de la Realidad Virtual

RECURSOS PARA EL AULA

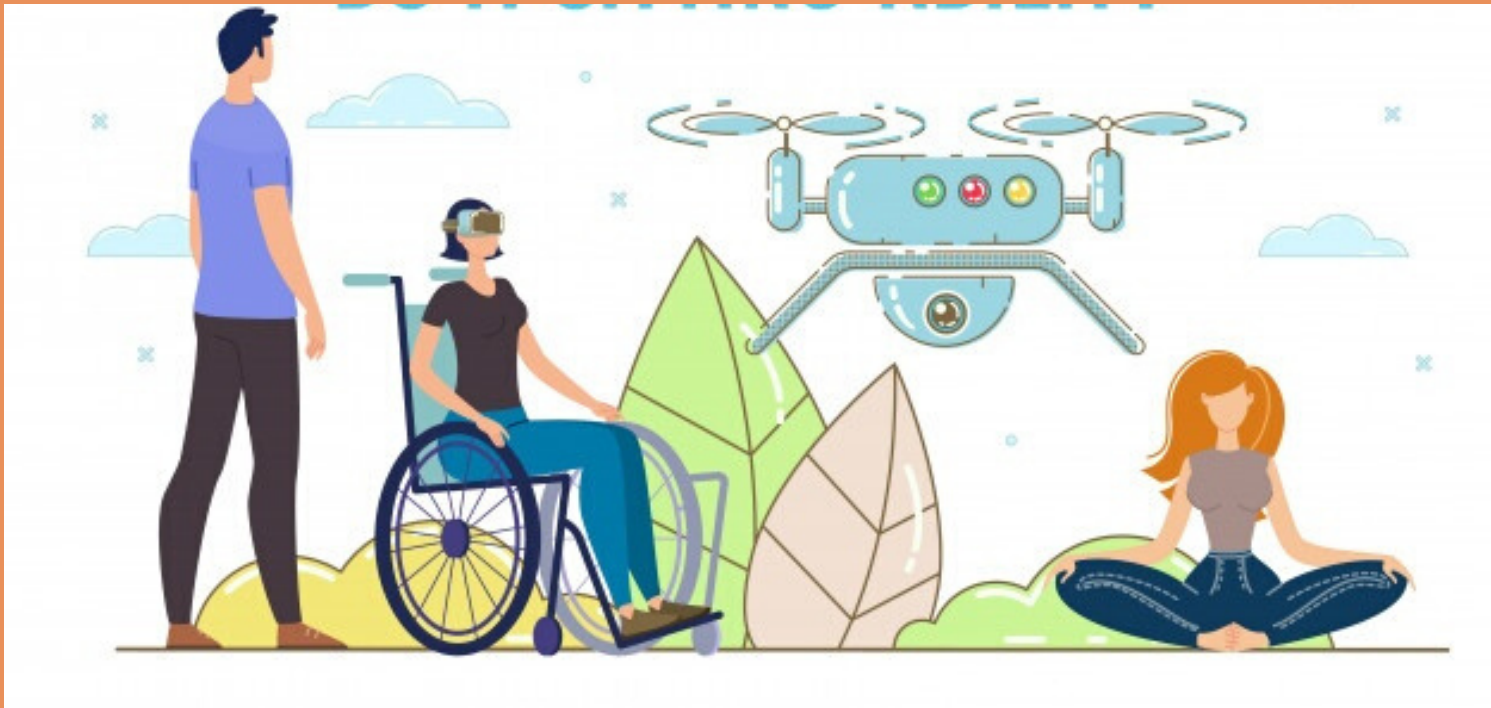


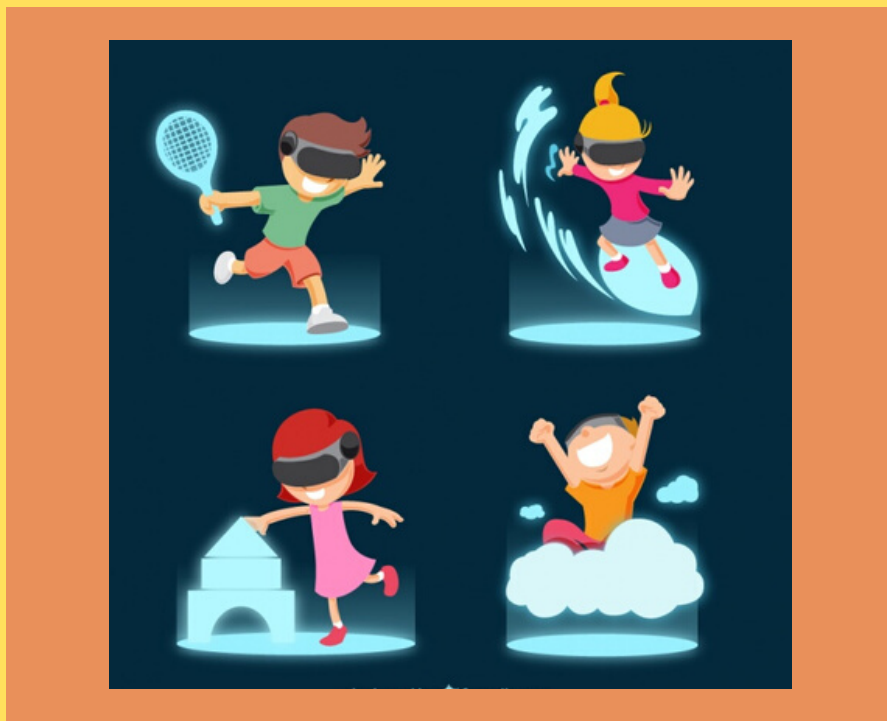
Atención a la diversidad

INCLUSIÓN EDUCATIVA

Se incrementan habilidades cognitivas y fomentan la comunicación, el movimiento y el intercambio.

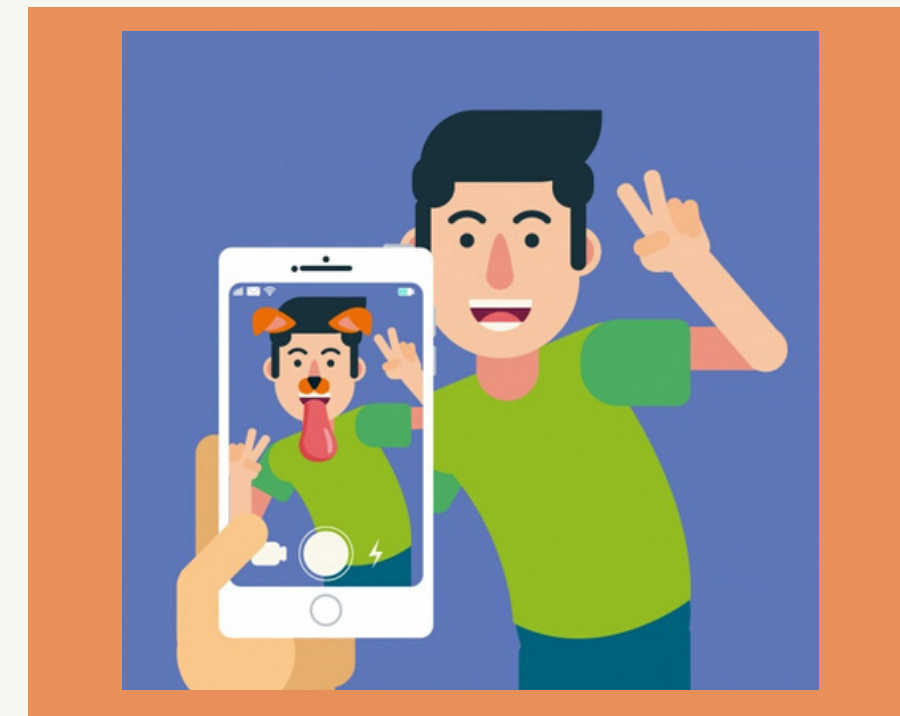
Otro aspecto que mejora es el emocional. Poder experimentar ciertas sensaciones estimula los sentidos y las habilidades en el usuario generando nuevas sensaciones y emociones y promoviendo una forma de aprendizaje más motivadora y práctica.





REALIDAD VIRTUAL (VR)

Inmersión sensorial en un nuevo mundo, basado en entornos reales o no, que ha sido generado de forma artificial, y que podemos percibir gracias a unas gafas de realidad virtual y sus accesorios (cascos de audio, guantes, etc...). El objetivo de esta tecnología es crear un mundo ficticio del que puedes formar parte e incluso ser el protagonista.



REALIDAD AUMENTADA (AR)

Visión de un entorno físico del mundo real cuyos elementos se combinan con input generado por ordenador o elementos virtuales, como pueden ser sonidos, vídeo o datos GPS. Es decir, supone la adición de elementos no reales a la realidad, de forma que la aumenta. Ejemplo: Juego Pokemon Go, que ha supuesto el paso de esta tecnología a una gran cantidad de usuarios.

Webs



EL GRAN RETO

Actividad educativa de VR sin moverse del aula, emplea gamificación y resulta motivador para el alumnado.



ANATOMY YOU

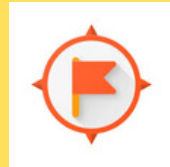
Anatomía humana



UNIMERSIVE

Contenido sobre el espacio, anatomía e historia.

Apps: Educación y VR



EXPEDITIONS

The skeletal system.
Infinidad de material.
Incluye Realidad Aumentada



WITHIN

Biblioteca de vídeos.
Incluye documentales,
ecosistemas, animaciones, etc.



STREET VIEW

Imágenes o fotos en 360°.
Puntos de referencia: cultura,
ecosistema, ciudades.



YOUTUBE

Vídeos en 360°.
Canales: discovery, national
geographic, seeker, clips,
programas de televisión,
vídeos musicales.



NETFLIX VR

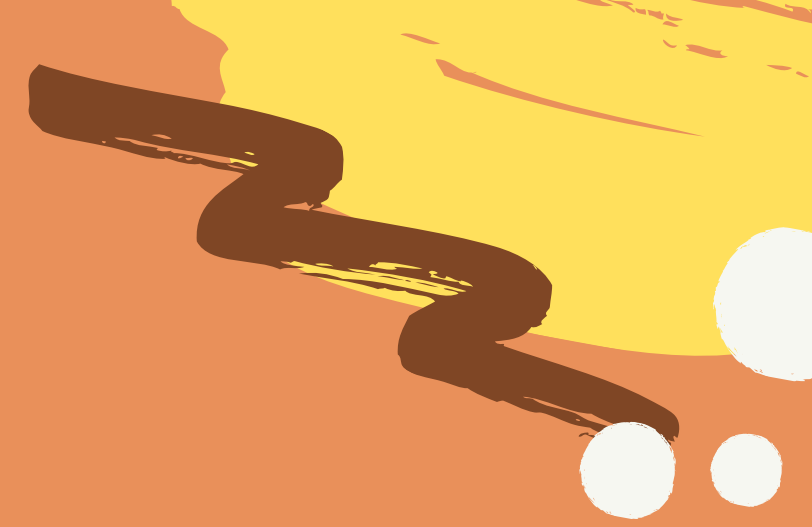
Presentations are
communication tools that can
be demonstrations, lectures,
speeches, reports, and more.



NEW YORK TIMES VR

Periodismo inmersivo.

GUIÓN PARA CREAR EXPERIENCIAS



PLANTEAMIENTO DE EXPERIENCIA VR



OBJETIVOS



CONTENIDOS



RÚBRICA DE
EVALUACIÓN

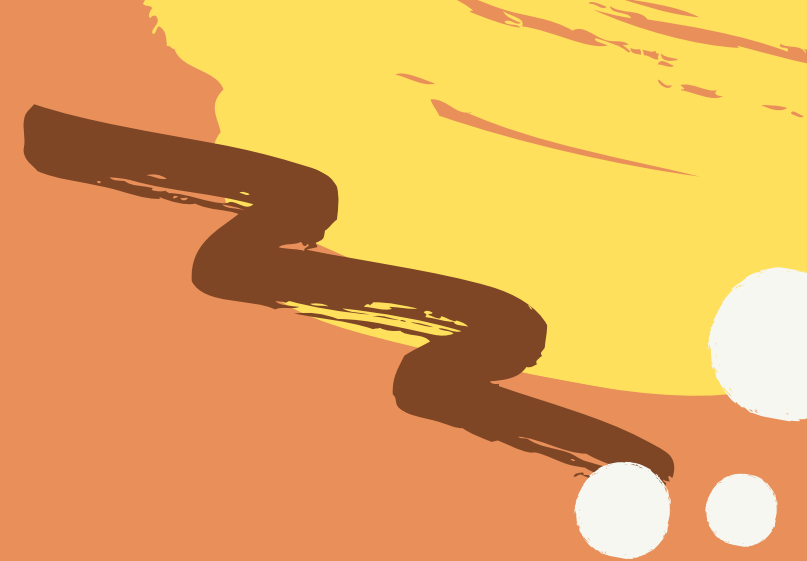


DURACIÓN



GUIÓN DE LA
REPRODUCCIÓN O
GRABACIÓN

Get In Touch With Me



PARA MÁS INFORMACIÓN:

EMAIL ADDRESS

entrehormigasyelefantes@gmail.com

