

Taller: REALIDAD VIRTUAL UNA PRIMERA INMERSIÓN

JUSTIFICACIÓN DE LA APLICACIÓN

Está dirigido a los alumnos de enseñanza no formal CDTI (Competencia Digital y en el Tratamiento de la Información) de nivel 2, donde uno de sus bloques temáticos se realizan actividades formativas sobre emergentes tecnologías como Inteligencia Artificial, Imágenes 3D, criptomonedas, ... suscitando enorme interés.

OBJETIVOS DE LA EXPERIENCIA

Compresión teórica del funcionamiento de esta tecnología.

Conocimiento de los recursos educativos más interesantes

Inmersión práctica en el aula con los recursos del centro.

CONTENIDOS DE LA EXPERIENCIA

- La Realidad Virtual, su significado
- Desarrollo histórico
- Tipos de realidades
- Tipos de visores
- Características de los visores
- La Realidad 360º
- El Metaverso
- Conceptos a tener en cuenta
- Manual básico de nuestras gafas.
- Enlaces a recursos.

METODOLOGÍA

Se presenta los contenidos, se resuelven dudas y se promueve un debate.

Se reparten las gafas en grupos y se hace un visionado por los principales recursos.

MATERIAL UTILIZADO

Presentación [Una primera inmersión a la Realidad Virtual](#)

La gafas virtuales Meta Quest 2 Oculus

EVALUACIÓN

Realización de [un test](#) a la finalización de la actividad.