

GUÍA PEDAGÓGICA

REALIDAD VIRTUAL



REALIDAD VIRTUAL

ACTIVIDAD	Mundo inmersivo con gafas VR
TEMA	Realidad virtual
MATERIAS RELACIONADAS	Realidad virtual, diseño 3D, diseño gráfico
PÚBLICOS DESTINATARIOS	Jóvenes y adultos interesados en realidad virtual. Profesorado y alumnado
CONEXIÓN CON OBJETIVOS DEL PROYECTO	<input checked="" type="checkbox"/> GENERAR CONOCIMIENTO COMPARTIDO, METODOLOGÍAS Y RECURSOS EN COLABORACIÓN
	<input checked="" type="checkbox"/> OPTIMIZAR EL USO DE LAS INFRAESTRUCTURAS CULTURALES
	<input checked="" type="checkbox"/> POTENCIAR EL VALOR DE LOS RECURSOS CULTURALES
	<input checked="" type="checkbox"/> AMPLIAR PÚBLICOS DE ESPACIOS CULTURALES Y PARTICIPANTES EN PROPUESTAS CULTURALES
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD Y TAREAS CLAVE	<p>Mediante las gafas VR de última generación se puede conseguir un efecto total inmersivo, ya que cuentan con sistema de audio.</p> <p>Se muestran las diferentes apps y páginas que cuentan con actividades en VR, ya sea para formación, entrenamiento o diversión.</p> <p>Se usa software como:</p> <ul style="list-style-type: none"> Allumette. Colosse. Google Earth RV. Ocean Rift. The Foo Show. NYT VR. <p>mediante el cual los participantes pueden ver ejemplos y crear escenarios.</p>
ESTRATEGIAS PARA ARTICULAR LA ACTIVIDAD CON EL PÚBLICO DESTINATARIO	<p>Creación de tour virtuales sobre la ciudad, su urbanismo, su historia.</p> <p>Visita virtual a museos, monumentos.</p> <p>Reconstrucción virtual de yacimientos arqueológicos o construcciones históricas.</p> <p>Inmersión virtual en entornos naturales para el conocimiento de la fauna, la flora, el paisaje.</p>

RECURSOS
NECESARIOS

Gafas VR.
Ordenadores con conexión a internet.
Proyector para observar lo que se esta viendo con las gafas.

ALIANZAS PARA
EL
DESARROLLO
DE LA
ACTIVIDAD

Centro del Profesorado. El profesorado, fundamentalmente el de enseñanzas medias y relacionados con disciplinas STEAM, es el medio idóneo para hacer llegar el recurso al público diana y es al mismo tiempo destinatario directo de la oferta del espacio maker como conjunto de recursos para el aprendizaje por proyectos.

Convenios con empresas y entidades públicas para la creación de tour virtuales.

Monitoraje de formación y de atención a las primeras necesidades de los usuarios en el manejo de estas tecnologías.

MODO DE
EVALUAR LOS
RESULTADOS
DE LA
ACTIVIDAD

Evaluación inmediata:

Calidad de los escenarios creados.

Evaluación a medio plazo:

- Nuevas visitas de los participantes al espacio maker
- Nuevas visitas de los participantes a la biblioteca