

BLOQUE II. COMUNICACIÓN, CONOCIMIENTO Y APRENDIZAJE EN LA SOCIEDAD AUMENTADA**PRÁCTICA-TALLER DE REALIDAD VIRTUAL Y EDUCACIÓN SOCIAL**

Basado en Taller de Realidad Virtual en el aula (CanalTIC.com)

Objetivos

- Conocer los fundamentos de la Realidad Virtual.
- Familiarizarse con los distintos usos socioeducativos de la VR.
- Repasar los distintos inconvenientes de la VR adoptando las debidas precauciones para evitarlos.
- Explorar distintas apps de VR clasificadas por áreas temáticas.

Contenidos

1. ¿Qué es la Realidad Virtual (VR)?
2. Uso socioeducativo de la VR
3. Inconvenientes del uso de la VR
4. Precauciones del uso de las gafas VR
5. Apps de VR por áreas educativas

¿Qué es la Realidad Virtual? <https://www.youtube.com/watch?v=277tiZpww88>



Concepto de Realidad Virtual (VR)

- Entorno navegable de escenas 3D.
- Escenas fotografiadas o creadas.
- Con inmersión visual total.
- Se usa gafas o casco.
- Se puede navegar con giros de cabeza, del cuerpo ...
- Se interacciona con ese espacio: mando manual, punto visual ...
- Se pueden usar auriculares para mayor inmersión.



Beneficios educativos de la VR

- Motivación:** aprendizaje más motivante y emocional.
- Costes:** sistema fácil y barato para realizar una visita simulada.
- Mejor comprensión:** facilita la asimilación de conceptos.
- Ahorro de tiempo:** la información se transmite más rápidamente.
- Aprendizaje estable:** lo aprendido se recuerda durante más tiempo.
- Mejor atención:** se consigue mayor atención y durante más tiempo.
- Trabajo en equipo:** la navegación VR se puede integrar en trabajos en grupo.
- Enseñanza personalizada:** cada alumno/a decide qué parte trabajar.



Inconvenientes de la VR

- Elevado coste:** los modelos de gafas de VR de calidad suelen ser caros.
- Escasez de apps educativas:** pocos contenidos educativos.
- Monopuesto:** dificultad de compartir la experiencia: un usuario por cada gafa.
- Fatiga ocular:** suele ser habitual tras una exposición de larga duración.
- Colisiones:** peligro de chocar con objetos del entorno próximo con las gafas puestas.
- Lentes graduadas:** resulta difícil compaginar el uso de lentes con gafas 3D.
- Contraindicaciones:** no usar por personas con epilepsia o trastornos nerviosos.



Precauciones del uso de gafas VR

- Duración de la experiencia:** máximo 10 min.
- Edad recomendada:** a partir de los 12 años.
- Supervisión:** la actividad siempre supervisada por un adulto.
- Contraindicaciones:** no usar por personas con epilepsia o trastornos nerviosos.
- Colisiones:** no desplazarse ampliamente con gafas puestas para evitar colisiones.
- Caidas-mareos:** permanecer sentado o de pie con apoyo de otra persona.
- Incidencia luz solar:** evitar la exposición directa de las gafas al sol.
- Permiso familiar:** solicitar autorización para utilizarla con el alumnado.

Algunos ejemplos de APP aplicables en Educación Social

Google Expeditions

Youtube VR

New York Times VR (NYTVR)

EL País VR

Life VR

Sites in VR

WITHIN (antes VRSE)

CARDBOARD

INMIND VR

Google Spotlights Stories

Fulldiver VR

Práctica RV: TALLER DE REALIDAD VIRTUAL EN EDUCACIÓN SOCIAL

ASIGNATURA EMPATÍA VR #ByeByeBullying

<https://www.youtube.com/watch?v=dH8N2LORCuA>

Es un proyecto desarrollado por Samsung y el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte para concienciar e intentar reducir el acoso escolar implicando al alumnado en la propia resolución de problemas

¿Consigue el objetivo? ¿se empatiza (emociones)? ¿qué pensáis de la efectividad del vídeo?

Si te ha gustado el Taller

<http://www.baboonlab.com/blog/noticias-de-marketing-inmobiliario-y-tecnologia-1/post/las-mejores-aplicaciones-gratis-de-realidad-virtual-para-ios-y-android-30>

<https://www.xatakamovil.com/aplicaciones/7-apps-para-disfrutar-de-la-mejor-realidad-virtual-en-ios-y-android>

<https://blogthinkbig.com/las-10-mejores-aplicaciones-vr>

https://vr.google.com/intl/es_es/cardboard/apps/

