



AULAS INMERSIVAS

Tecnologías Inmersivas para dinamizar tus contenidos educativos en el aula



Proyecto apoyado por_



Alianza estratégica_



EMILIUSVGS

Organiza y produce_



ideolab.cl



- Branding+Innovación ●●
- Realidad Aumentada ●●
- Realidad Virtual
- Experiencias Inmersivas ●

Realidad Aumentada en Educación Escolar

Índice

1. Introducción
2. Beneficios Claves
3. Aplicaciones en el Aula
4. Herramientas
5. Futuro de la Educación con Tecnologías Inmersivas



¿Quién soy?



Fundador de **Emiliusvgs**, plataforma de divulgación y de enseñanza sobre realidad extendida (AR, VR, MR).

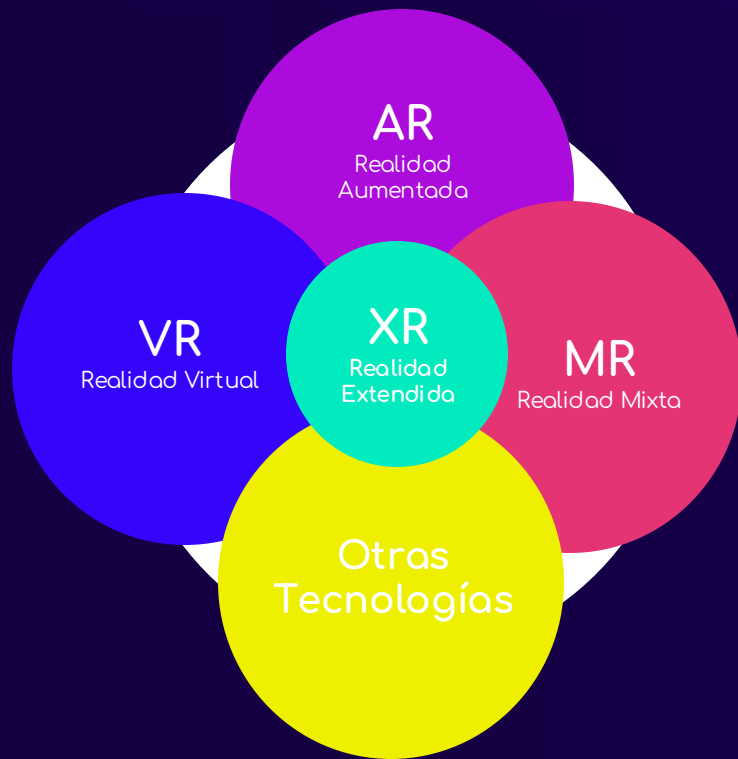
Más de 10 años creando contenido XR para habla hispana con foco en la comunidad LATAM.

Soy comunicador especializado en marketing digital.

Introducción

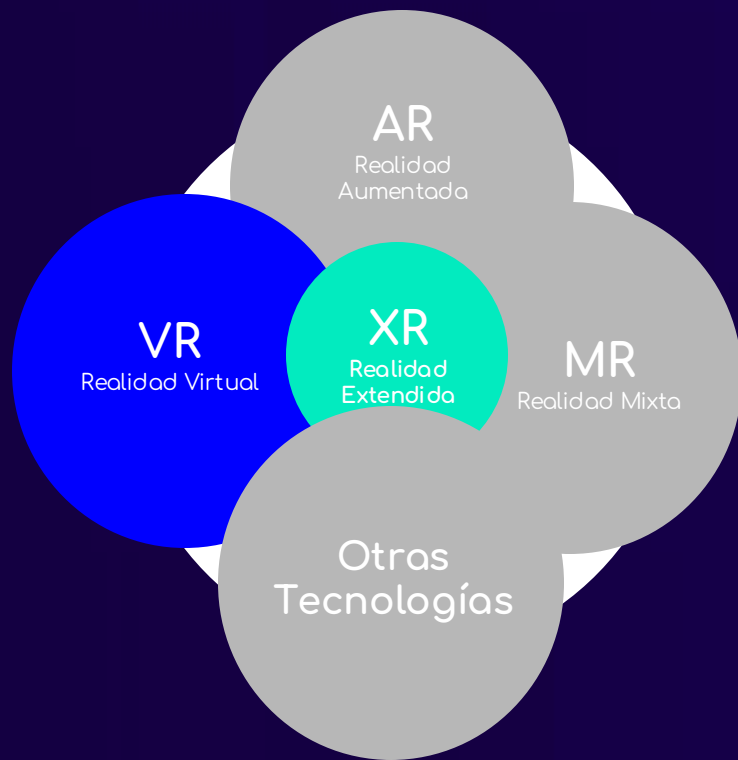


¿Qué es la realidad extendida?



Es el término general que se utiliza para reunir diversas tecnologías inmersivas como la realidad aumentada (AR), la realidad virtual (VR), realidad mixta (MR) y otras tecnologías afines.

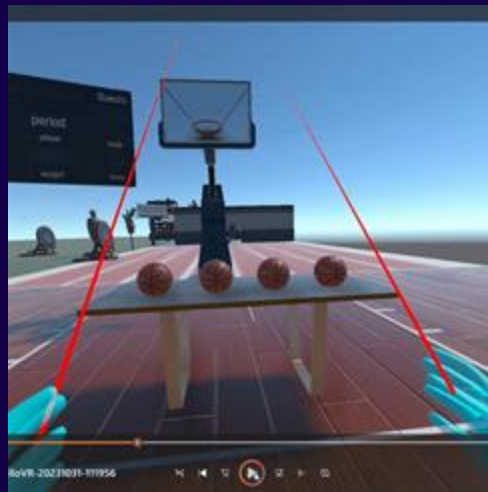
¿Qué es la realidad virtual?



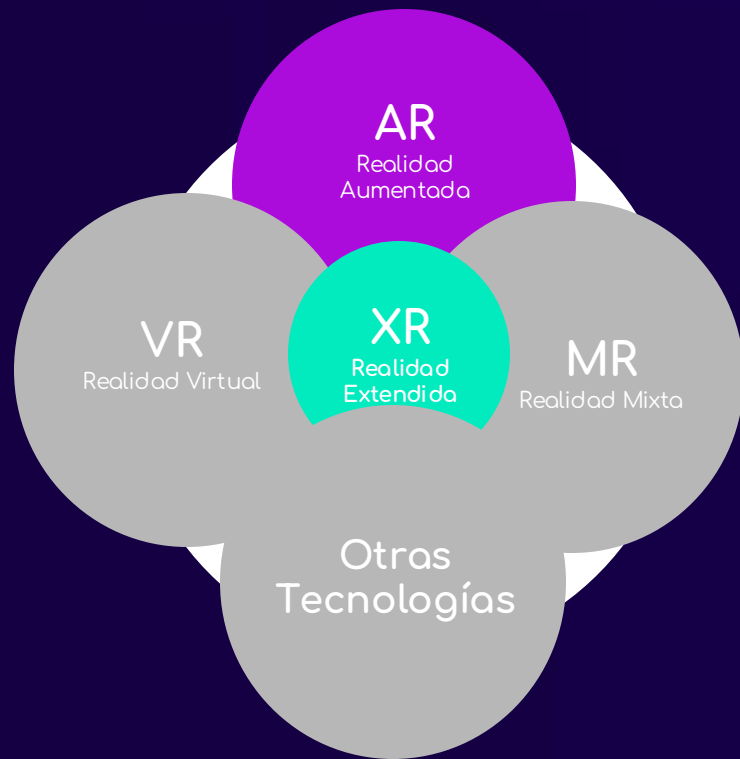
La realidad virtual es la tecnología que permite una experiencia interactiva dentro de un entorno 100% digital en tiempo real.

La visualización de dicha información, se realiza a través de headsets especializados.

¿Qué es la realidad virtual?



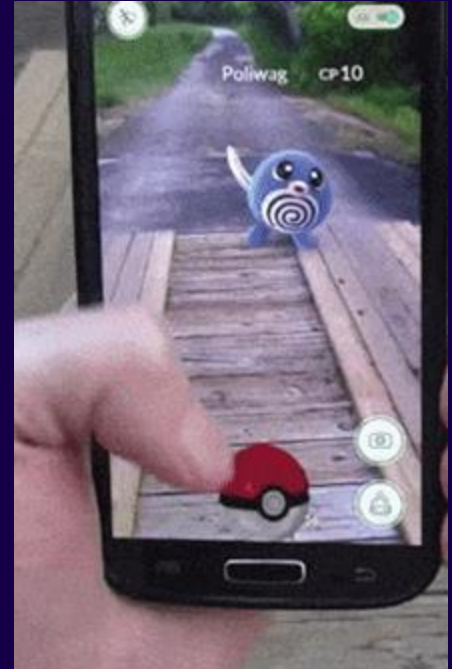
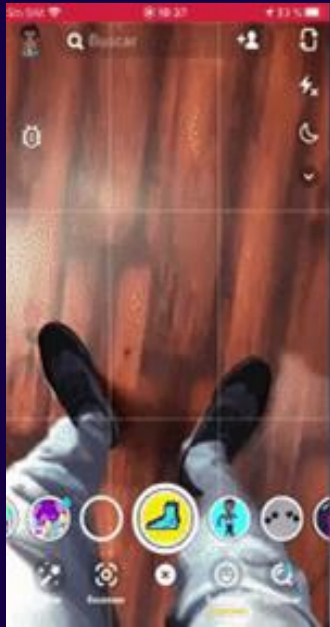
¿Qué es la realidad aumentada?



La realidad aumentada es la tecnología que permite una experiencia interactiva superponiendo información digital en tiempo real sobre una vista del entorno que nos rodea.

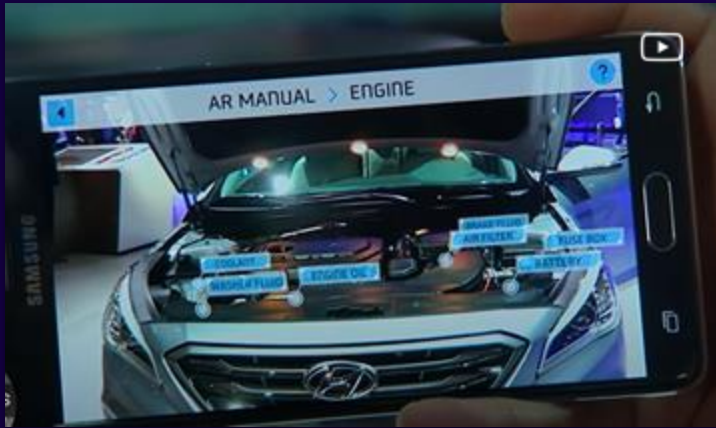
La visualización de dicha información, se realiza a través de la cámara del celular, lentes de realidad aumentada u otro soporte para estos fines.

¿Qué es la realidad aumentada?



AR en diferentes industrias

Automotriz



Guía y capacitación de usuarios.

Turismo



Experiencias dan vida a piezas en museos.

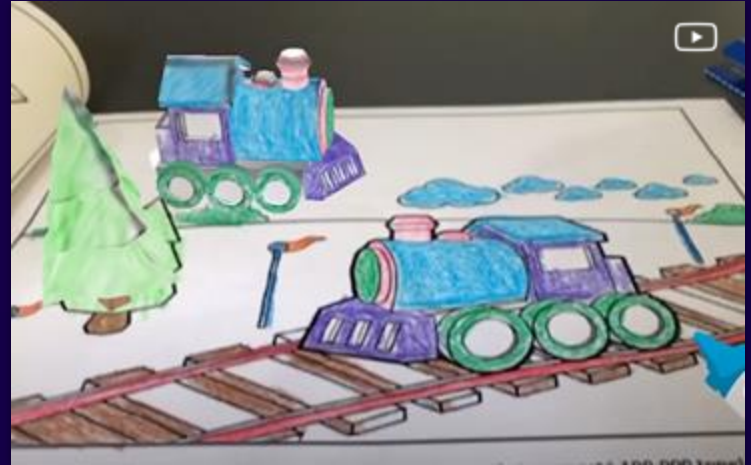
AR en diferentes industrias

Minería



Investigación del potencial de la RA para minas sostenibles del futuro. Chalmers University

Educación



Libros aumentados para niños

Beneficios Clave

Beneficios



(MindShare futures and Zappar, 2018,

p. 14)

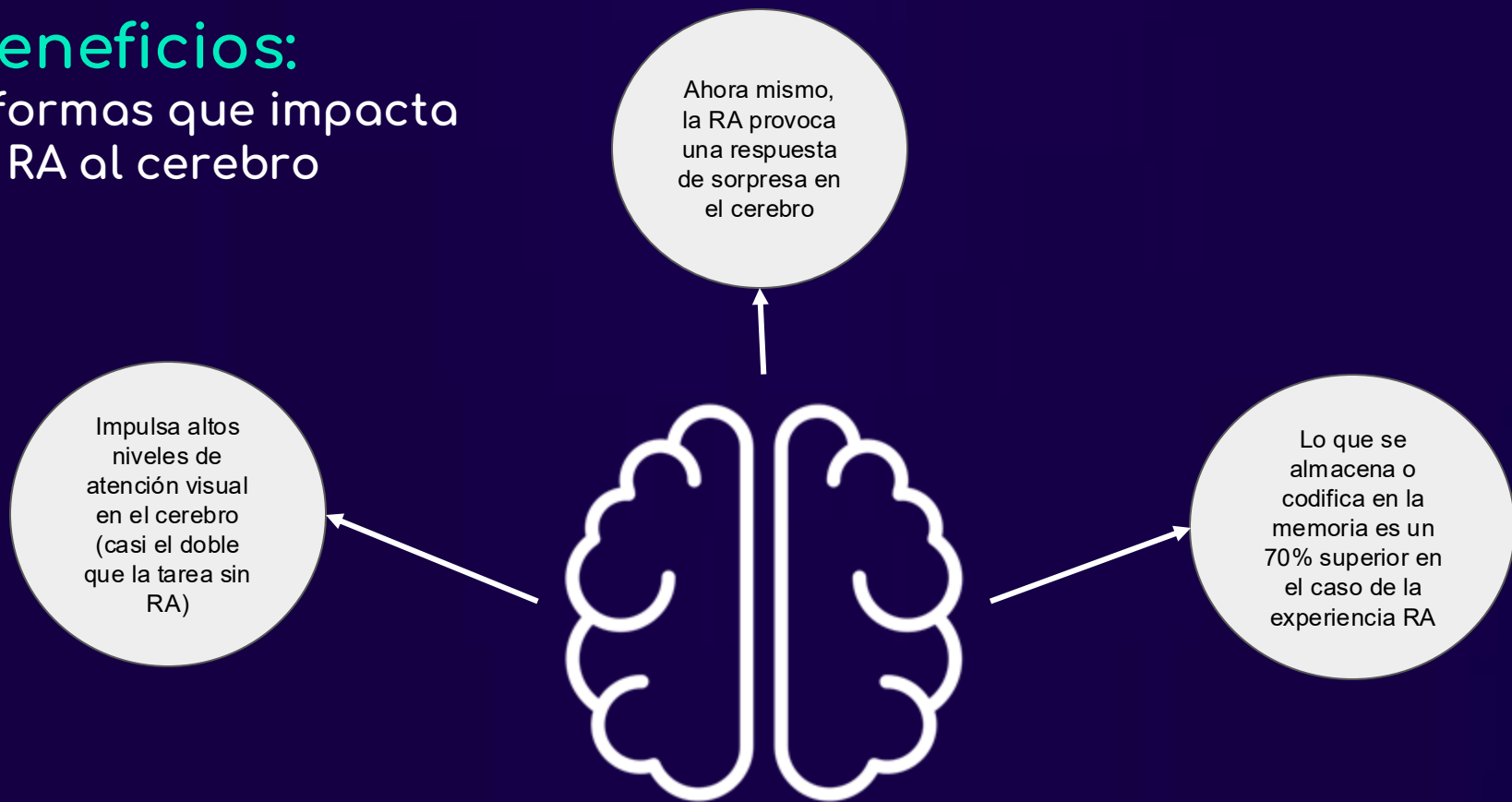
Según el informe *Layered: "Neuro-Insight"* ha investigado la respuesta del cerebro a muchos medios diferentes, y este estudio ha demostrado que la **RA ofrece niveles de atención excepcionalmente altos:**

45%

más que el promedio que obtenemos al ver televisión o navegar en línea.

Beneficios:

3 formas que impacta la RA al cerebro



Beneficios



<https://www.nature.com/articles/s41599-023-01650-w>

Posibilidad de **ganar en aprendizaje** y el **aumento de la motivación**.

Puede ayudar a los estudiantes a estar más **motivados**, **colaborar más**, desarrollar su **conciencia espacial** y **rendir mejor**.

(Ajit, 2021; Kalemkuş y Kalemkuş, 2022).

Beneficios



Los estudiantes pueden **descubrir el entorno de forma interactiva y colaborativa.**

(Syawaludin y Rintayati, 2019).



Como resultado de la mejora de la experiencia de aprendizaje y la intensificación del elemento virtual, los alumnos **memorizan mejor los conocimientos procedimentales.**

(Ajit, 2021; Kul y Berber, 2022).

Aplicación de la RA en el aula



Aplicación de la RA en el aula



Aumento del Interés: RA puede hacer que el contenido del curso sea más atractivo y aumentar el interés de los estudiantes respecto al tema a tratar.

Aplicación de la RA en el aula



Comprensión de Conceptos: La enseñanza de conceptos abstractos o complejos pueden ser mejor comprendidos al visualizarlos en un formato interactivo e inmersivo

Aplicación de la RA en el aula



Facilidad de Uso: Las experiencias AR suelen ser intuitivas y fáciles de usar a través de smartphones, lo que reduce la barrera tecnológica.

Aplicación de la RA en el aula



Fomento del Autoaprendizaje:

Permite a los estudiantes aprender y descubrir por su propia cuenta y a su propio ritmo, lo que fomenta la independencia y la autoevaluación.

Aplicación de la RA en el aula



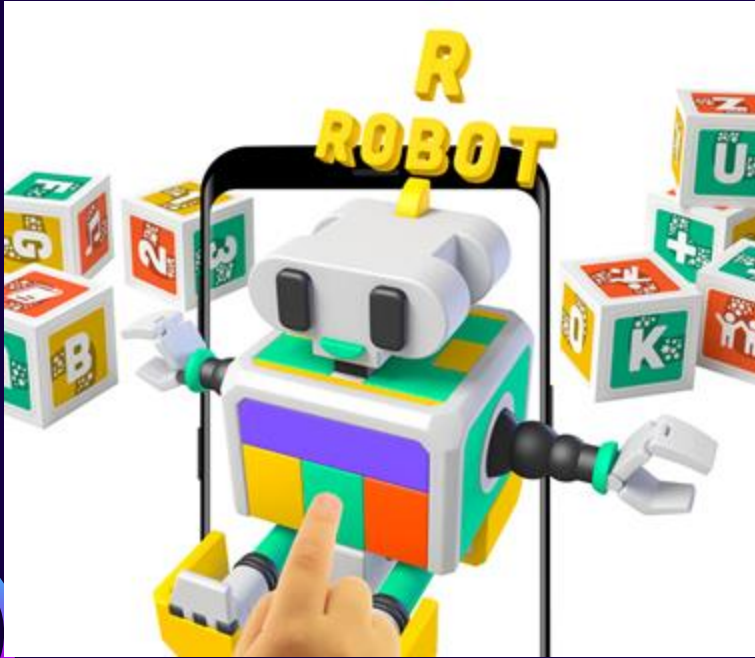
Conocer lugares inaccesibles:
estudiantes pueden realizar viajes
virtuales a lugares que de otra
manera serían inaccesibles.

Herramientas y Recursos



Herramientas

<https://www.pleiq.cl/>



PleIQ es una plataforma educativa que combina realidad aumentada con recursos pedagógicos.

Posee una serie de soluciones relacionados a juegos, cuadernos y cubos interactivos, así como herramientas de caligrafía.

Herramientas

<https://mergeedu.com/cube>



Merge Cube es un cubo que utiliza patrones (trackings) visuales en cada una de sus caras para desplegar experiencias educativas inmersivas.

Contiene una serie de experiencias relacionadas al cuerpo humano, universo, historia y naturaleza.

Poseé una aplicación donde puedes subir tus propios archivos 3D y enseñar sobre ello.

Herramientas

<https://www.sculptrvr.com/>

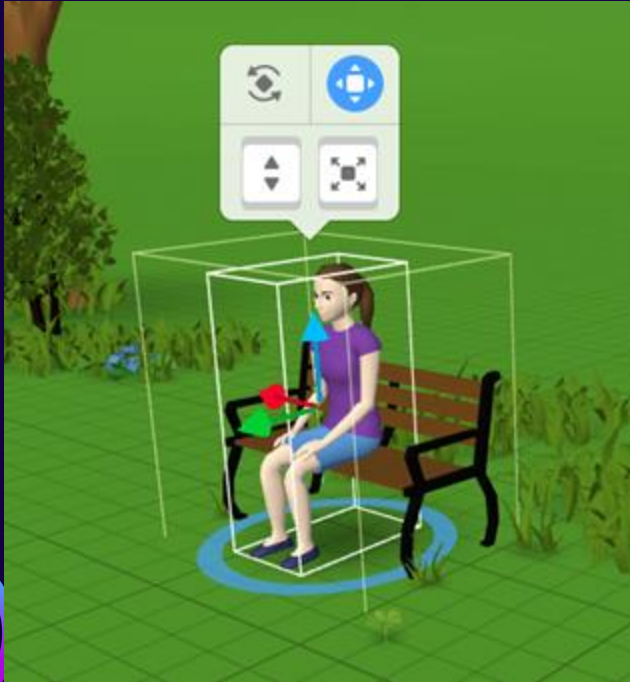


SculptrVR es una plataforma de creación formas y objetos en realidad virtual (RV).

Su audiencia principal son estudiantes, diseñadores y desarrolladores de juegos que buscan colaborar en un entorno creativo.

Herramientas

<https://www.cospaces.io/>



CoSpaces Edu es una plataforma digital diseñada específicamente para crear experiencias educativas inmersivas.

Permite introducir la realidad virtual y la realidad aumentada en el aula, además tiene un sistema para que los profesores y padres puedan llevar la gestión de clases y tareas.

Herramientas

<https://chromville.com/chromvillescience/>



Chromville es una plataforma que contiene varias aplicaciones educativas. La app de RA se llama “Chromville Science” y permite aprender sobre diversas materias para la escuela.

Requiere un libro interactivo para que el estudiante pinte las formas y así visualizar la experiencia de manera completa.

Futuro de la Educación con Tecnologías Inmersivas

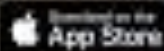




INSIGHT HEART

taking medical education
to the next level

Download on the App Store



Downloaded exclusively by

ANIMA RES

© 2019 Anima Res. All rights reserved.

Futuro...



Entornos de
aprendizaje
híbridos



Formación
constante



Integración de
inteligencia
artificial

Gracias