

# Realitat virtual i Realitat augmentada - Certificada

Daniel M. Casas

Versió 1.0

## SESSIÓ 4

 Barcelona  
Activa

Ajuntament de  
Barcelona





[danimcasas@inextalent.com](mailto:danimcasas@inextalent.com)

[aubay](https://www.aubay.com)

## **Temari del Dia 4: Implementació i Avaluació d'Experiències Educatives en Realitat Virtual**

**Objectius de la Sessió:** 1. Avaluar les experiències educatives en realitat virtual (VR) desenvolupades en les sessions anteriors.

2. Reflexionar sobre l'impacte de la VR en l'ensenyament i l'aprenentatge.
3. Proporcionar retroalimentació constructiva als companys.
4. Explorar noves aplicacions educatives i millorar les competències tecnològiques.
5. Realitzar una pràctica final on es dissenyarà un entorn educatiu complet utilitzant les eines vistes.

---

### **1. Avaluació de les Experiències Educatives en VR Desenvolupades**

**Format:** Presentació individual + Ronda de retroalimentació Cada participant presentarà l'experiència educativa que ha desenvolupat utilitzant alguna de les següents aplicacions: *MetaWorlds*, *YouTube VR*, o *Adam Savage's Tested VR*. Durant la presentació, s'avaluaran els punts següents:

**Objectiu del projecte:** Què es volia ensenyar? **Aplicació utilitzada i**

**característiques:** Com s'ha implementat el contingut en l'aplicació seleccionada?

**Metodologia d'ensenyament aplicada:** Quina estratègia educativa s'ha seguit?

**Impacte esperat a l'aula:** Quines competències es desenvolupen i com es mesura l'èxit de l'activitat?

**Ronda de retroalimentació:**

Cada assistent completarà la següent fitxa d'avaluació per a cada projecte presentat:

## Fitxa d'Avaluació de Projectes en VR

1. **Nom del Projecte:**

---

2. **Aplicació Utilitzada:**

---

3. **Objectiu Educatiu Principal:**

---

4. **Aspectes Destacats del Projecte (narrativa, interactivitat, qualitat visual):**

---

5. **Punts Forts:**

---

6. **Àrees de Millora:**

---

7. **Possibles Aplicacions en Altres Contextos Educatius:**

---

---

## 2. Pràctiques Guiades i Noves Experiències

**Format:** Exploració pràctica + Reflexió

En aquesta part de la sessió, els assistents provaran noves aplicacions per ampliar el seu repertori d'eines i així adaptar les experiències educatives a diferents contextos. Cada participant haurà d'explorar les aplicacions següents, seguint les instruccions pràctiques proporcionades:

### Aplicació 1: Meta Horizon Worlds

**Objectiu:** Crear un entorn col·laboratiu on els estudiants puguin interactuar i resoldre un repte d'aprenentatge de manera conjunta.

#### Instruccions:

1. Accedeix a *Meta Horizon Worlds* des del teu visor MetaQuest2/3.
2. Crea un entorn titulat "EspaiEducatiu[NomdelFormador]".
3. Inclou almenys tres àrees diferenciades:
  - **Àrea de Presentació:** Amb una pissarra o pantalla on projectar informació.

**Àrea d'Activitats Col·laboratives:** Espai obert amb objectes interactius que permetin als estudiants manipular elements per resoldre problemes.

**Àrea de Reflexió i Avaluació:** Zona amb seients i taula per al debat i la presentació final.

4. Completa la **Fitxa de Creació d'Entorns en MetaWorlds:**

---

### **Fitxa de Creació d'Entorns en MetaWorlds**

1. **Títol de l'Entorn:**

---

2. **Tema Principal:**

---

3. **Objectius Educatius:**

---

4. **Descripció del'Entorn Creat:**

---

5. **Elements Visuals i Activitats Incloses:**

---

6. **Retroalimentació per Millorar l'Experiència:**

---

## Aplicació 2: Anne Frank House VR

**Objectiu:** Reflexionar sobre l'ús de la realitat virtual per explorar contextos històrics i sensibilitzar els estudiants sobre temes com la història i els drets humans.

### Instruccions:

1. Accedeix a l'aplicació *Anne Frank House VR*.
2. Explora la casa d'Anne Frank, observant els objectes i els detalls de l'entorn.
3. Anota els elements que et semblin més importants per traslladar el context històric als teus alumnes.

### Fitxa de Reflexió Pràctica:

1. **Aplicació Provada:** Anne Frank House VR
2. **Aspectes de l'Experiència (interactivitat, immersió, contingut educatiu):**

- 
3. **Com es podria adaptar aquesta eina a un context formatiu específic?**
- 

## 3. Activitat Final: Desenvolupament d'un Entorn Educatiu Complet en MetaWorlds

**Format:** Treball individual o en equips

**Objectiu:** Dissenyar un entorn educatiu complet en *MetaWorlds* que pugui utilitzar-se en un context educatiu real.

**Instruccions de l'Activitat:** 1. Crea un entorn a *Meta Worlds* amb el títol: "Aula Virtual [Tema del Projecte]".

2. Dissenya tres àrees educatives diferents:

- **ZonadePresentació:**Inclou una pissarra interactiva o una pantalla amb text explicatiu.
  - **Zona d'Activitat Pràctica:** Implementa un repte o activitat que els estudiants hagin de completar (per exemple, un qüestionari interactiu, una simulació de laboratori o una activitat de rol).
  - **ZonadeReflexióiAvaluació:**Lloconelsestudiantses puguin seure i discutir els resultats obtinguts.
3. Cada àrea ha d'estar dissenyada de manera que els estudiants puguin interactuar amb l'entorn, explorar informació addicional i completar un repte formatiu.
4. **Aspectes a Incloure:**
- Almenys **5 elements interactius** (p.e.,objectes que despleguin informació, preguntes de veritat o fals, reptes a superar).
  - **2 activitats pràctiques** que els estudiants puguin realitzar en grup o individualment.
  - Incloure un **element sorpresa** que motivi la curiositat dels alumnes (p.e., un objecte ocult amb informació addicional o un minijoc).

---

#### 4. Trobada Final: Presentació de Projectes i Avaluació Conjunta

**Format:** Trobada virtual a *Meta Horizon Worlds* Al final de la sessió,

s'organitzarà una trobada virtual a *Meta Horizon*

*Worlds* on cada formador presentarà el seu entorn educatiu creat, discutirà els elements interactius que ha implementat i com aquests poden ser utilitzats en un entorn de formació professional.

**Aspectes a Avaluar: Originalitat de l'Entorn:** El disseny és atractiu i immersiu? **Rellevància Educativa:** L'entorn facilita l'aprenentatge del tema proposat?

**Interactivitat i Participació:** Les activitats motiven la participació activa dels estudiants?

### **Tancament i Reflexió Final:**

Cada assistent compartirà les seves impressions sobre el curs en general i proposarà idees sobre com implementar el que s'ha après en el seu context educatiu. Serà un espai per compartir experiències i debatre sobre el futur de la realitat virtual en l'educació.



**Gràcies**



[danimcasas@inextalent.com](mailto:danimcasas@inextalent.com)

[auby](#)

Barcelona  
Activa



Ajuntament de  
**Barcelona**



Barcelona  
**Activa**

[barcelonactiva.cat](http://barcelonactiva.cat)