

Actividad 2

Objetivo

Explorar los elementos clave necesarios para la creación de un entorno virtual inmersivo.

Instrucciones

- 1 Investiga y recopila información sobre las aplicaciones educativas del entorno virtual inmersivo, tales como la simulación de experiencias prácticas, la colaboración en tiempo real y el aprendizaje basado en juegos.
- 2 Utilizando la información que hayas recolectado, diseña un diagrama que ilustre y explique los elementos necesarios para crear un entorno virtual inmersivo.

Al concluir la actividad asegúrate de que tu diagrama cumple con lo siguiente:

● Inclusión de los elementos clave para crear un entorno virtual inmersivo.

● Despliegue organizado de la información.

Esta actividad no forma parte de la evaluación final, sin embargo, su realización es necesaria para lograr la comprensión de los conceptos y por lo tanto la competencia definida en el curso.

