



2020-1-DEC02-KA202-007585

# COMPETENCE+

Cómo usar la experiencia  
Competence+ VR.  
Guía para el uso de la RV.



A BLENDED LEARNING PROGRAMME FOR COMPETENCE  
DEVELOPMENT BEYOND PURE PROFESSIONAL SKILLS



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

**MANUAL PARA  
ENTRENADORES**

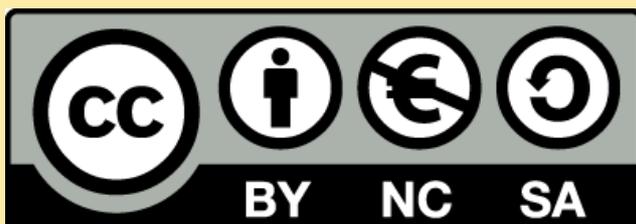


# Descargo de responsabilidad

Esta obra está licenciada bajo un  
Licencia Creative Commons Reconocimiento-  
CompartirIgual 4.0 Internacional.

Número de proyecto: 2020-1-DEC02-KA202-  
007585

El apoyo de la Comisión Europea para la  
producción de esta publicación no constituye una  
aprobación del contenido que refleja únicamente  
los puntos de vista de los autores, y la Comisión no  
se hace responsable del uso que pueda hacerse de  
la información contenida en el mismo.



Open Educational Resources



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

# Nuestro equipo



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

# Mesa de Contenido

---



01

Cómo descargar  
Competencia+

---



02

Cómo iniciar la experiencia  
Competence+ VR

---



03

Ejemplo de lección

---



04

Consejos y trucos

---



05

Solución de problemas

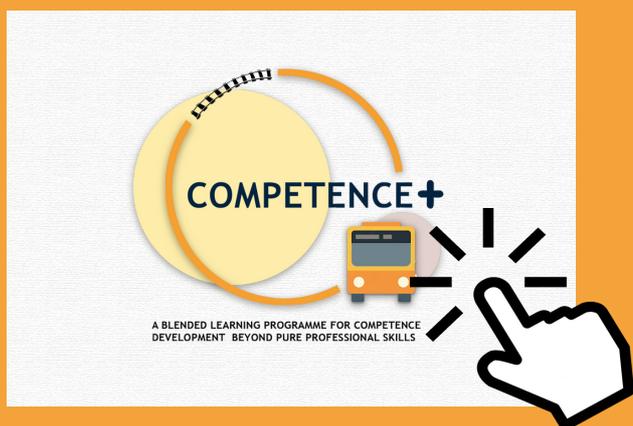
---



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

Guía de Realidad Virtual para

# Competencia+



Un programa de aprendizaje combinado para el desarrollo de competencias más allá de las habilidades profesionales puras.

La misión de COMPETENCE+ es brindar capacitación a los empleados actuales y futuros en el sector del transporte público con un concepto de aprendizaje modular combinado. Las habilidades y los conocimientos recién adquiridos pueden y deben aplicarse directamente en la formación y el trabajo cotidianos.



Este manual es una guía completa que brinda información y orientación sobre cómo usar la experiencia Competence+ VR.

El propósito de un manual es proporcionar un recurso confiable y accesible al que los maestros puedan referirse cuando necesiten información u orientación sobre el uso de Competence+.

La plataforma de aprendizaje electrónico Competence+ ofrece una amplia gama de cursos en diversas áreas temáticas, incluidos idiomas, habilidades digitales, emprendimiento y comunicación intercultural. Los cursos están diseñados para ser flexibles y adaptables a las necesidades y horarios de los alumnos individuales, permitiéndoles aprender a su propio ritmo y en su propio horario.



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

# Cómo descargar Competencia+ VR

## ¿Qué necesitas?

Oculus Quest 2 es un casco de realidad virtual (VR) desarrollado por Facebook Technologies, LLC. Es la segunda generación de la serie Oculus Quest, que está diseñada para ofrecer una experiencia de realidad virtual de alta calidad sin necesidad de una PC o sensores externos.

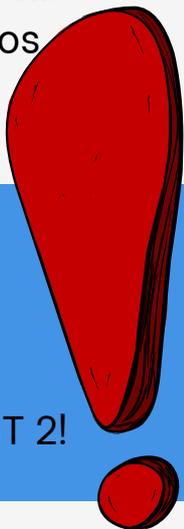


El Oculus Quest 2 cuenta con una pantalla de alta resolución con 1832 x 1920 píxeles por ojo, que brinda una experiencia de realidad virtual clara e inmersiva. El auricular también cuenta con una pantalla LCD de cambio rápido, que reduce el desenfoque de movimiento y mejora la claridad visual.

Una de las características clave de Oculus Quest 2 es su diseño inalámbrico, que permite a los usuarios moverse libremente y experimentar la realidad virtual sin estar atados a una PC o consola. El auricular incluye sensores y cámaras integrados que rastrean los movimientos del usuario y le permiten interactuar con entornos y objetos virtuales.

**¡IMPORTANTE!**

**COMPETENCIA + SOLO FUNCIONA EN OCULUS QUEST 2 Y NO OTRA SOLUCIÓN POR EL MOMENTO. ESO SIGNIFICA SI USTED ¡QUIERES UTILIZAR COMPETENCE+ NECESITARÁS EL OCULUS QUEST 2!**



Además de los auriculares VR, también necesitará tener acceso a Internet para descargar la aplicación.

Una vez que haya descargado la experiencia Competence+ VR, ya no necesitará tener acceso a Internet o wifi.



# ¿Por qué Oculus Quest 2?

Hay varias razones por las que un centro educativo puede optar por utilizar Oculus Quest 2 en su enseñanza:

- **Experiencia de aprendizaje inmersivo:** Oculus Quest 2 proporciona una experiencia de aprendizaje inmersivo que puede mejorar la participación de los estudiantes y aumentar la retención de conocimientos. La tecnología VR puede ayudar a los estudiantes a visualizar conceptos complejos, experimentar eventos históricos o explorar nuevos entornos de una manera más vívida e interactiva.
- **Accesibilidad y movilidad:** Oculus Quest 2 es un visor de realidad virtual inalámbrico todo en uno que es fácil de configurar y usar. Esto lo hace altamente accesible y móvil, lo que permite a los educadores usarlo en cualquier lugar, sin necesidad de una computadora o una conexión por cable.
- **Rentable:** en comparación con las tecnologías tradicionales del aula, Oculus Quest 2 es relativamente asequible, lo que lo convierte en una opción atractiva para las instituciones educativas con presupuestos limitados.
- **Aprendizaje interactivo:** Oculus Quest 2 puede facilitar el aprendizaje interactivo, lo que permite a los estudiantes colaborar, comunicarse y compartir ideas en tiempo real. Esto puede ayudar a desarrollar habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas, así como habilidades sociales y de comunicación.

En general, Oculus Quest 2 puede ser una herramienta valiosa para las instituciones educativas que buscan mejorar sus estrategias de enseñanza y aprendizaje proporcionando experiencias de aprendizaje inmersivas, interactivas y personalizadas.

El consorcio Competence+ se decidió por Oculus Quest 2 porque el socio técnico lo recomendó debido a su rentabilidad y facilidad de uso. El hecho de que sea un producto independiente sin necesidad de una computadora también es una gran ventaja. Además, el socio técnico fue el que más confió en el desarrollo de Oculus Quest 2, ya que tiene mucha documentación de apoyo.



# ¿Qué otra RV se utiliza en la educación?

Los centros educativos utilizan una variedad de visores de realidad virtual según sus necesidades específicas, su presupuesto y el tipo de experiencia de realidad virtual que desean brindar. Estos son algunos de los auriculares VR más populares utilizados en entornos educativos:

**Oculus Quest 2:** Oculus Quest 2 es una opción popular para los centros educativos debido a su asequibilidad, movilidad y facilidad de uso. Es un auricular VR todo en uno que no requiere una computadora, por lo que es fácil de configurar y usar en cualquier lugar.

**HTC Vive:** HTC Vive es un auricular VR de alta gama que brinda una experiencia VR premium. Es una opción popular para los centros educativos que requieren una experiencia de realidad virtual más avanzada, como simulaciones médicas o diseño arquitectónico.

**Google Daydream View:** Google Daydream View es un auricular VR móvil que es compatible con los teléfonos inteligentes Google Pixel. Es una opción liviana y asequible para centros educativos que requieren una experiencia de realidad virtual móvil.

**Pico Neo 3 o Pico Neo 4:** Pico Neo 3 (o 4) es un visor de realidad virtual independiente que brinda una experiencia de realidad virtual de alta calidad. Es una opción popular para los centros educativos que requieren una experiencia de realidad virtual premium pero que no tienen el presupuesto para un visor de realidad virtual de alta gama como el HTC Vive.

En general, la elección de las gafas de realidad virtual dependerá de las necesidades y los objetivos específicos del centro educativo, así como de su presupuesto y del tipo de experiencia de realidad virtual que deseen brindar.



# Cómo descargar Competencia+ VR



La forma más fácil de aprender a descargar Competence+ en sus auriculares es siguiendo nuestro video instructivo. El video está disponible en inglés, pero también hemos proporcionado subtítulos en islandés, griego, alemán, danés y español. Simplemente haga clic en la imagen de arriba y será llevado directamente al video.

## 3. Buscar Competence+

2. Haga clic en Juegos



1. Haga clic en este icono



Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

# Cómo EMPEZAR Competence+ VR

Para iniciar cualquier aplicación de Oculus Quest 2, incluida Competence+, deberá seguir estos pasos:

Encienda su visor Oculus Quest 2 presionando y manteniendo presionado el botón de encendido ubicado en el lado derecho del visor.

Colóquese el auricular y ajústelo para que le quede cómodo y seguro.

Desde la pantalla de inicio, seleccione el botón “Biblioteca” ubicado en la barra inferior de la pantalla.

Desde la pantalla Biblioteca, navegue hasta la aplicación que desea iniciar. Puede desplazarse por la lista de aplicaciones instaladas o usar la barra de búsqueda para encontrar la aplicación.

Una vez que haya encontrado la aplicación, selecciónela apuntando su controlador hacia ella y presionando el botón de activación.

La aplicación debería iniciarse automáticamente y se le llevará a la pantalla de inicio o al menú de la aplicación.

Utilice los controladores para interactuar con la aplicación y navegar a través de sus características y funciones.

Nota: Si está iniciando la aplicación por primera vez, es posible que deba completar algunos pasos de configuración o tutoriales antes de poder comenzar a usar la aplicación. Siga las indicaciones e instrucciones en pantalla para completar el proceso de configuración. Además, asegúrese de que sus auriculares estén conectados a una red Wi-Fi para descargar y actualizar la aplicación si es necesario. No necesita tener Wi-Fi encendido una vez que haya descargado la experiencia Competence+ VR.



# Pautas generales de la lección

Enseñar habilidades blandas como el manejo del estrés, la resolución de conflictos y otras utilizando la realidad virtual (VR) puede proporcionar a los estudiantes un entorno seguro y controlado para practicar y mejorar sus habilidades de resolución de conflictos.

Aquí hay algunos pasos para enseñar el manejo de conflictos usando VR:

Presente el tema de la gestión de conflictos: comience presentando el tema de la gestión de conflictos, incluida la importancia de resolver conflictos y los diferentes enfoques para la resolución de conflictos. Todos estos materiales están disponibles en la plataforma de aprendizaje electrónico Competence+.

Demostrar técnicas de resolución de conflictos: Demostrar diferentes técnicas de manejo del estrés para la resolución de conflictos, como la escucha activa, la empatía y la resolución de problemas. Explique cómo se pueden usar estas técnicas para resolver conflictos de manera efectiva o manejar el estrés, por ejemplo.

Use nuestro escenario de realidad virtual: las explicaciones de las lecciones del escenario de realidad virtual se enumeran a continuación.

Asigna compañeros: Siempre es preferible tener a los alumnos en parejas. Guíe la experiencia de realidad virtual: Guíe a los estudiantes a través de la experiencia de realidad virtual, alentándolos a usar técnicas de resolución de conflictos para resolver el conflicto. Demostrar técnicas para aliviar el estrés para poner en práctica los conocimientos teóricos. Como docente, podría actuar como mediador, brindando orientación y retroalimentación sobre su desempeño.

Informe sobre la experiencia: después de la experiencia de realidad virtual, informe a los estudiantes sobre su experiencia, las técnicas que usaron para resolver el conflicto y lo que aprendieron de la experiencia.

El uso de la realidad virtual para enseñar habilidades blandas puede proporcionar a los estudiantes una forma segura y atractiva de practicar y mejorar sus habilidades de resolución de conflictos. Al simular escenarios de la vida real, los estudiantes pueden desarrollar una mejor comprensión de los desafíos de la resolución de conflictos y aprender técnicas efectivas para resolver conflictos.



# El "sistema de amigos"

El "sistema de amigos" es una técnica que consiste en emparejar a los estudiantes cuando utilizan la tecnología de realidad virtual. Un estudiante usa los auriculares VR mientras que el otro actúa como guía, brindando apoyo y asistencia según sea necesario. Aquí hay algunas razones por las que podría usar el sistema de amigos cuando usa VR:

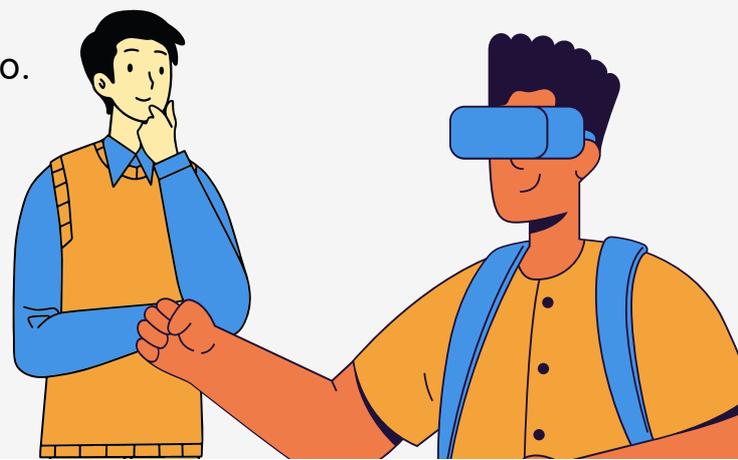
**Seguridad:** cuando los estudiantes están inmersos en un entorno de realidad virtual, pueden perder la noción de su entorno físico y desorientarse. Tener un compañero presente puede ayudar a prevenir accidentes y garantizar la seguridad del estudiante.

**Soporte:** el sistema de compañeros brinda a los estudiantes soporte y asistencia cuando usan VR. El compañero puede ayudar al alumno a navegar por el entorno de realidad virtual y solucionar cualquier problema técnico que pueda surgir.

**Colaboración:** El sistema de compañeros fomenta la colaboración y la comunicación entre los estudiantes. El compañero puede ayudar al estudiante a compartir su experiencia y reflexionar sobre lo que aprendió.

**Compromiso:** El sistema de compañeros puede aumentar el compromiso y la participación en el proceso de aprendizaje. Es más probable que los estudiantes participen cuando tienen un compañero con quien trabajar y compartir la experiencia.

En general, el sistema de amigos puede mejorar la eficacia de usando la realidad virtual en la educación proporcionando seguro, solidario y experiencia de aprendizaje colaborativo.



# Lección de realidad virtual de conciencia ambiental

## **Acerca de la experiencia de realidad virtual**

El estudiante asume el papel de un conductor de autobús. Tienen algo de tiempo libre antes de comenzar otra gira cuando una madre joven se acerca con su hijo que hace muchas preguntas sobre el transporte público y el medio ambiente.

## **Recomendaciones**

Este escenario de realidad virtual le muestra el poder del conocimiento y cómo puede ayudar a formar las opiniones de la generación más joven en función de sus acciones y decisiones.

Después de finalizar el curso, puede utilizar la experiencia de realidad virtual con la siguiente sugerencia:

Hágales saber a los estudiantes que hay dos preguntas que deben responder después:

**¿Cómo se veía la planta al final de su experiencia?**

**¿De qué color era la camiseta del niño?**



# Lección de realidad virtual de gestión de conflictos

Acerca de la experiencia de realidad virtual

El estudiante asume el papel de un controlador de boletos y se enfrenta a un dilema sobre la persona que quería comprar el boleto a través del móvil pero tiene dificultades con la aplicación móvil.

## Recomendaciones

Después de finalizar el curso, puede utilizar la experiencia de realidad virtual con la siguiente sugerencia:

**Los estudiantes deben ingresar al VR 3 veces.**

## Exploración

Cuando el estudiante ingresa a la RV por primera vez, estará emocionado y distraído por lo que sucede a su alrededor y lo que ve. Esto es normal y no debes interferir mucho. Desea que experimenten la situación como lo harían sin mucha orientación.

Recomendamos asignarles dos pequeñas tareas antes de que ingresen a la realidad virtual. Dígales que tengan esto en cuenta:

**¿Cuántas personas hay en el autobús?**

**¿De qué color es la camiseta del cliente?**

Estos se asegurarán de que su estudiante ingrese a la VR con un propósito.

Una vez que hayan terminado, realice una breve sesión informativa (pueden tener una discusión con su compañero) sobre lo que sucedió.

## Aprendiendo

La segunda vez que su estudiante ingrese a VR, debe enfocarse en identificar el conflicto como se describe en los materiales de aprendizaje. Deben tener en cuenta las técnicas de desactivación de conflictos y aplicarlas. Pídales que hagan un comentario sobre lo que está pasando y por qué seleccionan opciones específicas. Haga un seguimiento con un informe sobre cuál fue la raíz del conflicto, cuáles fueron los intereses, etc.

## Aplicación práctica de la teoría

Usted, el profesor, debe observar la última vez que le pide al alumno que entre en la RV. Pida al estudiante que tenga una conversación con los personajes para emular su comportamiento. Entonces tenga un resumen.

# Lección de realidad virtual sobre el manejo del estrés

## Acerca de la experiencia de realidad virtual

El estudiante asume el papel de un conductor de autobús que reemplaza el turno de su colega que se enfermó y tuvo que irse. Es temprano en la mañana, la puerta del autobús está rota y los pasajeros ya están muy agitados cuando entra una persona con música a todo volumen, lo que hace que la situación sea aún más estresante.

## Recomendaciones

Después de finalizar el curso, puede utilizar la experiencia de realidad virtual con la siguiente sugerencia:

**Los estudiantes deben ingresar al VR 3 veces.**

## Exploración

Cuando el estudiante ingresa a la RV por primera vez, estará emocionado y distraído por lo que sucede a su alrededor y lo que ve. Esto es normal y no debes interferir mucho. Desea que experimenten la situación como lo harían sin mucha orientación.

Recomendamos asignarles dos pequeñas tareas antes de que ingresen a la realidad virtual. Dígales que tengan esto en cuenta:

**¿Cuántas puertas se rompieron?**

**¿Cuál era el código?**

Estos se asegurarán de que su estudiante ingrese a la VR con un propósito. Una vez que hayan terminado, realice una breve sesión informativa (pueden tener una discusión con su compañero) sobre lo que sucedió.

## Aprendiendo

La segunda vez que su estudiante ingrese a VR, debe enfocarse en identificar los factores estresantes como se describe en los materiales de aprendizaje. Deben tener en cuenta las técnicas para aliviar el estrés y aplicarlas.

## Aplicación práctica de la teoría

Usted, el profesor, debe observar la última vez que le pide al alumno que entre en la RV. Pídale al alumno que haga una pausa cuando comenzaría a sentir estrés y pídale que demuestre su técnica favorita para aliviar el estrés. Luego, realice un informe con el estudiante para mostrar la importancia de probar estas técnicas en VR (principalmente que las practique, ya que solo conocer la teoría no los beneficiará a largo plazo).

# Lección de realidad virtual de coraje moral

## Acerca de la experiencia de realidad virtual

El estudiante asume el papel de espectador. Mientras se dirigían a casa después de un largo turno, se encontraron con un grupo de jóvenes que intimidaban a una niña que vestía ropa religiosa. Se le pide al estudiante que tome medidas de una manera segura para ayudar a la niña.

## Recomendaciones

Después de finalizar el curso, puede utilizar la experiencia de realidad virtual con la siguiente sugerencia:

Hágales saber a los estudiantes que hay dos preguntas que deben responder después:

**¿Cuántos opresores/matones había?**

**¿De qué color era la camisa de la niña?**

Pida a los estudiantes que exploren la experiencia de realidad virtual al principio y déjelos hacer lo que quieran.

Deje que el estudiante explore y tome su decisión. Luego, deben tener un informe sobre la situación con su compañero asignado.

Cuando los estudiantes prueben la RV por segunda vez, deben hacer comentarios sobre lo que sucede dentro de la RV y narrar la situación. Se les debe animar a “hablar con el personaje” para practicar el habla.

Después de eso, puede hacer un informe sobre qué decisiones tomaron y por qué (por ejemplo, si decidieron hablar con el conductor del autobús, por qué pensaron que involucrarlo sería la mejor opción en esta situación).

No hay respuestas correctas o incorrectas siempre y cuando los estudiantes se mantengan seguros y traten de ayudar a otra persona de manera segura. Puede continuar la discusión sobre cómo usarían el conocimiento de Gestión de conflictos (si lo tenían antes de este módulo) y qué harían.

# Consejos y trucos

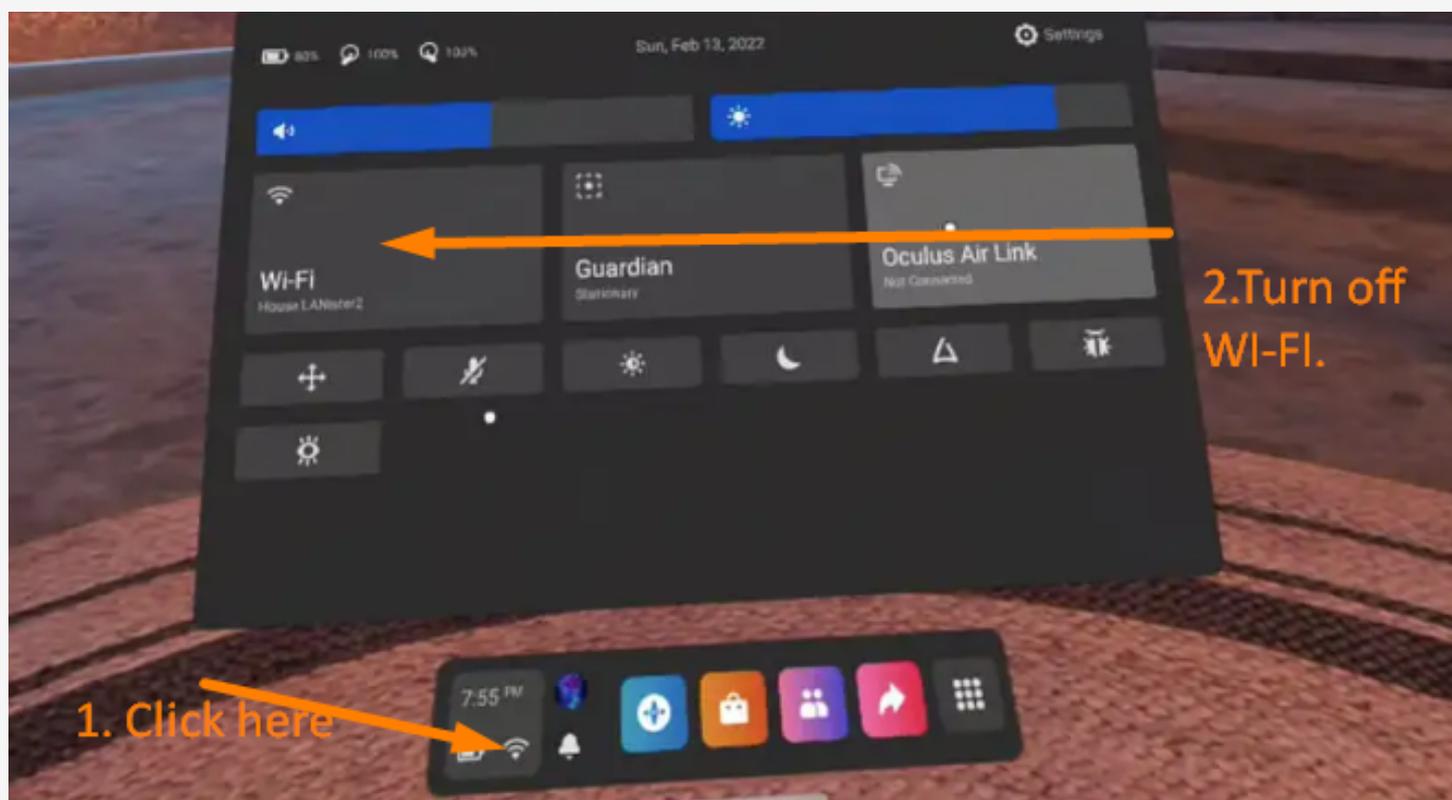
## sistema de amigos

Como se mencionó anteriormente, es esencial para la seguridad de sus alumnos y equipos utilizar el “sistema de compañeros”.

## UNA cuenta FB/META con más de DOS auriculares

Si tiene varios auriculares (más de uno) conectados a su cuenta, debe conocer este truco. Si intenta acceder a la misma aplicación/experiencia de realidad virtual/juego en su Oculus Quest, se le notificará que hay otra cuenta intentando acceder a ella. Esto puede resultar en problemas. Hay una solución simple, simplemente apague el wifi después de haber descargado la aplicación y no habrá más problemas para compartir una cuenta entre muchos auriculares.

## apagar wifi



# Consejos y trucos

## Reproducir (ver) lo que ve un estudiante

Para transmitir lo que ves con Oculus Quest 2, puedes seguir estos pasos:

Primero, asegúrese de que su Oculus Quest 2 y el dispositivo que desea transmitir (como un teléfono inteligente, una tableta o un televisor) estén conectados a la misma red Wi-Fi.

Ponte el visor Oculus Quest 2 y abre la Menú Oculus presionando el botón Oculus en su controlador correcto.



Seleccione “Compartir” en el menú y luego elija “Transmitir”.

Elija el dispositivo que desea transmitir de la lista de dispositivos disponibles. Si no ve el dispositivo al que desea transmitir, asegúrese de que esté conectado a la misma red Wi-Fi que su Oculus Quest 2.

Una vez que haya seleccionado el dispositivo, puede elegir si transmitirlo en calidad estándar o alta. La alta calidad brindará una mejor experiencia de visualización, pero puede requerir más ancho de banda.

Comience a transmitir seleccionando el botón “Iniciar”.

Puede dejar de transmitir en cualquier momento abriendo el menú de Oculus, seleccionando “Compartir” y luego eligiendo “Dejar de transmitir”.

Tenga en cuenta que no todas las aplicaciones y juegos de Oculus Quest 2 admiten la transmisión, por lo que es posible que algunos contenidos no estén disponibles para la transmisión.

## ¿Por qué lanzar?

Si tiene muchos estudiantes y una cantidad limitada de auriculares, esta puede ser una forma de utilizar la cantidad limitada de hardware que tiene disponible. Puede pedirles a sus alumnos que tomen decisiones por la persona que está dentro de la RV mientras discuten por qué las opciones específicas son buenas o malas según los materiales.

# Consejos y trucos

## Reproducir (ver) lo que ve un estudiante

También puede transmitir Oculus Quest 2 a su computadora de forma inalámbrica siguiendo los siguientes pasos:

- Descargue e instale la aplicación Oculus en su computadora si aún no lo ha hecho.
- Asegúrate de que tu Oculus Quest 2 y tu computadora estén conectados a la misma red Wi-Fi.
- Ponte el visor Oculus Quest 2 y abre el menú de Oculus presionando el botón de Oculus en el controlador derecho.
- Seleccione “Compartir” en el menú y luego elija “Transmitir”.
- Elija “Computadora” de la lista de dispositivos disponibles.
- Una vez que haya seleccionado su computadora, puede elegir si transmitir en calidad estándar o alta. La alta calidad brindará una mejor experiencia de visualización, pero puede requerir más ancho de banda.
- Comience a transmitir seleccionando el botón “Iniciar”.
- En su computadora, abra la aplicación Oculus y haga clic en la pestaña “Dispositivos”.
- Deberías ver tu Oculus Quest 2 en la lista de “Auriculares”. Haga clic en él y luego haga clic en el botón “Más configuraciones”.
- En el menú “Más configuraciones”, habilite la opción “Transmisión inalámbrica”.
- Ahora debería poder ver la pantalla de Oculus Quest 2 en su computadora de forma inalámbrica.

Tenga en cuenta que la transmisión inalámbrica puede no ser tan estable o confiable como la transmisión por cable, por lo que puede experimentar retrasos o tartamudeos. Si encuentra algún problema, intente cambiar a una conexión por cable con el cable Oculus Link.

# Consejos y trucos

También puede transmitir Oculus Quest 2 a su computadora de forma inalámbrica siguiendo los siguientes pasos:

- Descargue e instale la aplicación Oculus en su computadora si aún no lo ha hecho.
- Asegúrate de que tu Oculus Quest 2 y tu computadora estén conectados a la misma red Wi-Fi.
- Ponte el visor Oculus Quest 2 y abre el menú de Oculus presionando el botón de Oculus en el controlador derecho.
- Seleccione “Compartir” en el menú y luego elija “Transmitir”.
- Elija “Computadora” de la lista de dispositivos disponibles.
- Una vez que haya seleccionado su computadora, puede elegir si transmitir en calidad estándar o alta. La alta calidad brindará una mejor experiencia de visualización, pero puede requerir más ancho de banda.
- Comience a transmitir seleccionando el botón “Iniciar”.
- En su computadora, abra la aplicación Oculus y haga clic en la pestaña “Dispositivos”.
- Deberías ver tu Oculus Quest 2 en la lista de “Auriculares”. Haga clic en él y luego haga clic en el botón “Más configuraciones”.
- En el menú “Más configuraciones”, habilite la opción “Transmisión inalámbrica”.
- Ahora debería poder ver la pantalla de Oculus Quest 2 en su computadora de forma inalámbrica.

Tenga en cuenta que la transmisión inalámbrica puede no ser tan estable o confiable como la transmisión por cable, por lo que puede experimentar retrasos o tartamudeos. Si encuentra algún problema, intente cambiar a una conexión por cable con el cable Oculus Link.

# Consejos y trucos

La realidad virtual (VR) puede ser una herramienta excelente para la educación, pero es esencial para evitar los efectos secundarios del entretenimiento que pueden distraer a los alumnos de los objetivos educativos previstos. Aquí hay algunos pasos que se pueden tomar para evitar el efecto secundario del entretenimiento cuando se usa la realidad virtual para la educación:

**Definir objetivos de aprendizaje:** defina claramente los objetivos de aprendizaje para la experiencia educativa de realidad virtual. Esto ayudará a garantizar que la experiencia de realidad virtual esté diseñada para satisfacer las necesidades educativas de los alumnos en lugar de simplemente entretenerlos.

**Diseño con fines educativos:** diseñe la experiencia de realidad virtual para enfatizar el propósito educativo, en lugar del valor de entretenimiento. La experiencia de realidad virtual debe estar diseñada para involucrar a los alumnos en el aprendizaje activo, brindándoles oportunidades para aplicar conceptos y resolver problemas relacionados con los objetivos de aprendizaje.

**Incorpore evaluaciones:** incorpore evaluaciones en la experiencia de realidad virtual para medir los resultados del aprendizaje. Estas evaluaciones deben diseñarse para evaluar si los alumnos han logrado los objetivos de aprendizaje previstos y no están simplemente probando su experiencia de entretenimiento.

**Proporcione orientación adecuada:** Proporcione orientación y comentarios adecuados a los alumnos para ayudarlos a mantenerse al día con sus objetivos de aprendizaje. Esto se puede lograr mediante el uso de indicaciones de instrucción, mecanismos de retroalimentación y un camino claro para que lo sigan los alumnos.

**Evalúe la eficacia:** evalúe la eficacia de la experiencia educativa de RV midiendo los resultados del aprendizaje y comparándolos con los métodos educativos tradicionales. Esto ayudará a garantizar que la experiencia de realidad virtual brinde los beneficios educativos previstos.

Al seguir estos pasos, los educadores pueden asegurarse de que el uso de la realidad virtual en la educación permanezca enfocado en los objetivos educativos previstos y evite los efectos secundarios de entretenimiento no deseados.

# Solución de problemas

Si tiene problemas con su Oculus Quest 2, hay algunos pasos de solución de problemas que puede seguir para intentar resolver el problema. Aquí hay algunos consejos:

- Reinicie el dispositivo: a veces, simplemente reiniciar Oculus Quest 2 puede solucionar problemas menores. Para hacer esto, mantenga presionado el botón de encendido en el costado de los auriculares hasta que aparezca el menú de encendido, luego seleccione “Reiniciar”.
- Buscar actualizaciones: asegúrese de que su Oculus Quest 2 esté ejecutando el software más reciente. Para buscar actualizaciones, vaya a “Configuración” > “Dispositivo” > “Acerca de” y busque las actualizaciones disponibles.
- Borrar el caché: Borrar el caché puede ayudar a resolver problemas con la aplicación Oculus Quest 2. Para hacer esto, vaya a “Configuración” > “Dispositivo” > “Almacenamiento” y seleccione “Borrar todos los datos”.
- Verifique su conexión a Internet: asegúrese de que su conexión a Internet sea estable y fuerte. Una mala conexión a Internet puede causar problemas con la aplicación y el contenido de Oculus Quest 2. Si aún tiene problemas, también puede simplemente apagar el wi-fi.
- Buscar actualizaciones de aplicaciones: si tiene problemas con una aplicación específica, asegúrese de que esté actualizada yendo a la tienda de Oculus y buscando actualizaciones.
- Restablecimiento de fábrica: si todo lo demás falla, puede intentar un restablecimiento de fábrica de Oculus Quest 2. Tenga en cuenta que esto borrará todos los datos y configuraciones en el dispositivo, así que asegúrese de hacer una copia de seguridad de cualquier información importante. Para realizar un restablecimiento de fábrica, vaya a “Configuración” > “Dispositivo” > “Restablecer”.

Si estos pasos no resuelven su problema, es posible que deba ponerse en contacto con el soporte de Oculus para obtener más ayuda.



# Competencia+ Resolución de problemas

Hay dos problemas o errores principales que nos hemos encontrado. No pudimos solucionar estos dos problemas y, por lo tanto, nos gustaría que los conozca.

## "¡Mi idioma seleccionado no se está cargando!"

Hay dos problemas o errores principales que nos hemos encontrado. No pudimos solucionar estos dos problemas y, por lo tanto, nos gustaría que los conozca.

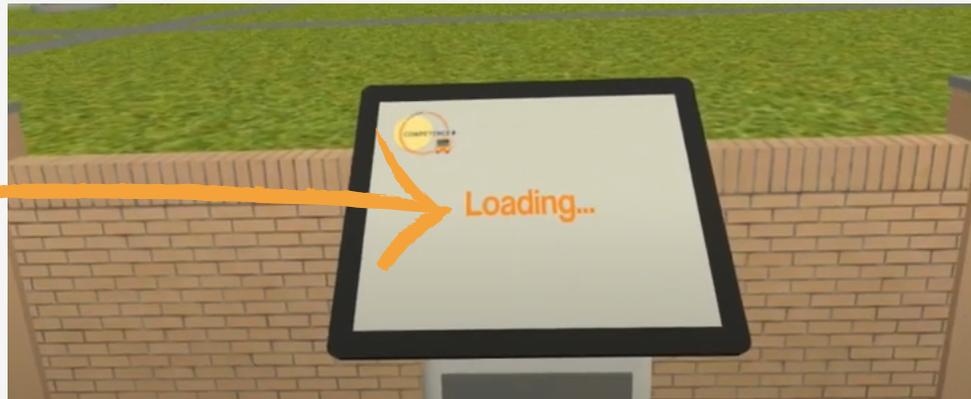


### 1. Se seleccionó islandés

Seleccionas tu idioma, pero el texto de la imagen no está en el idioma seleccionado.

### 1. 2. Pero el texto está en inglés

El texto para "cargar" está en inglés (u otro idioma que no haya seleccionado).



### 3. ¡Pero las opciones también están en inglés!

Y las opciones también están en inglés (otro idioma).

## SOLUCIÓN

### ¡Dale tiempo!

Eventualmente, el texto cambiará a su idioma. Lo más que tuvimos que esperar fue de 3,5 minutos. No es necesario hacer clic en nada. Simplemente deje que el sistema cargue su idioma. ¡Cuando esté terminado verás todo en tu idioma también!

# Competencia+ Resolución de problemas

Hay dos problemas o errores principales que nos hemos encontrado. No pudimos solucionar estos dos problemas y, por lo tanto, nos gustaría que los conozca.

## "¡El chat ha desaparecido!"

¡Este problema es otro que puedes encontrar! No pudimos replicarlo siempre y, por lo tanto, no sabemos cómo solucionarlo para que no vuelva a suceder.

La conciencia ambiental y el manejo del estrés pueden encontrar este problema cuando hace clic en el chat o si mira hacia otro lado.

## SOLUCIÓN

### Reinicie la aplicación Competence+

**Como esto es algo que no podemos solucionar en este momento, puede solucionarlo durante su clase haciendo que su alumno reinicie el escenario dentro de la aplicación Competence+.**

**No es necesario que apague completamente su aplicación, pero simplemente puede usar el menú de su mano para volver a la selección de escenarios y comenzar de nuevo.**

**Simplemente mire su mano en la realidad virtual y busque la opción "Salir del escenario" y haga clic en ella. Esto lo llevará a la opción de selección de idioma y podrá volver a intentarlo.**



# Competencia+



<https://www.competenceplusproject.eu/>  
<https://competencepluselearning.eu/>  
@CompetencePlusEU



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union