

## MARCO DE PRÁCTICAS UD 2

### ACTIVIDAD 1. “RV versus RA”

A partir de la consulta de estas dos simulaciones, una de RV y otra de RA, por favor, razona cuál de las dos aplicaciones puede tener un mayor efecto en la optimización del proceso de la información al conocimiento, en un proceso educativo.

<http://www2.iavante.es/content/realidad-virtual>

<http://www.youtube.com/watch?v=wgSFmhdsjWU>

### ACTIVIDAD 2. Argumentación sobre la tipología del contenido digital educativo

Consulta estos tres sitios web de contenidos digitales educativos. Analízalos y argumenta qué tipos de contenidos digitales educativos son, fundamentando sus diferencias.

<http://conteni2.educarex.es/>

<http://www.merlot.org/merlot/index.htm>

<http://objetoseducacionais2.mec.gov.br/?locale=es>

### ACTIVIDAD 4. Cumplimentación de las propiedades de un OA

Consulta estos dos repositorios de OA. Selecciona un OA de cada uno de ellos. Analiza y comprueba el grado de cumplimiento de caracteres y propiedades que cada uno de los OA presenta, para un análisis de comparativo de ambos repositorios

<http://www.jorum.ac.uk/>

<http://www.laclo.org/>