

A young child with light brown hair is wearing a black VR headset. The child's eyes are wide and focused on the virtual reality content displayed on the headset's lenses. The background is a warm, blurred indoor setting.

# REALIDAD VIRTUAL Y AUMENTADA EN LA ESCUELA INCLUSIVA



A photograph of two young children, a boy and a girl, lying under a purple blanket. They are both looking intently at a tablet computer held by the boy. The scene is dimly lit, with a warm, yellowish glow emanating from the tablet screen, which illuminates their faces. The background is dark with some blurred blue and white lights, suggesting an indoor setting at night. The overall mood is one of focused learning and shared discovery.

LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN  
Y EL CONOCIMIENTO (SIC)

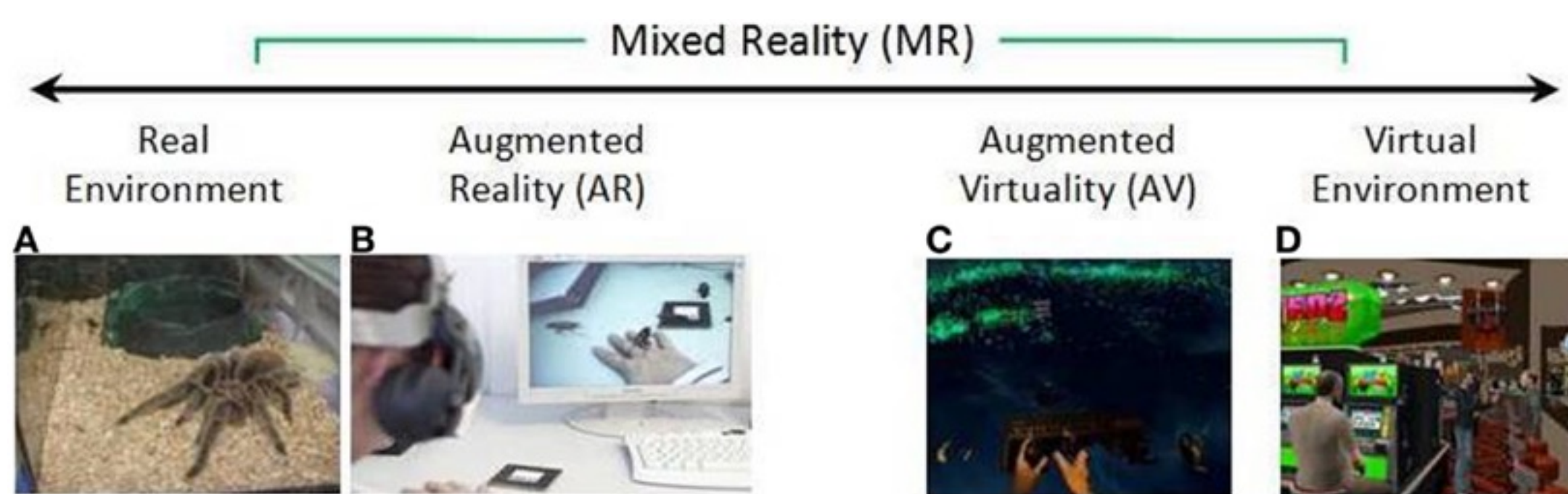


¿ POR QUÉ NO UTILIZAR LAS TIC  
EN LA ESCUELA INCLUSIVA?

cada vez más accesibles, fáciles de utilizar y potentes



## REALIDAD VIRTUAL VS REALIDAD AUMENTADA



Entorno protegido, controlado y seguro en el que es posible comprender nuevos conceptos y practicar habilidades

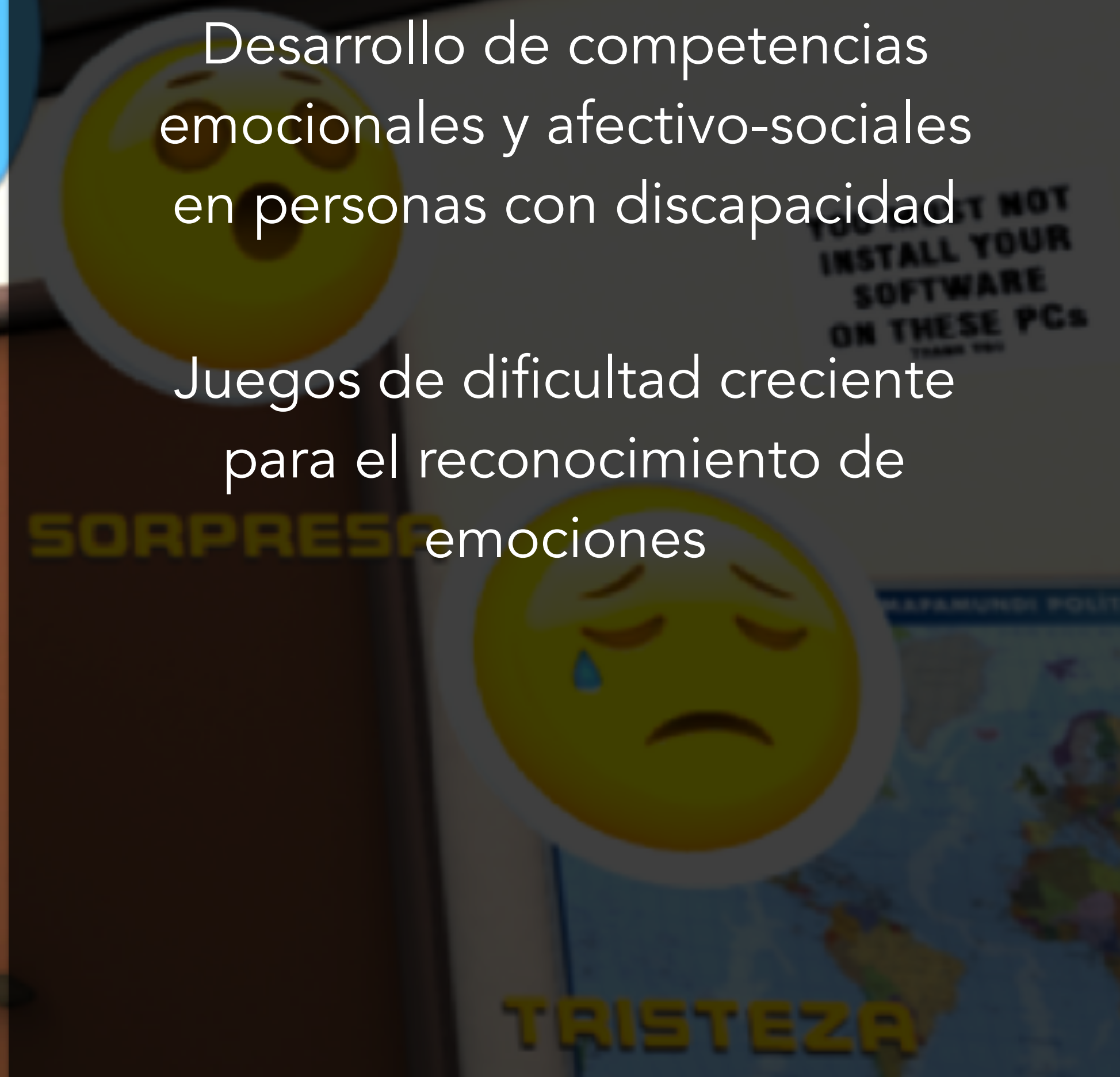




# EMOTIONAL TRAINER

Desarrollo de competencias  
emocionales y afectivo-sociales  
en personas con discapacidad

Juegos de dificultad creciente  
para el reconocimiento de  
emociones





A young girl with short brown hair and bangs is wearing large black headphones. She is looking intently at a computer monitor which is out of focus in the background. Her right hand is raised towards the screen. The scene is dimly lit with a cool, blueish-green color palette. The text 'EMOTIONAL TRAINER' is overlaid in large white capital letters across the middle of the image.

# EMOTIONAL TRAINER

entrenamiento de habilidades socio-emocionales



# SINBULLYING

Método para la sensibilización, prevención e intervención del acoso escolar (6 a 11 años)





# 10 SESIONES : EMPATÍA, ASERTIVIDAD, RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

## CUENTO



BREVE HISTORIA EN LA QUE SE ILUSTRAN SITUACIONES DE ACOSO ESCOLAR

## REALIDAD AUMENTADA



PERMITE DOTAR DE VIDA EL CUENTO, PRESENTADO LAS ESCENAS RELACIONADAS CON BULLYING MÁS RELEVANTES

## REALIDAD VIRTUAL INMERSIVA

SERIOUS GAME DONDE SE PRESENTAN DISTINTAS SITUACIONES DE BULLYING EN LAS QUE EL USUARIO PUEDE ADOPTAR DISTINTOS ROLES





# FORMACIÓN SÍNDROMES EPILEPTICOS

Formación sobre síntomas, tipos y el abordaje de los síndromes convulsivos



INFORMACIÓN

M1

- EPILEPSIAS.
- FISIOPATOLOGÍA.
- GENÉTICA.
- SÍNDROME DE DRAVET

M2: CRISIS EPILÉPTICAS

M2

- PRINCIPALES TIPOS DE CRISIS.
- AVATARES VIRTUALES.

M3: MANEJO DE CRISIS

M3

- IDENTIFICACIÓN DE DESENCADENANTES.
- PROTOCOLO DE ACTUACIÓN.



A VR headset is shown from a side profile, with the lens area displaying a vibrant image of the Earth. The background is a deep blue space filled with numerous stars and a faint nebula. The text is overlaid in white, bold, sans-serif font.

**MOLTES GRÀCIES PER  
LA VOSTRA ATENCIÓ**

[ivanalsina@humantiks.com](mailto:ivanalsina@humantiks.com)

[www.humantiks.com](http://www.humantiks.com)