Quem és tu na *Web*?

**Atividade: Realidade ou fantasia?**

Recursos de apoio

**APRENDER COM A
BIBLIOTECA ESCOLAR**

Título

**Realidade aumentada x realidade virtual: Jogo interativo**

**Apresentam-se algumas propostas de questões passíveis de incluir num jogo interativo digital, a produzir com recurso a uma ferramenta de criação de jogos.[[1]](#footnote-1)**

Usa óculos com ecrãs e fones integrados

Realidade aumentada

Realidade virtual (v)

Permite explorar um mundo cheio de dinossauros

Realidade aumentada

Realidade virtual (v)

Mantém-nos no mundo real

Realidade aumentada (v)

Realidade virtual

Usa uma tecnologia que permite olhar para os lados seguindo os movimentos da cabeça

Realidade aumentada

Realidade virtual (v)

Permite ver dinossauros a moverem-se à nossa volta.

Realidade aumentada (v)

Realidade virtual

Pega em imagens digitais e reprodu-las no mundo real

Realidade aumentada (v)

Realidade virtual

Faz-nos mergulhar num ambiente virtual

Realidade aumentada

Realidade virtual (v)

Usa óculos ou telefones inteligentes

Realidade aumentada (v)

Realidade virtual

Rede de Bibliotecas Escolares | Aprender com a biblioteca escolar: Atividades e Recursos | Saber usar os media

Rede de Bibliotecas Escolares | Aprender com a biblioteca escolar: Atividades e Recursos | Saber usar os media

Rede de Bibliotecas Escolares | Aprender com a biblioteca escolar: Atividades e Recursos | Saber usar os media



[Rede de Bibliotecas Escolares](https://www.rbe.mec.pt/np4/home) | Aprender com a biblioteca escolar: Atividades e Recursos | Saber usar os media

1. Para conhecer diferentes sugestões de ferramentas de gamificação, explore:

Rede de Bibliotecas Escolares. Portal RBE > Recursos > Biblioteca Escolar Digital > Instrumentos > Gamificação

<https://www.rbe.mec.pt/np4/bed-instrumentos/?text=&from=&to=&tags=Gamifica%C3%A7%C3%A3o> [↑](#footnote-ref-1)