

MaFEA

Visão geral da ferramenta

Hololens 2

MaFEA - Tornar a educação do futuro acessível
PR2 - Orientações para uma adoção bem sucedida

Que dispositivos Hololens 2 fazem parte do projeto MaFEA?

O projeto MaFEA tem sido utilizado:

- 3x Microsoft Hololens 2



Porque é que estes dispositivos foram seleccionados como ferramenta para o MaFEA?

Os Microsoft Hololens 2 foram seleccionados como referência para experimentar a RM, com a intenção de desenvolver planos de aula que promovam as competências técnicas e dotem os alunos das competências necessárias para um futuro mais inovador.

Objectivos de aprendizagem que os dispositivos Microsoft Hololens 2 abordam:

Os dispositivos Microsoft Hololens 2 são tecnologias de realidade aumentada que oferecem uma variedade de possibilidades para a aprendizagem dos alunos. Eis alguns objectivos de aprendizagem que os dispositivos Hololens 2 podem atingir:

1. Aprendizagem imersiva: Os dispositivos Hololens 2 podem proporcionar aos alunos uma experiência de aprendizagem mais imersiva, permitindo-lhes interagir com objectos virtuais num ambiente de aprendizagem simulado.
2. Exploração de mundos virtuais: com os dispositivos Hololens 2, os alunos podem explorar mundos virtuais que os transportam para diferentes contextos de aprendizagem, da história à biologia, permitindo-lhes ver e interagir com objectos 3D.
3. Simulação prática: Os dispositivos Hololens 2 podem ajudar a fornecer formação prática para profissões específicas, como a medicina, onde os estudantes podem simular procedimentos cirúrgicos ou ensaiar diagnósticos.
4. Colaboração remota: Através do Hololens 2, os alunos podem colaborar com colegas e professores em diferentes partes do mundo, permitindo uma aprendizagem colaborativa à distância.
5. Aprendizagem personalizada: Com base no comportamento dos alunos, os dispositivos Hololens 2 podem fornecer conteúdos personalizados adaptados às necessidades individuais dos alunos, ajudando a melhorar a eficácia da aprendizagem.
6. Aprendizagem gamificada: Os dispositivos Hololens 2 podem ser utilizados para proporcionar experiências de aprendizagem gamificadas, incentivando a

motivação dos alunos e tornando o processo de aprendizagem mais divertido e envolvente.

Em suma, os dispositivos Microsoft HoloLens 2 oferecem inúmeras oportunidades para melhorar a aprendizagem dos alunos, permitindo uma aprendizagem mais imersiva, personalizada e colaborativa, ao mesmo tempo que oferecem novas formas de interagir com os conteúdos educativos.

Ligações para [tutoriais](#)

- Instalar o HoloLens2
- Criar um guia dinâmico para o HoloLens2
- Projetar a vista do HoloLens2 num ecrã externo
- Alterar a conta para o HoloLens2
- Utilizar gestos do HoloLens2

Ligações para [planos de aula](#)