



Fundación 3M se alía con la realidad virtual de PlayStation

En los próximos meses, cerca de 40 centros educativos españoles implementarán esta nueva metodología a través de PlayStation VR

Ya está disponible para su descarga gratuita a través de PlayStation®Store, **Fundación 3M España-STEM+VR** un proyecto de divulgación científica creado por la Fundación 3M dirigido a estudiantes de 1º y 2º de la E.S.O. exclusivo para PlayStation®VR (PS VR) y desarrollado por su *partner* tecnológico Presentys.



A través del dispositivo de realidad virtual de PlayStation®4, los escolares se acercarán de una forma innovadora e interactiva a las disciplinas STEM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas) a través de cuatro experiencias de unos 20 minutos de duración cada una, divididas a su vez en tres módulos. Durante estas experiencias, los jóvenes podrán organizarse en equipos de tres personas, de forma que uno de ellos llevará el dispositivo PS VR y los otros dos deberán colaborar estrechamente con él usando los mandos DUALSHOCK®4 para resolver los retos propuestos relacionados con las cuatro materias, aplicando los conocimientos adquiridos y fomentando el trabajo colaborativo.

La herramienta educativa ha sido creada por la Fundación 3M y ha sido testada en 400 alumnos y supervisada bajo un punto de vista pedagógico por profesionales procedentes de varios centros educativos de la Comunidad de Madrid. **Fundación 3M España-STEM+VR** estará disponible en los próximos meses de forma gratuita en las aulas de cerca de 40 centros educativos repartidos por la geografía española a los que la Fundación proveerá de un kit con todo lo necesario para poder disfrutar de las cuatro experiencias. Con este plan a corto plazo la Fundación estima llegar a más de 4.000 estudiantes y, con la llegada ahora de **Fundación 3M España-STEM+VR** a PlayStation®Store de manera gratuita, espera que más institutos y centros educativos se unan al proyecto y lo pongan en práctica con sus aulas



usando PS VR.

Compromiso PlayStation con la educación

Fundación 3M España-STEM+VR es un proyecto de Fundación 3M en el que ha colaborado Sony Interactive Entertainment España como parte de su programa de responsabilidad social corporativa **Compromiso PlayStation®**. Este programa, que la compañía lleva implementando en nuestro país más de una década, está compuesto por cuatro áreas de actuación: acción social, emprendimiento, voluntariado y educación, siendo en esta última donde está enmarcado **Fundación 3M España-STEM+VR**.

Cristina Infante, *senior platform marketing manager* de PlayStation® España y responsable de PS VR afirma: “el proyecto de la Fundación 3M abre una vía muy interesante para el dispositivo PS VR más allá del mundo de los videojuegos. Se trata además de una iniciativa que encaja a la perfección con nuestro Compromiso PlayStation® ya que ambos persiguen un mismo objetivo: mostrar a la sociedad los valores y beneficios que poseen los videojuegos”.



Por su parte **Alejandra López-Baisson**, presidenta de la Fundación 3M, comenta que: “con el modelo de educación actual, era necesario buscar nuevas fórmulas de enseñanza y, sin duda, las nuevas tecnologías eran nuestro mejor aliado. Desde la Fundación 3M confiamos en que este proyecto ayude a potenciar la divulgación científica entre los niños de 12 y 13 años de una forma novedosa y divertida usando las gafas de realidad virtual PS VRy que fomentarán las vocaciones en las disciplinas STEM”.

Fundación 3M España-STEM+VR ya está disponible de forma gratuita a través de PlayStation®Store en castellano, inglés y portugués y próximamente estará en otros idiomas como francés. Adicionalmente su dinamización también se está llevando a cabo en centros hospitalario del grupo Quirón como la Fundación Jiménez Díaz.