



# Realidad Virtual y Circularidad de Plásticos

## RECICLAJE Y SOSTENIBILIDAD A TRAVÉS DE ENTORNOS VIRTUALES INTERACTIVOS

### PALABRAS CLAVE

VIRTUAL,  
CIRCULAR,  
RECICLAJE

### DESCRIPCIÓN

Capacidad para diseñar, implementar y operar entornos de realidad virtual (RV) aplicados a la economía circular del plástico, que permiten modelar y simular de manera inmersiva procesos reales como el reciclaje de botellas PET, la clasificación de materiales y la transformación de plásticos recuperados en nuevos productos. Esta capacidad facilita la visualización y análisis práctico de los principios de reducción, reutilización y reciclaje, promoviendo la comprensión sistémica de los procesos sin generar residuos y sin interferir con líneas productivas reales.

### APLICACIONES

- Capacitación industrial: Formación de operarios, técnicos y profesionales en procesos de reciclaje y gestión sostenible de plásticos.
- Educación ambiental: Programas educativos en escuelas, universidades y centros de formación técnica.
- Sensibilización corporativa: Entrenamientos para empresas comprometidas con la sostenibilidad y la economía circular.
- Investigación y desarrollo: Evaluación de procesos y diseño de estrategias innovadoras de economía circular en entornos simulados.
- Difusión y divulgación científica: Presentaciones interactivas en ferias, museos y eventos tecnológicos sobre el ciclo de vida del plástico.

### CONTÁCTENOS

[lorena.delgado@usach.cl](mailto:lorena.delgado@usach.cl)

[Universidad de Santiago de Chile](#)