

REALIDAD VIRTUAL Y REALIDAD AUMENTADA

10HS



JUSTIFICACIÓN

La Realidad Virtual (VR) y la Realidad Aumentada (AR) no son, por sí mismas, metodologías educativas.

Son tecnologías y, como todas las tecnologías educativas, solo tienen sentido cuando responden a una intención pedagógica clara.

Utilizadas con criterio, la VR y la AR permiten crear experiencias de aprendizaje que difícilmente serían posibles por otras vías: simulaciones seguras, contextualización de aprendizajes abstractos, aproximación vivencial a realidades lejanas y apoyo a la inclusión mediante diversos canales sensoriales.

Esta formación parte de una premisa clara: no se trata de sorprender, sino de hacer comprender.

El “factor wow” dura minutos; el aprendizaje significativo, mucho más.

CONTENIDOS

1. Diseño pedagógico para empezar

Antes de abrir ninguna plataforma:

- Seleccionar los espacios a recorrer
- Asignar equipos de investigación.
- Definir qué capas tendrá cada punto:
 - Nombre del proyecto
 - Curiosidades del recorrido
 - Elementos singulares del recorrido
 - Audio explicativo
 - Imagen 360°
 - Elemento interactivo

2. Captura de material

- Móvil o cámara 360°
- Grabadora o móvil para audio
- Canva para infografías
- Aplicación modelado 3D

3. Crear el proyecto de Realidad Virtual

- Construcción de una ruta virtual navegable:
Plataforma Thinklink y/o Delightex
 - Crear una cuenta y abrir un nuevo proyecto.
 - Subir una imagen panorámica.
 - Añadir puntos interactivos.
 - Conectar escenas.

4. Añadir Realidad Aumentada

- Opción A – Código QR en el paseo físico
 - Generar QR de cada escena.
 - Colocarlos físicamente.
 - Visitantes al centro escanean y acceden a la experiencia.
- Opción B – Integrar modelo 3D en RA
 - Modelado 3D.
 - Activar modo AR desde móvil.

5. Complemento con vídeo promocional

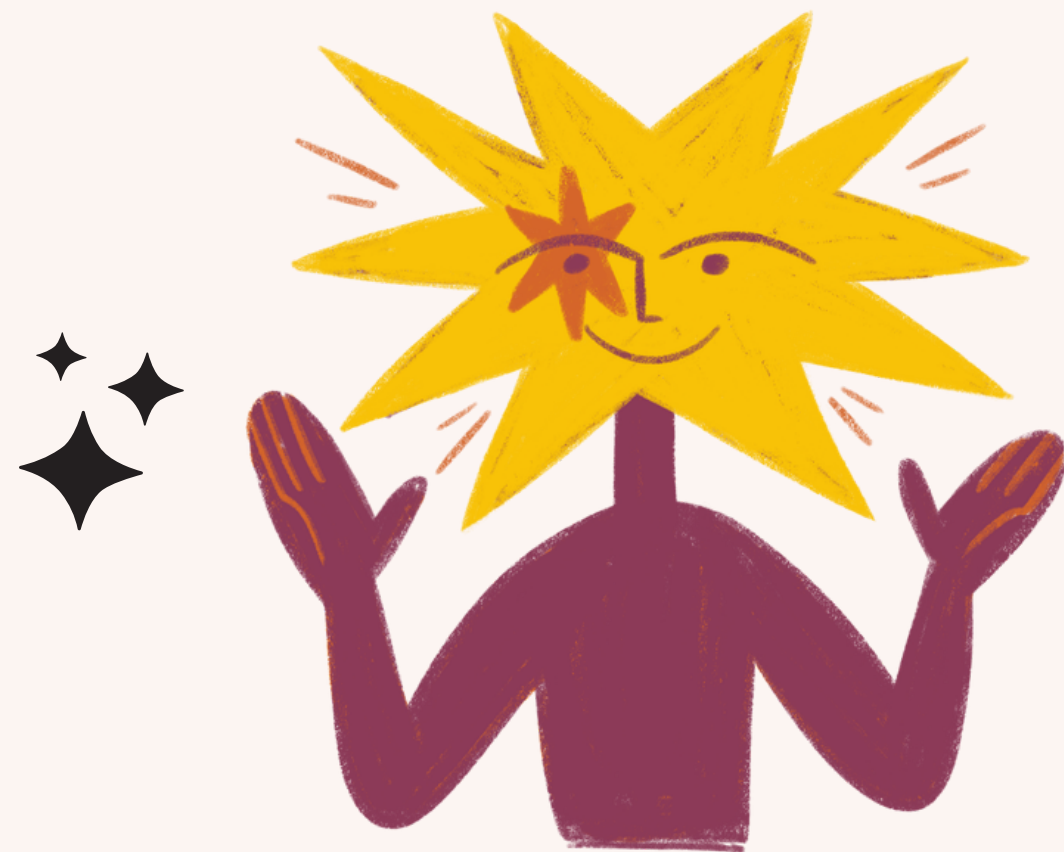
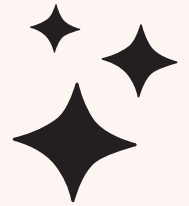
Generación de vídeo mostrando al alumnado en el proceso de creación del proyecto

OBJETIVOS

- Comprender, comunicar y crear
- Generar contenidos multimedia rigurosos.
- Diseñar experiencias inmersivas con RV y RA.
- Conectar los espacio con la narrativa digital.
- Desarrollar pensamiento computacional (estructura, secuenciación, diseño de experiencia).

DOCENTE

ALFREDO ROMERO



- Maestro de Educación Física desde el curso 1997.
- Actualmente tutor en primer ciclo de primaria.
- 6 años como Jefe Estudios de Primaria e Infantil
- Microsoft Certified Educator
- Google Certified Trainer (Formador de formadores)
- Google Certified Innovator Teacher Curso
- Google Certified Educator Level II Curso
- Nivel C1 Competencia Digital Docente - Ministerio de Educación - INTEF
- Additio Certified Teacher
- Instructor oficial Symbaloo
- Formador especializado en Inteligencia Artificial aplicada a la educación
- Formador especializado en programación y robótica
- Formador especializado en Realidad Virtual y Aumentada

¿HABLAMOS?



Victoria García Moret
VGMformación
637924153
victoria@vgmformacion.com
www.vgmformacion.com

