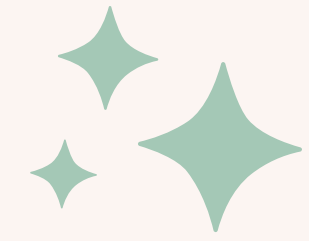




# ESCUELA 4.0



## REALIDAD VIRTUAL Y REALIDAD AUMENTADA PROYECTO: "TU COLE EN 360°"



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 centro
  - Curiosidades del centro
  - Elementos singulares del centro
  - 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 espacios del centro local con narrativa digital.
- Desarrollar pensamiento computacional (estructura, secuenciación, diseño de experiencia).

# DOCENTE

## DAVID CABEDO



- Ingeniero en Diseño Industrial.
- Docente de Secundaria y Bachillerato
- Docente de Ciclos Formativos
- Docente en Centro de Educación Especial
- 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

