Didáctica
Asociación de Innovación y Formación

CURSO

Realidad Aumentada y Virtual aplicada a la Educación

PRESENTACIÓN

La Realidad Aumentada (RA) y la Realidad Virtual (RV), son dos de las tecnologías emergentes más demandadas en entornos educativos ya que permiten añadir información didáctica al mundo real y crear experiencias inmersivas académicas. ¿Estás preparad@ para incorporarlas a tu aula? Con este curso descubrirás su potencial didáctico, aprendiendo a utilizar las apps y herramientas disponibles para lograr que tus alumnos sean los protagonistas de infinitas experiencias educativas.

110 h Online

OBJETIVOS

- Comprender el concepto, propiedades básicas y los distintos tipos/niveles de Realidad Aumentada (RA) y Realidad Virtual (RV).
- Reconocer las diferencias existentes entre RA y RV.
- Comprender la RA y RV como potenciales herramientas que promueven el aprendizaje activo y experiencial en el aula.
- Reflexionar sobre los usos didácticos de la RA y RV y tomar conciencia sobre su aplicación educativa.
- Conocer buenas prácticas didácticas en la incorporación de la RA y RV en los contextos educativos.
- Implementar de forma pedagógica la RA y RV durante la práctica docente.
- Diseñar experiencias académicas en la que se incorporen diferentes recursos de RA y RV.
- Utilizar y crear contenidos educativos de RA/RV a través de apps móviles, repositorios online y herramientas de autoría.

CONTENIDOS

MÓDULO 1. REALIDAD AUMENTADA: ENRIQUECIENDO CONTENIDOS EDUCATIVOS

Tema 1. Qué es la Realidad Aumentada

1.1 Introducción
1.2 Un nuevo contexto tecnológico
1.3 Concepto
1.4 Propiedades Básicas de la Realidad Aumentada
1.5 Dispositivos necesarios
1.6 Niveles de Realidad Aumentada

Tema 2. Aplicación Educativa de la RA

2.1 Introducción
2.2 Aspectos que justifican su uso educativo
2.3 Posibilidades de la RA en educación y ámbitos de actuación
2.4 Usos de la RA en el proceso de enseñanza-aprendizaje
2.5 Prácticas evaluativas con RA
2.6 Dificultades para la Incorporación
2.7 Experiencias y proyectos educativos de RA

Tema 3. Apps de RA para aplicar en el aula

3.1 Introducción
3.2 AR Flashcards (Tarjetas de RA)
3.3 Quiver 3D Coloring Apps
3.4 Chrom Ville Apps
3.5 Arloon Apps
3.6 Merge Cube
3.7 Atlas de Anatomía Humana
3.9 SKETCHAR
3.9 Live View (RA en Google Maps)
3.10 Sky Map y Star Walk 2 (Astronomía con RA)
3.11 Google Lens
3.12 Just a Line y Sentiful (Mensajes con RA)
3.13 Wosphere

Tema 4. Herramientas prácticas para crear contenidos con RA
4.1 Introducción
4.2 Unitag: generador códigos QR
4.3 Plickers: evaluación aumentada
4.4 Aumentaty: contenido aumentado
4.5 Otras herramientas de interés

MÓDULO 2. REALIDAD VIRTUAL: GENERANDO EXPERIENCIAS INMERSIVAS EDUCATIVAS

Tema 1. Qué es la Realidad Virtual

1.1 Introducción
1.2 Concepto
1.3 Características de la Realidad Virtual
1.4 Dispositivos necesarios
1.5 Tipos de RV

Tema 2. Aplicación Educativa de la RV
2.1 Introducción
2.2 Aspectos que justifican su uso educativo
2.3 Posibilidades de la RV en educación y ámbitos de actuación
2.4 Precauciones y Recomendaciones para su implementación educativa
2.5 Experiencias y proyectos educativos de RV

Tema 3. Recursos RV para aplicar en el aula
3.1 Google RV: Cardboard y YouTube VR
3.2 Apps para usar contenidos educativos con RV
3.3 Repositorios y galerías online de contenidos RV

Tema 4. Herramientas prácticas para crear contenidos con RV
4.1 Introducción
4.2 Fotografías esféricas o en 360º
4.3 Roundme: Rutas o itinerarios fotográficos 360º
4.4 CoSpaces: Escenarios virtuales 3D
4.5 Otras herramientas de interés

METODOLOGÍA

El curso se realizará 100% en modalidad e-learning, a través del Campus Virtual de la Asociación Didáctica, con un horario flexible para que cada alumno pueda organizar su tiempo de estudio.

El día de inicio de la formación, los alumnos recibirán por correo electrónico sus claves personales de acceso al curso. El Campus Virtual servirá de espacio para acceder al material didáctico, agenda, documentos de interés, enlaces, foros de debate y chat para interactuar con otros alumnos, etc.

Podrás compartir tus experiencias, problemas, resolver y plantear dudas a tus compañeros,... contando siempre con la ayuda de un profesor/tutor experto en la materia de estudio.

EVALUACIÓN

A lo largo del curso se establecerán una serie de actividades de evaluación para comprobar la asimilación de los contenidos por parte del alumno. Estas actividades consistirán en:

- **Test de Autoevaluación** por cada tema/módulo.
- **Actividades Prácticas** para afianzar el contenido.
- Participación activa en **Foros Temáticos** propuestos.
- **Test de Evaluación Final** sobre todo el contenidos del curso.

Es obligatorio superar el 75% de las tareas propuestas y un 25% de la conexión a la plataforma sobre las horas totales del curso.

Durante todo el proceso de formación, el alumno contará con un tutor/a experto/a en la materia que lo orientará en su proceso de aprendizaje y le ayudará a resolver cualquier duda que le pueda surgir.

TITULACIÓN

Al finalizar el curso con éxito, se obtendrá el Certificado Oficial de *Didáctica, Asociación de Innovación y Formación*, con el programa del curso en el reverso y acreditando las horas de la formación recibida.