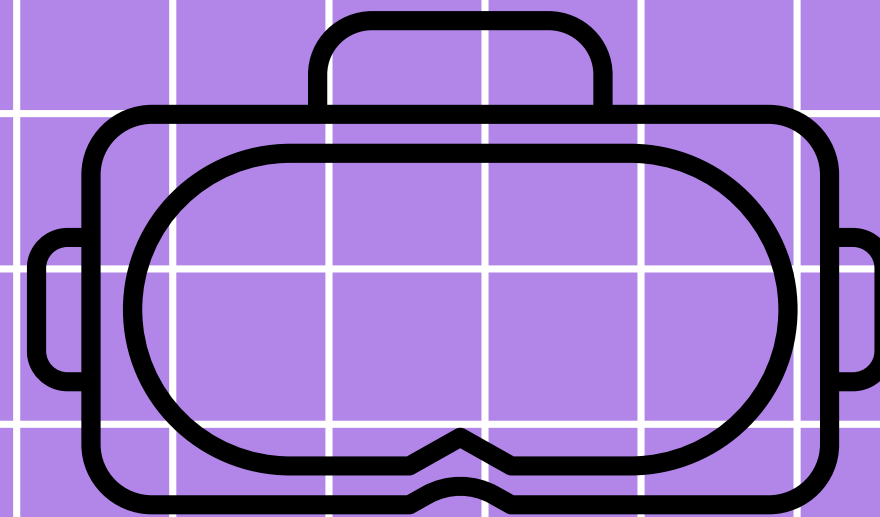


# REALIDAD VIRTUAL



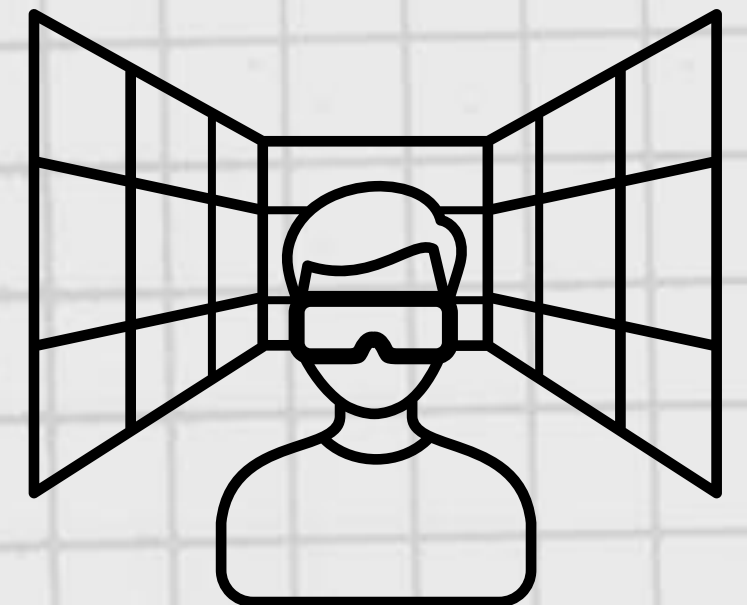
# ÍNDICE

- ¿Qué es la realidad virtual?
- Ejemplos de aplicación en las aulas
- Generación de actividades



# ¿QUÉ ES LA REALIDAD VIRTUAL?

Sistema informático que genera en tiempo real representaciones de la realidad, que de hecho no son más que ilusiones ya que se trata de una realidad perceptiva sin ningún soporte físico y que únicamente se da en el interior de los ordenadores.



# ¿QUÉ ES LA REALIDAD VIRTUAL?



<https://www.youtube.com/watch?v=q6KJZIm30h0>

<https://naturalhistory.si.edu/visit/virtual-tour>

# ¿QUÉ ES LA REALIDAD VIRTUAL?

El primer y más significativo cambio que supone el uso de un ecosistema basado en la realidad virtual es que el entorno de aprendizaje pasa de ser un aula cerrada con pupitres y sillas a uno generado por ordenador –o vídeo– mucho más inmersivo cuyas experiencias sensoriales se aproximan enormemente a la realidad.



# ¿QUÉ ES LA REALIDAD VIRTUAL?

**Discusión en gran grupo sobre estas cuestiones:**

- **¿La RV puede aplicarse en las clases de EI? ¿Qué posibilidades y qué problemas pueden surgir?**
- **¿Qué pasos seguiríais para aplicar la RV? (definir actuaciones)**
- **¿Qué recursos y herramientas consideraríais que son necesarias?**



# EJEMPLOS DE APLICACIÓN EN LAS AULAS



[https://www.youtube.com/watch?v=UDRCQXa1W\\_E](https://www.youtube.com/watch?v=UDRCQXa1W_E)

# GENERACIÓN DE ACTIVIDADES

Formando los grupos del trabajo grupal:

- Cread una imagen 360 con la app [Google Street View](#).
- Editad la imagen con [ThingLink](#).
- Añadid, como mínimo, dos contenidos multimedia (imagen, vídeo, información, etc.)
- Compartimos nuestras creaciones en clase.



Subid vuestras creaciones  
(URL) al espacio habilitado  
en el Aula Virtual.



# GENERACIÓN DE ACTIVIDADES

***Pasos para pasar una imagen de Google Street View a ThingLink:***

- ***Una vez creada la imagen 360, publícala y comparte el enlace.***
- ***Pega el enlace en [IStrreetView](#) (Load a panorama) y copia el "Panorama ID".***
- ***Descarga e instala [Street View Download 360](#). Pega ahí el "Panorama ID" y bájate la imagen.***
- ***Ya puedes subir tu imagen a ThingLink para comenzar a editarla!***



# REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Pérez-Marcos, A. (2022). El museo virtual como recurso educativo en el aula de Educación Infantil. *Trabajo Final de Grado (Universidad de Valladolid)*.
- González-González, Y. y Castro, J. (2021). Realidad virtual vs. realidad aumentada en Educación Infantil. *Trabajo Final de Grado (Universidad de la Laguna)*.
- Zapatero, D. (2011). La realidad virtual como recurso y herramienta útil para la docencia y la investigación. *TE&ET*, 6, 17-23.