



TAREA CUATRO RECURSO DIDÁCTICO

ANTONIO ROMÁN GALLEGO

1. DATOS DEL RECURSO

- Nombre de la actividad: Ruta de los murales.
- Plataforma o aplicación: La actividad se desarrollará sobre la plataforma PlayVisit, la cual, tiene diferentes versiones a utilizar. Nosotros utilizaremos la versión free, es decir, la versión gratuita ya que no es un uso profesional, sino didáctico.
- Autor: Antonio Román Gallego.
- Breve descripción: Consiste en la implementación de una ruta famosa y novedosa en la ciudad de Zamora, con la finalidad de que los turistas e incluso la propia población de Zamora que aún no tiene conocimiento de ella y quiere hacerla, tenga toda la información a nivel de ubicaciones y localizaciones de dichos murales. Pudiendo así, hacerla y disfrutar de ella.

2. PROPUESTA DIDÁCTICA

- Nivel Educativo: 2º de Bachillerato.
- Materia: Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICS-II).
- Duración: Dos semanas de clase, o lo que es lo mismo, 6 horas lectivas. Todo ello pudiendo completarse como deberes en casa siempre y cuando el profesor se asegure de que el alumnado dispone de los medios necesarios. En caso contrario existe la solución de habilitar un aula con los medios en horario extraescolar, previa autorización de la dirección del centro.
- Objetivos:
 - ❖ Introducción a la realidad aumentada.
 - ❖ Qué es la realidad aumentada geolocalizada.
 - ❖ Conocer diferentes tecnologías para implementar realidad aumentada geolocalizada.
 - ❖ Manejar la tecnología PlayVisit.
- Competencias:
 - ❖ Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
 - ❖ Competencia digital.
 - ❖ Aprender a aprender.
 - ❖ Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

3. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

- Material necesario:
 - ❖ Ordenador con todos sus componentes.
 - ❖ Conexión a internet.

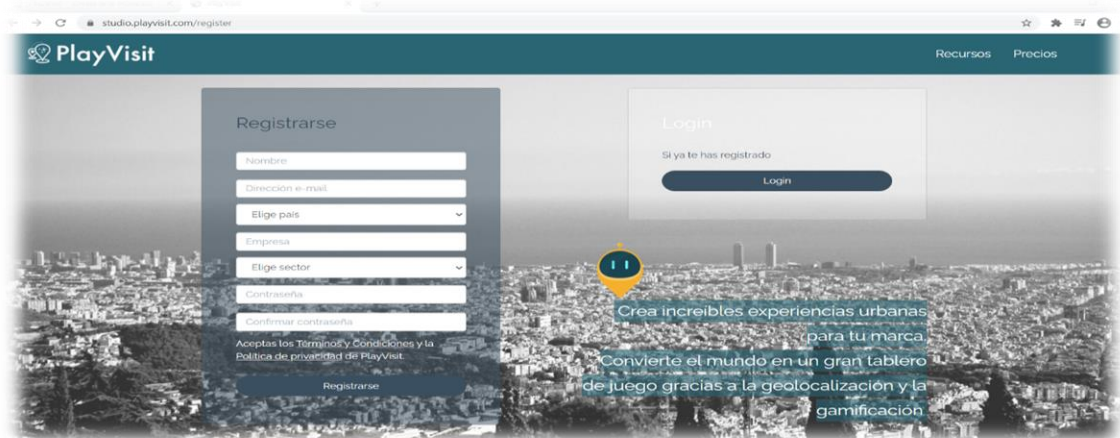
- Desarrollo de la actividad.
 - ❖ 1º día: Introducción a la realidad aumentada, teoría videos y búsqueda de información por internet.
 - ❖ 2º día: Realidad aumentada geolocalizada y conocer diferentes tecnologías asociadas a este área. Teoría, videos y búsqueda en internet de estas tecnologías.
 - ❖ 3º día: Registro e Introducción a PlayVisit.
 - ❖ 4º día: Implementación de la ruta.
 - ❖ 5º día: Implementación de la ruta.
 - ❖ 6º día: Implementación de la ruta y comprobación por parte del profesor.

4. IMPLEMENTACIÓN DE LA ACTIVIDAD

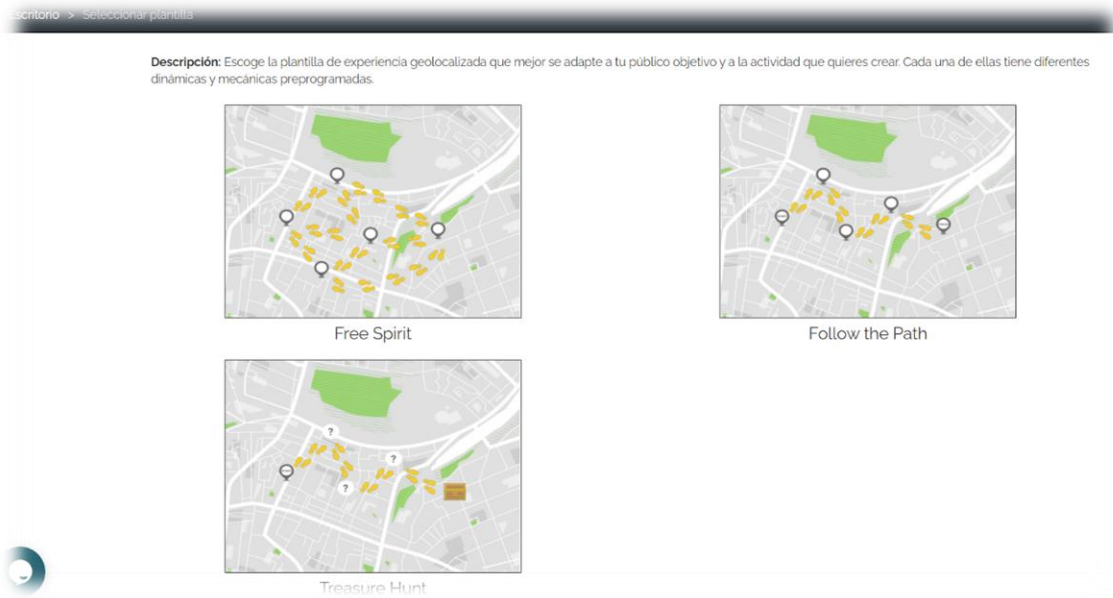
Lo primero de todo que debemos hacer, es proceder a registrarnos en PlayVisit, de manera que podamos tener acceso a la tecnología en cuestión y así, poder empezar a desarrollar la ruta. Llegará la confirmación al e-mail introducido y ya podemos logarnos.



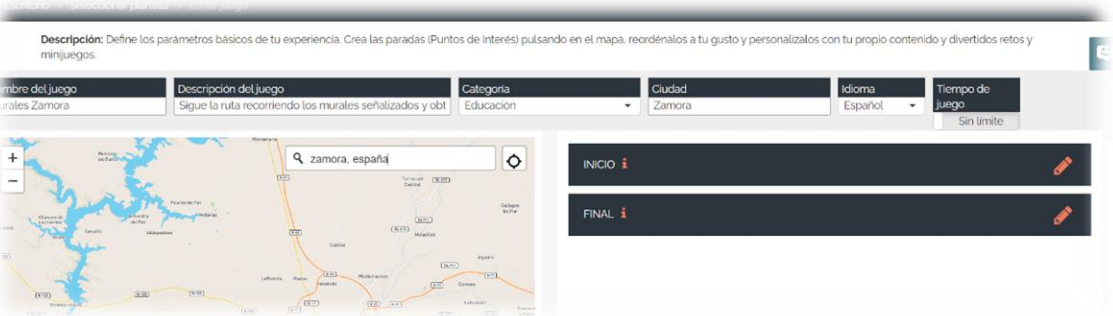
Logarnos e introducción de la contraseña.



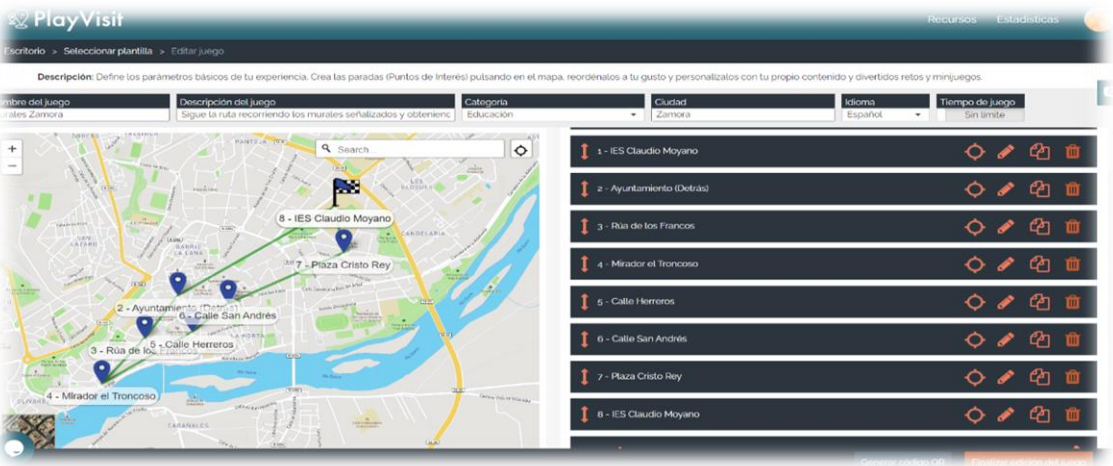
Clicamos en juego nuevo y seleccionamos sigue el camino.



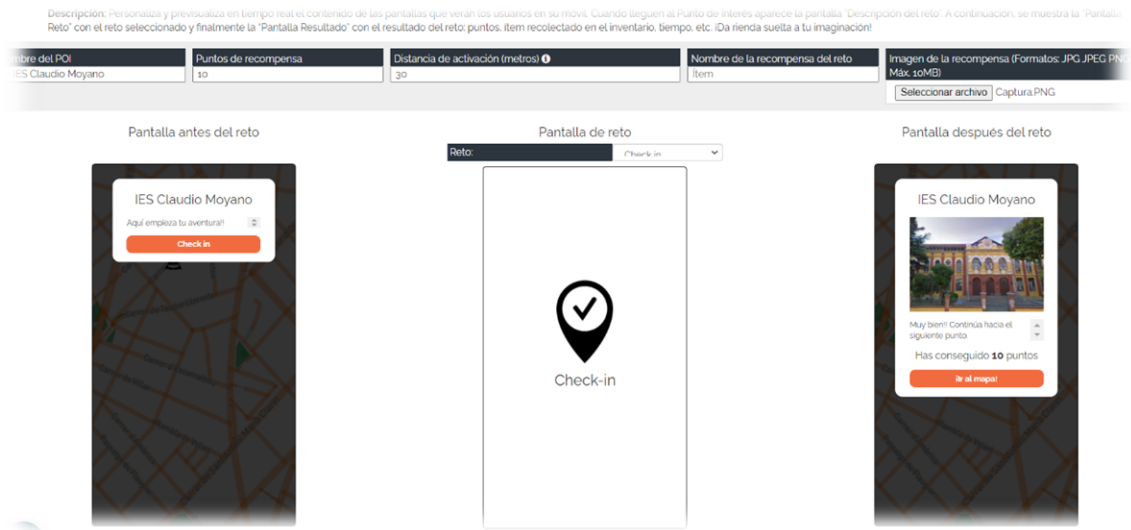
Configuración inicial.



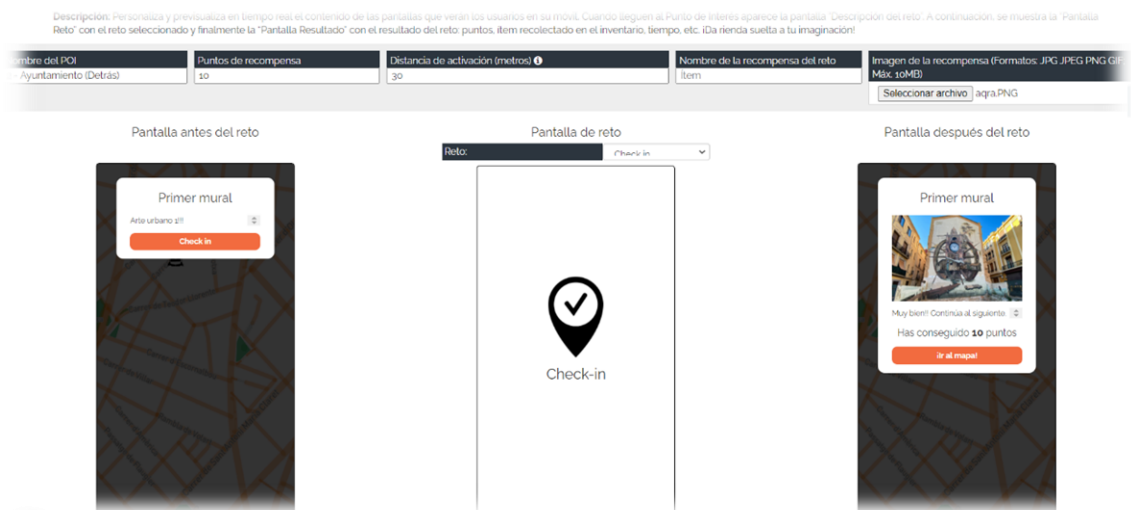
La ruta comienza y termina en el IES Claudio Moyano, pasando por 6 ubicaciones que contienen murales o grafitis urbanos. Pudiendo ampliar puntos de visita.



Ejemplo de la primera ubicación.

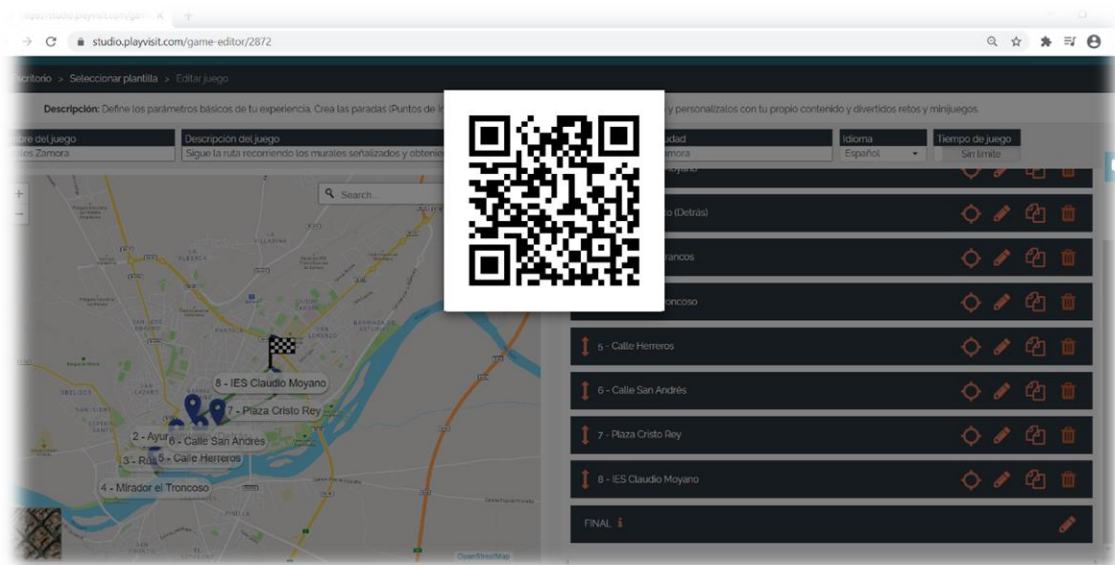


Ejemplo de la segunda ubicación.

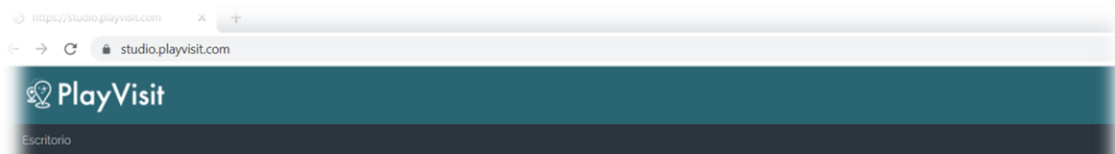


Por último, y después de completar el resto de paradas generamos el QR code.





Lo hago público y genero la url.



<https://studio.playvisit.com/app/2872>