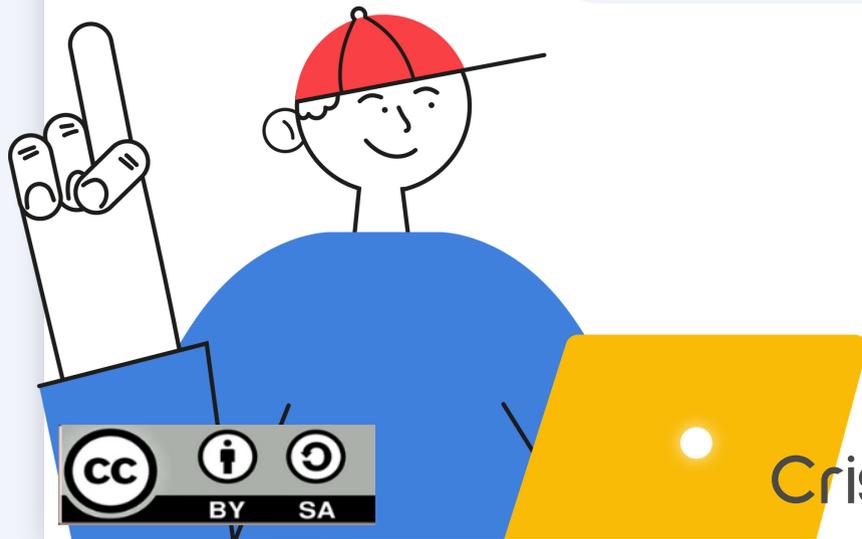


Edición de vídeo y realidad aumentada



JORGE MANRIQUE 2022/2023

Sesión 1



Cristina García Rodríguez

Introducción



¿Qué diferencia hay entre RV y RA?

Escribe lo que crees escaneando el BIDI



SCAN ME



REALIDAD AUMENTADA

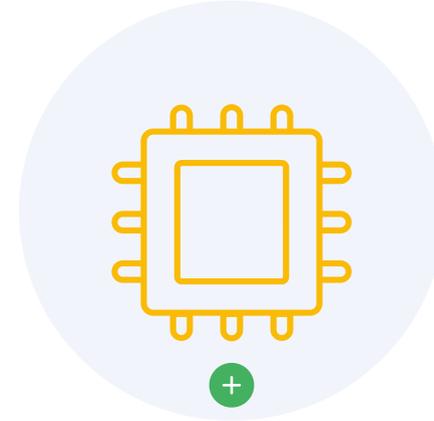
Se complementa con el entorno real.

Se pueden usar gafas pero que permitan ver el alrededor.

Se pueden usar dispositivos móviles

DIFERENCIAS

¿REALIDAD
MIXTA?



REALIDAD VIRTUAL

Ambiente artificial.

Experiencia sensorial completa.

Generalmente con gafas que anulan el alrededor.





HERRAMIENTAS DE REALIDAD VIRTUAL



Son muchas las herramientas de realidad Virtual.

¿De cuáles disponemos nosotros?



No siempre hay para todos



+ info



La VR nos puede dar...

Sensaciones transportándonos a otros lugares, viajando.

Experiencias Para trabajar contenidos.

Adrenalina a través de diferentes experiencias, rompiendo la rutina.

Prestablecidos

De creación propia



¿Qué experiencia vamos a disfrutar?



¿Qué pueden hacer?

- Vídeos
- Juegos
- Películas
- Actividad física

+ info



PRECAUCIONES CON VR



Tenemos en cuenta

- Espacio de juego sin riesgos
- Tocar al compañero
- Tiempo de uso

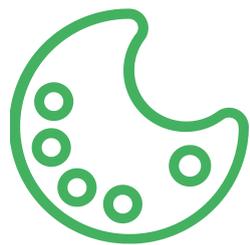
+ info

AL PONERNOS LAS GAFAS...



- Comprobamos la nitidez moviendo hacia arriba o abajo las gafas.
- Si nos cuesta ver, ajustamos el espacio entre lentes.
- Tendremos suficiente espacio para mover los brazos.

Propuesta didáctica

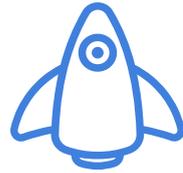


Propuesta en VR

Fase de familiarización



PRESENTACIÓN
DEL PROYECTO



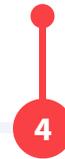
ORGANIZACIÓN DE
GRUPOS DE TRABAJO



TRABAJO DE
EQUIPOS



VISUALIZACIÓN VR Y
TRABAJO



COMPARTIR LA
EXPERIENCIA



Pasos que seguiremos durante la sesión





Presentación del proyecto





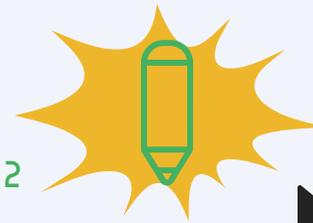
¡Arrancamos!
¡Formamos
equipos!



Equipo 1.



Equipo 2

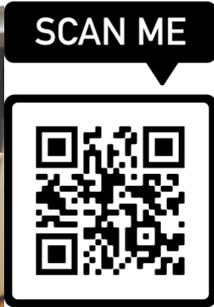


Equipo 3



Equipo 4





Reto 1

Paso 1. Accedemos a Quizziz con joinmyquizz.com o en el qr:



Reto 2

Consigue el código del reto 1 para acceder a este.



Reto 3

Aprende con el Guernica y ¡vívelo!



Reto 4

Conoce otras obras de nuestro artista



Reto 5

Conviértete en Picasso

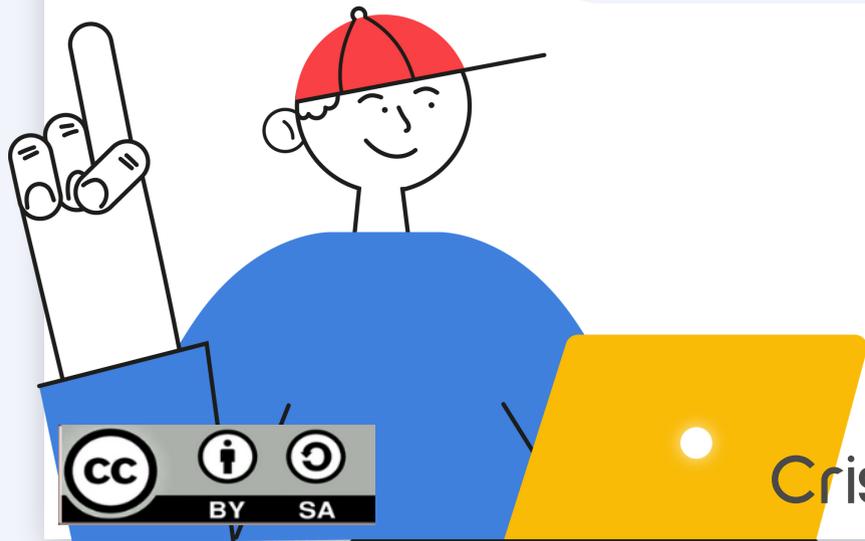
Edición de vídeo y realidad aumentada



JORGE MANRIQUE 2022/2023

Sesión 2

Cristina García Rodríguez



Reto 1



Paso 1. Accedemos a Quizziz con joinmyquizz.com o en el qr:

Reto 2



Consigue el código del reto 1 para acceder a este.

RETOS



SCAN ME

El miércoles pasado...



Reto 3

Aprende con el Guernica y ¡vívelo!



Reto 4

Conoce otras obras de nuestro artista



Reto 5

Conviértete en Picasso

Reflexionamos con la VR

¿Qué os parece como herramienta didáctica?

¿Qué posibilidades podemos atribuirle para realizar proyectos de aula/centro?

A la experiencia trabajada, ¿Cómo podríamos mejorar o ampliar la propuesta?





TIEMPO DE PRÁCTICA

¿Qué saber antes de empezar a planificar?

1. ¿Qué vamos a trabajar?

2. ¿Qué posibilidades tienen las gafas de VR?

3. ¿Cómo vamos a organizar los equipos de trabajo?

4. ¿Cómo hacer una buena propuesta en VR?

5. Elementos curriculares



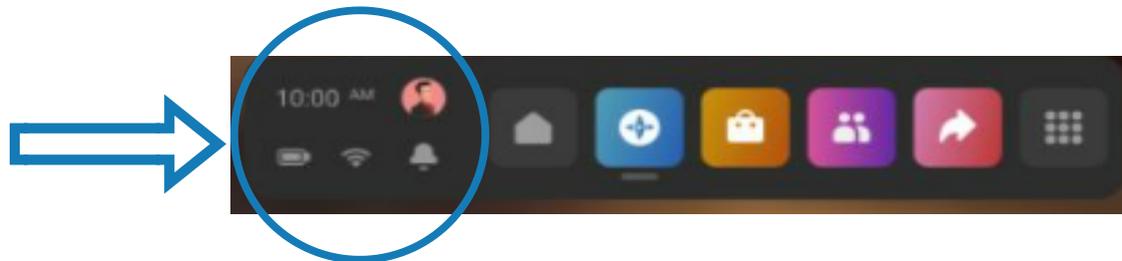
Ahora vosotros



Emparejar con un dispositivo - trabajar con el del centro.

- Descargar app oculus
- Vincular dispositivos a partir de la clave que aparece en pantalla

Conectar a red wifi- Como en el móvil



Descargar aplicaciones

- Opción 1: desde la aplicación e instalarla en las gafas.
Opción 2: desde las gafas en el símbolo de la bolsa



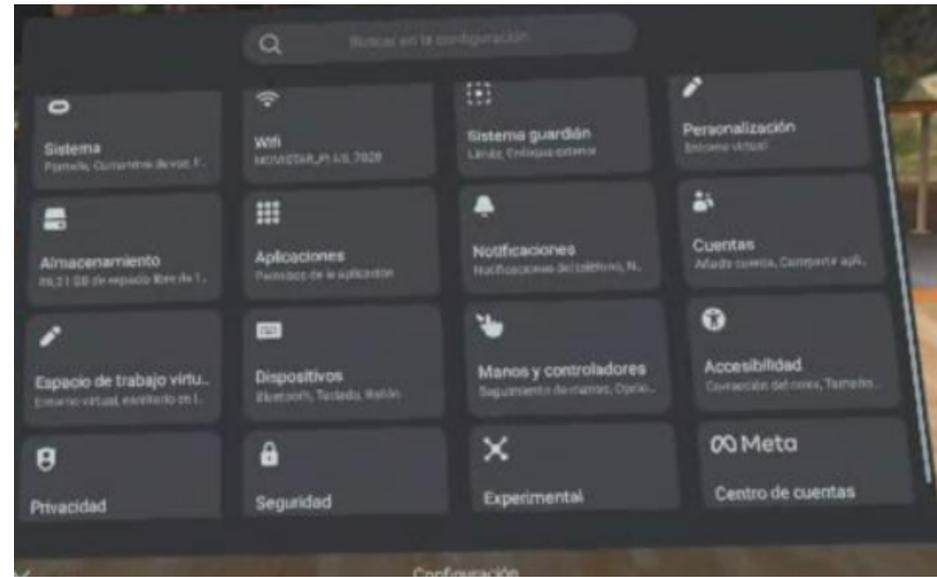
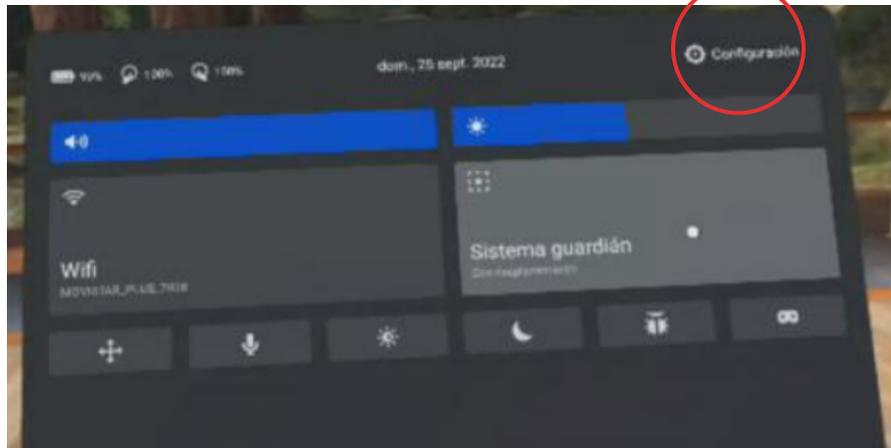
Ahora vosotros



Salir de un juego-
Pulsar boton "oculus"



Ajustes de las gafas

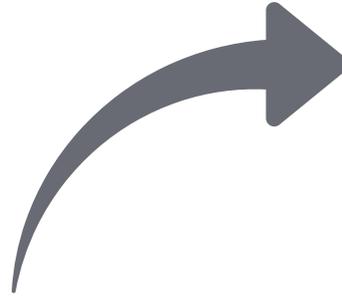


Pasos técnicos de uso a seguir para trabajar VR



Primeros pasos

1. Descarga la app.
2. Vincula las gafas.
3. Establece perímetro de seguridad.
4. Disfruta la experiencia



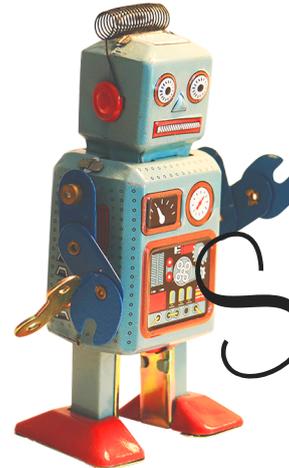
Modos:

- Normal
- Reducido
- Guardián (personalizado)



Gossip teacher

¡Podemos visualizar qué hacen nuestros alumnos a través de la app!



Sed creativos

Conocemos experiencias en el aula



Ejemplos prácticos

Algunas experiencias en
el aula.

OBJETIVOS:

- Conocer algunos elementos vivos y no vivos de las cuevas.
- Reflexionar sobre la importancia y cuidado del medio ambiente.
- Utilizar el lenguaje para la comunicación del pensamiento.

CONTENIDOS:

- La espeleología: la ciencia que estudia las cuevas.
- Elementos geomorfológicos de las cuevas
- Los seres vivos que habitan en las cuevas: el hábitat.

DENTRO DE LA TIERRA: LAS CUEVAS

Generar interés-VR

Nos preguntamos ¿Por qué hay carámbanos colgando? ¿Cómo se forman las cuevas? ¿Cómo podrían los animales vivir en la oscuridad?

2ª visualización- sabemos qué vemos

Reconocemos estalactitas, estalagmitas y animales que viven en cuevas, como troglobites.

Manipulación en el aula

Recreación de hallazgos

Ampliar experiencia

Se puede extender a la investigación de cuevas de agua y hielo.





Primaria

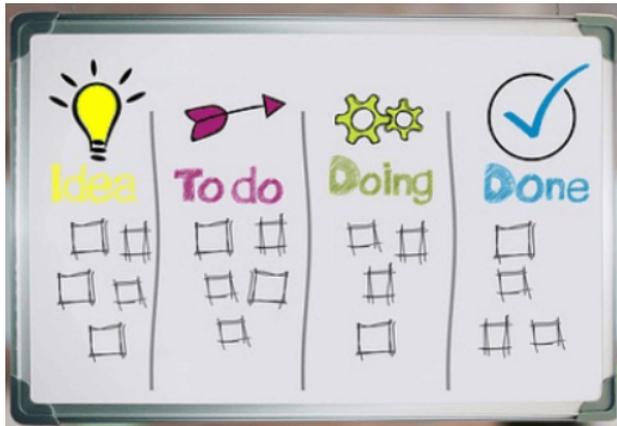


El sistema solar

¿Y SI LES HACEMOS DUEÑOS DE SUS CONOCIMIENTOS?

Observamos de qué punto partimos - ¿qué queremos aprender?

Kanvan



¿Cómo son el resto de planetas?

¿Quién investiga el universo?

¿Y si la luna desaparece?

¿Qué tiene nuestro planeta que no tengan los demás?

¿Qué pasa si la tierra deja de girar?

ESTIMULACIÓN

EXPERIMENTAR



Ideas rápidas



Más experiencias



FENÓMENOS GEOGRÁFICOS

PONERSE EN LA PIEL DE OTRA PERSONA

VER DENTRO DEL CUERPO

VER OTRAS CULTURAS

EXAMINAR AL DETALLE ELEMENTOS



POTENCIAR SU CREATIVIDAD

SUMERGIRLES EN EL ARTE

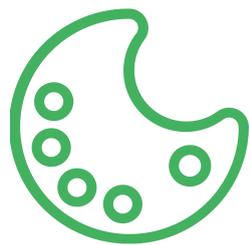
Think

OUTSIDE 





Propuesta didáctica



Propuesta en VR

Fase de investigación



ASIGNATURA Y TEMÁTICA



OBJETIVOS



CONTENIDOS



ACTIVIDADES



EVALUACIÓN



Mientras tanto...

Creamos situaciones de aprendizaje

Experimentamos

Trabajamos con vídeo 360

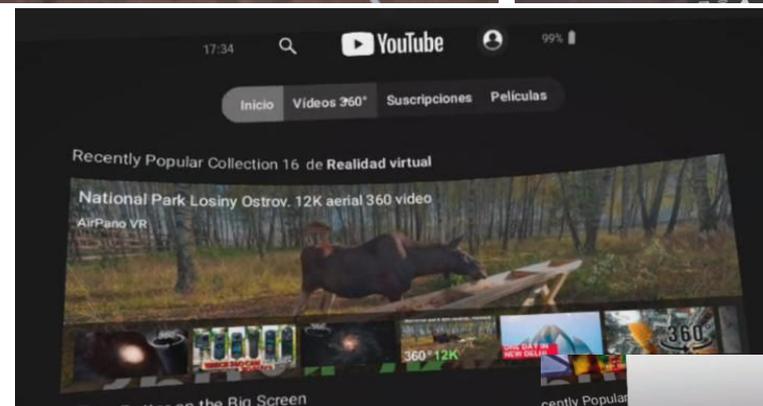
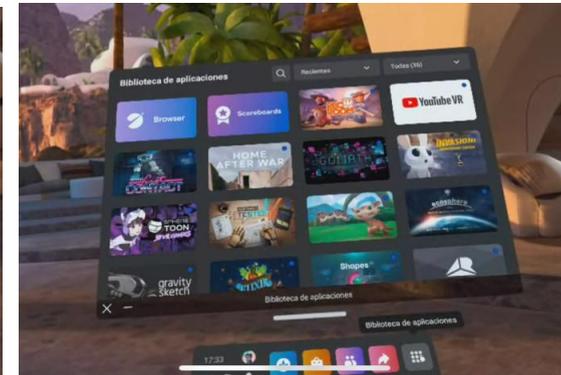


 Accede al menú principal

 Selecciona Youtube

 Ve a 360° y realiza una búsqueda

 Pulsa botón "oculus" para salir al menú principal.



Experimentamos



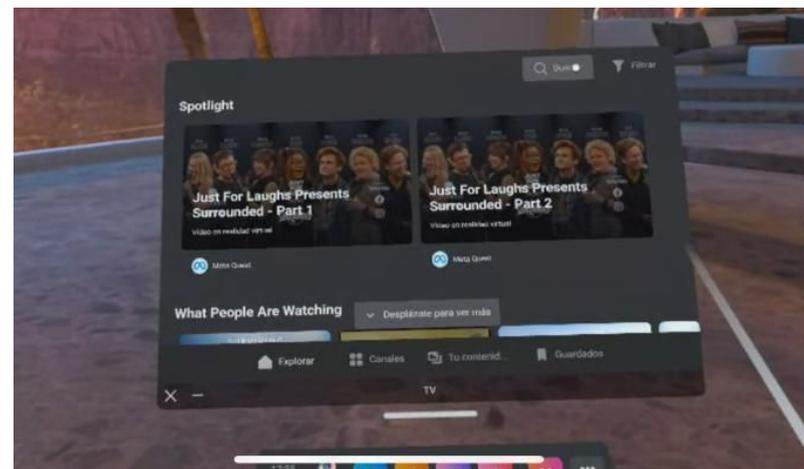
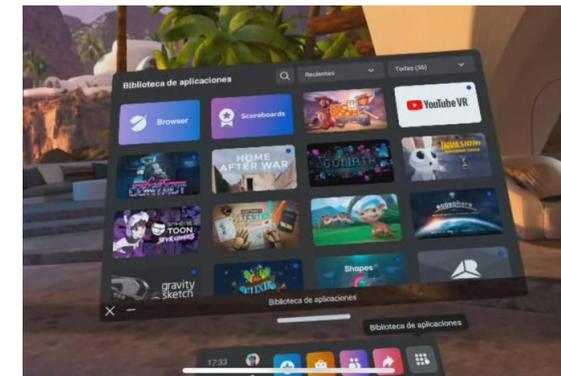
Trabajamos con vídeo 360

 Accede al menú principal

 Selecciona TV

 Realiza una búsqueda

 Pulsa botón "oculus" para salir al menú principal.



Ejemplos de realidades educativas en VR



Investigación
¡Juguemos!



Seguimos...
Investigando apps

Nuestra realidad puede ser otra...



¿Qué pueden hacer?

- Vídeos
- Apps



Dependiendo de nuestro objetivo usaremos...



APLICACIONES PARA CREAR CONTENIDO

20.00 h ✓✓

¿POR EJEMPLO?

20.04 h ✓✓

COSPACES



20.14 h ✓✓

¿PARA QUÉ SIRVE?

20.17 h ✓✓

PROGRAMAR NUESTRO MUNDO 360



20.20 h ✓✓

APLICACIONES HECHAS



21.04 h ✓✓

NOS AHORRA TIEMPO

21.06 h ✓✓

¡Y LA MAYORÍA GRATIS!

21.07 h ✓✓

¡¡OS CUENTO MÁS!!

21.14 h ✓✓



← → 🏠

APLICACIONES 360 PARA EL AULA EN APP STORE



Solar System VR
Solar Space VR
VR Space

InMind VR2
EduVenture VR
ThingLink

Google Arts and Culture
Google Spotlight Stories
Sites in VR

AnatomyLearning VR
Ocean Aquarium VR
Zoo Wild Animals

Pi VR (+posibilidades): libro
Ejemplo:



PIL VR



PI VR Animals



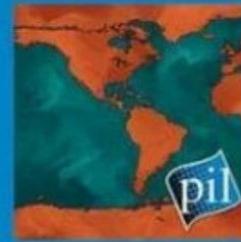
PI VR Space



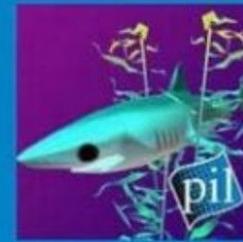
PI VR Food Science



PI VR Dinosaurs



PI VR Exploration



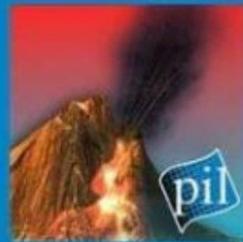
PI VR Oceans



PI VR How Things Work



PI VR Wildlife



PI VR Earth



PI VR Dinosaurs



PI VR Landmarks



PI VR Human Body

VÍDEO EXPERIENCIAS 360°



**Kamchatka
Volcano Eruption**
National Geographic



**Volcanoes: An
Immersive
Experience**
ZDF Enterprises



**Living with a
Hurricane's
Devastation**
New York Times



**Nepal After the
Earthquake**
ABC News



**360 Colorado
Tornado**
(independent)



**The Tornado
Experience**
MonogramTV



**Earthquakes
in Japan**
ABC News



**Expedition to the
heart of an active
Volcano**
RedBull



Ideas para el aula

FLIPPED CLASSROOM

BOOKTUBERS

RESOLUCIÓN DE ACTIVIDADES

FOMENTAR CREATIVIDAD

TUTORÍA: MENSAJES POSITIVOS

EXPLICACIONES ENTRE ALUMNOS

DEBATES



Gracias

