

MULTIREALIDADES DESDE UN CRA

DANIEL MIGUÉLEZ CARBAJO

DIPLOMADO EN EDUCACIÓN FÍSICA,
GRADUADO EN PRIMARIA Y

LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEL DEPORTE

MAESTRO EN EL CRA TRES RÍOS – VILLANUEVA DE CARRIZO - LEÓN



ASPECTOS A TRATAR EN LA JORNADA

- Sesión 15 de febrero de 2022 de 17:30 a 19:30
 - 1. PRESENTACIÓN
 - 2. PUNTO DE PARTIDA
 - 3. CONCEPTOS
 - 4. APLICACIONES Y ACTIVIDADES
 - 5. PROGRAMAS DE DESARROLLO



1. PRESENTACIÓN



- Somos el aula de La Milla del Río y Villanueva de Carrizo del CRA Tres Ríos en la provincia de León.
- Somos un centro CoDiCe TIC nivel 5.
- Una característica que nos define es la inquietud por llegar a conectar tecnológicamente con los alumnos/as.
- Y otra es acercar la tecnología al ámbito rural.
- El proyecto de innovación educativa lo llevamos a cabo el curso pasado dos maestros itinerantes con especialidades de primaria, educación física y música (Daniel y Natalia).
- Siempre estamos metidos en todos los proyectos posibles... este año:
 - PIE INGENIA
 - PIE APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO CON MINECRAFT EDUCATION EDITION

2. PUNTO DE PARTIDA



3. CONCEPTOS

	Realidad Virtual	Realidad Aumentada	Realidad Mixta
Inglés	VR Virtual reality	AR Augmented reality	MR Mixed reality
Español	RV	RA	RM

- Evolución de conceptos al evolucionar la tecnología y dar cabida a sus nuevas posibilidades.
- Ejemplos claros de conceptos.

3. CONCEPTOS

- DISPOSITIVO
- APP
- MARCADORES
- STEM
- CÁMARA 360º
- GAFAS



APLICACIONES PARA TRABAJAR LOS IDIOMAS CON REALIDAD AUMENTADA



WONDERSCOPE

TRANSLATE
GOOGLE

MONDLY AR

ME HAN
DADO
CALABAZAS



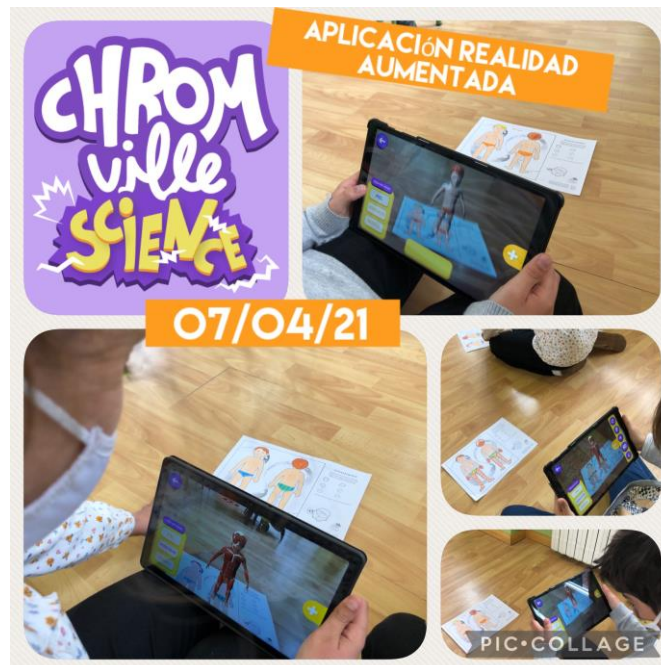
APLICACIONES PARA TRABAJAR LAS CIENCIAS DE LA NATURALEZA CON REALIDAD AUMENTADA Y REALIDAD VIRTUAL

**MERGE EXPLORER Y
MERGE OBJECT**

**AR HUMANS
ORGANS**

ASSEMBLR

**CHROMEVILLE -
BARCY
CHROMEVILLE
SCIENCE**



**MAGIC
T-SHIRT**

Daniel Miguélez Carbajo



MERGE EXPLORER

Recopilación de varias actividades educativas. Explorer permite a los estudiantes investigar un volcán, las capas de la tierra, examinar un gran tiburón blanco y sostener la tierra en la palma de sus manos. Más de 100 simulaciones científicas interactivas.

MERGE OBJECT VIEWER

Más de 1.000 objetos con ayudas didácticas digitales ejercicios prácticos y reales que desarrollan la ciencia y STEM. Objetos que poder ver en RA/RV.

MERGE EXPLORER



<https://www.99images.com/apps/tools/com.MergeCube.ObjectViewer>



<https://apkfab.com/galactic-explorer-for-merge-cube/com.MergeCube.TheSolarSystem>

MERGE OBJECT VIEWER



MERGE CUBE

También permite importar en el programa objetos en glTF y cargarlos luego

Cgtrader.com

Sketchfab.com

[Galería 3D google](#)

Para ello hay que entrar en [Merge Cube Edu Dashboard](#) una vez se haya activado la licencia Premium o de prueba y subir los archivos en .zip

- Ejemplo con Júpiter y sus lunas.

ASSEMBLR, ASSEMBLR STUDIO Y ASSEMBLR EDU

[LICENCIA](#)

[Descarga Assemblr Studio](#)

PROGRAMAS DE DESARROLLO DE AR





APLICACIONES PARA TRABAJAR LAS CIENCIAS SOCIALES

CON REALIDAD VIRTUAL

MOZILLA HUBS

CoSpaces

[LICENCIA](#)

[Descarga Microsoft Store](#)

[Página web y programa](#)

Conoce las localidades del CRA TRES RÍOS

Sede del CRA 	Aula La Milla del Río 	Aula Villanueva de Carrizo 	Aula Cimanes del Tejar 
	Aula Llamas de la Ribera 	Aula Quintanilla de Sollamas 	Aula Rioseco de Tapia 

Proyecto de innovación PIE EXPLORA

my360º

[Enlace a la web](#)

Daniel Miguélez Carbajo





APLICACIONES PARA TRABAJAR LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA

CON REALIDAD AUMENTADA



QUIVER 3D

INK-
HUNTER

CHROMEVILLE

CHROMEVILLE
SCIENCE

Y como actividad final de plástica elaboramos nuestras propias “Google Cardboard”





APLICACIONES PARA TRABAJAR LA ACTIVIDAD FÍSICA Y JUEGOS CON REALIDAD VIRTUAL

EPIC ROLLER COASTERS

NUESTRO PROYECTO TERMINÓ PERO FUIMOS MÁS ALLÁ...

**Fuimos seleccionados para presentar
una ponencia en la feria TICyL'21
online por TEAMS**



11'00 a 11'30 | I Presentación simultánea PIE de primaria y secundaria

Es importante leer detenidamente la información de cada uno de los proyectos de innovación que se presentan para seleccionar aquellos en los que se vaya a participar.

PRESENTACIÓN PROYECTO 1: “Virtualizando los pueblos”.

PIE/Etapa: Explora / Primaria.

Centro: CRA TRES RÍOS - Carrizo – León.

Temática: Realidad virtual.

Resumen del contenido de la presentación: Ante la despoblación que sufre nuestro entorno rural, el desarrollo de iniciativas tecnológicas en un CRA es un aliciente que debe ser potenciado. Alumnos/as de aulas de diferentes edades de la escuela rural han experimentado la realidad virtual y la usan en sus clases gracias al avance de las conexiones de Escuelas Conectadas.

Experiencias desde las áreas de Ciencias de la Naturaleza, Ciencias Sociales y Plástica que enfocan el aprendizaje y motivan al alumnado lejos de las ciudades. Desde ver un cuerpo por dentro, hacer una visita virtual con cámaras de 360º, crear un espacio de aprendizaje para la Prehistoria o hacerse un tatuaje virtual... en cada detalle hay un aprendizaje y un recuerdo para toda la vida.

TODO ES POSIBLE...

**¡TODO LO QUE PODÁIS VER EN LA
PANTALLA DE LA TABLET O MÓVIL SE
PUEDE GRABAR Y CONVERTIR EN
REALIDAD!**