

PROYECTO VR360 UPCTEXPERIENCE: REALIDAD VIRTUAL Y 360º EN LA EDUCACIÓN

¿Eres docente y quieres mejorar tus competencias digitales? ¿Quieres que tus estudiantes disfruten de una experiencia inmersiva única y participen en el I Concurso Escolar de Cortos VR? ¿Quieres que tu centro cuente con una novedosa equipación tecnológica?

→ [Inscríbete](#) y ¡¡¡ no te quedes sin tu plaza !!!

(<https://forms.gle/D7UANGbH2JMuE9j87>)

Convocatoria abierta hasta el 24/02/2021 (incluido)!!

Este proyecto tiene como objetivo principal promover la cultura científica, tecnológica e innovadora, empoderar a los centros educativos (gracias al uso de la Realidad Virtual (VR), en formato 3D estereoscópico y/o 360º como eje central de las acciones), y proporcionar referentes femeninos STEM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, y Matemáticas) a estudiantes de edades tempranas.

Para ello se proponen una serie de acciones independientes entre ellas pero que realizadas en su conjunto ofrecen un mayor beneficio para estudiantes, docentes y centros:

ACCIÓN 1: Curso de Formación para Docentes (Gratuita).

ACCIÓN 2: Taller Didáctico con VR y 360º (Gratuito).

ACCIÓN 3: I Concurso Escolar Cortos "Mujer y Ciencia" VR.

Aquellos centros que participen en el proyecto recibirán de regalo un **"KIT DE REALIDAD VIRTUAL"** (tienen prioridad aquellos centros que participen en todas las acciones del proyecto).

* Para cualquier duda o sugerencia puedes contactar en paqui.rosique@upct.es

ACCIÓN 1: Curso de Formación para Docentes (Gratuita). “Realidad Virtual y 360º en la Educación”.

Este curso ofrece a sus participantes la oportunidad de conocer en qué consiste la Realidad Virtual (VR) y descubrir las diferentes posibilidades pedagógicas que esta tecnología puede aportar a la Educación. Se mostrará el potencial de la Realidad Virtual y la facilidad que ofrece para introducir transversalmente contenidos didácticos tradicionales o de otra índole como puede ser la perspectiva de género. Se presentará algunas de las tecnologías emergentes actuales, focalizándose en la RV en 3D y 360 grados como un recurso adicional para ser utilizado por el docente en el aula y que permita potenciar determinadas áreas de conocimiento.

Curso impartido a través del Plan de Formación del CPR Región de Murcia: <http://www.educarm.es/placentrodeprofesores> (Cod. 0613: Realidad Virtual y 360º en la Educación).

Modalidad Presencial en línea (**mediante videoconferencia**):

Horario: Martes y jueves: 3, 8, 10, 15, 17, 22, 24 y 29 de marzo de 2022.
de 16:00 a 18:00 horas.

Destinatarios: Profesorado de enseñanzas no universitarias de la Consejería de Educación y Cultura de centros educativos sostenidos con fondos públicos de la Región de Murcia: todos los puestos docentes. No se precisa de formación previa.

Inscripción: Debe rellenarse el formulario de inscripción del proyecto e inscribirse al curso a través de la plataforma de Educarm. Para la inscripción en Educarm se recomienda seguir los siguientes pasos

1. Acceder a la zona privada de Educarm
2. Pulse en el icono (Actividades de formación) para acceder al plan regional de formación
3. En el campo "Buscar" debe escribir el código **0613** y pulsar el botón "Buscar"
4. Pulse en el botón INSCRÍBETE
5. Compruebe que los datos son correctos y acepte la inscripción.

**Curso “Realidad Virtual y 360º en la Educación” Cod 0613
Convocatoria abierta hasta el 24 de febrero !!**

ACCIÓN 2: Taller didáctico en el aula (Gratuito). “Realidad Virtual y Mujeres STEM”.

Los Centros de Educación de la Región de Murcia que impartan los niveles de primaria o secundaria (a través de su dirección o de un profesor responsable de la actividad) pueden inscribirse para participar en el taller “Realidad Virtual y Mujeres científicas” organizado por el proyecto. La propuesta es gratuita y se realizará en el centro solicitante a lo largo de una jornada fijada entre los meses de abril - mayo.

Este taller tiene una triple finalidad:

- a) Acercar y presentar a los estudiantes referentes femeninos STEM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, y Matemáticas). Para ello se propondrán a los estudiantes tareas consistentes en elaborar contenido inmersivo sobre referentes femeninos STEM, para lo cual tendrán que realizar una investigación previa, empleando los medios y fuentes de información a su disposición, para obtener la información necesaria. Posteriormente se elaborarán sus propios contenidos inmersivos sobre lo aprendido y enseñarán o divulgarán al resto de la clase o centro.
- b) Formar a los estudiantes en competencias digitales, específicamente en la tecnología de Realidad Virtual/360º. Para ello se proporcionará al alumnado una formación, en formato taller o clase práctica, en creación y edición de contenido en Realidad Virtual (vídeos 360º o videos/animaciones 3D realizadas con herramientas informáticas.).
- c) Proporcionar al centro y a sus docentes recursos didácticos y metodologías innovadoras que pueden ser aplicadas en diferentes áreas de conocimientos.

Los docentes aplicarán una metodología activa y colaborativa, basada en proyectos y atendiendo a la diversidad de sus estudiantes y favoreciendo la inclusión en el aula. Para ello organizarán grupos de trabajo heterogéneos y propondrán las tareas a realizar por el estudiantado. Esta tarea consistirá en investigar y obtener información sobre referentes femeninos del ámbito STEM y desarrollar contenido en Realidad Virtual para divulgar lo aprendido. El alumnado recibirá formación adaptada a su nivel educativo y actividades didácticas en las que participe. Estos talleres serán realizados en el propio centro solicitante, contara con un monitor-tutor ofrecido por el proyecto y se precisará de la participación de los propios docentes del centro, afianzando así el vínculo existente entre profesorado-alumnado.

El equipo docente del centro tendrá a su disposición material didáctico ya elaborado, así como de asesoramiento continuo, para poder ampliar o replicar la actividad una vez finalizado el taller. Todas las actividades propuestas pueden adaptarse a las diferentes edades y está en la mano del docente realizar tantos cambios como estime oportunos para su mejor aprovechamiento didáctico. Por lo tanto, las actividades propuestas deben entenderse sólo como orientaciones y será cada docente quien, con su buen hacer, le saque el máximo partido para su alumnado.

En esta acción los estudiantes pueden desarrollar su creatividad y habilidades comunicativas, y se erigen como protagonistas absolutos, de manera que les será posible empoderarse y hacer suya la idea de la que se pretende divulgar, además de los conocimientos adquiridos.

**Talleres “Realidad Virtual y Mujeres científicas”
Convocatoria abierta hasta el 24 de febrero !!**

ACCIÓN 3: I Concurso Escolar Cortos VR “Mujer y Ciencia” .

Para incentivar la participación de centros y alumnado, incrementar su motivación y maximizar el número de referentes femeninos presentados, se ha propuesto un concurso de cortometrajes en formato VR/360º bajo la temática “Mujer y Ciencia”.

El Concurso de Cortos VR se desarrollará en dos fases, garantizando en cada una de ellas la objetividad e imparcialidad del procedimiento:

- a) Primera fase: selección de los representantes del centro educativo, donde cada centro deberá seleccionar los mejores cortos para cada categoría. En esta primera fase los grupos de trabajo presentarán al resto de estudiantes de su centro el corto desarrollado, propiciando la interacción de los grupos de trabajo, haciendo partícipes al alumnado del proceso de enseñanza, y dando lugar a un aprendizaje entre iguales o coaprendizaje. Se podrá presentar un máximo de 2 propuestas por centro para cada categoría.
- b) Segunda fase: selección de finalistas. Se presentarán los cortos seleccionados de cada centro en una jornada multitudinaria, y un jurado multidisciplinar seleccionará los trabajos finalistas para cada categoría (correspondiente con los diferentes niveles educativos). Como colofón de esta fase, se realizará la entrega de premios, donde se otorgará un premio para el centro escolar al que pertenecen los estudiantes. A todos los participantes se les expedirá un certificado de participación y un pequeño obsequio.

I Concurso Escolar Cortos VR “Mujer y Ciencia” Convocatoria abierta hasta el 20 de junio