

I Congreso de Digitalización Educativa de Castilla-La Mancha

#DigEduCLM

25 de Marzo 2023

Título: **HERRAMIENTAS DIGITALES, AR Y VR**

Autor/a: **M^a Eva García Serrano**
Centro: **CIFP AGUAS NUEVAS**



**HERRAMIENTAS
DIGITALES, AR Y
VR**

☒ □

CIFP AGUAS NUEVAS
PONENTE: M^a EVA GARCÍA
SERRANO



□ □ □ □ □ ●

☒ ☒ ↘

Aprendizaje a través de metodologías activas:

TRABAJO EN TEAMS





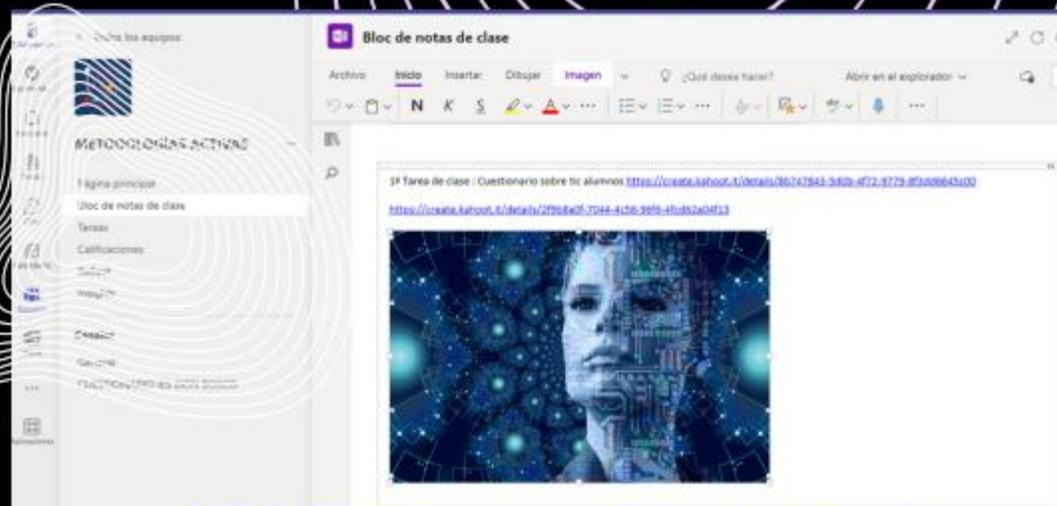
Objetivos de la actividad

Uso de herramientas digitales, sobre todo dentro de Educamos como Teams, Onenote, Gernially, Canva, office 365, etc

Interacción y colaboración entre los alumnos de forma constante.
Creación de salas colaborativas y compartición de información de manera instantánea.
Motivar al alumnado con el uso de herramientas innovadoras.
Introducir la gamificación en el aula.
Difusión de material divulgativo con la creación de pósters

ENLACES

- 1ª Tarea de clase :
Cuestionario sobre tic
alumnos
<https://create.kahoot.it/details/8b747843-5d0b-4f72-9779-8f3dd6645c00>
- <https://create.kahoot.it/details/2f9b8a0f-7044-4c56-96f6-4fcd62a04f13>



Kahoot!

Kahoot!

Tecnología

28 jugadas · 577 jugadores

Participa respondiendo las siguientes preguntas para conocer cuanto sabes de tecnología

🔓 Un kahoot público

 JDuarteC

Actualizado hace 2 años



Inicia sesión en Kahoot!

Inicia sesión para jugar este kahoot y descubre otros millones más que te encantarán.

Preguntas (19)

1 - Quiz

¿Que entiendes por sustentabilidad?

2 - Quiz

¿Que es innovación?

3 - Quiz

Señale que objeto tecnológico posee la misma función pero distinta característica: Disco Duro

4 - Quiz

Señale cual de las siguientes alternativas corresponde a una necesidad Fisioloica

TAREA DE LOS ALUMNOS



1ª PARTE: En grupos de 3-4 personas hacer una búsqueda del parque nacional que te han asignado y encontrar los itinerarios o rutas que se pueden hacer.

https://www.google.com/maps/d/u/0/viewer?msa=0&hl=es&ie=UTF8&t=m&ll=36.00772909693282%2C-7.46572500000001&spn=15.049355%2C20.819092&source=embed&mid=11VCSyAaCxxkGrBsLOX_AMtKYah86A&z=4

1. Parque Nacional de Aigüestortes i Estany de Sant Maurici
2. Parque Nacional de Cabañeros
3. Parque Nacional de Garajonay
4. Parque Nacional de Doñana ▶
5. Parque Nacional de Ordesa y Monte Perdido
6. Parque Nacional de los Picos de Europa
7. Parque Nacional del Teide
8. Parque Nacional de Sierra Nevada

Parques naturales nacion...

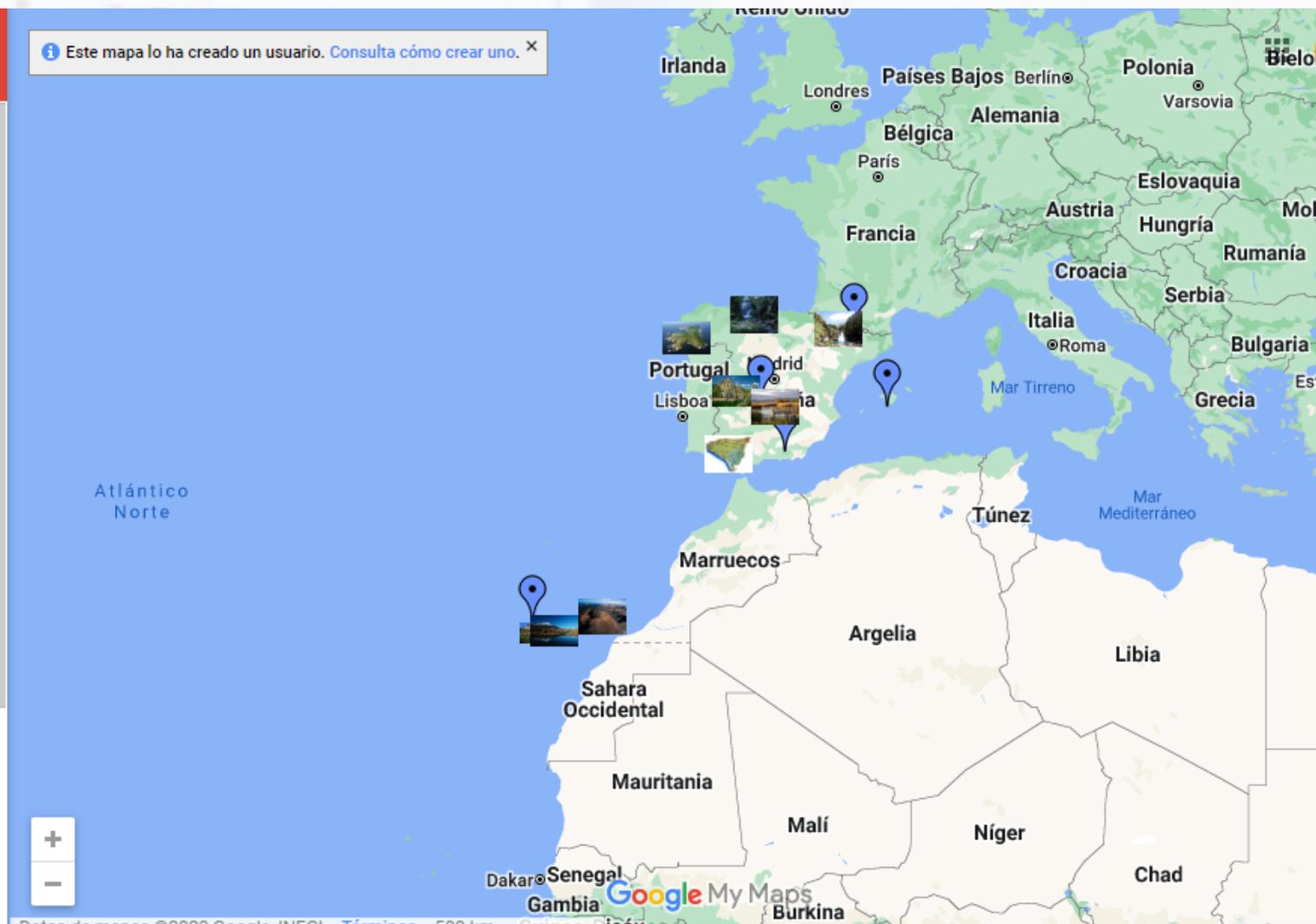
▼ Dentro de toda la temática del Medio Ambiente, no hay que olvidar la gran diversidad de Parques Naturales que hay en 5.439 vistas
Publicado el 17 de junio de 2015

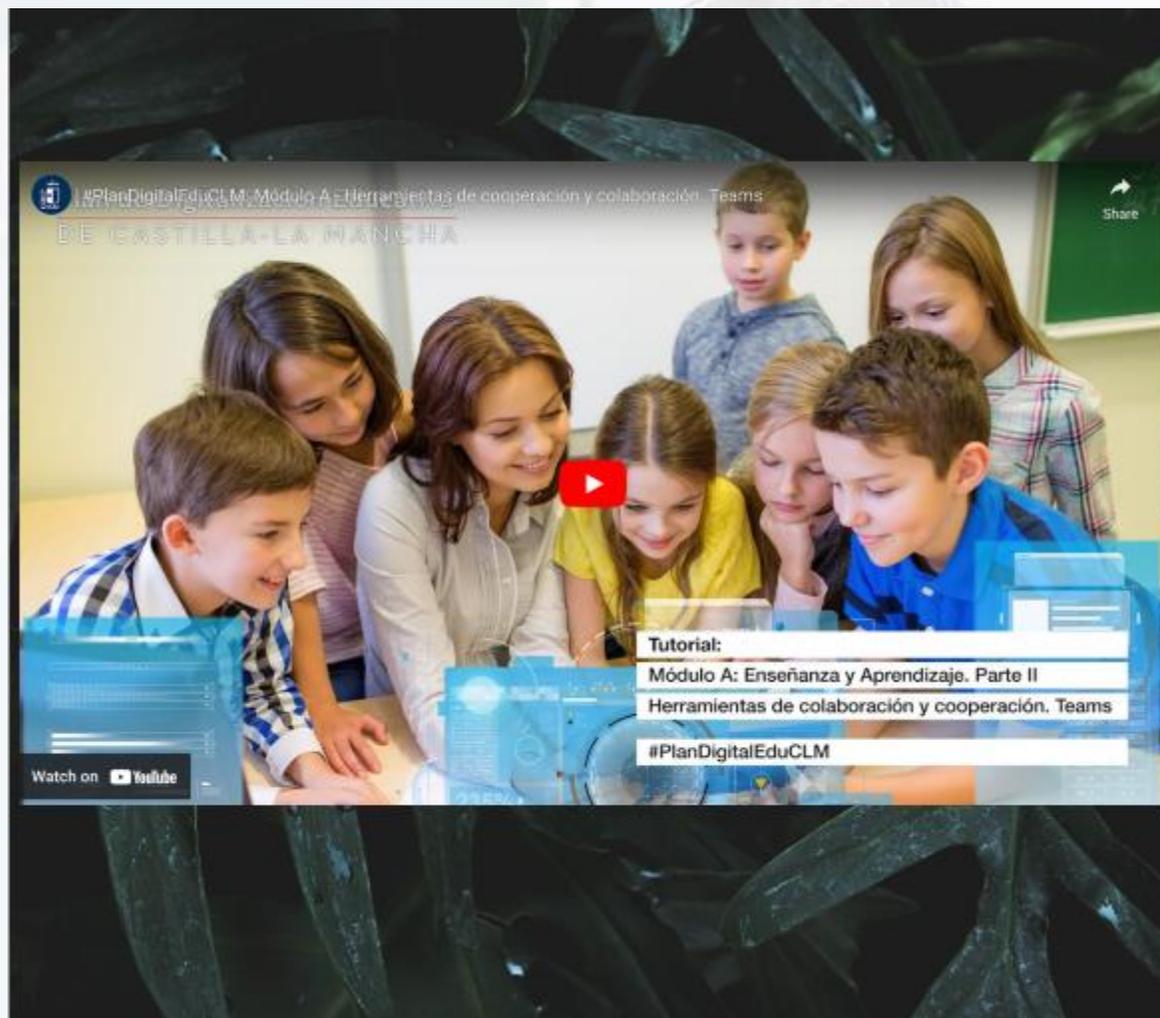
COMPARTIR

✓ Capa sin nombre

- Parque Nacional de Aigüestortes i Estany de...
- Parque Nacional Marítimo-Terrestre del Arc...
- Parque Nacional de Cabañeros
- Parque Nacional de la Caldera de Taburiente
- Parque Nacional de las Islas Atlánticas de G...
- Parque Nacional de Doñana
- Parque Nacional de Garajonay
- Parque Nacional de Monfragüe
- Parque Nacional de Ordesa y Monte Perdido
- Parque Nacional de los Picos de Europa
- Parque Nacional de Sierra Nevada

Este mapa lo ha creado un usuario. Consulta cómo crear uno.





DESCUBRIMOS EL ONENOTE

<https://crfpcastilla.sharepoint.com/:o:/s/METODOLOGASACTIVAS/Er35csWafvdMt887z0Oq7OYBaoBooUwEzfjoH21gFTsfHQ?e=eq5aRz>

The screenshot shows the Microsoft OneNote interface. The title bar at the top reads 'OneNote' and 'METODOLOGÍAS ACTIVAS Bloc de notas'. The ribbon includes 'Archivo', 'Inicio', 'Insertar', 'Dibujar', 'Vista', and 'Ayuda'. The 'Inicio' ribbon is active, showing options for font (Segoe UI, size 18), bold (N), italic (K), underline (S), and color (A). The left sidebar shows a navigation pane with a search icon and a list of pages: 'Bienvenido', '_Biblioteca de conteni...', '_Espacio de colaborac...', '_Exclusivo para profes...', 'David Nieto Torres', 'Ignacio Del Olmo Lóp...', 'José Carlos Navarro P...', 'LUIS MARTÍNEZ COTI...', and 'PEDRO MARTINEZ GA...'. The main content area is titled 'TAREA DE LOS ALUMNOS' and contains the following text:

1ª PARTE: En grupos de 3-4 personas hacer una búsqueda del parque nacional que te han asignado y encontrar los itinerarios o rutas que se pueden hacer.

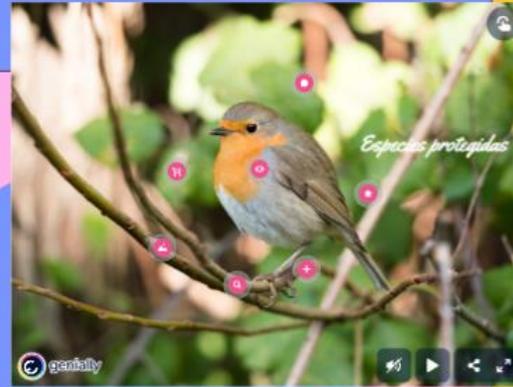
https://www.google.com/maps/d/u/0/viewer?msa=0&hl=es&ie=UTF8&t=m&ll=36.00772909693282%2C-7.46572500000001&spn=15.049355%2C20.819092&source=embed&mid=11VQsVaCkGrBsL0X_AMtKYah86A&z=4

1. Parque Nacional de Aigüestortes i Estany de Sant Maurici
2. Parque Nacional de Cabañeros
3. Parque Nacional de Garajonay
4. Parque Nacional de Doñana
5. Parque Nacional de Ordesa y Monte Perdido
6. Parque Nacional de los Picos de Europa
7. Parque Nacional del Teide
8. Parque Nacional de Sierra Nevada

Crearlos en onedrive: [#PlanDigitalEduCLM: Módulo A - Herramientas de cooperación y colaboración. Teams](#)

2ª Parte

Realizar un cartel para dar difusión al parque nacional (podemos poner los animales más característicos, fotos de paisajes, etc) usando la herramienta digital Genially o Canva.



Interactividad

Águila imperial Pequeña Mediana Grande

Ventana

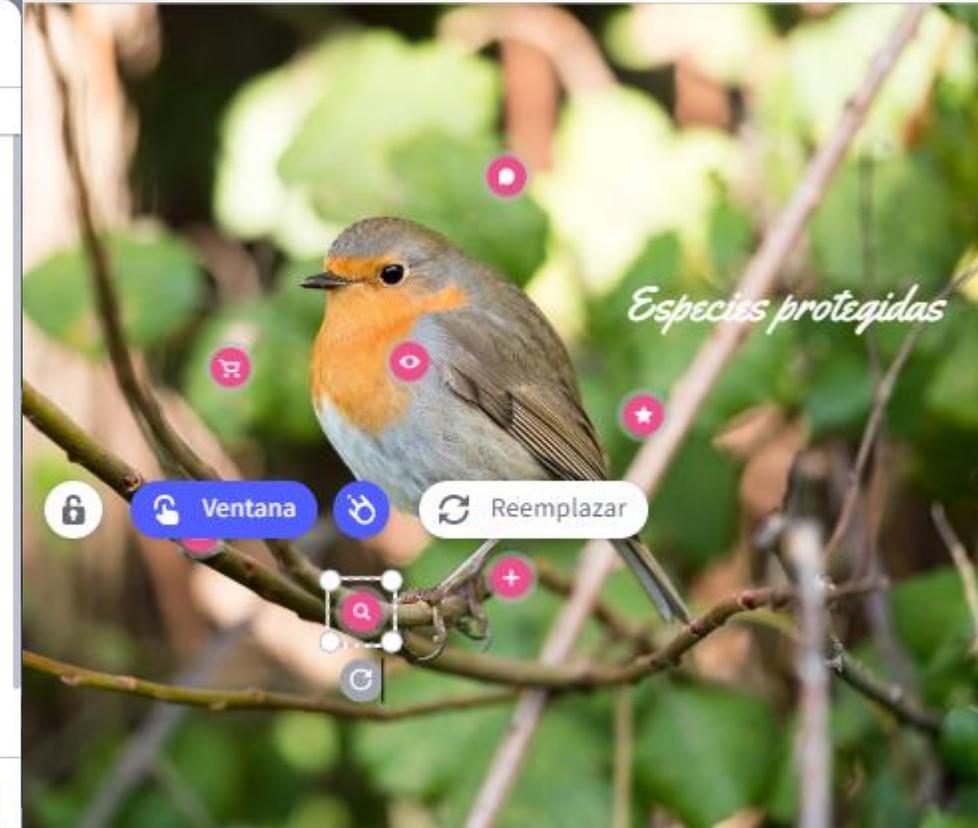
+ AÑADIR

Águila imperial ibérica (*Aquila adalberti*)

La real es la más poderosa de nuestras águilas y una de las aves de presa más extendidas a escala mundial. En España está extendida únicamente por la Península, donde ocupa la mayor parte de las áreas montañosas o de relieve quebrado y montañoso. Es una rapaz esencialmente rupícola, que instala casi siempre sus nidos en cantiles rocosos, aunque en ocasiones también lo hace en árboles. Su dieta es muy variada, e incluye una gran variedad de mamíferos, aves e incluso reptiles, y también carroña.



ELIMINAR GUARDAR

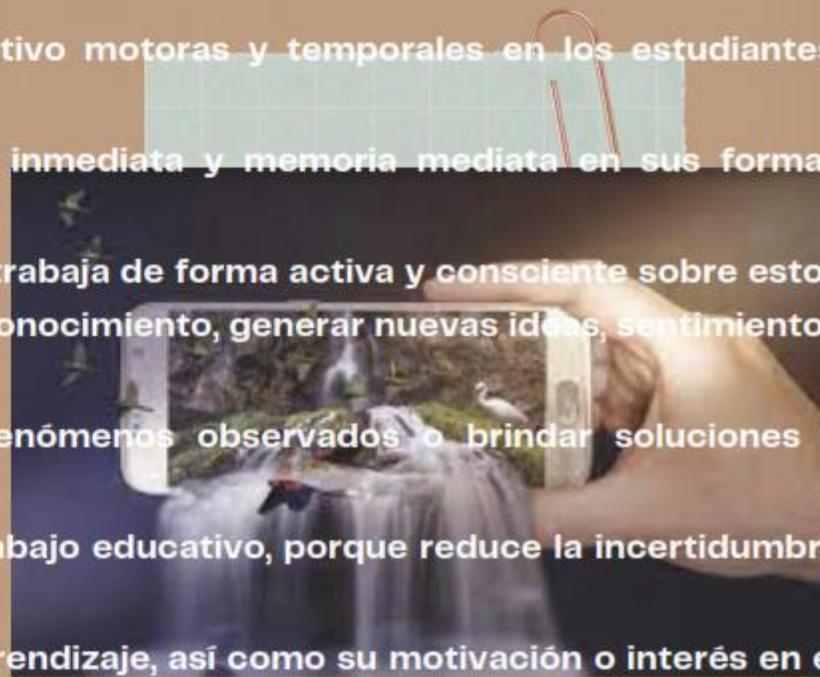




REALIDAD AUMENTADA

objetivos ENFOQUE INCLUSIVO DE LA REALIDAD AUMENTADA

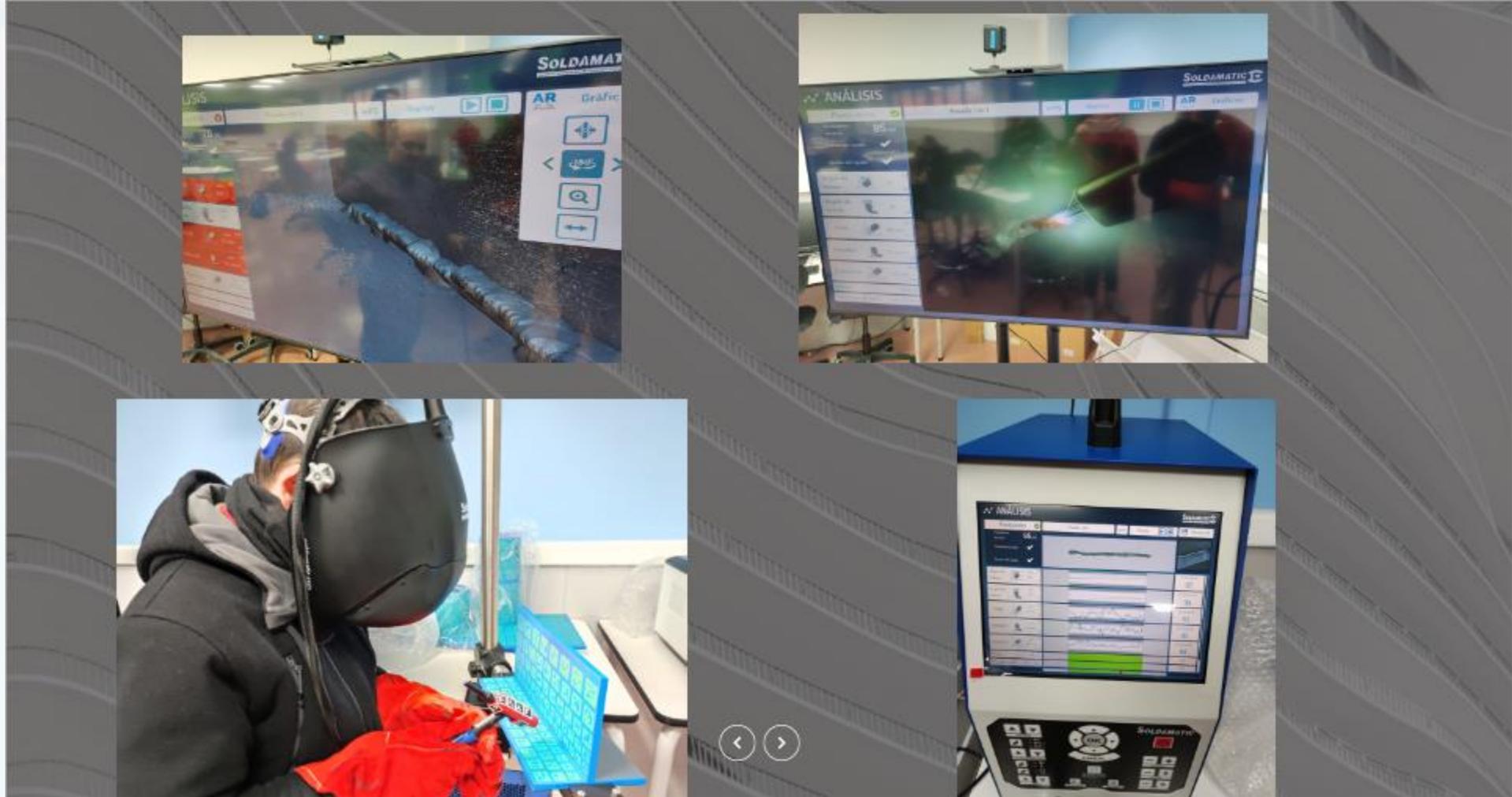
1. Desarrollo de habilidades cognitivas, espaciales, perceptivo motoras y temporales en los estudiantes indistintamente de su edad y nivel académico.
2. Reforzamiento de la atención, concentración, memoria inmediata y memoria mediata en sus formas visuales y auditivas, así como del razonamiento.
3. Activación de procesos cognitivos de aprendizaje. La AR trabaja de forma activa y consciente sobre estos procesos porque permite confirmar, refutar o ampliar el conocimiento, generar nuevas ideas, sentimientos u opiniones acerca del mundo.
4. Formación de actitudes de reflexión al explicar los fenómenos observados o brindar soluciones a problemas específicos.
5. Suministra un entorno eficaz de comunicación para el trabajo educativo, porque reduce la incertidumbre del conocimiento acerca de un objeto.
6. Aumenta la actitud positiva de los estudiantes ante el aprendizaje, así como su motivación o interés en el tema que se esté abordando, reforzando capacidades y competencias.
7. Reforzar valores de respeto por la diferencia, tolerancia y autoestima en estudiantes en condición de vulnerabilidad.



01

Con los alumnos del Ciclo Formativo de Jardinería, nos vamos al aula Ateca, a trabajar con el equipo de AR de soldadura "Soldamatic", relacionado con el contenido de soldadura y mecanizado básico dentro del módulo de Taller y Equipos de Tracción







IMPACTO Y RESULTADOS

TEMAS TRATADOS ►

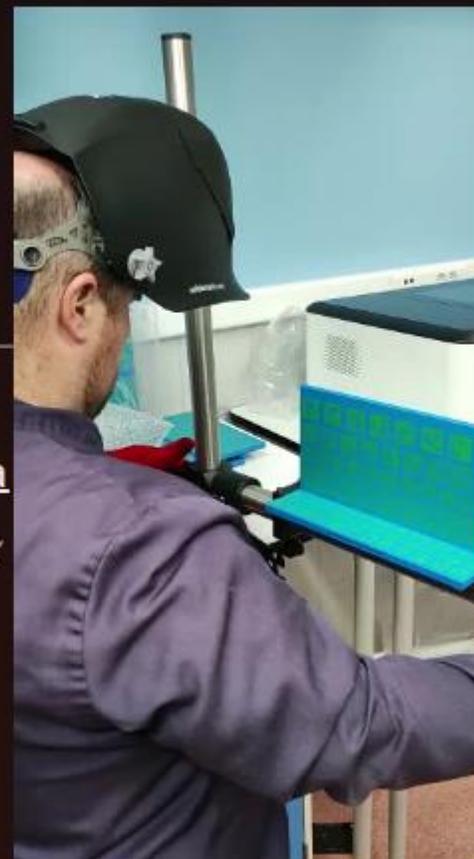
DE FORMA INDIVIDUAL LOS
ALUMNOS SIMULAN EL
TRABAJO CON EL SOLDADOR
EN LA VIDA REAL,

☀ Podemos
revisar la pieza

☀ Evitamos quemaduras y
residuos

☀ Corregimos
defectos internos

☀ Acceso local y
remoto





Objetivos



Aprender a usar los simuladores relacionados con los ciclos del CIFP de Aguas Nuevas: Poda en Altura, Madera y Energías Renovables



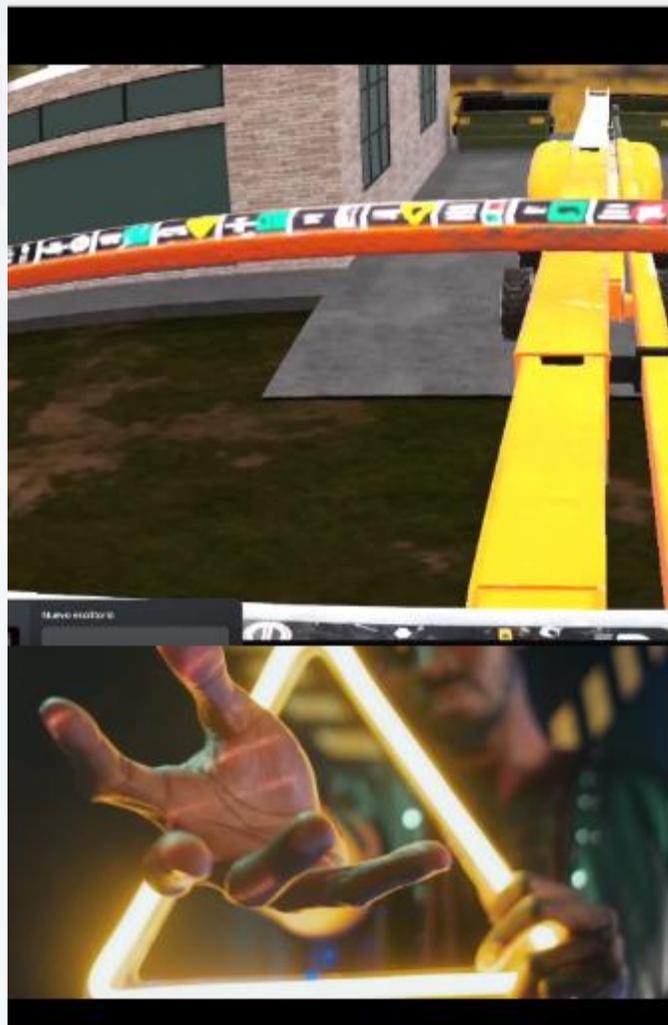
Motivar al alumno con el uso de nuevas tecnologías



Buscar la igualdad de condiciones para trabajar, pérdida de miedo a la maquinaria, a la poda en altura, etc.



Utilizar la autoevaluación, gamificación, y la divulgación de resultados.



RESULTADOS

Participación ACTIVA

APRENDIZAJE Y RESULTADOS POSITIVOS CONFORME
AVANZAN LAS SESIONES

PUNTOS DE MEJORA

Asegurarse de que las gafas
estén cargadas para la sesión,
mejor control y limpieza después
de cada uso

CONTROLAR EL ESTRÉS QUE SE GENERA, AL
APRENDER A MANEJAR LAS GAFAS Y USAR UN NUEVO
PROGRAMA

CONCLUSIONES



1. Desarrollar el software de VR para que sea más sencillo su uso.
2. Mejorar la conectividad y dispositivos.
3. Mejorar la motivación al alumnado para el uso de las nuevas tecnologías.
4. Necesidad de una mayor difusión de los resultados, y necesidad de compartir experiencias y software.

Bibliografía



Castañeda, L. y Adell, J. (eds.). (2013). Entornos personales de aprendizaje: claves para el ecosistema educativo en red. Alcoy: Marfil

Educación 3.0. Espeso, P. (30 mayo, 2018) 20 repositorios con efectos de sonido gratis. [Entrada en blog] Recuperado de: <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/descargar-efectos-de-sonido-gratis/38532.html>

Santiago, I. (28 diciembre, 2018). 15 buscadores de imagenes gratis, legales y libres de derechos. [Entrada en blog] Recuperado de: <https://ignaciosantiago.com/mejores-buscadores-de-imagenes-gratis>

[1] Alvares, J. (2008). "Objetivos de la realidad virtual ".Recuperado de <http://jorgealvarezeducacion.blogspot.com/2008/11/objetivos-de-la-realidad-virtual.html>

WEBGRAFÍA

<https://seaberyat.com/es/soldamatic/>

<https://www.vision.es/>

<https://www.educa.jccm.es/profesorado/es/crfp/novedades-crfp/video-tutoriales-entorno-aprendizaje-educamosclm>

<https://educamosclm.castillalamancha.es/>



