

Cursos de postgrado

Curso académico 2020-2021

Realidad Virtual (VR) y Realidad Aumentada (AR) en Educación: Aprendizajes Inmersivos a través de Mundos Reales en el Aula

del 2 de diciembre de 2020 al 18 de mayo de 2021

6 créditos

CERTIFICADO DE FORMACIÓN DEL PROFESORADO

Características: material multimedia, curso virtual y guía didáctica.

Departamento

Didáctica, Organización Escolar y Dd. Especiales

Facultad de Educación

PROGRAMA DE POSTGRADO

Máster, Diploma de Especialización, Diploma de Experto y Certificado de Formación del Profesorado.

Curso 2020/2021

El Programa de Postgrado acoge los cursos que dan derecho a la obtención de un Título Propio otorgado por la UNED. Cada curso se impartirá en uno de los siguientes niveles: Máster, Diploma de Especialización, Diploma de Experto y Certificado de Formación del Profesorado.

Requisitos de acceso:

Estar en posesión de un título de grado, licenciado, diplomado, ingeniero técnico o arquitecto técnico. El director del curso podrá proponer que se establezcan requisitos adicionales de formación previa específica en algunas disciplinas.

Asimismo, de forma excepcional y previo informe favorable del director del curso, el Rectorado podrá eximir del requisito previo de la titulación en los cursos conducentes al Diploma de Experto Universitario. Los estudiantes deberán presentar un curriculum vitae de experiencias profesionales que avalen su capacidad para poder seguir el curso con aprovechamiento y disponer de acceso a la universidad según la normativa vigente.

El estudiante que desee matricularse en algún curso del Programa de Postgrado sin reunir los requisitos de acceso podrá hacerlo aunque, en el supuesto de superarlo, no tendrá derecho al Título propio, sino a un Certificado de aprovechamiento.

Destinatarios

El curso está dirigido principalmente a:

- Profesorado de todos los niveles educativos.

- Responsables de formación en el área de recursos humanos de empresas y organizaciones.

1. Objetivos

- Comprender la Realidad Virtual (VR) y la Realidad Aumentada (AR) como potenciales herramientas para el aprendizaje inmersivo en el aula.
- Conocer el estado actual de integración de la Realidad Virtual (VR) y Realidad Aumentada (AR) a través de experiencias y proyectos diversos en contextos educativos.
- Conocer usos didácticos de la Realidad Virtual (VR) y Realidad Aumentada (AR) en el aula.
- Crear contenidos educativos VR y AR a través de herramientas de autoría y aplicaciones con la mediación de dispositivos móviles (tabletas digitales y *smartphones*).
- Aprender a integrar la Realidad Virtual (VR) y Realidad Aumentada (AR) en contextos educativos y de formación dentro de un marco curricular específico.
- Reflexionar sobre los usos de la Realidad Virtual (VR) y Realidad Aumentada (AR) y tomar conciencia sobre sus consecuencias éticas y morales aplicadas a la educación.

2. Contenidos

Contenidos del curso:

- La Realidad Virtual (VR) y Realidad Aumentada: la inmersión en contextos de aprendizaje. Conceptualización, tipología y ventajas y desventajas educativas.
- Los medios tecnológicos de la Realidad Virtual (VR) y la Realidad Aumentada (AR) para su uso en el aula: gafas virtuales, smartphones y tabletas digitales
- Estado actual de implementación de la Realidad Virtual (VR) y la Realidad Aumentada (AR) en España y resto del mundo.
- El modelo Google VR como marco de referencia para el mundo educativo: las gafas virtuales Google Cardboard y herramientas asociadas.
- Repositorios online de recursos multimedia 360° (imágenes y fotos) de uso educativo de la Realidad Virtual (VR) y Realidad Aumentada (AR) en el aula.
- Aplicaciones móviles (Apps) de la Realidad Virtual (VR) y Realidad Aumentada (AR) para dispositivos móviles multiplataforma (Android, iOS y Windows Mobile).
- Herramientas de autoría para la creación de contenidos y aplicaciones VR y AR con fines educativos, con mediación de tabletas digitales y smartphones.
- La integración curricular de la Realidad Virtual (VR) y la Realidad Aumentada (AR) en el marco de las distintas materias, desde la Educación Primaria a la Enseñanza Superior.
- Precauciones en el uso de la Realidad Virtual (VR) y la Realidad Aumentada (AR) y consideraciones éticas y morales para su implementación educativa.

3. Metodología y actividades

El curso utiliza recursos didácticos multimedia, redes sociales, plataforma virtual *aLF*, etc., para la propuesta y resolución de actividades y tareas tutorizadas y orientadas a alcanzar los objetivos del curso y el desarrollo competencial de los participantes.

Desde un enfoque metodológico práctico y aplicativo, se pretende que el participante construya soluciones educativas o formativas

a situaciones o necesidades del aula mediante propuestas creativas, a través del uso del potencial didáctico de la Realidad Virtual (VR) y la Realidad Aumentada (AR), preferentemente, con dispositivos móviles (tabletas digitales y *smartphones*), debido a su universalidad y adecuación a las características de estas potenciales herramientas educativas.

4. Nivel del curso

Medio

5. Duración y dedicación

- Duración: Del 2 de diciembre de 2020 al 18 de mayo de 2021.
- Dedicación: 150 horas.

6. Acreditación

CERTIFICADO DE FORMACIÓN DEL PROFESORADO: 6 créditos ECTS (*Sistema Europeo de Transferencia y Acumulación de Créditos*)

7. Equipo docente

Director/a

Director - UNED

CACHEIRO GONZALEZ, MARIA LUZ

Colaboradores externos

Colaborador - Externo

BRAZUELO GRUND, FRANCISCO

8. Material didáctico para el seguimiento del curso

8.1 Material disponible en la plataforma virtual

- Guía de Estudio.
- Textos específicos.
- Recursos web.

9. Atención al estudiante

Tutoría telemática a través de la plataforma y correo-e:

Francisco Brazuelo Grund: fbrazuelo@invi.uned.es

Tutoría telefónica: María Luz Cacheiro González: mlcacheiro@edu.uned.es

Martes lectivos de 16:30 a 18:00

Telf.: 913988878.

10. Criterios de evaluación y calificación

Se evaluará la realización de las prácticas y actividades que componen el curso y el trabajo final, consistente en una tarea por competencias básicas (CC.BB.) con usos de la Realidad Virtual (VR) o la Realidad Aumentada (AR) mediante dispositivos móviles, o el diseño de una propuesta contextualizada a un entorno profesional o empresarial.

11. Precio del curso

Precio de matrícula: 180,00 €.

12. Descuentos

12.1 Ayudas al estudio y descuentos

Se puede encontrar información general sobre ayudas al estudio y descuentos en [este enlace](#).

Debe hacer la solicitud de matrícula marcando la opción correspondiente, y posteriormente enviar la documentación al correo: fpf@adm.uned.es.

12.2 Incentivos

Son Ayudas que se concederán a propuesta voluntaria de los directores de los cursos, que son los que más conocen a su alumnado, y se detraerán del crédito disponible para el curso.

Su concesión no anula el porcentaje de los ingresos de matrícula que se destina a ayudas al estudio en esta actividad.

En todo caso, el porcentaje que se va a incentivar será exclusivamente el que corresponda al precio de matrícula (en ningún caso al precio del material necesario para el seguimiento del curso).

Los incentivos a la matrícula aprobados para este curso académico son los siguientes:

- Coordinadores TIC de los centros educativos.

Descuento aplicado: 20%.

- Antiguos alumnos de Formación de Profesorado de la UNED o vinculados con el área de conocimiento de Tecnología y Educación.

Descuento aplicado: 30%.

- Empresas y ONGs que matriculen cinco miembros o más.

Descuento aplicado: 20%.

13. Matriculación

Del 7 de septiembre al 15 de diciembre de 2020.

Atención administrativa sobre el Certificado de Formación del Profesorado:

pfp@adm.uned.es

Tfnos. 91 398 7733 / 7737

C/ Juan del Rosal, 14. 1ª planta.

Madrid-28040

14. Responsable administrativo

Negociado de Formación del Profesorado.