

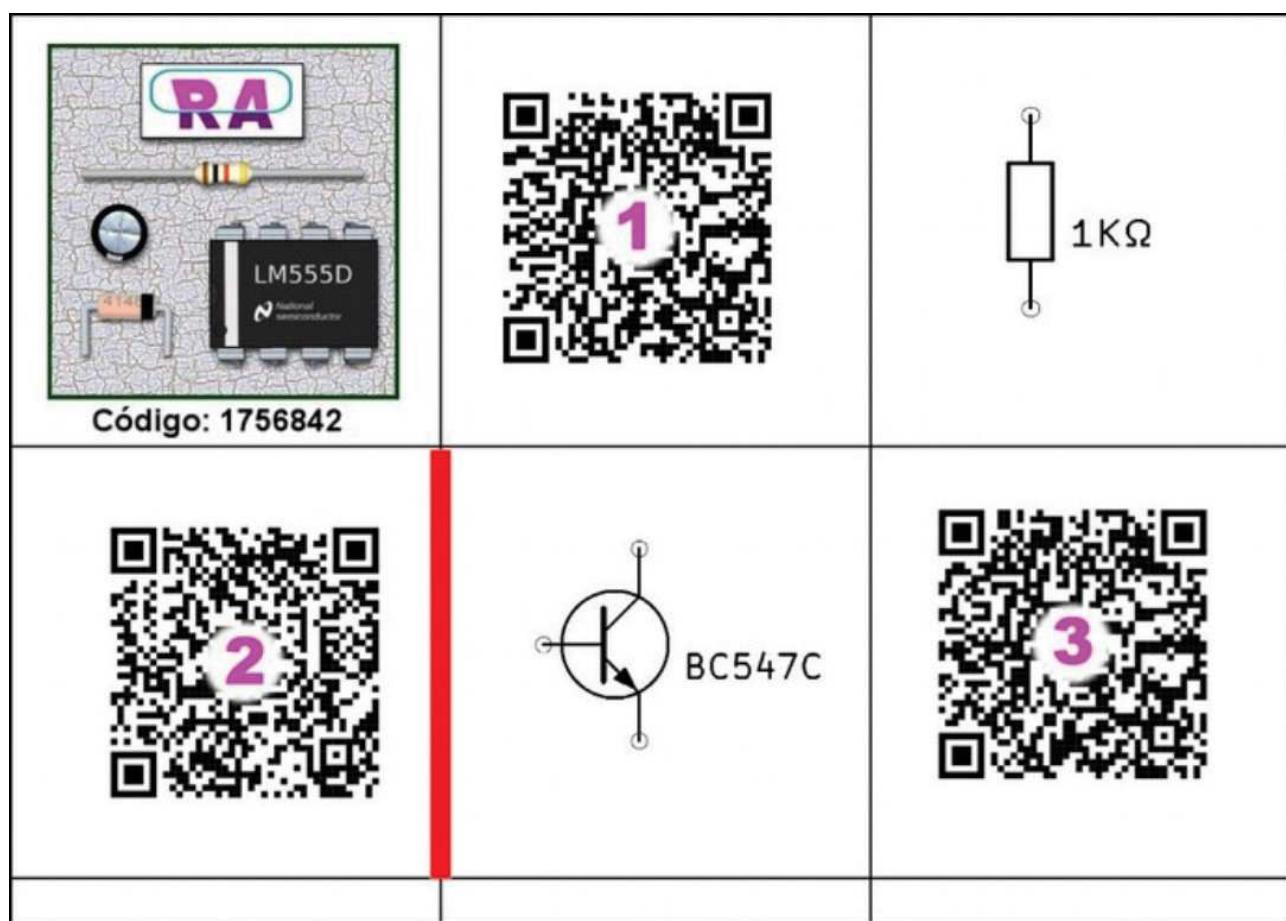
**Ejercicio 8:** Persona explicando en realidad aumentada

**Objetivo:** Aprender a poner a un docente en realidad aumentada para realizar una explicación a los alumnos

Una de las posibilidades que ofrece blippar es la de poner vídeos sin fondo en realidad aumentada, así que sera posible crear un vídeo donde una persona que ha sido grabada sobre un fondo verde puede aparecer en realidad aumentada con blippar.

Ejemplo de vídeo en realidad aumentada:

1. Abrir la app de blippar
2. Introducir este código: [1756842](#)
3. Enfocar con la app de blippar la imagen inferior que hace de marcador
4. El cabo de unos segundos aparecerá un personaje en realidad aumentada



**Proceso operativo:**

1. Pensar en el tipo de actividad didáctica a realizar con los alumnos para después crear un guión que el docente deberá de reproducir delante de una cámara de vídeo y grabado sobre un fondo verde

2. Pensar el tipo de marcador a utilizar
3. Atender las explicaciones durante esta jornada para saber cómo colocar el vídeo dentro del entorno de blippar a la vez que quitarle en fondo verde
4. Una vez realizada la tarea del punto anterior probar que la actividad en realidad aumentada funciona correctamente usando el código indicado en blippar

## **UTILIZACIÓN DE LA REALIDAD VIRTUAL EN EL AULA**

Al igual que la realidad aumentada la utilización en docencia de la realidad virtual en el aula ofrece muchas posibilidades, ya que ofrece posible que los alumnos tengan una inmersión total en un entorno de aprendizaje diferente al que se encuentra y en donde es posible adquirir conocimientos basado en aquello que el profesor quiera enseñarles.

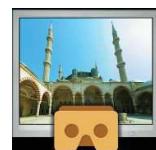
### **EJEMPLOS SENCILLOS DE REALIDAD VIRTUAL**

Existen varias formas de usar la realidad virtual con los alumnos, desde la utilización de gafas que ya han sido creadas para este fin, como pueda ser la Oculus Quest 2 (entre 300 y 500 euros), las gafas de cartón Cardboard (menos de 10 euros) más un teléfono móvil, o solo utilizar un teléfono móvil, aunque no se trataría de una inmersión total como con las gafas. También es posible trabajar con entorno virtuales usando un ordenador o un tablet donde los docentes pueden colocar previamente todo tipo de contenidos interactivos.

#### **Entorno virtual a través de apps**

Existen muchas app que permiten una inmersión del usuario en realidad virtual, por ejemplo:

- **Sites in VR:** esta app es gratuita aunque tiene una versión de pago. Se pueden seleccionar varias categorías, por ejemplo, ciudades de manera que aparecerán muchas ciudades del mundo que se podrán visitar. A los alumnos les encantará entrar y realizar una visita por varias estancias de la estación espacial internacional. Muy recomendable.



<https://bit.ly/3E1JwPO>

- **Londres VR App - Guía y Viaje en Realidad Virtual:** si nunca has estado en Londres esta app te permitirá realizar un tour interactivo por varias zonas de la ciudad. La app es gratuita pero no está completa, con solo pagar 2 euros se activarán los comentarios de los entornos 360. Muy recomendable.



<https://bit.ly/30ZVfjH>