

V2501011 Creación de experiencias educativas con



Begoña Codesal Patiño
CFR VIGO. 08 novembro 2025

SESIÓN 3

- Metaverso e avatares 3D
- Realidade Aumentada con Delighted_Edu
- Potencialidades educativas: Creación contidos 3D
- PAUSA

Como enriquecer un proxecto de RA: audio, música, imaxe, ...

- Creación dun proxecto propio usando Realidade Aumentada



METAVERSO

O concepto Metaverso ten a súa etimoloxía no grego (meta e verso) cuxo significado é máis aló. Fai referencia a un mundo virtual cuxa interacción se realiza a través de elementos virtuais mediante dispositivos electrónicos.

A orixe remóntase a 1992, cando Neal Stephenson escribiu a novela de ciencia ficción Snow Crash. O desenvolvemento foi evolucionando ao longo dos anos e na actualidade móstrase como unha revolución no ámbito social e educativo. Un dos impulsores máis potentes na actualidade é Mark Zuckerberg (fundador de Facebook) que na actualidade é o CEO de Meta (antigo Facebook). A compra de numerosas compañías que desenvolvían tecnoloxía orientada á realidade virtual permitiu a Meta estar á fronte das empresas que potencian esta tecnoloxía.



METAVERSO

O metaverso é unha realidade dixital á que accedemos e podemos interactuar con outros usuarios. Cada un destes usuarios terá un avatar (o seu personaxe no mundo virtual) e interactuarán a través de obxectos en mundos inmersivos.

É como unha segunda realidade dixital na que poderemos interactuar cos nosos amigos, traballar cos nosos compañeiros, e mesmo ter un traballo no espazo dixital.



V2501011 Creación de experiencias educativas con



- Espazos interactivos
- É un espazo social onde os usuarios poden comunicarse a través de avatares.
- É un espazo para a creatividade en tempo real
- Mundo virtual sen distancia física. Posibilidade de teletransportarnos.
- Accesible desde móvil, web, lentes

V2501011 Creación de experiencias educativas con

Spatial: Este espacio permite crear escenarios virtuais de forma gratuíta. Posúe gran variedade de ferramentas que permiten unha personalización moi interesante.

Educa360: Esta plataforma está inspirada en Mozilla Hub. A súa interface personalizada pola empresa, permite a creación de contido de forma sinxela para ser utilizado na aula.

Metaverse.school: Permite levar a educación a outro nivel, segundo os seus creadores. A idea é crear un espazo virtual moi intuitivo para que sexa efectivo o seu uso.

Frame VR: Unha contorna virtual da plataforma Virbela que nos ofrece a posibilidade de inserir gran cantidade de elementos para completar un escenario

Assemblr Metaverse: Esta contorna en fase inicial permite a creación de escenarios controlados cunha orientación educativa

METAVERSOS EDUCATIVOS



V2501011 Creación de experiencias educativas con

Que é un avatar?

Un avatar é un personaxe tridimensional personalizado que debemos crear para acceder ao metaverso e que é a interface a través da cal imos interactuar co resto de persoas do mesmo.

Cada un de nós vai crear ao seu propio avatar deseñándoo o máis próximo posible á súa personalidade e aparencia do mundo real.



CREACIÓN DUN AVATAR



Ready Player Me é unha das plataformas máis importantes na creación de avatares. Permite poder exportar cada unha das creacións a unha multitude de Metaversos. Moi recomendable e sinxela de utilizar

V2501011 Creación de experiencias educativas con

REALIDADE AUMENTADA

READY
PLAYER
ME



Integrate customizable avatars into your game or app in minutes

Thousands of developers use Ready Player Me to give their users high-quality personalized avatars that they love.

Try our Avatar Creator

Read Developer Docs

Create your avatar



Create a personal avatar



Tomar una foto

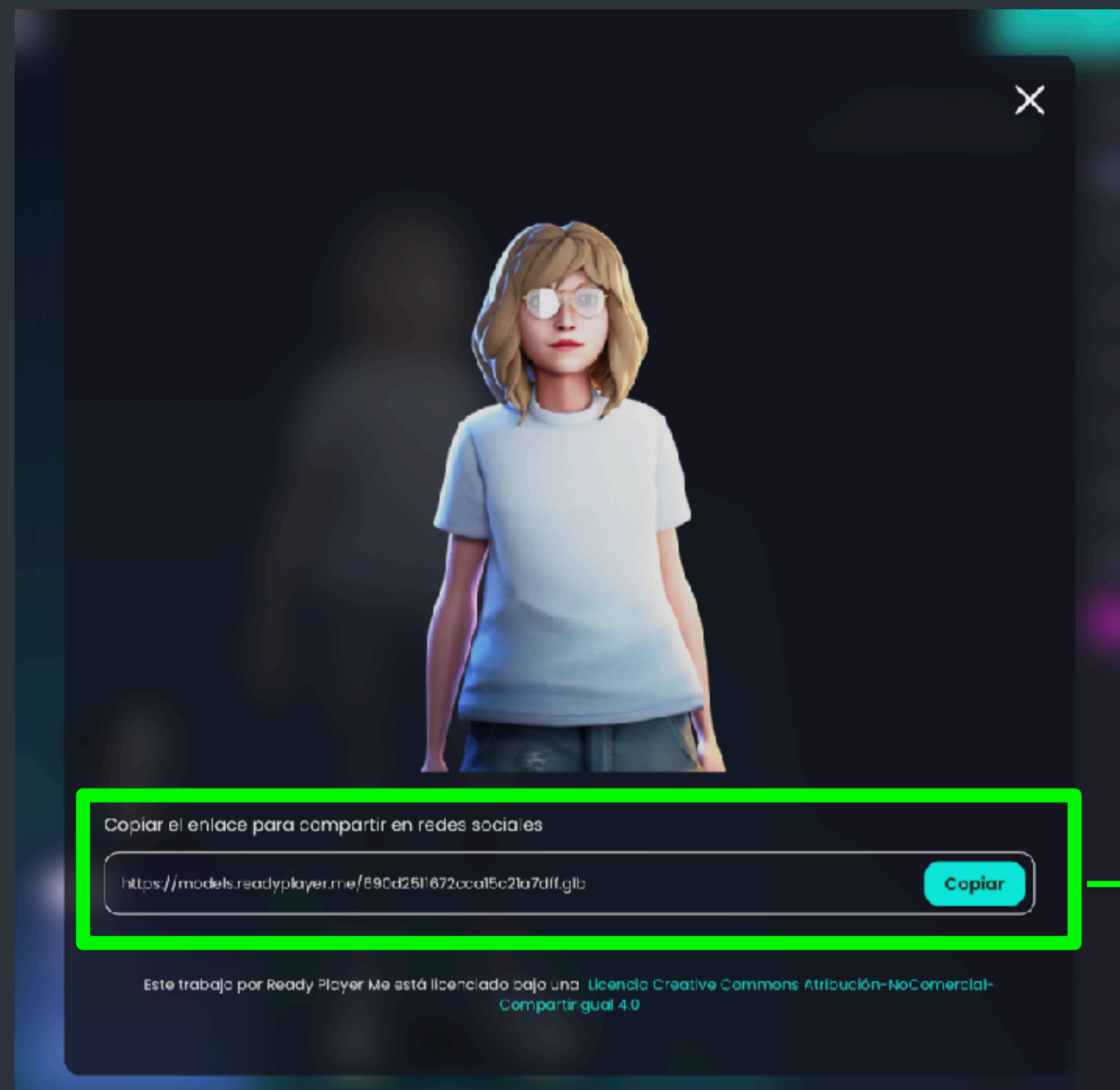
o [elegir archivo](#)

By clicking "Take a photo" or "Choose file", you accept Ready Player Me [Términos de Uso](#) & [Política de Privacidad](#)

Start from a template



CREACIÓN DUN AVATAR

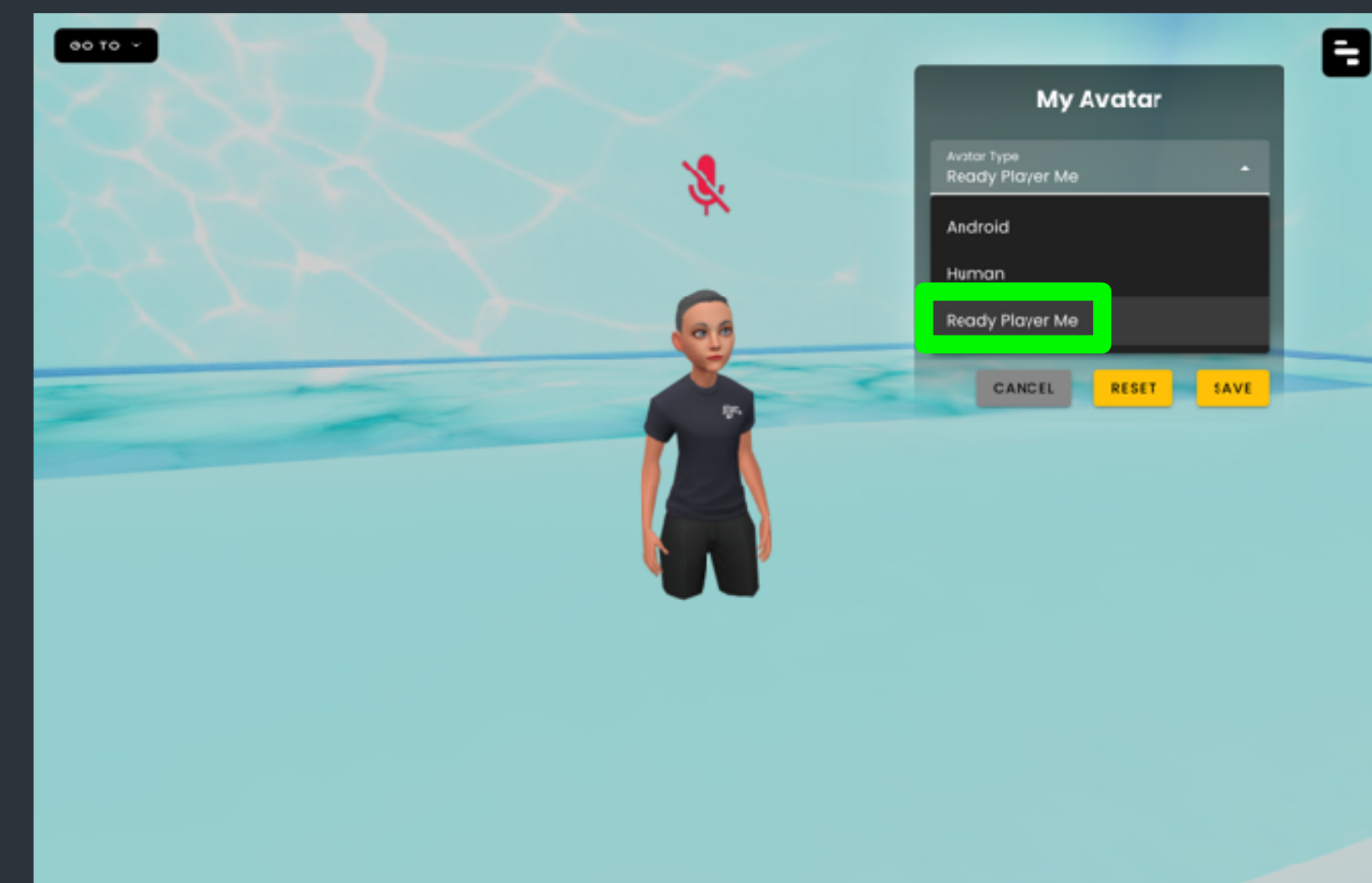
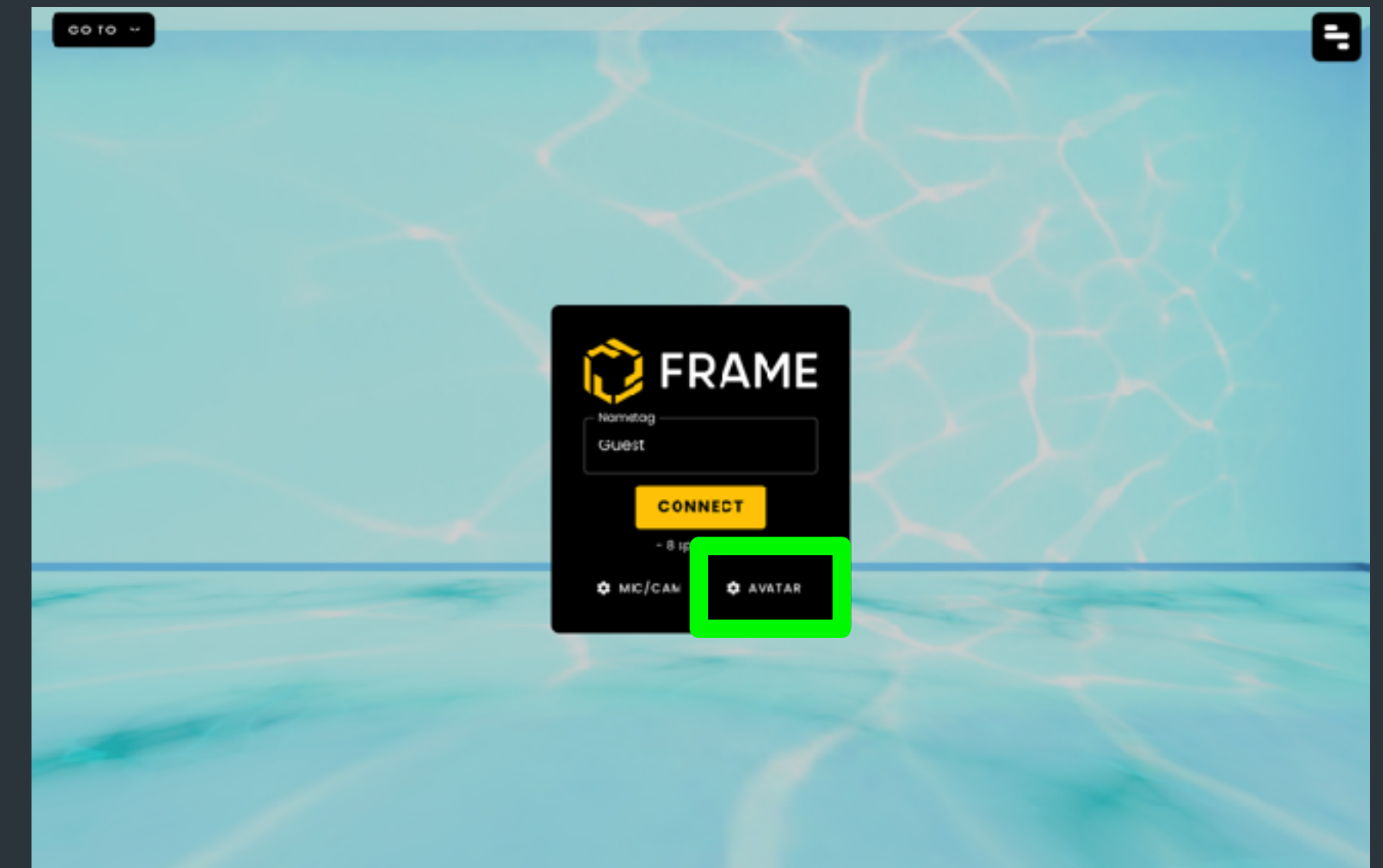
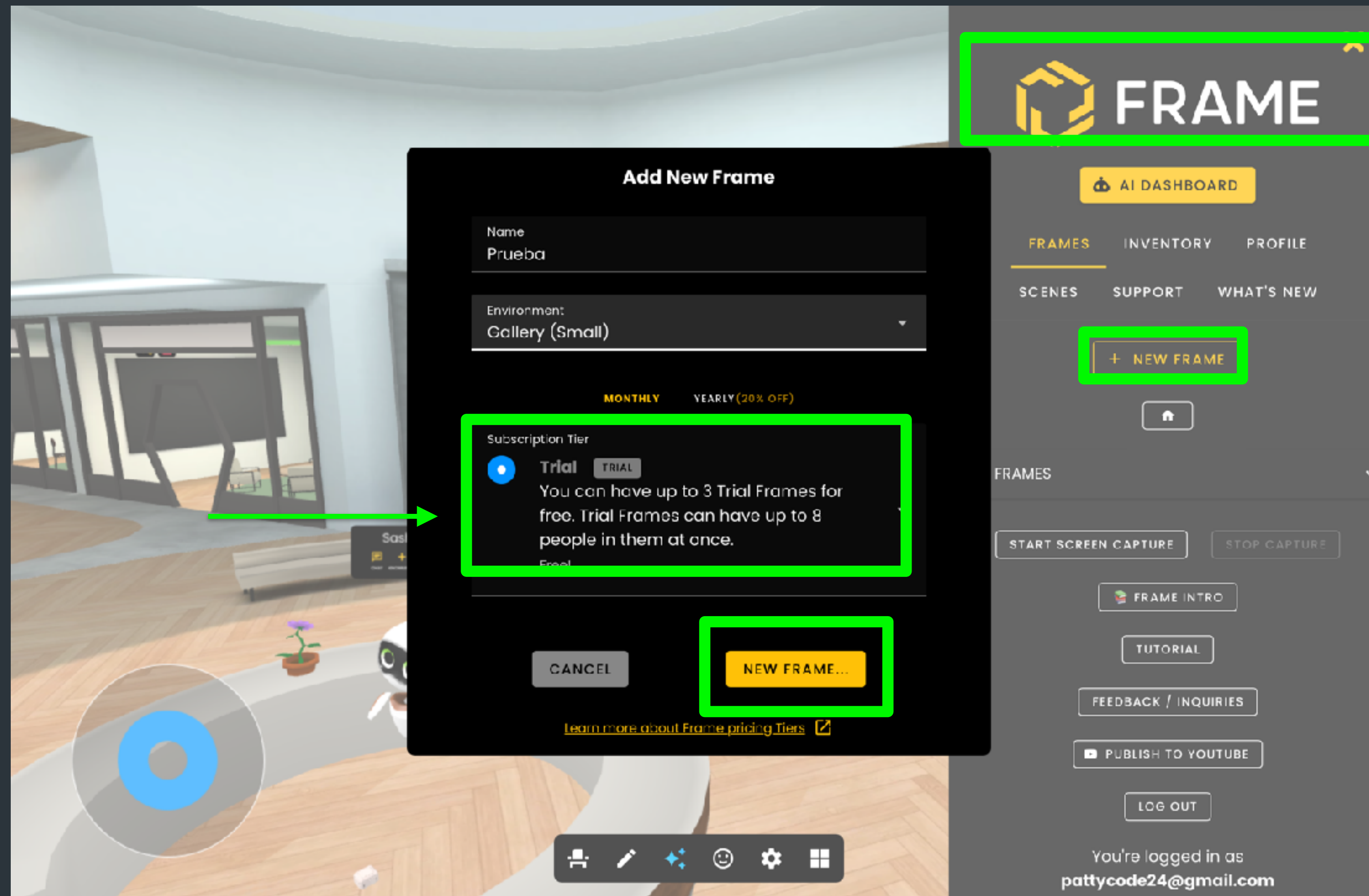


COPIAMOS E PEGAMOS NO NAVEGADOR

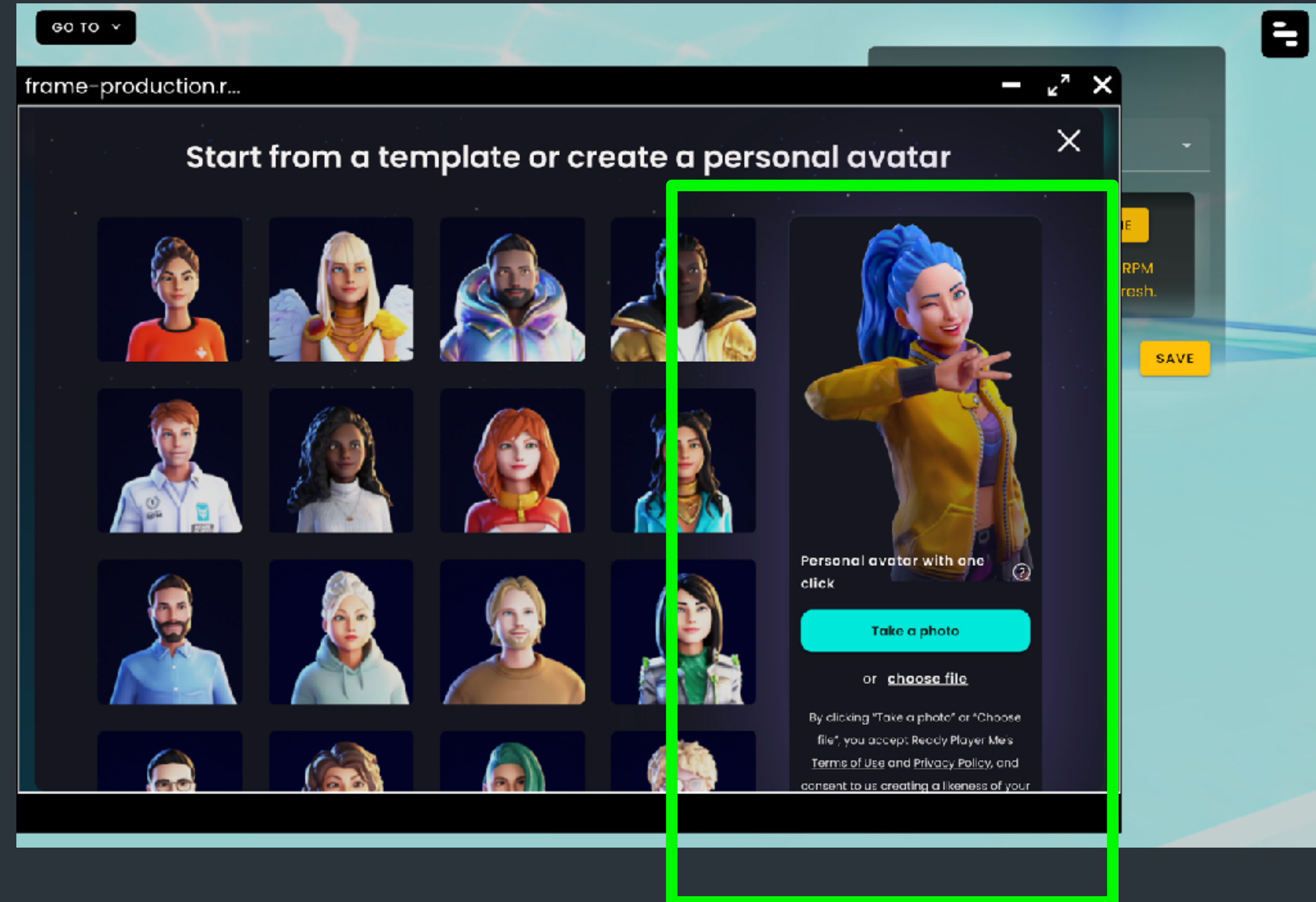
[https://
models.readyplayer.me/
690d2511672cca15c21
a7dff.glb](https://models.readyplayer.me/690d2511672cca15c21a7dff.glb)

V2501011 Creación de experiencias educativas con

REALIDADE AUMENTADA

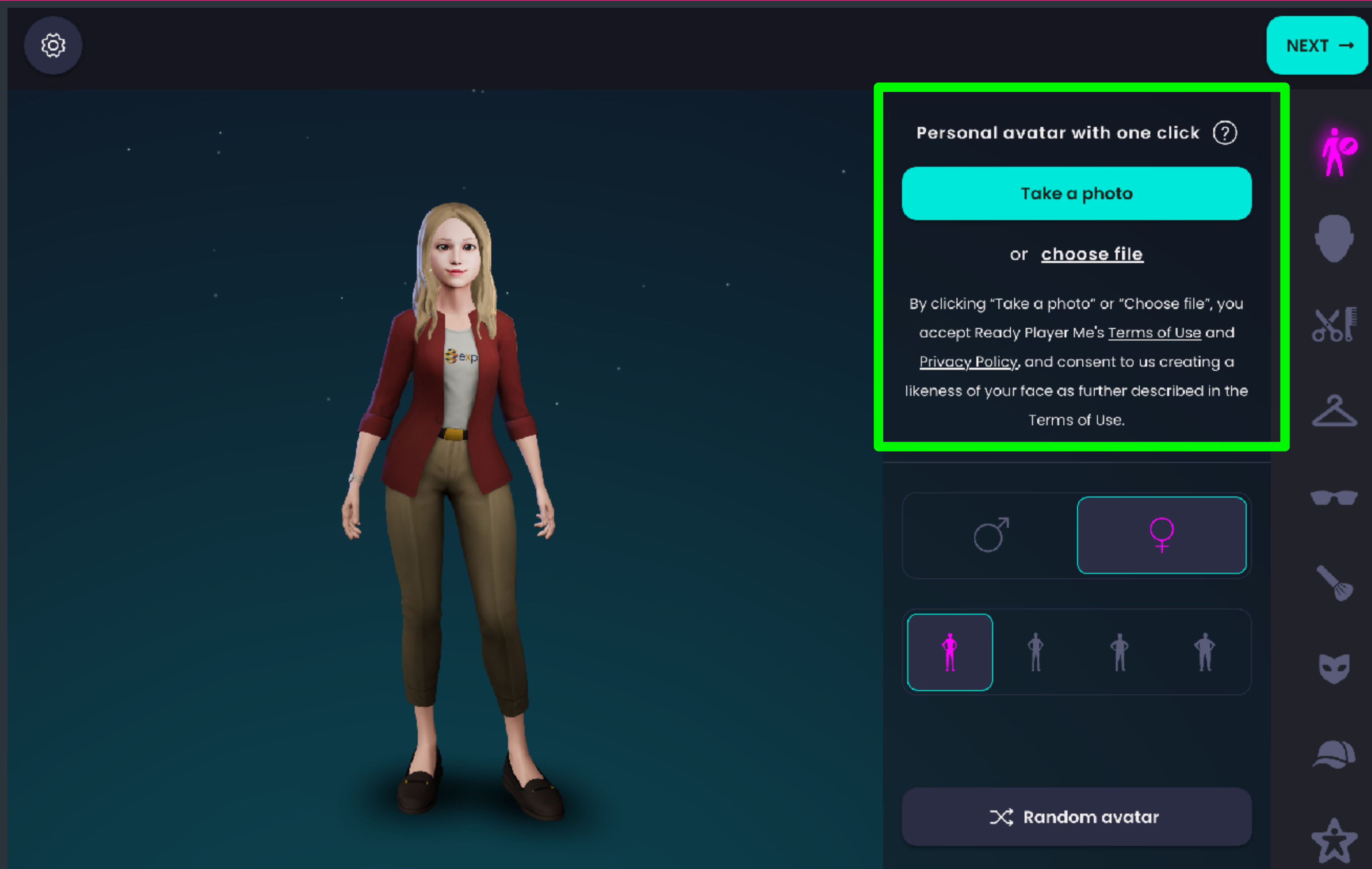


V2501011 Creación de experiencias educativas con

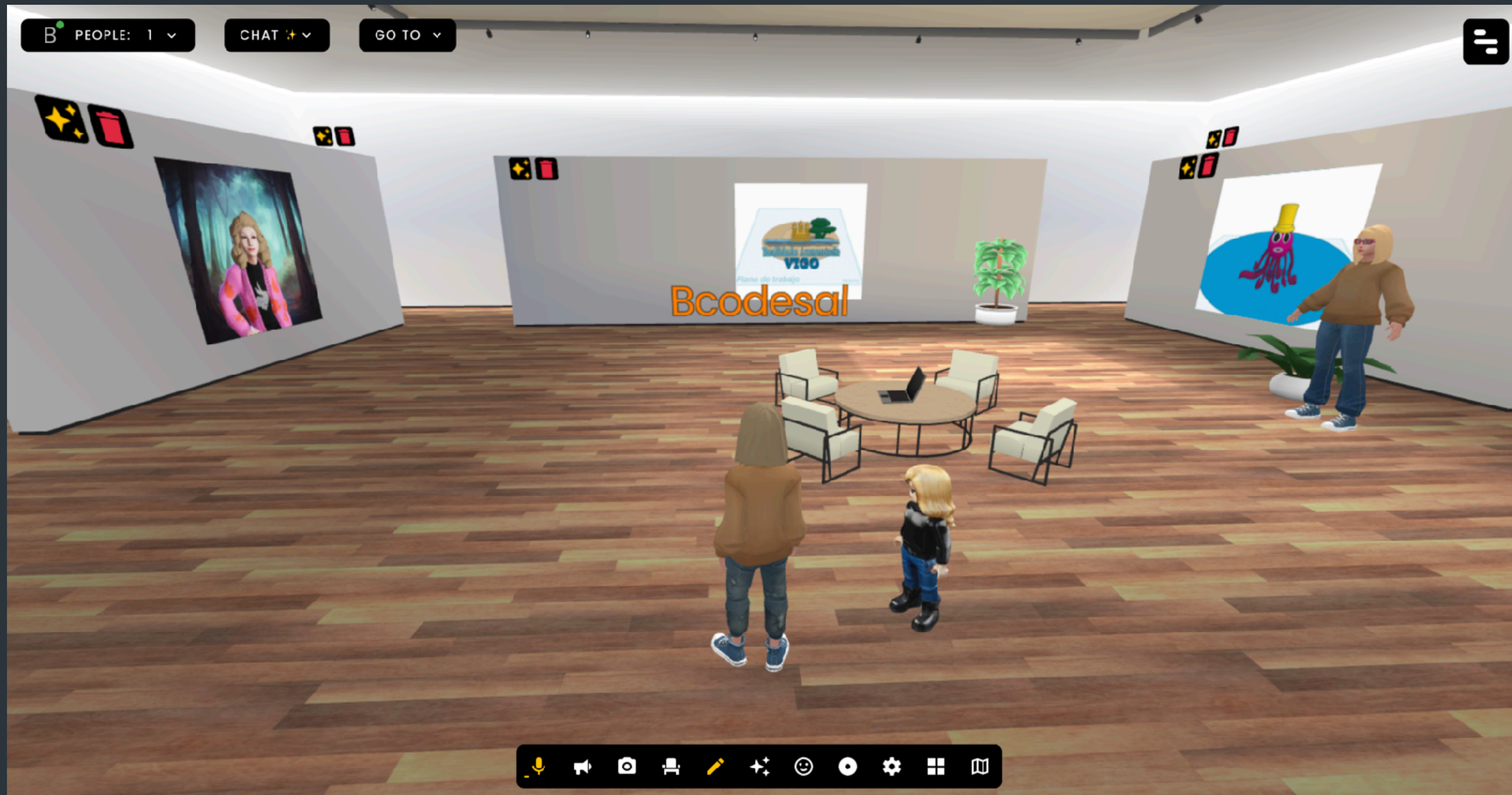


V2501011 Creación de experiencias educativas con

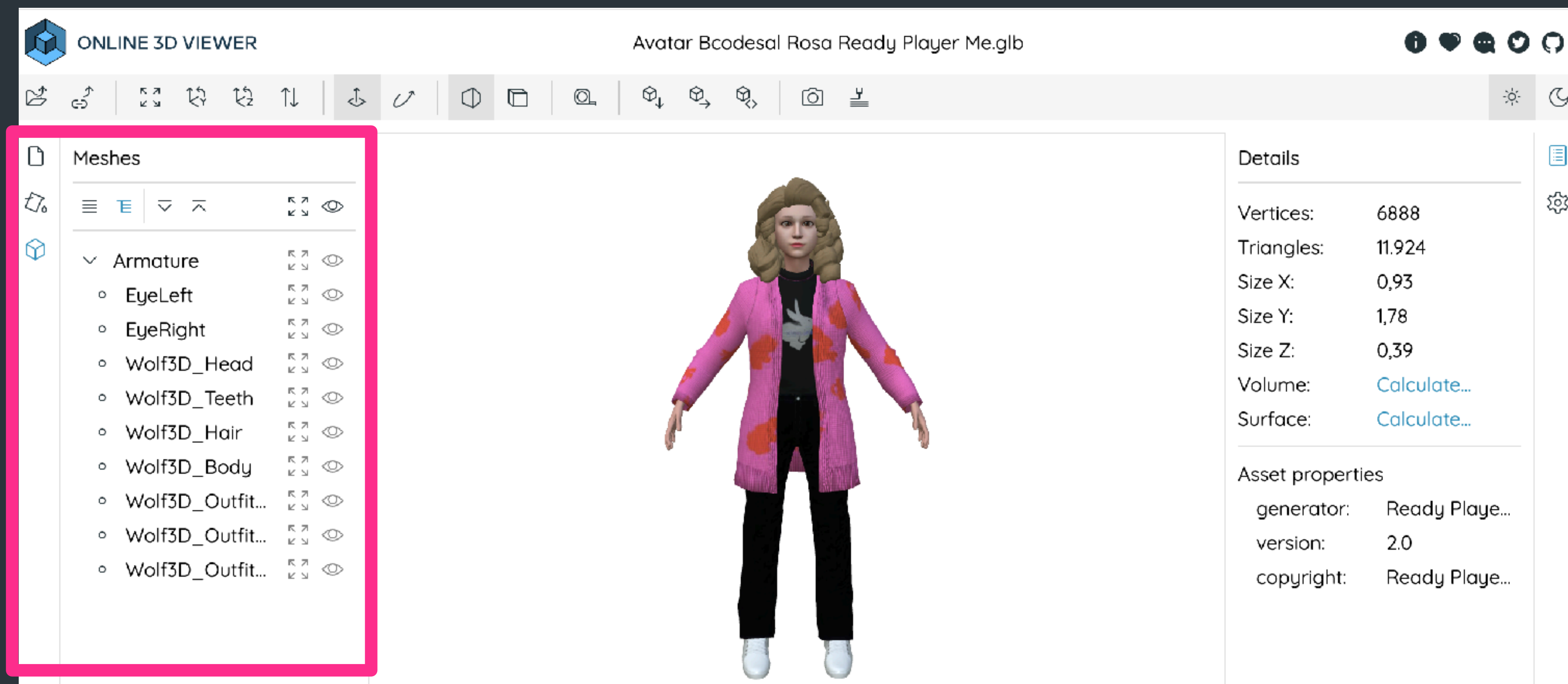
REALIDADE AUMENTADA



V2501011 Creación de experiencias educativas con

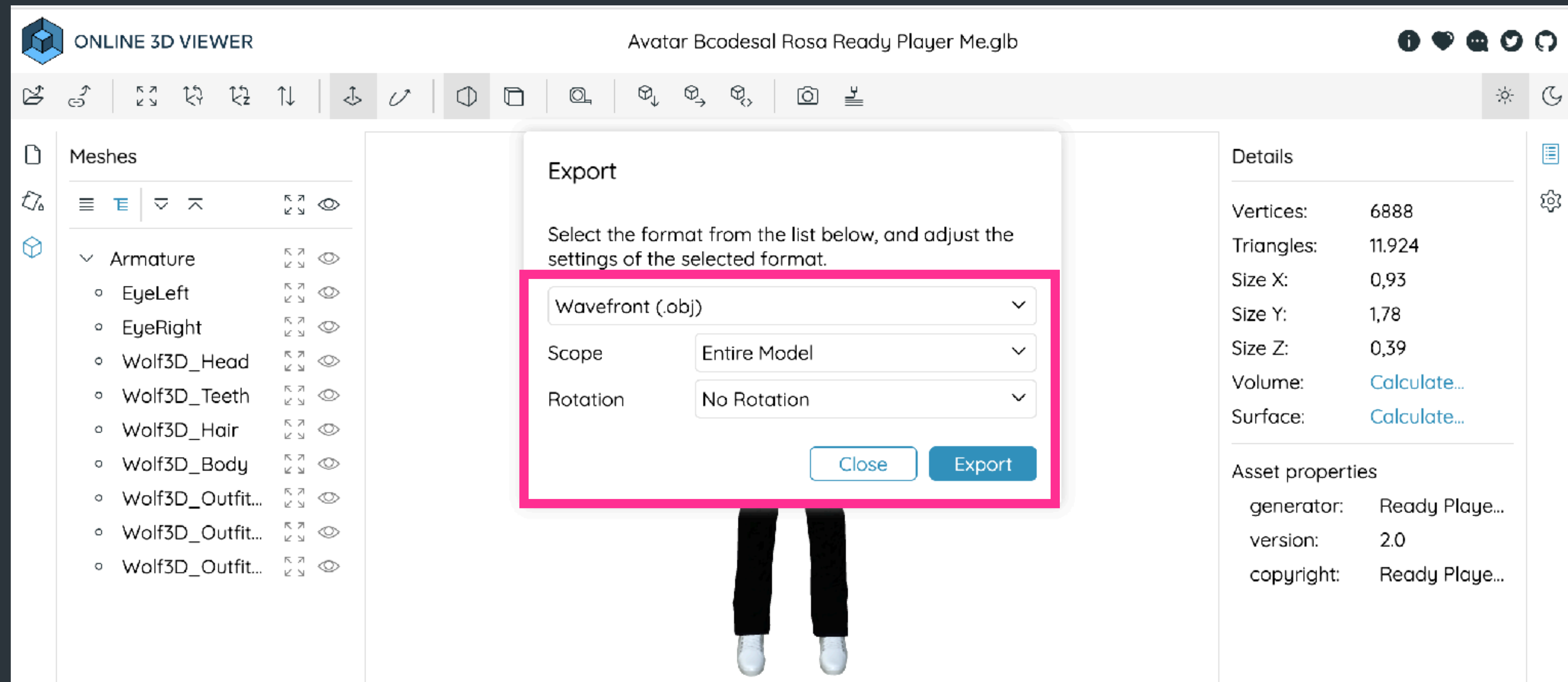


CREACIÓN DUN AVATAR



3DVIEWER. Abrimos o cartafol comprimido co avatar e exportamos como OBJ

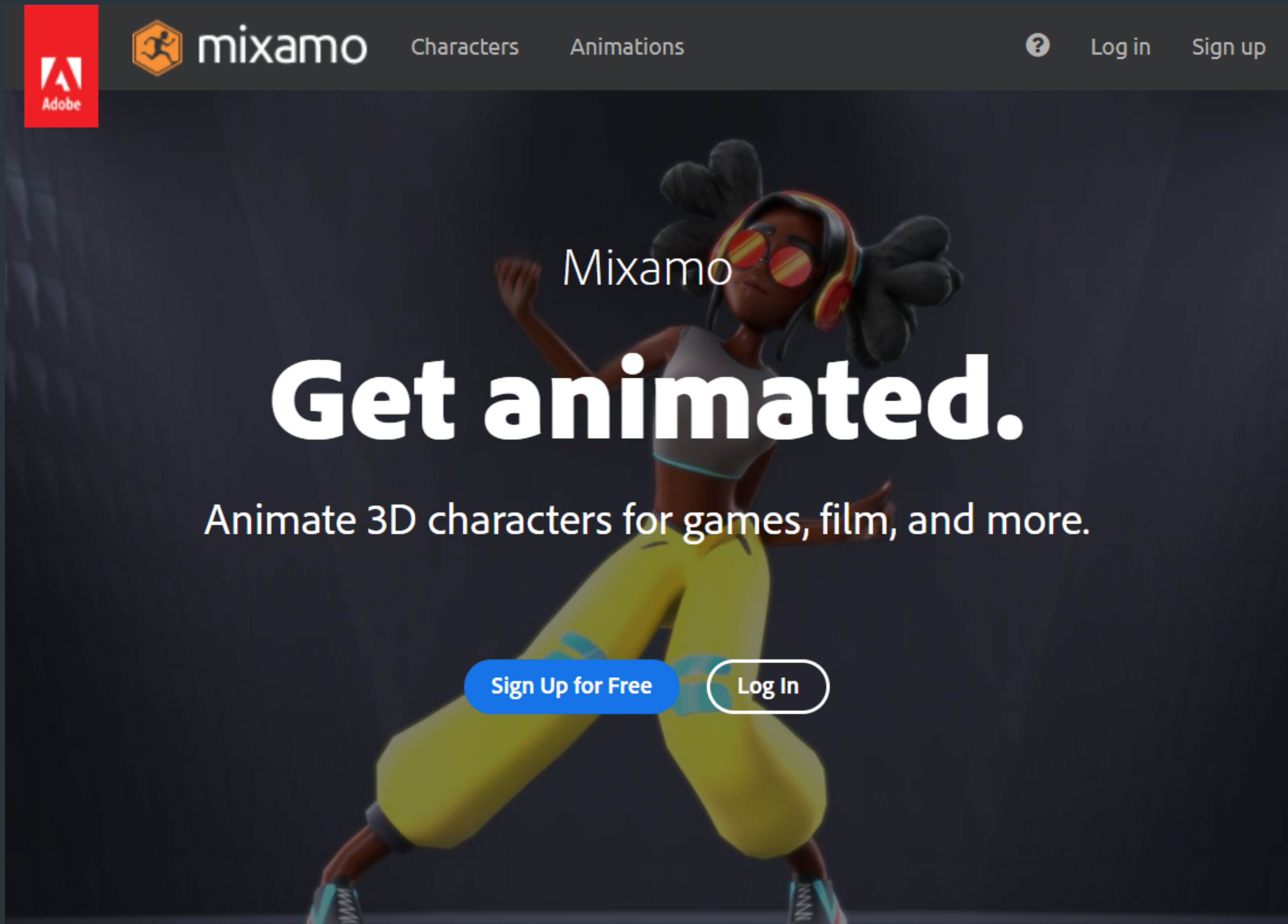
CREACIÓN DUN AVATAR



3DVIEWER. Abrimos o cartafol comprimido co avatar e exportamos como OBJ

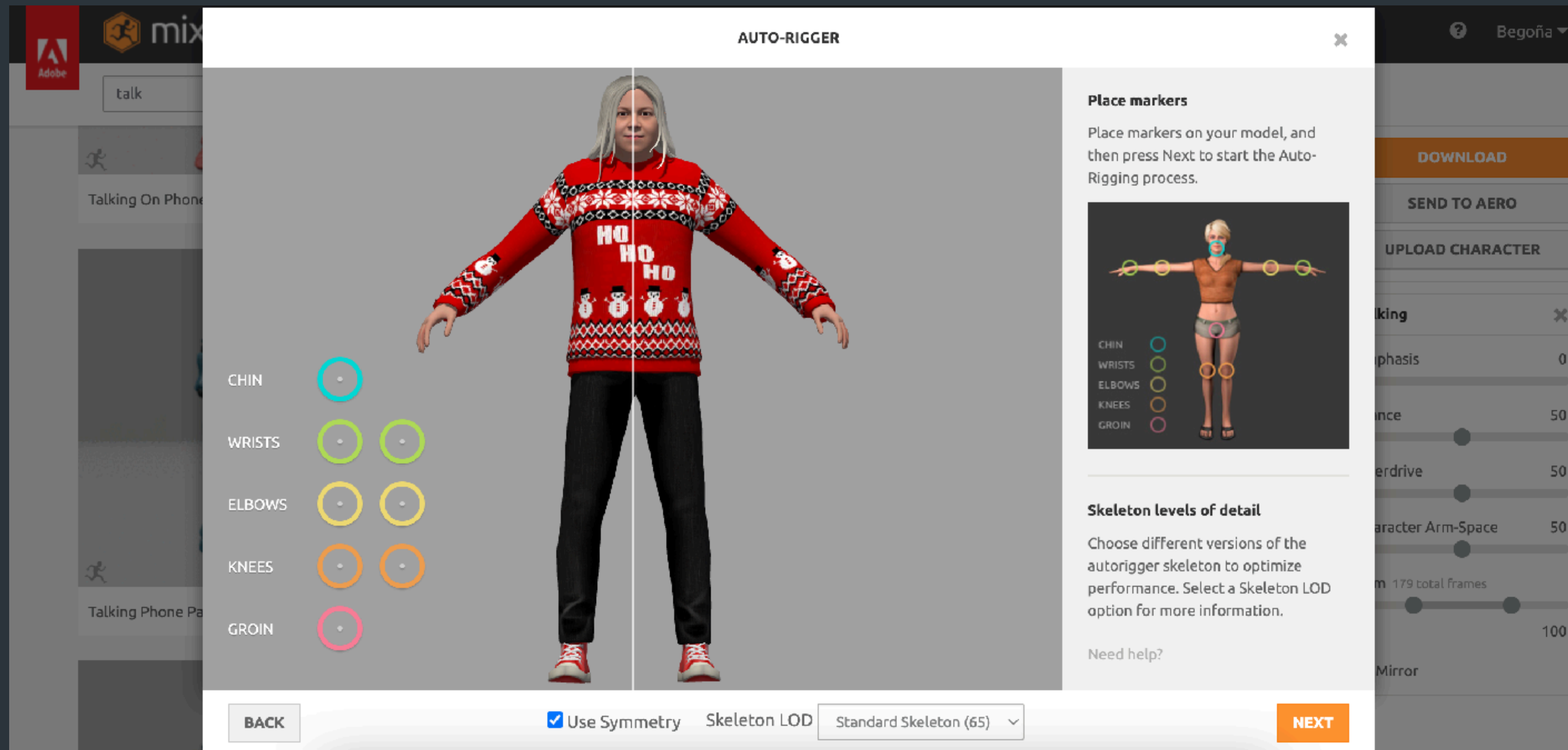
V2501011 Creación de experiencias educativas con

REALIDADE AUMENTADA



[SITIO WEB](#)

ANIMANDO A UN AVATAR



V2501011 Creación de experiencias educativas con

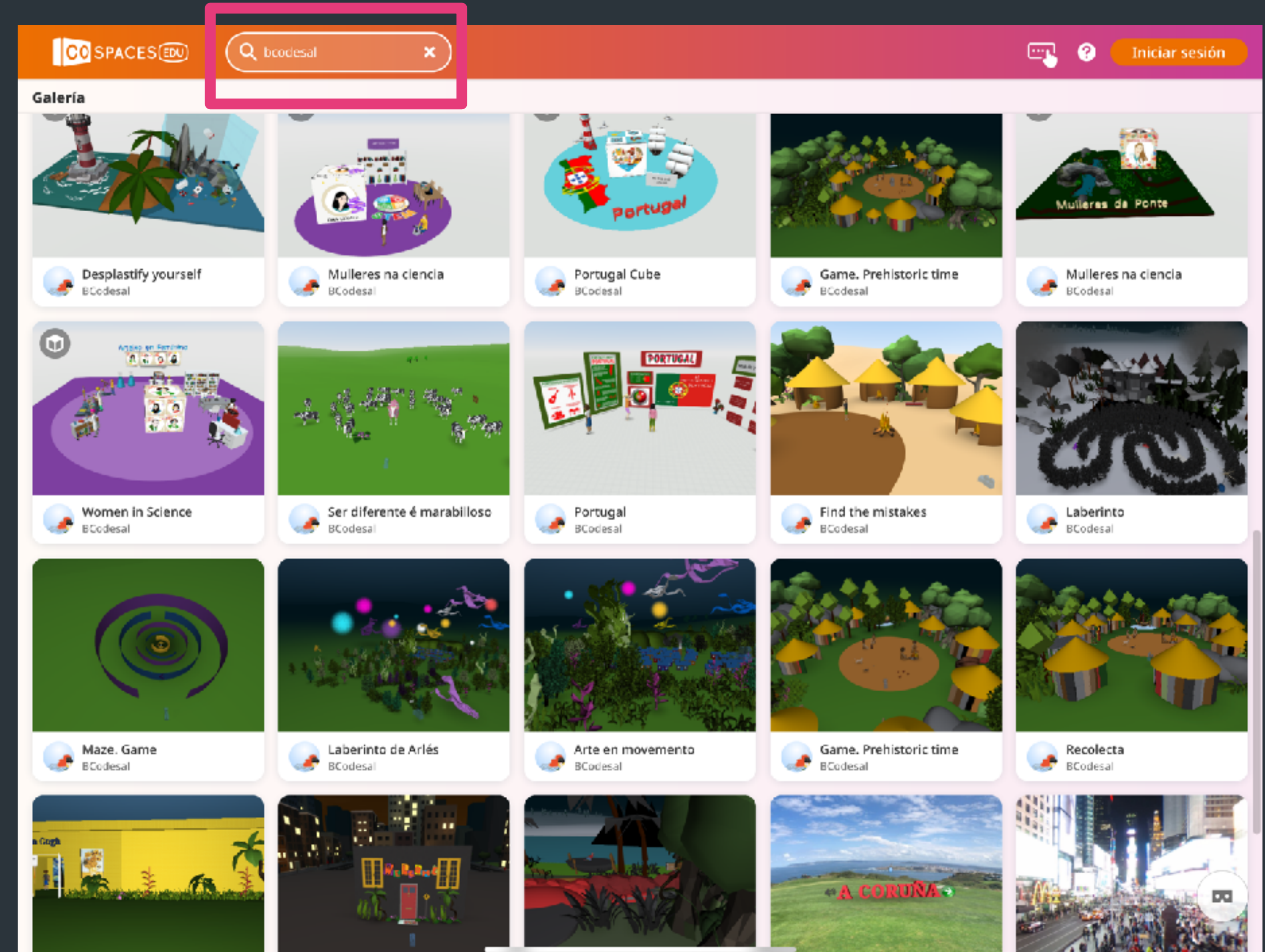
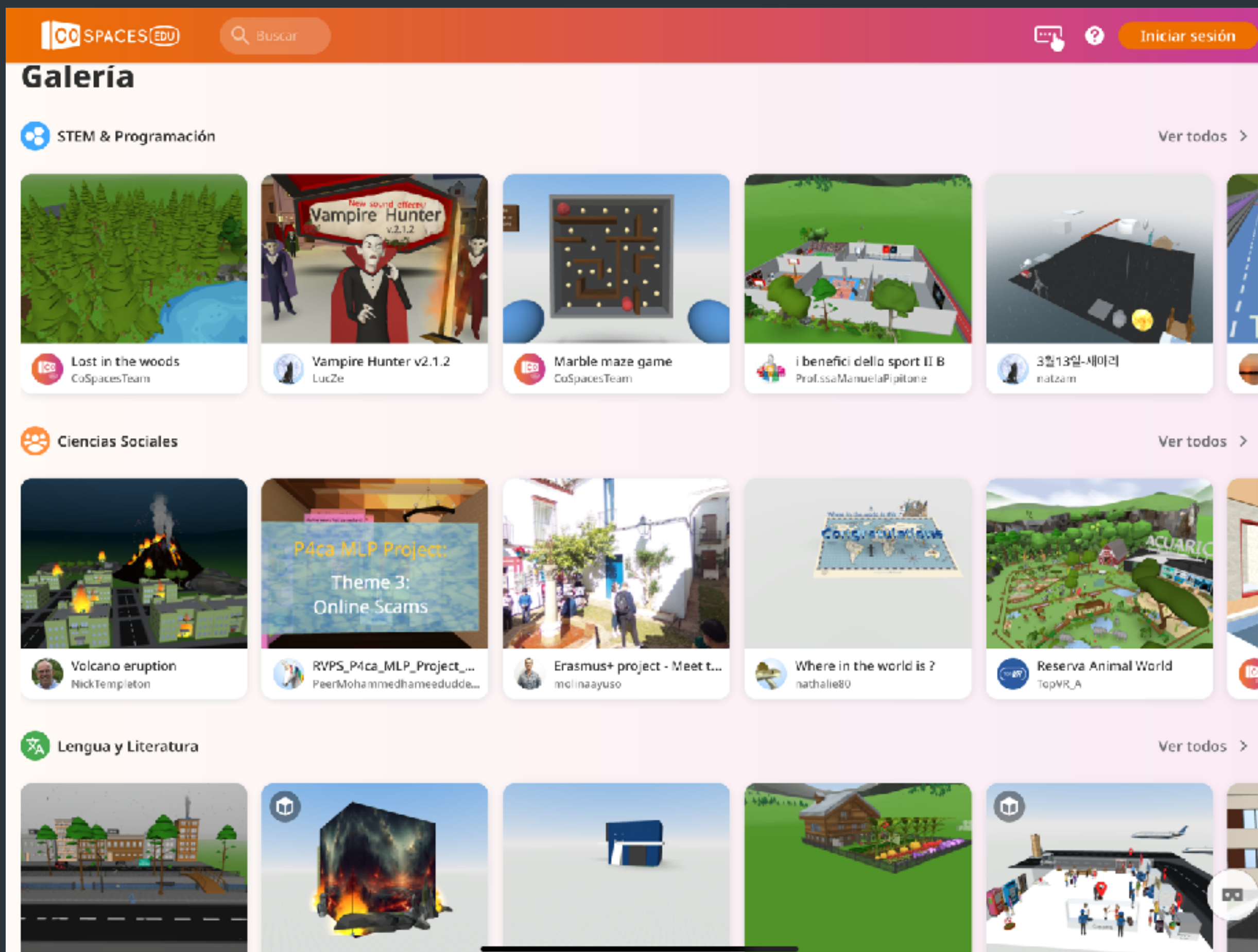
REALIDADE AUMENTADA

COSPACES EDU



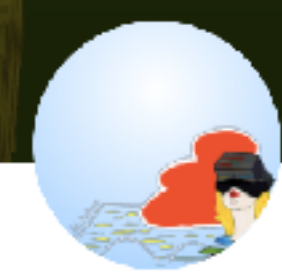
V2501011 Creación de experiencias educativas con

REALIDADE AUMENTADA



V2501011 Creación de experiencias educativas con

REALIDADE AUMENTADA



Recycling game ♻️

Jugar



❤️ 0 📌 0 👁️ 52

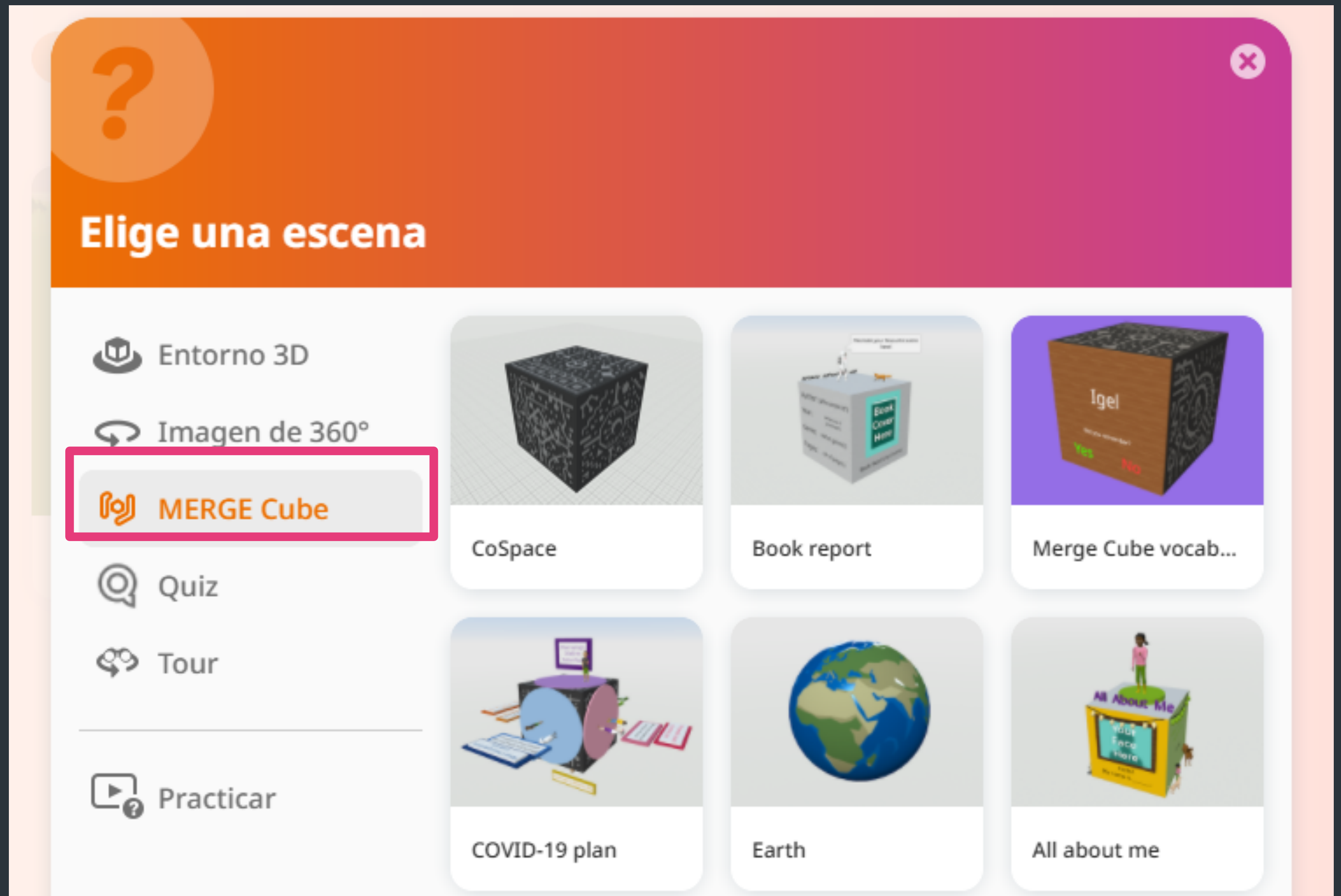
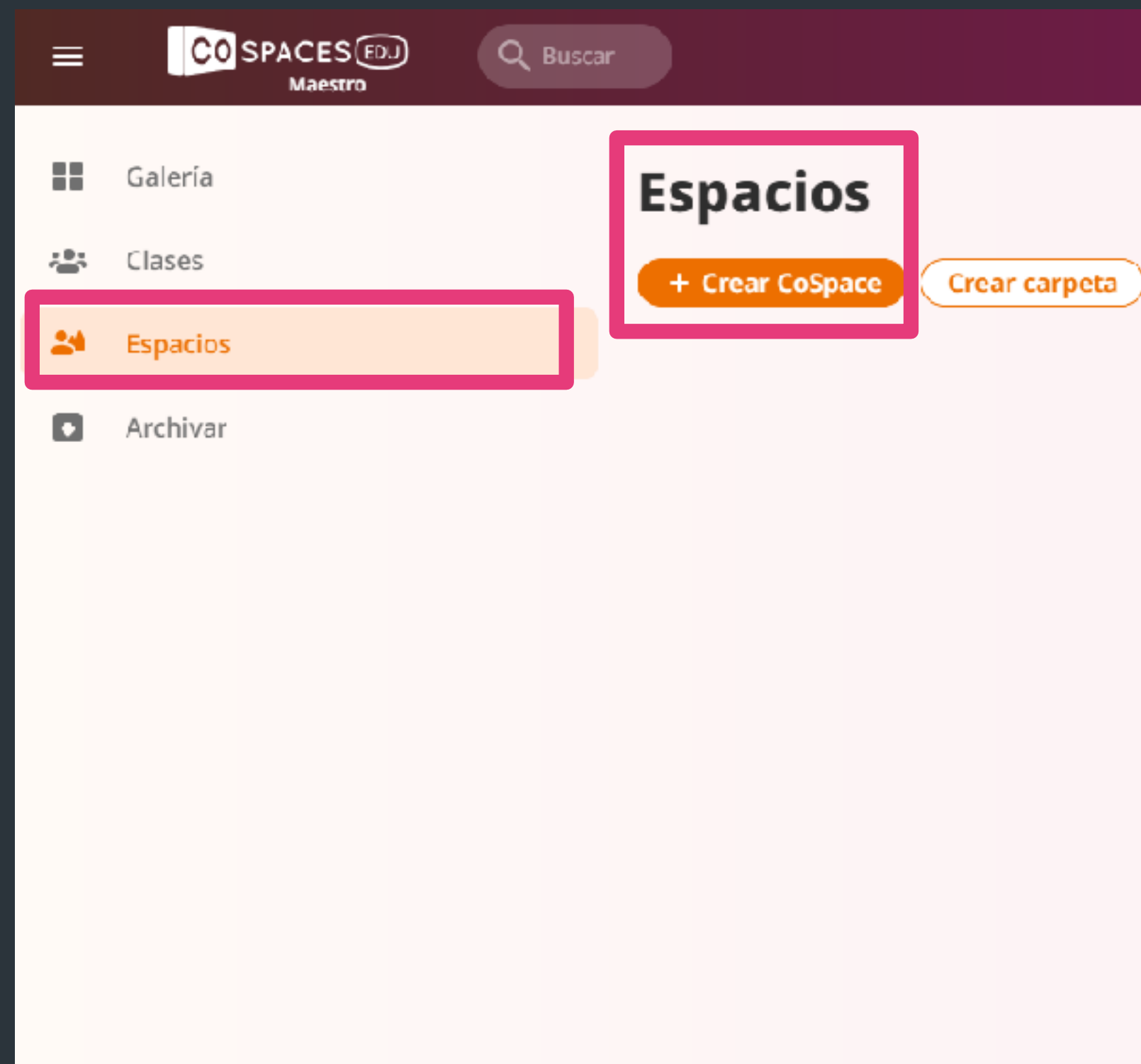
Compartir

Por BCodesal

Publicado en 26 ene 2025 13:30

V2501011 Creación de experiencias educativas con

REALIDADE AUMENTADA



V2501011 Creación de experiencias educativas con

REALIDADE AUMENTADA

COMO FUNCIONA...



Escenario en
branco

Catálogo de
obxectos 3D

Pinchar e arrastrar cara o
escritorio de traballo

V2501011 Creación de experiencias educativas con

REALIDADE AUMENTADA

COMO FUNCIONA...

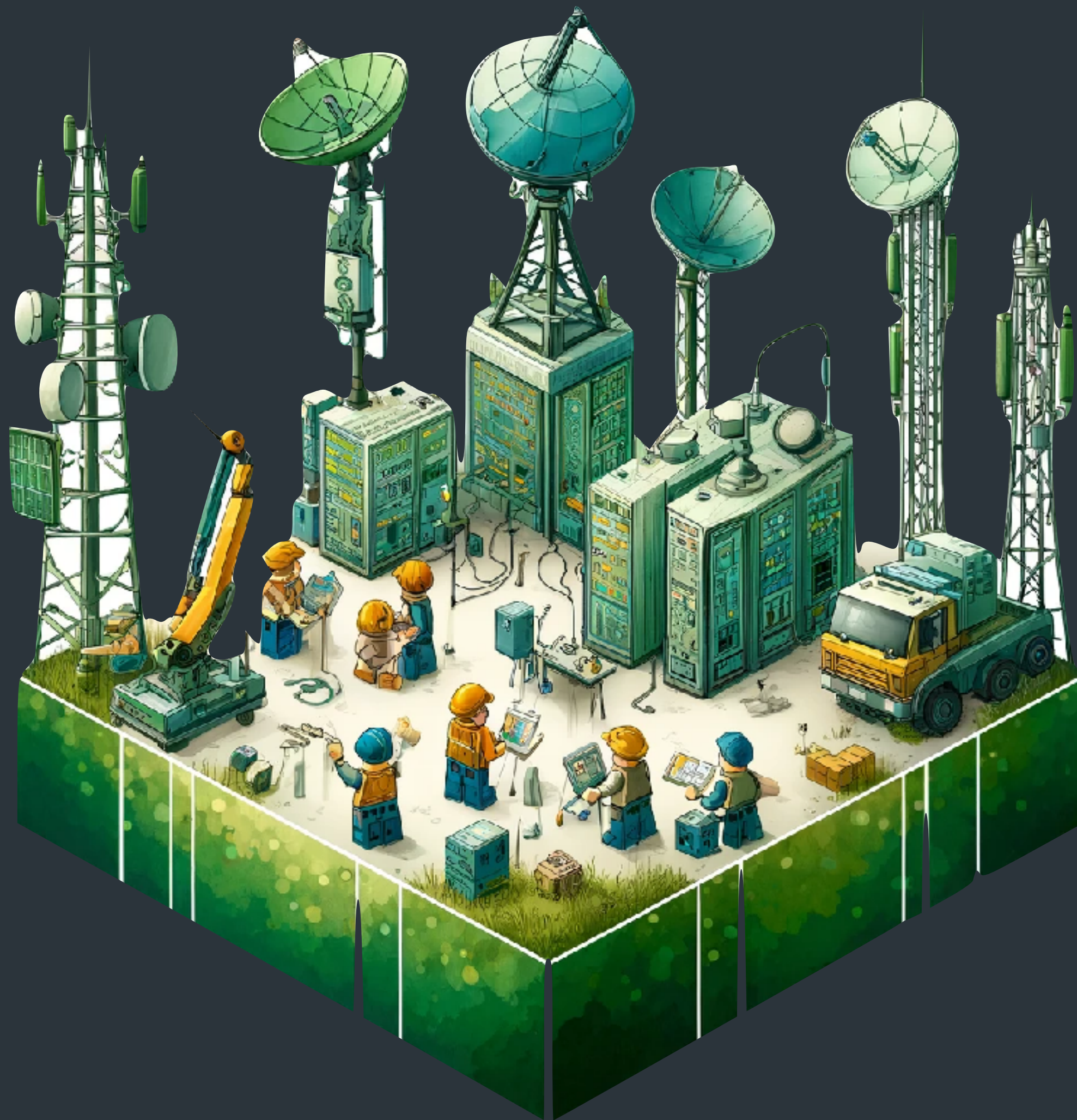


Doble click e aparece a barra de edición

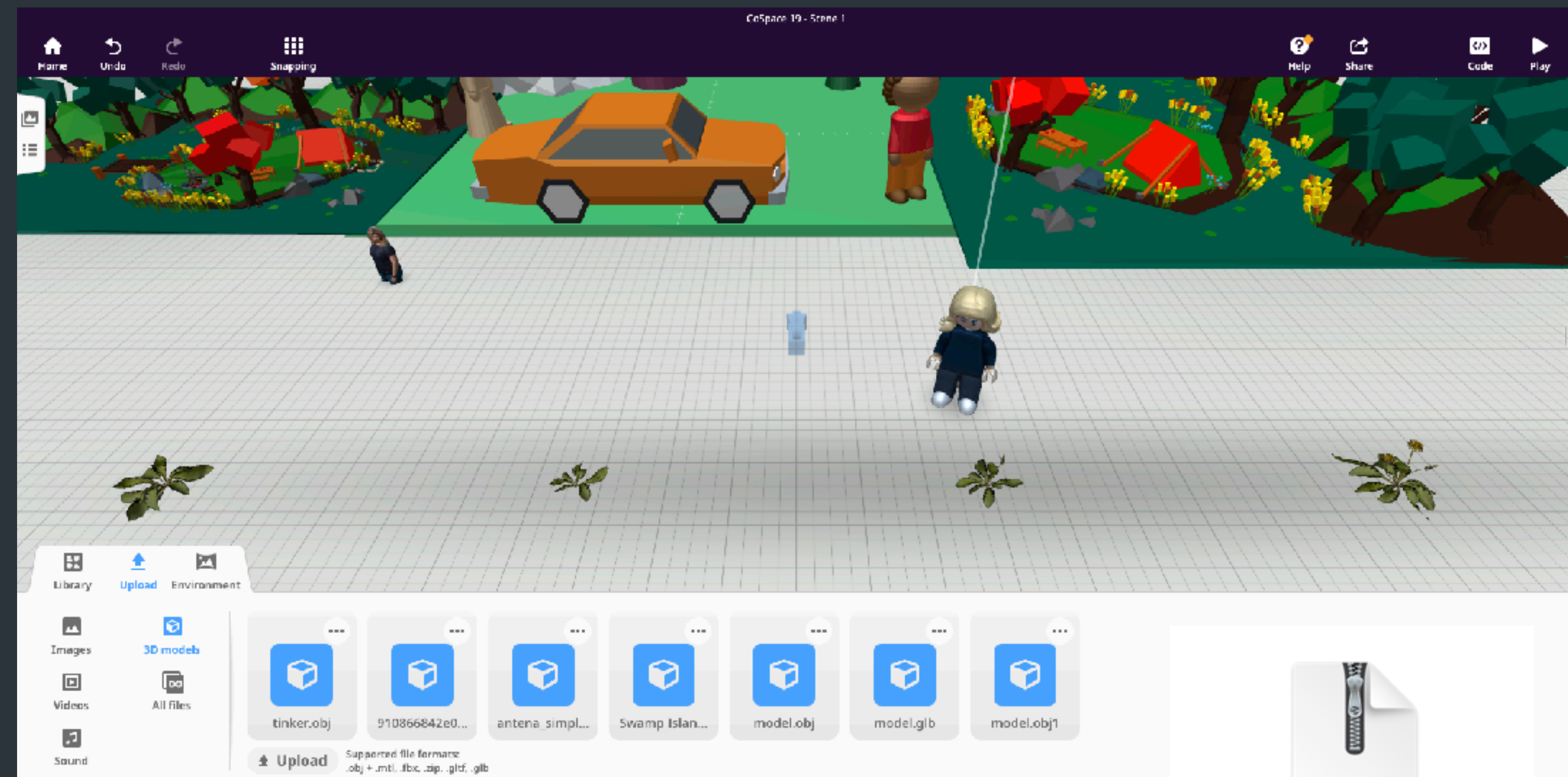
Botón activar código

V2501011 Creación de experiencias educativas con

REALIDADE AUMENTADA



Importamos obxectos 3D a DELIGHTED_EDU

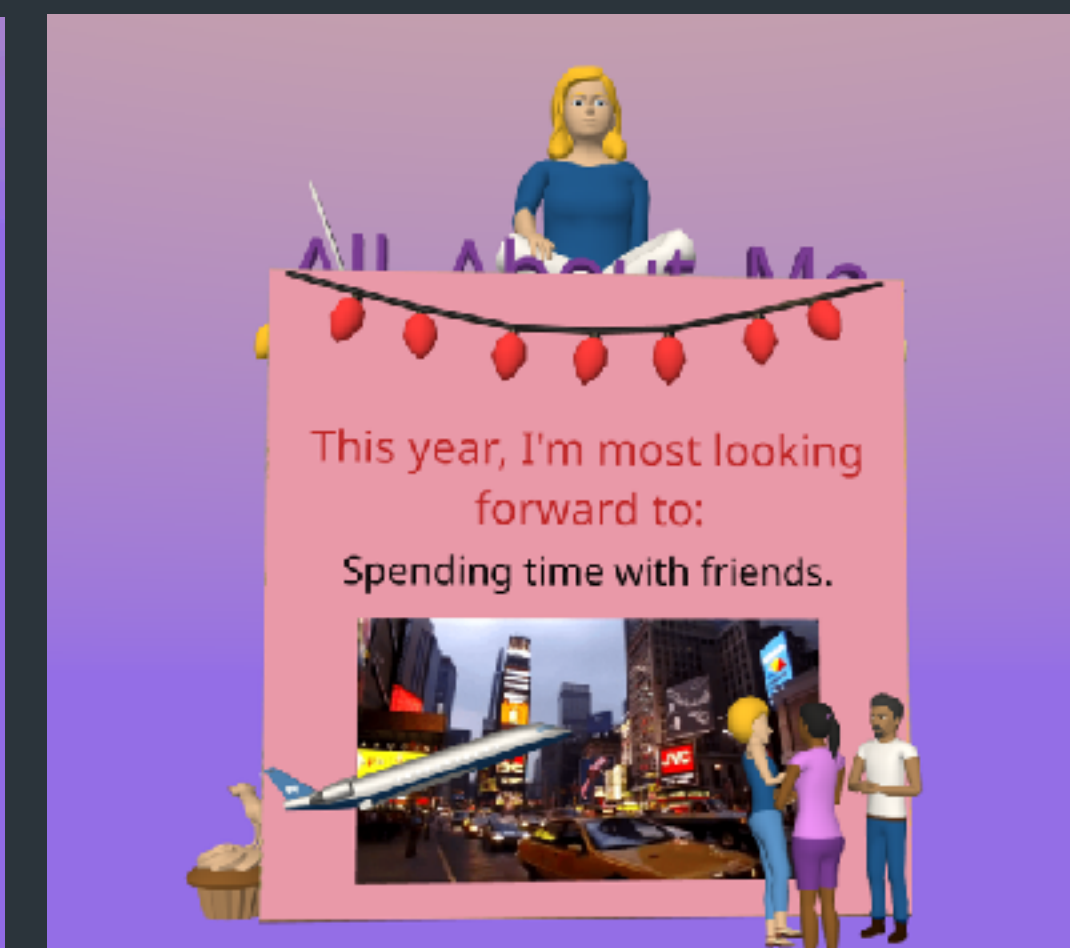
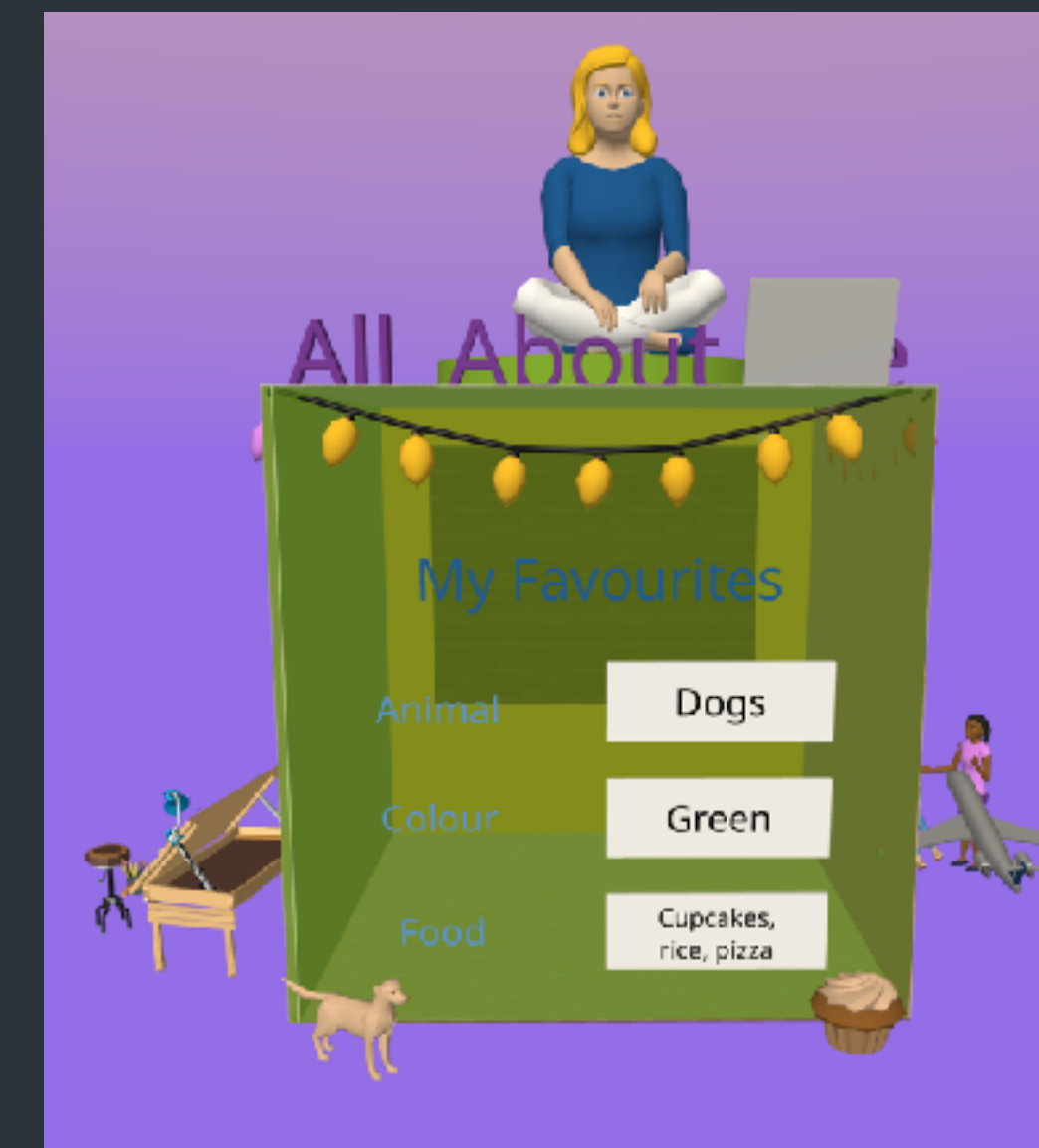


model (3).zip
679 KB

V2501011 Creación de experiencias educativas con

REALIDADE AUMENTADA

Todo sobre min



V2501011 Creación de experiencias educativas con

0 meu livro favorito



V2501011 Creación de experiencias educativas con

0 meu libro favorito



Desplastificate



V2501011 Creación de experiencias educativas con

REALIDADE AUMENTADA

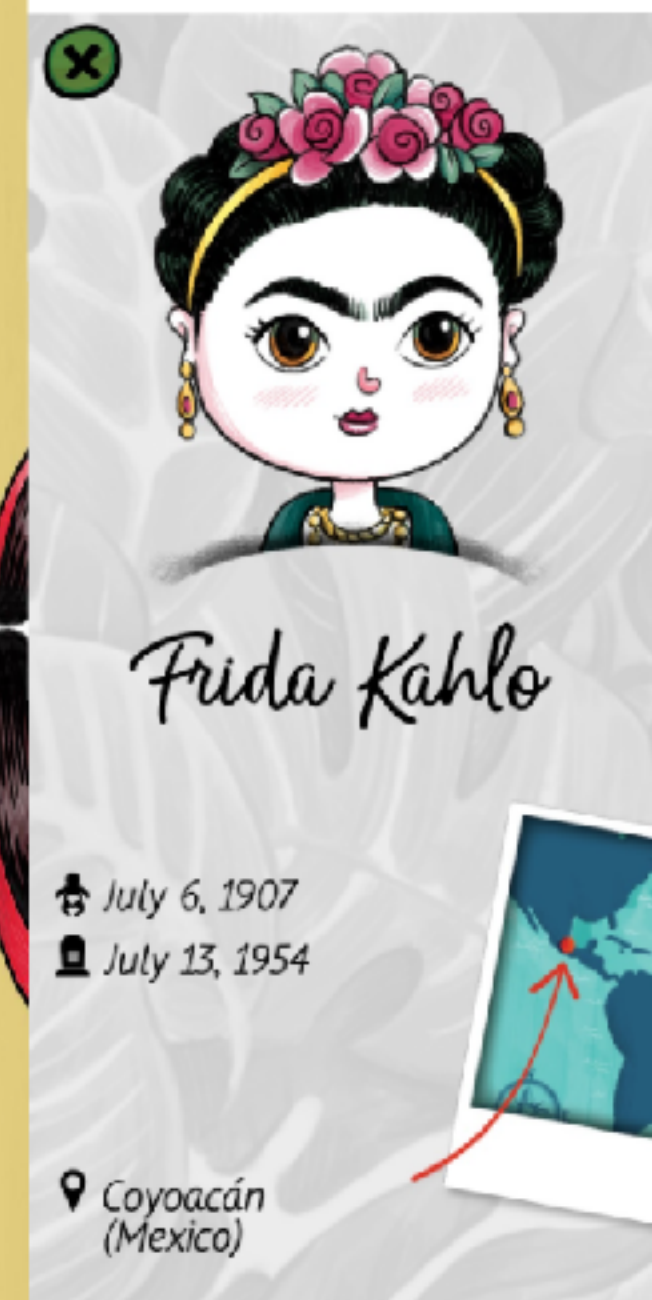
Día da Muller



<https://cospac.es/gQ5n>

V2501011 Creación de experiencias educativas con

Día da muller



Known for being an artist who painted many self-portraits and works inspired by nature and typical items from Mexican popular culture, mixing reality and fantasy.

"I paint self-portraits because I am so often alone, because I am the person I know best"

For a long time, she was only known as Diego Rivera's wife, but from the 1970s historians and activists rediscovered her work and now she is a recognized figure of art history and an icon for Mexican-Americans, feminists and other liberation movements.



July 6, 1907

July 13, 1954

Coyoacán
(Mexico)



V2501011 Creación de experiencias educativas con

Mulleres galegas



V2501011 Creación de experiencias educativas con

Mulleres galegas



Mulleres galegas





TAREFA



V2501011 Creación de experiencias educativas con

REALIDADE AUMENTADA



INTELIXENCIA ARTIFICIAL E CUBO MERGE

V2501011 Creación de experiencias educativas con



Botellas plástico, latas, bricks



Só vidro



Restos non reciclables



Papel e cartón



Restos orgánicos

V2501011 Creación de experiencias educativas con

REALIDADE AUMENTADA



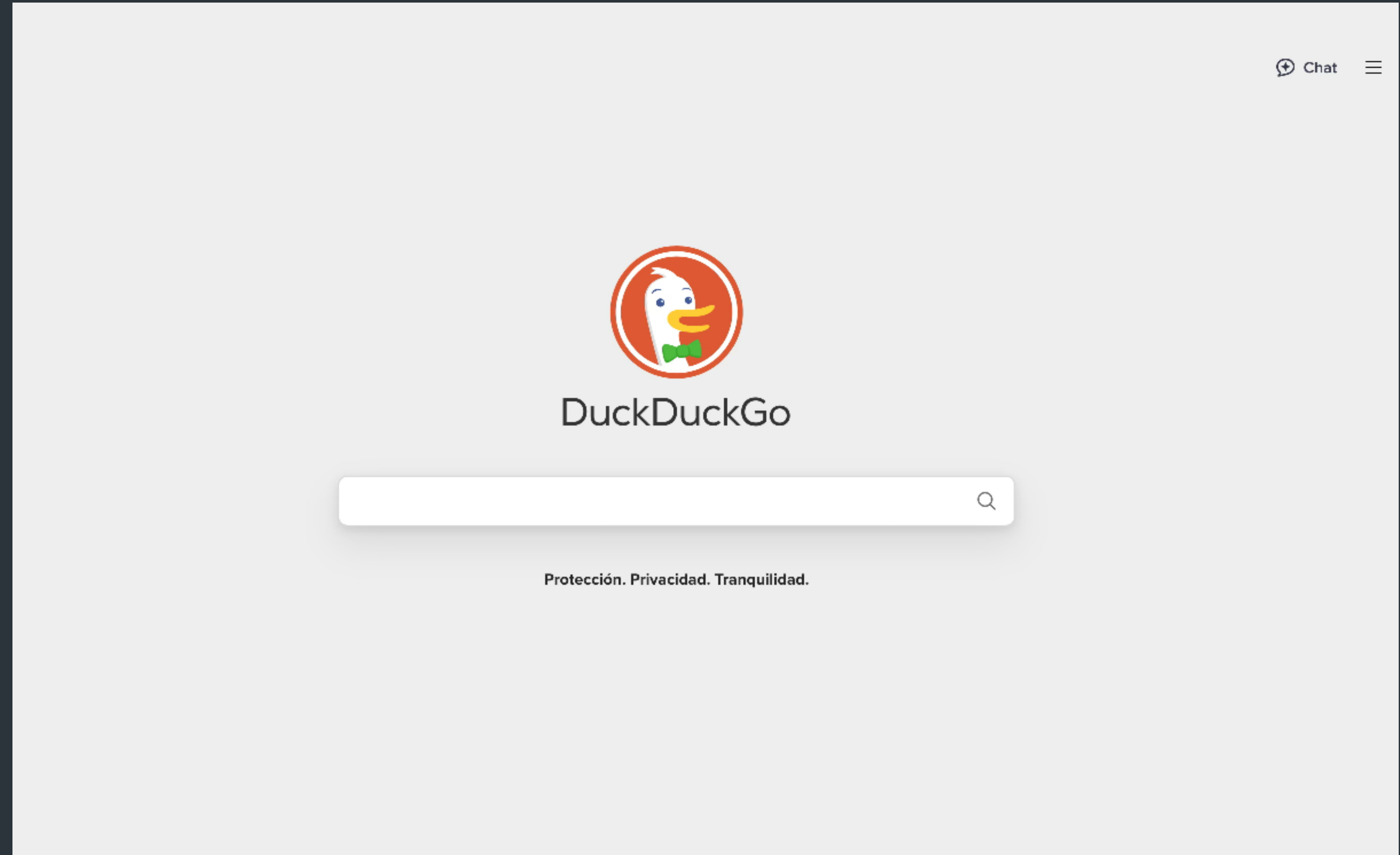
V2501011 Creación de experiencias educativas con



Chat GPT



Claude



Duck Duck Go

V2501011 Creación de experiencias educativas con

REALIDADE AUMENTADA



Red Panda AI

LABS.GOOGLE EXPERIMENT

Ideogram

Microsoft Designer



V2501011 Creación de experiencias educativas con

Evento de aprendizaje

by @waltzyjamband458



[Instrumental]

MADE WITH SUNO

Suno



TAREFA

Tarefa DELIGHTED_EDU

- ✳️ Planifica o guion da historia/ simulación que desexes contar.
- ✳️ Accede a DELIGHTED_EDU Rexistrate ou fai login.
- ✳️ Actualizar a versión de proba de 45 días con 100 licenzas e Merge Cube Add On.
- ✳️ Desde o PC, comeza a deseñar na web de DELIGHTED_EDU a escena 3D seleccionando a opción de Cubo Merge. Verás que a propia plataforma ofrece diferentes opcións para arrastrar e soltar elementos, co fin de facilitar esta tarefa. Podes integrar personaxes, globos de texto, etc., e incluílos no teu escenario.
- ✳️ Carga no teu proxecto de DELIGHTED_EDU arquivo/s de voz, pista de audio (música ambiental), imaxes 2D, videos... Logo garda o proxecto, testea que estea correcto e, para finalizar, publícao.
- ✳️ Poderás visualizar a túa creación en Realidade Aumentada a través do Cubo Merge mediante a app de DELIGHTED_EDU para smartphone (Android ou iOS)



V2501011 Creación de experiencias educativas con

REALIDADE AUMENTADA




Maestro

 Galería

 Clases

 Espacios

 Archivar







Gestionar licencias

Suscripciones

Usuarios

Clases

Integraciones

Tu plan

TRIAL

Status: [Plan actual](#)

Válido hasta: 27 abr 2025 14:17

 100 asientos •  MERGE Cube

Actualizar plan

Gestionar suscripción

Cambiar a Básico

Cambiar

Período de evaluación activo hasta: 27 abr 2025

Asientos ocupados: 1/100

 Actualizar plan

 Gestionar licencias

V2501011 Creación de experiencias educativas con...



Begoña Codesal Patiño
begonacodesal@gmail.com