



REALIDADE VIRTUAL NA EDUCACIÓN: Innovación, inclusión e competencias

Do marco normativo (LOMLOE) á práctica na aula

RUTA DO CURSO

Un percorrido sobre as aplicacións da realidade virtual na aula

Definición



Que é e que aporta?

Evidencia



Datos e impacto
(2025-26)

Marcolegal



LOMLOE, Galicia
e ODS

Desafíos



Saúde, costes e
seguridade

Práctica



Creación e
exploración

MÁIS ALÓ DA PANTALLA: A INMERSIÓN TOTAL

A RV sitúa ao usuario nun entorno simulado tridimensional onde "se sinte presente". Non é ver, é estar. Buscamos potenciar un **modelo híbrido**.



Aprendizaxe por observación



Aprendizaxe activa

TRANSFORMANDO A EXPERIENCIA EDUCATIVA



Viaxes imposibles

Exploración en primeira persoa de lugares inaccesibles: Antártida, fondo do mar, Roma antiga ou o espacio exterior.



Simulación segura

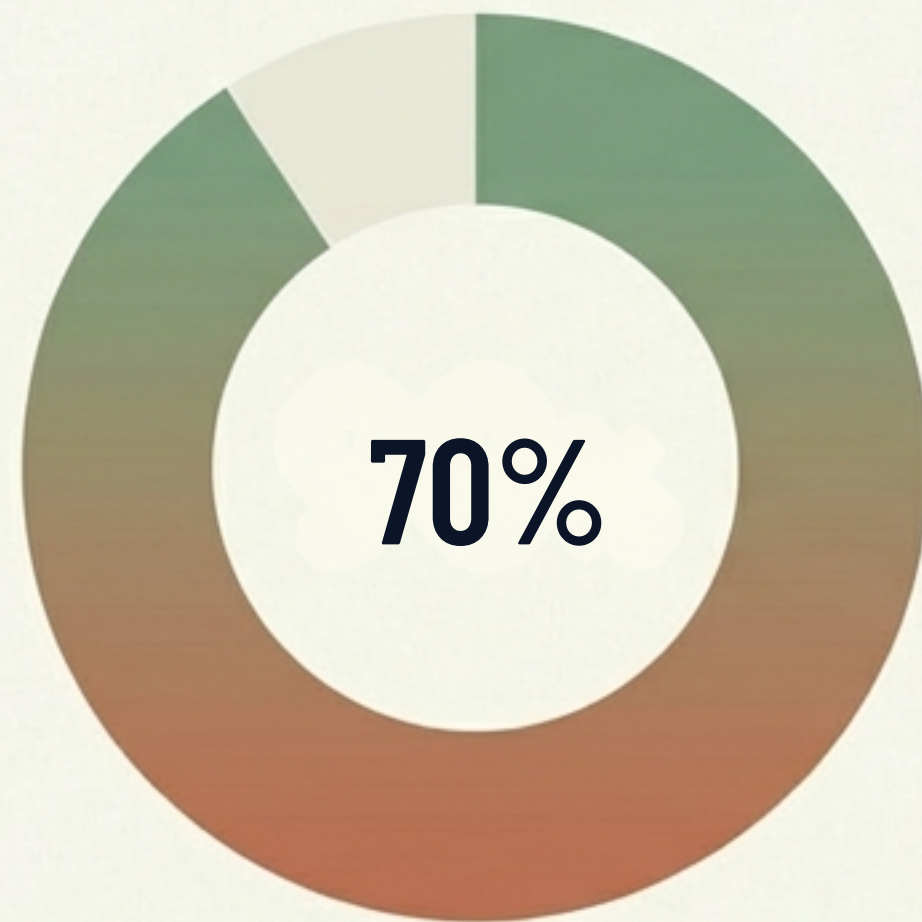
Prácticas de risco cero: soldadura, mecánica, laboratorios de química, cirurxía simulada...



Empatía profunda

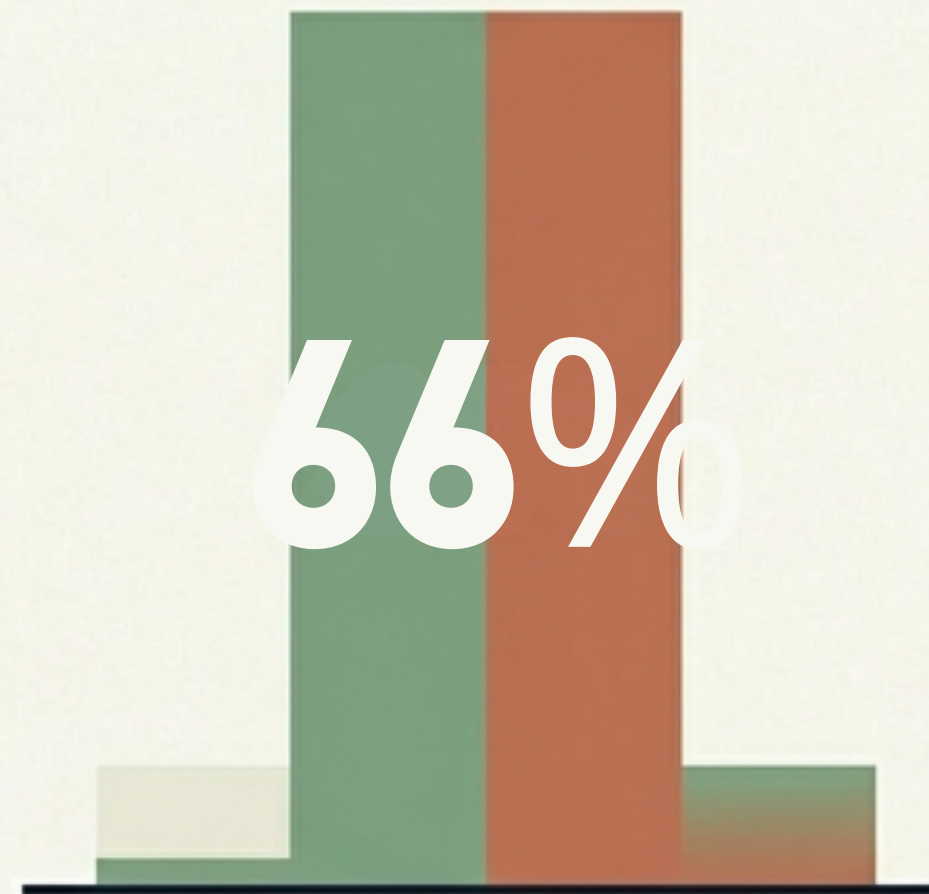
Entrevistas inmersivas e testimonios históricos.
'Poñerse na pel do outro para entender contextos sociais.

IMPACTO MEDIBLE NA APRENDIZAXE



**Maior rentención VS
métodos tradicionais**

(Fuente: PwC/Stanford)



Maior motivación

O alumnado o atopa máis motivador



Mellora das habilidades STEM

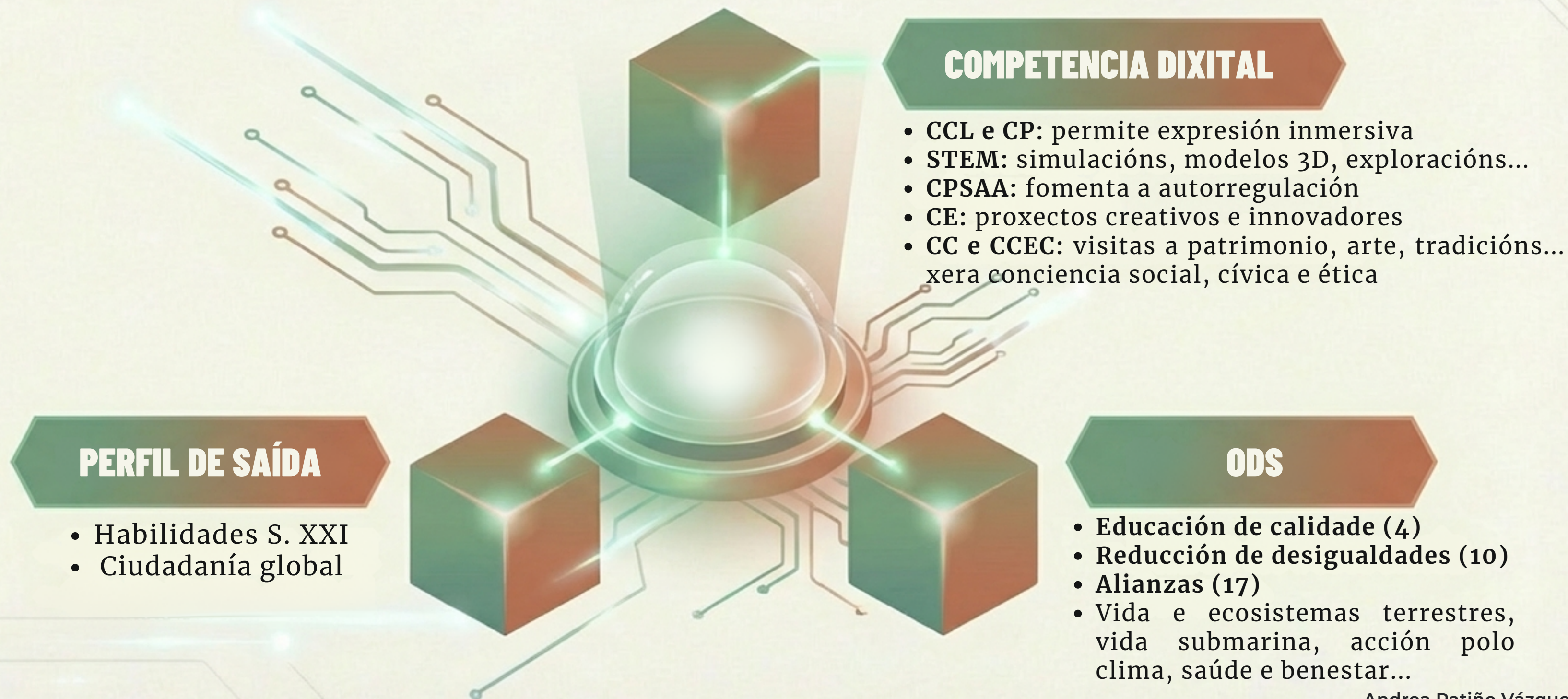
(RECIAMUC 2026)

UNHA FERRAMENTA PARA A EQUIDADE E O DUA



- Accesibilidade e inclusión.
- Permite explorar sen barreiras físicas.
- Adaptacións a ritmos de aprendizaxe.
- Experiencias sensoriais controladas.
- Deseño Universal para a Aprendizaxe:
 - Múltiples formas de representación.
 - Múltiples formas de acción e expresión.
 - Múltiples formas de implicación e motivación.

O MARCO COMPETENCIAL E OS ODS

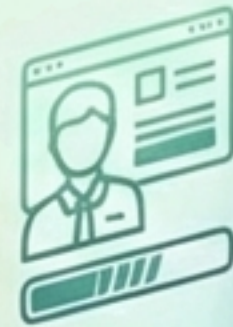


LIMITACIONES E DESAFÍOS

**COSTE E
BRECHA
DIXITAL**



**FORMACIÓN
DOCENTE**



**TIEMPO DE
CREACIÓN**



SAÚDE, SEGURIDADE E USO RESPONSABLE



BENESTAR FÍSICO



Xestión da cinetose
(mareos) e fatiga
visual. Pausas obrigatorias.



Sesións curtas, zonas de
seguridade física e
supervisión constante.



Privacidade e datos.
Cumplimento e protección.

O MARCO REGULATORIO ACTUAL

PLAN INTEGRAL DE BENESTAR DIXITAL



Impulso dos centros educativos como contornas dixitais saudables.
Promoción do uso seguro e responsable das TRIC.
Comunicación e proxección social.

LEI DE EDUCACIÓN DIXITAL DE GALICIA



Fomenta competencias dixitais e IA
Regulación do uso de pantallas
Incorpora o Plan integral de Benestar Dixital
Modelo híbrido

PLAN DIXITAL DO CENTRO



Aliñados con LOMLOE e #DixEdu
Poden incluír a integración da RV

CARA UNHA AULA INMERSIVA E CONSCIENTE



A RV non é unha moda, é unha ferramenta inmersiva, inclusiva e competencial que permite complementar a experiencia educativa.



Percorridos virtuais (cámara 360°)



Gafas Meta Quest e Galiverso

PASEMOS Á CREACIÓN E Á EXPERIENCIA!