**Laboratorio Tecnología Educativa Edumaker**

**Recorrido virtual**

1. **Facultad con presentación de Manuel**
2. **Poner en la flecha de desplazamiento “Ir al laboratorio de Tecnología Educativa Edumaker en el módulo A, planta baja”**

**Una sala de estar

Descripción generada automáticamente con confianza baja**

**Esta foto es para visualizar**

1. **Entrada al laboratorio**

**Texto

Descripción generada automáticamentePC\_1 “Manifiesto del laboratorio de Tecnología Educativa Edumaker”**

**(Vista del PC\_1)**

**Recursos: vídeo de Carmen**

**Texto:**

**PC\_2 “Taquillas individuales”**

**Imagen que contiene interior, techo, tabla, cocina

Descripción generada automáticamente(Vista del PC\_2)**

**Recursos: voz en off**

**Texto: El laboratorio está dotado de todos los medios necesarios para realizar las actividades formativas. Por eso, es obligatorio dejar los objetos personales en la entrada, dentro en las taquillas individuales disponibles para ello. Cada taquilla funciona con un código personal que cada persona genera e introduce en el momento de cerrarlas. Es necesario recordar ese código para poder acceder y recuperar sus objetos personales.**

1. **Entrada dentro, cambiar de imagen (vista de los PC)**

**Un espejo en la pared

Descripción generada automáticamente con confianza media**

**PC\_ 3 “Metodología Didáctica y uso de las tecnologías diferentes”**

**Recursos: vídeo de Beatriz GRABARLO DE NUEVO Y SIN MOVER LA CAMARA**

**Texto: El diseño del laboratorio de Tecnología Educativa Edumaker tiene una estructura pedagógicamente pensada para trabaja con una metodología didáctica innovadora y un uso de los medios y tecnologías que potencian la colaboración y la comunicación y facilita de forma flexible compartir todos los momentos del proceso de enseñanza entre todas las personas.**

**En este espacio físico se han tomado decisiones sobre todos los elementos del acto didáctico para promover la experimentación con medios, la creación de materiales y la interacción constante.**

* **La flexibilidad y la movilidad por el espacio físico es lo que caracteriza a esta estructura. La ubicación de las tecnologías y el mobiliario facilitan organizar grupos de trabajo en cada una de las cuatro mesas, los espacios para desplazarse por el aula permiten al profesorado orientar la actividad en todos los momentos de la práctica.**
* **La interacción también ha sido un elemento muy pensado para que la pizarra interactiva y las pantallas están conectadas y para que cualquiera persona pueda emitir a través de ellas. los medios para proyectar están a disposición del alumnado y del profesorado. También para trabajar con otras aulas externas se dispone de las videocámaras que pueden transmitir en remoto, etc.**
* **Para las actividades formativas cada grupo de trabajo disponen de una dotación de nuevos medios para crear sus propias producciones y para experimentar directamente con las tecnologías.**

**En este recorrido virtual verás en las distintas zonas, mesas, tecnologías colgadas o apoyadas que disponen de explicaciones sobre cómo se puede trabajar de una forma activa e innovadora diferente en este laboratorio de Tecnología Educativa Edumaker**

**PC\_ 4 “Videocámara vista completa”**

**Recurso: voz en off**

**Texto: En esta pared en un extremo del espacio, se dispone de una videocámara que permite emitir fuera del aula e interaccionar con otras personas del exterior con cualquier software de videoconferencia. Enfoca todo el espacio de laboratorio completo, por lo que las personas que están al otro lado pueden ver al conjunto del alumnado y el profesorado.**

**PC\_ 5 “Pizarra interactiva”**

**Imagen que contiene interior, pequeño, lavabo, decorado

Descripción generada automáticamenteRecurso: Fotografía y voz en off**

**Texto: La pizarra interactiva permite la presentación y edición de todo tipo de materiales, actividades y gestionar toda la dinámica de proyección de la información y del trabajo realizado al conjunto de la clase. Es la que gestiona también la conexión wifi interna entre los equipos de proyección, es decir con las dos pantallas que hay en el aula orientadas hacia el espacio de los grupos de trabajo. Se puede manejar de forma táctil y combinar con cualquier medio del aula que permita conexión a través de software.** **El alumnado puede lanzar su contenido desde sus dispositivos móviles.**

**PC\_ 6 Puerta almacén (ELIMINAR)**

**PC\_7 “Pizarra de cristal”**

**Recurso: voz en off**

**Texto: La pizarra de cristal permite hacer anotaciones en los momentos de interacción, como otro medio visual para combinar con las tecnologías digitales. Sirve de apoyo a la persona que está haciendo uso de la zona de presentación y gestión del trabajo para la dinámica de la sesión de clase. Emplea rotuladores no permanentes.**

**PC\_8 “Circuitos eléctricos”**

**Texto: Se dispone para cada grupo de trabajo de un conjunto de medios relacionados con circuitos eléctricos que permiten la experimentación directa del alumnado**

**PC\_9 “Lápiz /bolígrafo 3D”**

**Recurso: voz en off**

**Texto: Los lápices o bolígrafos 3D son el sistema más sencillo para la creación de cualquier objeto 3D de pequeñas dimensiones. Se utilizan de forma manual lo que exige destreza, pero tienen versatilidad de uso y bajo coste.**

**~~PC\_10“Lápiz /bolígrafo 3D”~~**

**~~Recurso: Fotografía y voz en off~~ ESTABA REPETIDO**

1. **Vista del espacio completo**

**Cocina con estantes blancos

Descripción generada automáticamente con confianza media**

**PC\_ 11 “Interacción” (círculo rosa debajo de la videocámara)**

**Recurso: Fotografía y voz en off**

**Texto: las tecnologías y el acceso a ellas, tanto por parte del profesorado como del alumnado, permite que se construya un nuevo espacio de interacción totalmente flexible y abierto. Flexible porque se puede utilizar en múltiples direcciones de emisión y recepción. Y abierto porque en el momento que cada persona quiera lanzar información, puede hacerlo sin necesidad de que lo dirija siempre el profesorado**

**Mesa con sillas

Descripción generada automáticamente con confianza baja**

**PC\_12“Pizarra deslizantes”**

**Recurso: Fotografía y voz en off**

**Texto: En esta pared hay una zona con distintas pizarras que se pueden deslizar y un sistema magnético para poder sujetar cualquier material en papel. Este espacio está pensado para recoger ideas y presentar los trabajos que están creando los grupos. grupos y trabajar con ellas en las mesas.**

**Imagen que contiene interior, cuarto, jugando

Descripción generada automáticamente**

**PC\_13 “Armario con los materiales” (ELIMINAR) Hay una nueva PC\_13**

**PC\_13“Pantallas uso proyectar a todos” (A la derecha al principio)**

**Recurso: Fotografía y voz en off**

**Texto: Las pantallas en el lateral están conectadas entre sí con la pizarra interactiva y permiten proyectar, a través de la wifi interna del laboratorio, información de cualquiera de los grupos de trabajo y de la zona de presentación del profesorado**

**Mesa con sillas

Descripción generada automáticamente con confianza baja**

**PC\_14 “Pantallas uso compartir un grupo” pasa a ser PC\_14 (Es la del ventana al fondo en la imagen primera dónde están los PC)**

**Recurso: Fotografía y voz en off de**

**Texto: Las pantallas que están conectadas entre sí también permiten recibir señales a través de un HDMI de cualquier dispositivo de los grupos de trabajo que quiera presentar alguna idea o material al resto de los miembros de la clase**

**Cuarto de oficina

Descripción generada automáticamente con confianza media**

**PC\_15 “Mesas para los grupos de trabajo”**

**Recurso: Fotografía y voz en off**

**Un comedor con mesa y sillas

Descripción generada automáticamente con confianza media**

**Texto: Las cuatro mesas para los grupos de trabajo permiten la comunicación fluida y la colaboración de forma más fácil al estar las 6 personas mirándose entre ellos y con espacio suficiente para disponer en cada mesa de los medios para realizar la actividad formativa de clase. La dotación de medios está disponible para cada grupo de trabajo de forma independiente.**

**PC\_16 “Videocámara para vista de los grupos de trabajo”**

**Recurso: Fotografía y voz en off**

**Una sala de estar

Descripción generada automáticamente con confianza media**

**Texto: En el techo, hacia el centro del espacio, está ubicada otra videocámara que permite emitir fuera del aula e interaccionar con otras personas con cualquier software de videoconferencia. Enfoca con detalle el espacio de laboratorio de las mesas de trabajo y gira 360º.**

**PC\_17 Proyecto TE Edumaker (el círculo de otro color)**

**Recursos: voz en off y infografía con enlaces**

**Texto: El laboratorio de Tecnología Educativa Edumaker está pensado para la experimentación y creacióna través de proyectos de innovación con tecnologías. Cada curso académico se realiza una convocatoria de diseño de proyectos de innovación para desarrollar dentro de las materias de las titulaciones de la facultad. Una vez seleccionados los proyectos, estos se desarrollarán en unas semanas concretas del curso para lo que los grupos de clases interactivas se desplazarán a este laboratorio específico.**

**PC\_18 “Creando con robot-ratón” (el punto que pusiste con video en inglés) Cambiar a un icono de tipo materiales**

**Recurso: dejar el que está**

**PC\_ 19 “Robótica en educación” (Añadir otro al lado de la pieza del arco”**

**Recurso: voz en off**

**Texto: la robótica en educación se empleado hace décadas, pero en estos momentos con la producción de software y materiales muy versátiles se ha vuelto a potenciar, sobre todo empezando en etapas educativas muy básicas y así introducir al alumnado en la programación informática**

1. **Estación multimedia**

**Aquí la flecha azul será de navegación para que miren el equipamiento audiovisual**

**Una sala de estar

Descripción generada automáticamente con confianza media**

**PC\_20 “Estación multimedia” (circulo rosa)**

**Recurso: Fotografía y voz en off**

**Texto: El equipo multimedia está dotado de software para trabajar con distintos medios disponibles en el aula. Tiene la capacidad para trabajar con un Apple Mac Studio y la impresora 3D. Puede recoger información del equipamiento de producción audiovisual y realizar edición digital. La producción de materiales de realidad virtual y realidad aumentada también implica este equipo con software especializado que se conecta a los distintos medios tanto crear el material digital, como para interactuar con los materiales didácticos a través de dispositivos diferentes (las gafas de realidad virtual Meta Oculus quest 2) y experimentar la inmersión en ambientes virtuales.**

**Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente con confianza media**

**PC \_21“Impresora 3D”**

**Recurso: Fotografía y voz en off**

**Texto: La impresora 3D está conectada a la estación multimedia (Apple Mac Studio y dispone de software para la creación 3D. Produce materiales físicos que reproducen los modelos digitales diseñados con el ordenador**

**PC\_22 “Realidad virtual”**

**Recurso: Fotografía y voz en off**

**Texto: Para le experiencia de inmersión virtual cada uno de los grupos de trabajo dispone de unas gafas y unos mandos para la experimentación**

**PC\_23: “Equipamiento audiovisual conectado” Icono rosa**

**Recurso: voz en off**

**Texto:**

**Una sala de estar

Descripción generada automáticamente con confianza media**

**PC\_24 “Edición audiovisual” (icono sobre la pantalla)**

**Recurso: Fotografía y voz en off**

**Texto: Los medios disponibles para la edición audiovisual están pensados para grabación de calidad que después se puede utilizar en procesos de tele formación. Esa creación audiovisual se puede conectar directamente con el equipo multimedia y editarlo para incorporarle más información. adaptarlo a las necesidades. Etc.**

**Grabación audiovisual**

**Los medios disponibles para la grabación audiovisual están pensados para grabar en la mayor calidad posible para después poder utilizar los recursos en procesos de teleformación. Esa creación audiovisual se puede conectar directamente con el equipo multimedia y editarlo para incorporarle más información, adaptarlo a las necesidades, etcétera.**

**Una sala de estar

Descripción generada automáticamente con confianza baja**

**PC\_25 “Plató de creación audiovisual” (icono sobre el croma)**

**Recurso: Fotografía y voz en off**

**Imagen que contiene Diagrama

Descripción generada automáticamente**

**Una sala de estar

Descripción generada automáticamente con confianza baja**

**Texto: Para la creación audiovisual, el plató del laboratorio dispone de una cámara de grabación de alta calidad de imagen y sonido, así como de elementos de iluminación profesionales y un croma.**

**PC\_26 “Cámara con telepromter”**

**Recurso: Fotografía y voz en off**

**Texto: El telepromter facilita el control del discurso durante la grabación. Es un mecanismo que consiste en una pantalla o espejo, permitiendo a la persona controlar y medir el tiempo y la entonación adecuada de su discurso o texto mientras lo pronuncia. Se puede utilizar un equipo personal para conectar el discurso al dispositivo.**

**Imagen que contiene interior, tabla, cuarto, computadora

Descripción generada automáticamente**