ICUFOR
Cursos de Formación Permanente Universitaria

Curso de Formación Permanente

Realidad Aumentada, Realidad Virtual y Metaverso en el Aula: Experiencias Inmersivas de Aprendizaje

6 ECTS | 150 horas | Online, a tu ritmo

Formación acreditada por
Universidad de Vitoria-Gasteiz EUNEIZ



Acerca de ICUFOR

ICUFOR es un centro privado de formación online, Centro Acreditado y Autorizado por la Universidad EUNEIZ de Vitoria-Gasteiz. Diseñamos e impartimos Cursos de Formación Permanente universitarios, pensados para la actualización y la especialización de profesionales en activo.

Nuestros cursos se estudian a tu ritmo en un campus virtual propio y terminan con el diploma de la Universidad EUNEIZ y con certificados de ICUFOR verificables.

Centro acreditado
Universidad EUNEIZ

100 % online
Campus virtual propio

Equipo docente
Disponible todo el curso



Metodología de estudio

Campus virtual propio
Estudias desde cualquier lugar y dispositivo, sin horarios.

Aprendizaje autónomo, pero acompañado
Tú marcas el ritmo y nuestro equipo de docentes resuelve tus dudas y orienta tu estudio.

Contenido del curso en PDF
El material principal, para estudiarlo a fondo, tema a tema.

Abstract de cada tema
Su síntesis, para situarte al empezar y repasar al final.

Presentación con los aspectos clave
Lo esencial de cada bloque, para jerarquizar y fijar.

Cuestionarios de evaluación
De respuesta múltiple, uno por tema.



Campus virtual

Mis cursos
Tu progreso y el siguiente tema por estudiar

Materiales
Contenido en PDF, Abstract y presentación con los aspectos clave

Cuestionarios de evaluación
Tu nota y la revisión de tus respuestas

Equipo docente
Consulta por escrito, chat y asesor de IA a cualquier hora

Secretaría
Certificados en PDF con código de verificación

Pagos y facturas
Descarga de facturas en PDF



Presentación del programa



Especialízate con este programa de ICUFOR y transforma tu práctica docente incorporando las tecnologías inmersivas más innovadoras del panorama educativo actual. La Realidad Aumentada, la Realidad Virtual y el Metaverso están revolucionando los procesos de enseñanza-aprendizaje, ofreciendo experiencias que potencian la motivación, la comprensión profunda y el desarrollo de competencias en el alumnado de todas las etapas educativas.

Duración
150 horas

Créditos
6 Créditos ECTS

Metodología
Online

Matriculación
Permanente

Objetivos del curso

Fundamentar el uso de tecnologías inmersivas en el aula identificando los marcos pedagógicos y la evidencia científica que avalan su integración en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Diferenciar los principios tecnológicos de la Realidad Aumentada, la Realidad Virtual y el Metaverso distinguiendo sus tipologías, dispositivos y componentes esenciales.

Diseñar experiencias inmersivas de aprendizaje aplicando modelos de diseño instruccional, estrategias didácticas y criterios de accesibilidad universal adaptados a entornos tridimensionales e interactivos.

Dominar herramientas y plataformas de creación de contenidos inmersivos elaborando recursos de Realidad Aumentada, Realidad Virtual y Metaverso ajustados al nivel educativo y a la competencia digital docente.

Implementar actividades con tecnologías inmersivas en las diferentes áreas curriculares desarrollando proyectos interdisciplinares y experiencias prácticas tanto en Realidad Aumentada como en Realidad Virtual y Metaverso.

Aplicar instrumentos y estrategias de evaluación del aprendizaje en entornos inmersivos utilizando rúbricas, analíticas de aprendizaje, portfolios digitales y mecanismos de retroalimentación continua.

Elaborar un plan estratégico de integración institucional de tecnologías inmersivas diagnosticando las necesidades del centro, la formación del profesorado y los modelos de sostenibilidad del proyecto.

Conocer el marco ético, legal y de bienestar asociado al uso de tecnologías inmersivas en educación incorporando protocolos de uso seguro, protección de datos y prevención de riesgos para el alumnado.

Temario

01 Fundamentos teóricos y conceptuales de las tecnologías inmersivas aplicadas a la educación

1.1. Definición y delimitación del concepto de tecnología inmersiva en el contexto educativo
1.2. Evolución histórica de las tecnologías inmersivas: de los primeros simuladores al ecosistema XR actual
1.3. El continuo realidad-virtualidad de Milgram y su aplicación al diseño de experiencias educativas
1.4. Marcos pedagógicos que fundamentan el uso de tecnologías inmersivas en el aprendizaje
1.5. Revisión de la evidencia científica sobre el impacto de las tecnologías inmersivas en los resultados de aprendizaje

02 Realidad Aumentada: principios tecnológicos, tipologías y componentes esenciales

2.1. Conceptualización de la Realidad Aumentada y diferenciación respecto de otras tecnologías inmersivas
2.2. Principios técnicos de funcionamiento de la Realidad Aumentada
2.3. Clasificación de las experiencias de Realidad Aumentada según su activador tecnológico
2.4. Dispositivos y plataformas para la visualización de contenidos de Realidad Aumentada
2.5. Interfaces de usuario y principios de diseño de la interacción en experiencias de RA
2.6. Estándares técnicos y formatos de contenido relevantes para la creación de recursos de RA educativa

Temario

03 Realidad Virtual: fundamentos, dispositivos y entornos virtuales de aprendizaje

3.1. Definición de Realidad Virtual y características que la distinguen como tecnología inmersiva plena
3.2. Fundamentos técnicos del funcionamiento de los sistemas de Realidad Virtual
3.3. Niveles de inmersión en Realidad Virtual y su relación con la experiencia educativa
3.4. Ecosistema de dispositivos de Realidad Virtual disponibles para entornos educativos
3.5. Controladores, sistemas de entrada y mecanismos de interacción en entornos virtuales
3.6. Arquitectura de los entornos virtuales de aprendizaje: espacios, escenas y narrativas
3.7. Requisitos de infraestructura tecnológica para la implantación de RV en centros educativos

Temario

04 El Metaverso educativo: conceptualización, plataformas y espacios virtuales compartidos

4.1. Origen, evolución y definición contemporánea del concepto de Metaverso
4.2. El Metaverso como ecosistema de aprendizaje social, colaborativo e inmersivo
4.3. Plataformas de Metaverso con aplicación educativa: análisis comparativo y funcionalidades
4.4. Avatares, identidad digital y presencia social en los entornos de Metaverso educativo
4.5. Creación de aulas virtuales, dinámicas de interacción y colaboración en espacios de Metaverso
4.6. Limitaciones tecnológicas, barreras de acceso y brechas digitales en la adopción del Metaverso educativo

Temario

05 Diseño instruccional de experiencias inmersivas de aprendizaje

5.1. Principios del diseño instruccional aplicados a la creación de experiencias inmersivas
5.2. Modelos de diseño instruccional adaptados a entornos de Realidad Aumentada, Virtual y Metaverso
5.3. Estrategias didácticas específicas para entornos inmersivos
5.4. Guionización y storyboarding de experiencias inmersivas educativas
5.5. Diseño de la interacción y la experiencia del usuario en contextos educativos inmersivos
5.6. Principios de accesibilidad universal y Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) en experiencias inmersivas
5.7. Criterios para decidir cuándo una experiencia inmersiva aporta valor pedagógico frente a metodologías convencionales
5.8. Integración curricular de las experiencias inmersivas en las programaciones didácticas de aula

Temario

06 Herramientas y plataformas para la creación de contenidos inmersivos educativos

6.1. Panorama general de herramientas de autoría para contenidos de Realidad Aumentada, Virtual y Metaverso
6.2. Herramientas de creación de experiencias de Realidad Aumentada accesibles para docentes
6.3. Herramientas de creación y edición de contenidos de Realidad Virtual para contextos educativos
6.4. Editores integrados y herramientas de construcción de espacios en plataformas de Metaverso educativo
6.5. Repositorios de recursos 3D, modelos abiertos y bibliotecas de assets para proyectos educativos
6.6. Criterios de selección de herramientas según el nivel educativo, la competencia digital docente y la infraestructura disponible

Temario

07 Aplicación práctica de la Realidad Aumentada en las diferentes áreas curriculares

7.1. Metodología para la planificación e implementación de actividades de Realidad Aumentada en el aula
7.2. Experiencias de Realidad Aumentada en el área de Ciencias Naturales y Experimentales
7.3. Experiencias de Realidad Aumentada en el área de Ciencias Sociales, Geografía e Historia
7.4. Experiencias de Realidad Aumentada en el área de Matemáticas y pensamiento lógico-espacial
7.5. Experiencias de Realidad Aumentada en el área de Lenguas, Literatura y comunicación
7.6. Experiencias de Realidad Aumentada en Educación Artística, Musical y Expresión Corporal
7.7. Diseño de itinerarios aumentados interdisciplinares y proyectos transversales con RA

Temario

08 Aplicación práctica de la Realidad Virtual y el Metaverso en contextos educativos

8.1. Metodología para la planificación, gestión y desarrollo de sesiones con Realidad Virtual en el aula
8.2. Experiencias de Realidad Virtual aplicadas al aprendizaje de Ciencias y Tecnología
8.3. Experiencias de Realidad Virtual aplicadas al aprendizaje de Ciencias Sociales y Humanidades
8.4. Diseño de proyectos colaborativos, encuentros interescolares y comunidades de aprendizaje en plataformas de Metaverso
8.5. Aplicaciones de la Realidad Virtual en la educación especial y la atención a la diversidad
8.6. Aplicaciones de la Realidad Virtual y el Metaverso en la Formación Profesional y la educación superior
8.7. Análisis crítico de casos de éxito y de fracaso en la implementación de RV y Metaverso en centros educativos

Temario

09 Evaluación del aprendizaje y de la eficacia de las experiencias inmersivas

9.1. Retos específicos de la evaluación del aprendizaje en entornos de Realidad Aumentada, Virtual y Metaverso
9.2. Instrumentos y técnicas de evaluación adaptados a experiencias inmersivas
9.3. Evaluación de la experiencia del usuario y del nivel de inmersión como factores de aprendizaje
9.4. Evaluación de la competencia digital del alumnado desarrollada a través de experiencias inmersivas
9.5. Diseño de procesos de evaluación formativa y retroalimentación continua en secuencias inmersivas

Temario

10 Planificación e implementación institucional de proyectos de tecnologías inmersivas en centros educativos

10.1. Diagnóstico del contexto institucional y análisis de necesidades para la integración de tecnologías inmersivas
10.2. Diseño de un plan estratégico de integración de tecnologías inmersivas en el proyecto educativo de centro
10.3. Formación y acompañamiento del profesorado para la adopción de tecnologías inmersivas
10.4. Modelos de financiación, dotación tecnológica y sostenibilidad económica de los proyectos inmersivos
10.5. Estrategias de gestión del cambio, liderazgo pedagógico y cultura de innovación en el centro educativo

11 Aspectos éticos, legales, de bienestar y prospectiva de las tecnologías inmersivas en educación

11.1. Marco ético para el uso de tecnologías inmersivas con menores y en entornos formativos
11.2. Marco normativo y legal aplicable al uso de Realidad Aumentada, Virtual y Metaverso en centros educativos
11.3. Salud, bienestar y seguridad del alumnado en el uso de dispositivos y entornos inmersivos
11.4. Tendencias emergentes y prospectiva: inteligencia artificial generativa, gemelos digitales y nuevos paradigmas inmersivos en educación

Titulación y certificados

Diploma de la Universidad EUNEIZ

Al aprobar todos los cuestionarios de evaluación recibes el **diploma en formato digital** de Curso de Formación Permanente, con sus 6 créditos ECTS y 150 horas.

Certificados de ICUFOR

Se descargan en PDF desde la Secretaría del campus, con un código único y QR para verificarlos.



Universidad de Vitoria-Gasteiz EUNEIZ

Proceso de matriculación

1 **Pulsa «Matricularme» en la ficha del curso**
Completa tus datos personales y de facturación.

2 **Elige la forma de pago**
Tarjeta, PayPal o transferencia bancaria.

3 **Entra en el campus y empieza**
Recibes por correo tus datos de acceso y, en cuanto se confirma el pago, tienes el temario completo. La matrícula está abierta todo el año.

Matricúlate **Más información**



Métodos de pago

Pago único
El precio se abona una sola vez, sin cuotas ni renovaciones.

Seguridad
Pago online en la pasarela de Stripe o de PayPal.

Flexibilidad
Tarjeta de crédito o débito, PayPal o transferencia.

Acceso inmediato
Con tarjeta o PayPal, el campus se activa al momento.

Simplicidad
Matrícula y pago en dos pasos.

Facturación
Facturas en «Pagos y facturas» del campus.



¿Por qué elegir ICUFOR?

01

Formación accesible

Formación universitaria rigurosa y acreditada, íntegramente online y compatible con tu trabajo.

02

Calidad universitaria

Cada curso está acreditado por la Universidad EUNEIZ, con su memoria académica y sus créditos ECTS.

03

Impulso a tu carrera

Contenidos de utilidad práctica y una titulación que suma en méritos, concursos y bolsas de empleo.

04

Especialización

Cada curso trata una única temática a fondo: combínalos y construye tu propio itinerario.

05

Atención de calidad

Consultas al equipo docente por escrito o por chat, y un asesor de IA a cualquier hora.

¿Por qué elegir ICUFOR?

06

Contenidos actualizados

Los cursos se revisan periódicamente para incorporar las novedades de cada ámbito.

07

El curso, por escrito

Cada tema en tres formatos: contenido en PDF, Abstract y presentación con los aspectos clave.

08

Autónomo, pero acompañado

Tú decides tu ritmo y nuestro equipo de docentes resuelve tus dudas y orienta tu estudio.

09

Enseñanza adaptada

Sin horarios ni conexiones obligatorias: seis meses para terminar, ampliables si lo necesitas.

10

Estudio sencillo e intuitivo

Un campus virtual propio, sin instalar nada y accesible desde cualquier dispositivo.

¿Necesitas más información?

Te contamos cómo funciona el curso, los plazos y la titulación, sin compromiso.

www.icufor.com

info@icufor.com

+34 858 895 080

+34 746 044 519

Formación acreditada por Universidad de Vitoria-Gasteiz EUNEIZ

