

# DISEÑADOR DE EXPERIENCIAS INMERSIVAS DE RECICLAJE

## PARTE TEÓRICA



### Contexto:

Su escuela es conocida por inspirar el aprendizaje y alentar a los estudiantes a ser ciudadanos responsables. Sin embargo, como muchas otras escuelas, enfrenta desafíos a la hora de enseñar hábitos sustentables. El reciclaje puede ser confuso: muchos contenedores terminan con los artículos equivocados y las personas no siempre están seguras de cómo separar los residuos correctamente. Además, la escuela no tiene mucho espacio para programas de reciclaje tradicionales o proyectos ambientales.

Para solucionar este problema, la escuela está iniciando un nuevo y emocionante programa que utiliza realidad aumentada (RA) y realidad virtual (RV). Estas tecnologías harán que aprender sobre el reciclaje y la protección del medio ambiente sea divertido e interactivo.

Con la ayuda de los diseñadores de experiencias de reciclaje inmersivo, el programa creará herramientas y actividades que sean fáciles de usar para todos, incluidos los estudiantes con discapacidades o que hablan diferentes idiomas. Estas experiencias se instalarán en áreas alrededor de la escuela y estarán diseñadas para ayudar a todos a aprender sobre la gestión de residuos y cómo ser más responsables con el medio ambiente.

Si bien la idea ha recibido mucho apoyo, aún quedan algunas preguntas importantes por resolver: ¿cómo se pueden diseñar las experiencias inmersivas para satisfacer las diversas necesidades de los estudiantes, incluidos aquellos con discapacidades o con diferentes orígenes culturales y lingüísticos? ¿Qué espacios dentro de la escuela se pueden adaptar para albergar estas instalaciones y cómo se pueden utilizar de manera eficaz los recursos limitados? ¿Cómo se medirá el éxito de estos programas en términos de cambios conductuales y culturales dentro de la comunidad escolar?



### Contenidos/habilidades relacionadas:

## PARTE ORIENTATIVA

**Resolución de problemas**

**Educación Ambiental**

**Comunicación**

**Gestión de contenidos digitales**

**Creatividad**

**Tecnologías inmersivas**

**Diseño interactivo**

**Diseño Universal en las TIC**

### Preguntas de autorreflexión:

¿Qué áreas dentro de la escuela serían más adecuadas para instalaciones de reciclaje inmersivo?

¿Qué tipos de temas o actividades de reciclaje serían más apropiados para cubrir en las experiencias de AR/VR?

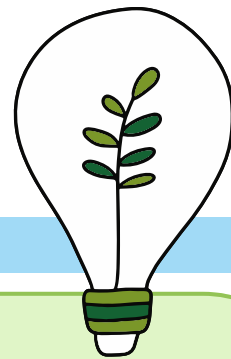
¿Qué beneficios aportarían estas experiencias inmersivas a la comunidad escolar?

¿Qué habilidades y conocimientos debe tener el diseñador de experiencias de reciclaje inmersivo para garantizar el éxito del proyecto?

¿Cómo podrían reducirse los costos del proyecto sin comprometer la calidad ni el impacto de las experiencias educativas?

¿Cómo pueden los estudiantes y el personal colaborar voluntariamente para que el programa de reciclaje inmersivo sea un éxito?

¿Qué oportunidades educativas podrían surgir de la integración de experiencias de reciclaje inmersivo en el currículo escolar?



## Análisis:

- ¿Cuál es el principal problema o necesidad que debe abordarse?
- ¿Qué conocimientos y habilidades son necesarios para afrontar esta situación?
- ¿Cuáles son las fortalezas y debilidades del contexto en el que surge este problema?

## Planificación:

- ¿Cómo se puede desarrollar un plan inicial para abordar las necesidades identificadas?
- ¿Qué recursos materiales y humanos están disponibles para afrontar la situación?
- ¿Qué acciones específicas deben tomarse para implementar la solución?

## Sugerencias y prevención:

- ¿Qué sugerencias se pueden ofrecer para ejecutar las soluciones propuestas?
- ¿Cómo se pueden prevenir los riesgos o posibles problemas futuros relacionados con la solución?

## Evaluación:

- ¿Qué métodos se pueden utilizar para evaluar el éxito y la sostenibilidad de las soluciones implementadas?
- ¿Cómo se realizará la evaluación, qué instrumentos se utilizarán y qué variables se analizarán?



## Resultados esperados después de la implementación

- ¿Cuáles son los resultados esperados después de implementar las soluciones?
- ¿Cómo se espera que sea el contexto futuro después de nuestra intervención?
- ¿Qué sugerencias se pueden hacer para futuras aplicaciones, mantenimiento o mejoras de rendimiento?

## Reflexión sobre las competencias desarrolladas y el impacto del proyecto:

- ¿Qué competencias se desarrollaron y cuál es el impacto potencial del proyecto?
- ¿Qué dificultades o fortalezas se identificaron durante la implementación de este EcoJob en un contexto real?
- ¿Cómo se analiza la coherencia del EcoJob y su adecuación a la necesidad identificada?

