

<b>TÍTULO DE LA PROPUESTA</b>	
61. Laboratorio de Aprendizaje Inmersivo en Ciencias de la Salud	
<b>ÁMBITO TEMÁTICO</b>	Docencia
<b>ODS</b>	4.- Educación de calidad
<b>CAMPUS-SEDE</b>	Campus de Albacete
<b>PRESUPUESTO</b>	5.000 €
<b>DESCRIPCIÓN BREVE DE LA PROPUESTA</b>	
Creación de un laboratorio portátil de aprendizaje inmersivo mediante realidad virtual y vídeo 360° para que el estudiantado de Ciencias de la Salud practique habilidades y explore entornos clínicos antes de sus prácticas profesionales.	
<b>DESCRIPCIÓN DETALLADA</b>	
<p>La formación en ciencias de la salud requiere que el estudiantado se familiarice con entornos asistenciales, materiales sanitarios, técnicas y formas de interacción con pacientes y grupos vulnerables antes de incorporarse a las prácticas clínicas. Sin embargo, en muchos casos este contacto se produce por primera vez directamente en el contexto real.</p> <p>La tecnología de vídeo 360° y realidad virtual permite recrear estas situaciones de forma inmersiva, situando al estudiante dentro del escenario y facilitando una mejor comprensión del entorno profesional. La propuesta consiste en crear un laboratorio de aprendizaje inmersivo mediante la adquisición de un sistema portátil de grabación en 360° y gafas de realidad virtual que permita generar recursos docentes innovadores y reutilizables. Con este equipamiento se podrán grabar entornos asistenciales, simulaciones o situaciones de interacción clínica que posteriormente podrán visualizarse y analizarse en el aula. Además, los escenarios grabados podrán utilizarse para trabajar aspectos relacionados con la comunicación, la relación terapéutica, la toma de decisiones y la atención a distintos perfiles de pacientes, favoreciendo el análisis conjunto y la reflexión en el aula.</p> <p>Al tratarse de un sistema portátil, el recurso podrá utilizarse en distintas asignaturas, seminarios y actividades docentes, convirtiéndose en una herramienta transversal dentro del grado. Asimismo, el material generado podrá reutilizarse en cursos posteriores y ampliarse progresivamente.</p> <p>Parte del equipamiento necesario, como el ordenador y el monitor para la visualización en el aula, ya se encuentra disponible en el centro, lo que facilita la implementación del proyecto y reduce el coste total de la propuesta.</p> <p>La iniciativa no requiere obras ni modificaciones de infraestructuras y su implantación sería rápida, lo que la convierte en una propuesta viable dentro del marco de la convocatoria. De esta manera se promueve una enseñanza más activa, participativa y conectada con la realidad profesional, contribuyendo al desarrollo de competencias del estudiantado.</p> <p><b>1.1 Impacto esperado y sostenibilidad</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Estudiantes beneficiados por curso: 125 el primer año de implementación, escalable a 500 a medida que su uso se extienda a los diferentes cursos y asignaturas</li> <li>• Reutilización anual: los recursos podrán emplearse en cursos sucesivos.</li> <li>• Transversalidad: se constituirá como recurso compartido del centro, disponible para distintas titulaciones y seminarios.</li> </ul> <p>Además, la Facultad de Enfermería del Campus de Albacete cuenta con una tradición consolidada de compartir espacios y materiales con otras facultades del campus, especialmente en el marco de actividades de Aprendizaje-Servicio (ApS), así como en docencia y formación continuada regulada por el convenio UCLM–SESCAM, lo que garantiza que el laboratorio pueda gestionarse de manera eficiente y compartida.</p> <p>Por otra parte, los proyectos de innovación docente de la Facultad de Enfermería para los cursos 25-26 y 26-27 cuenta con el proyecto "Tecnología y competencias digitales para la innovación docente en Enfermería" enfocado al uso de la tecnología en la docencia del grado que ha sido seleccionado en la XIV Convocatoria de Proyectos de innovación y Mejora docente 2025-2027 de la UCLM. Esta experiencia</p>	

garantiza sostenibilidad, coordinación y eficacia en la gestión de recursos compartidos entre asignaturas.

Presupuesto detallado:

- Cámara 360° (tipo Insta360 X4 o similar): 450 €
- Trípode y soporte estable: 120 €
- Tarjetas de memoria y baterías: 180 €
- 5 gafas VR autónomas (Meta Quest o similar): 2.750 €
- Micrófonos inalámbricos: 350 €
- Accesorios de grabación: 150 €
- Disco duro externo / almacenamiento: 250 €
- Licencias o aplicaciones educativas: 250 €
- Maleta de transporte: 150 €
- Soportes adicionales / adaptadores: 150 €
- Cargadores y cables: 100 €

**ENLACE OPCIONAL**