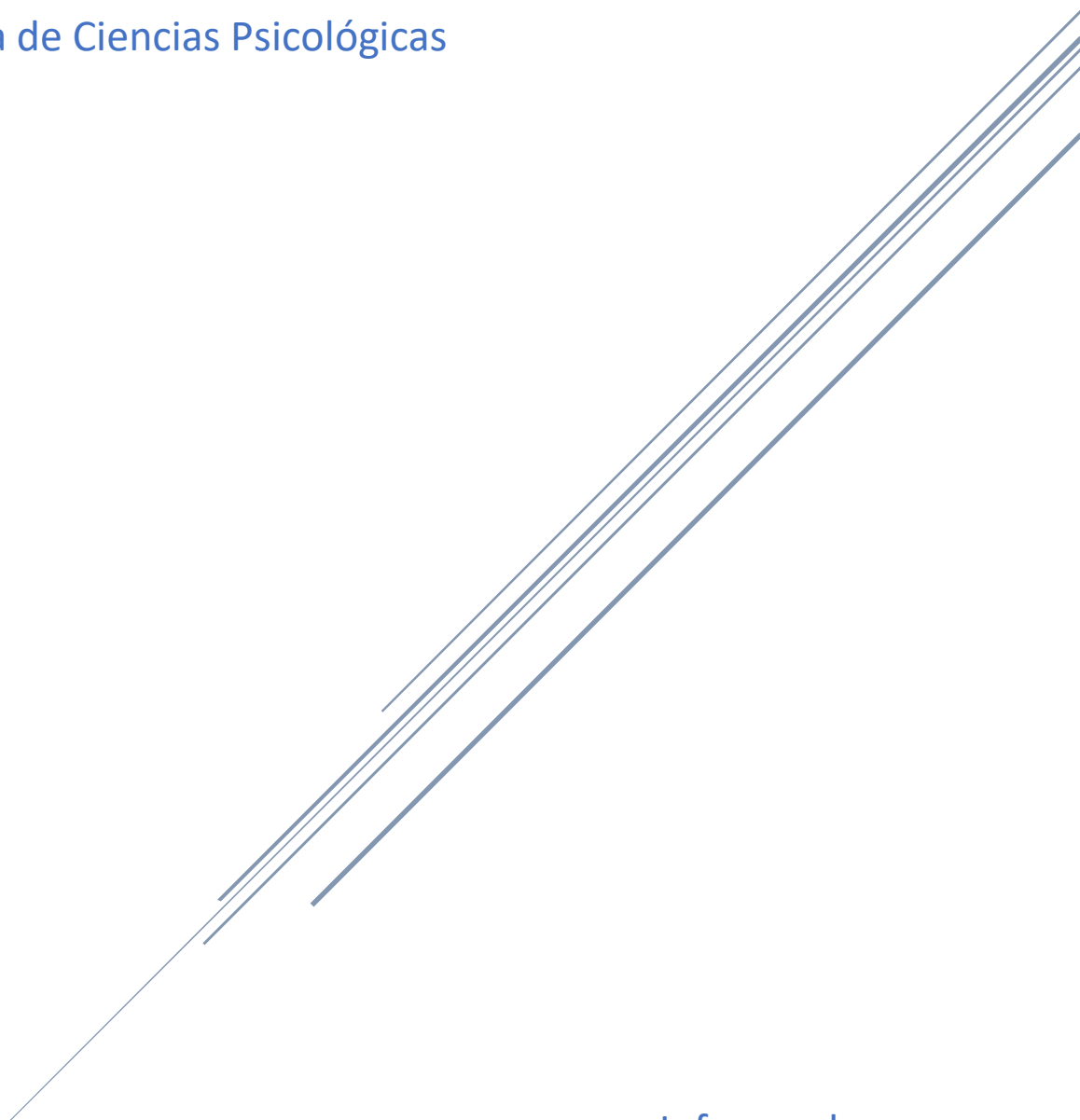


“INTEGRACIÓN DE LA REALIDAD VIRTUAL EN EL LABORATORIO DE BASES BIOLÓGICAS DE LA CONDUCTA

Escuela de Ciencias Psicológicas



Informe de avances
Proyecto del Curso sobre Inteligencia Artificial

Contenido

Informe de Avances del Proyecto	2
Antecedentes del proyecto	2
Cronología del proceso formativo y de implementación	2
Estado actual del proyecto: fase de adquisición de competencias	3
<i>Competencias adquiridas por el equipo:</i>	3
Avances Logrados	3
Próximas Actividades (Transición a Fase 2 y 3)	4
Recursos Utilizados y Apoyo Institucional	4
<i>Humanos</i>	4
<i>Tecnológicos y materiales</i>	4
Conclusión	4
Anexos	5

Informe de avances presentado por la comunidad de aprendizaje 3C Psicopumas

Integrantes

- PhD. Ivette Rivera
- MsC. Gabriela Carranza
- MsC. Sinia Cabrera
- MsC. Óscar Munguía
- Msc. Sugey Valladares

1 de noviembre de 2025

Informe de Avances del Proyecto

“Integración de la Realidad Virtual en el Laboratorio de Bases Biológicas de la Conducta” Escuela de Ciencias Psicológicas – UNAH

Antecedentes del proyecto

El proyecto tiene su origen en la propuesta presentada en el curso *Inteligencia Artificial para la Educación*, cuyo propósito es fortalecer el laboratorio de la asignatura *Bases Biológicas de la Conducta* mediante la creación de un recurso de realidad virtual que facilite la enseñanza y comprensión de los doce pares craneales.

A partir de la presentación de la propuesta al instructor **Giancarlo**, se recomendó utilizar la plataforma **EON XR** como tecnología base para el desarrollo del recurso educativo. Además, se estableció contacto con **Juan Carlos Martínez**, instructor del curso introductorio a la realidad virtual, quien ha acompañado el proceso formativo.

Cronología del proceso formativo y de implementación

Fecha	Actividad
20 de agosto	Inicio del vínculo con Juan Carlos Martínez e introducción al uso de EON XR.

Fecha	Actividad
1 de septiembre – 10 de octubre	Primera fase del curso de Realidad Virtual: aprendizaje de fundamentos, herramientas de creación y diseño básico de lecciones en EON XR.
17 de octubre – Actualidad	Inicio de la segunda fase: diseño colaborativo del laboratorio virtual de pares craneales.
Agosto – diciembre	Desarrollo de la Fase 1 del proyecto: Adquisición de competencias técnicas y pedagógicas en EON XR , según lo planificado.

Estado actual del proyecto: fase de adquisición de competencias

Nos encontramos en la **Fase 1 del proyecto**, la cual contempla la capacitación y adquisición de las habilidades necesarias para la creación de la lección en realidad virtual.

Competencias adquiridas por el equipo:

- Manejo inicial de la plataforma **EON XR** (creación de escenas, inserción de modelos 3D, etiquetas interactivas).
- Comprensión del diseño instruccional aplicado a entornos inmersivos.
- Organización del trabajo colaborativo entre el equipo docente y asesor técnico.

Avances Logrados

- Consolidación del equipo de trabajo: trabajo activo por parte de 3 integrantes:
 1. PhD. Ivette Rivera
 2. Msc. Gabriela Carranza
 3. Msc. Sugrey Valladares
- Capacitación completa en la primera fase del curso de realidad virtual. 5 integrantes.
Inicio del diseño del guion educativo e identificación de los contenidos del laboratorio virtual. 3 integrantes acticas.

Próximas Actividades (Transición a Fase 2 y 3)

Fase	Actividad próxima	Tiempo estimado
Fase 2	Revisión de contenidos teóricos del laboratorio y formulación de objetivos específicos de aprendizaje.	2 semanas
Fase 3	Elaboración del guion técnico y storyboard interactivo para EON XR.	3 semanas
Fase 4	Desarrollo del entorno virtual: modelado 3D, narraciones, interacción sensorial.	5 semanas

Recursos Utilizados y Apoyo Institucional

Humanos

- Docentes del área de Psicología.
- Instructor de IA (Giancarlo) y de realidad virtual (Juan Carlos Martínez).
- Colaboración con técnicos del **CIRE**.

Tecnológicos y materiales

- Plataforma **EON XR**.
- Equipos de cómputo con capacidad gráfica para modelado 3D.
- Recursos visuales anatómicos, instructivos y guion pedagógico.

Conclusión

El proyecto avanza conforme a la planificación, encontrándose en una etapa clave de formación y adquisición de competencias, lo que sienta las bases para el desarrollo del entorno virtual. Se destaca el compromiso de 3 integrantes del equipo de la comunidad, la articulación con expertos y el respaldo institucional recibido.

Anexos

Enlace de acceso a la presentación realizada el 31 de octubre

<https://view.genially.com/69044814b260245b425f4501/guide-proyecto-ia>