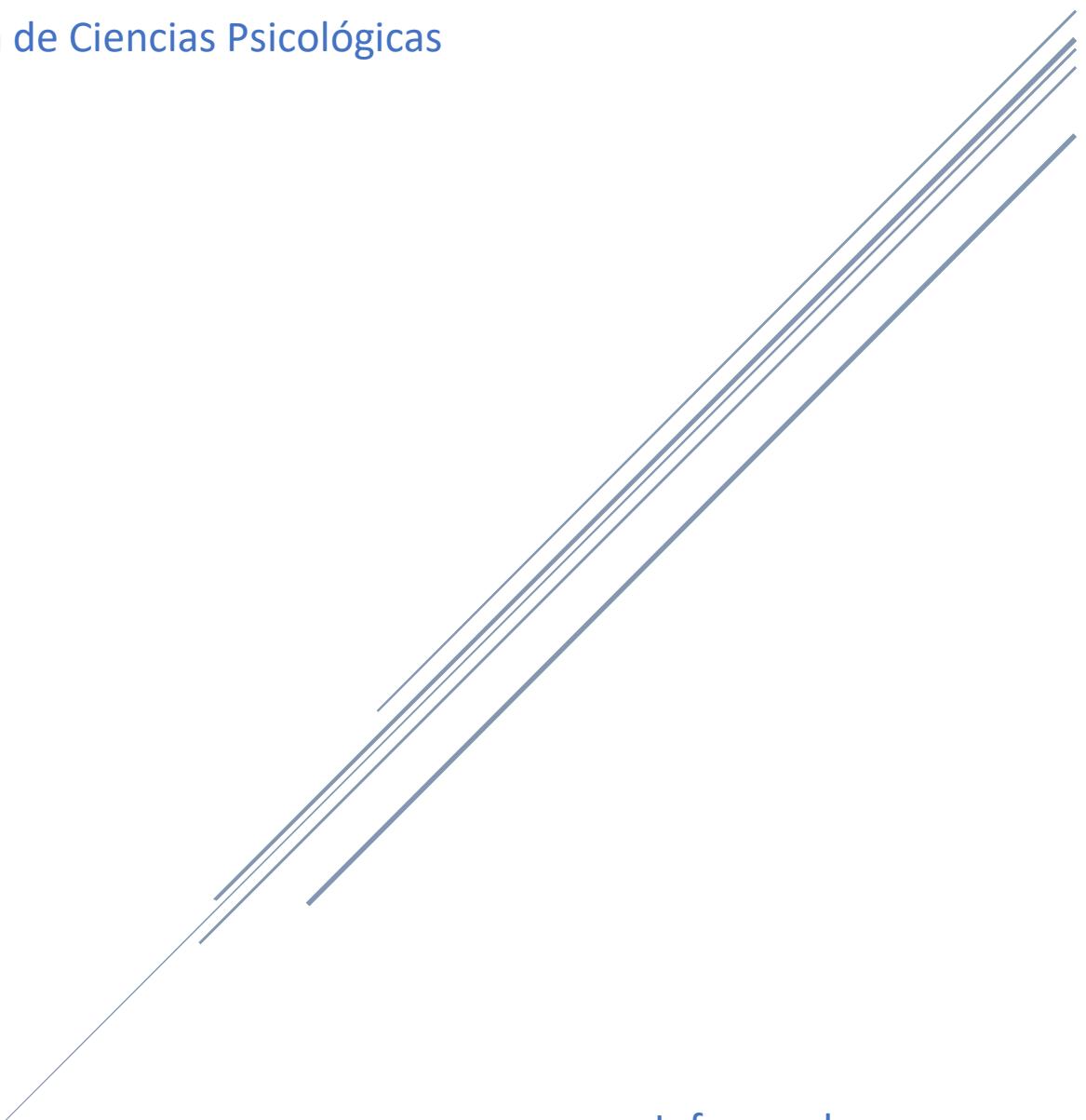


# “INTEGRACIÓN DE LA REALIDAD VIRTUAL EN EL LABORATORIO DE BASES BIOLÓGICAS DE LA CONDUCTA

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**

| <b>Fecha</b> | <b>Actividad</b>   |
|--------------|--|
| 20 de agosto | Inicio del vínculo con Juan Carlos Martínez e introducción al uso de EON XR. |

| <b>Fecha</b>                    | <b>Actividad</b>   |
|---------------------------------|--|
| 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 <b>Fase 1 del proyecto: Adquisición de competencias técnicas y pedagógicas en EON XR</b> , 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. Sugey 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>