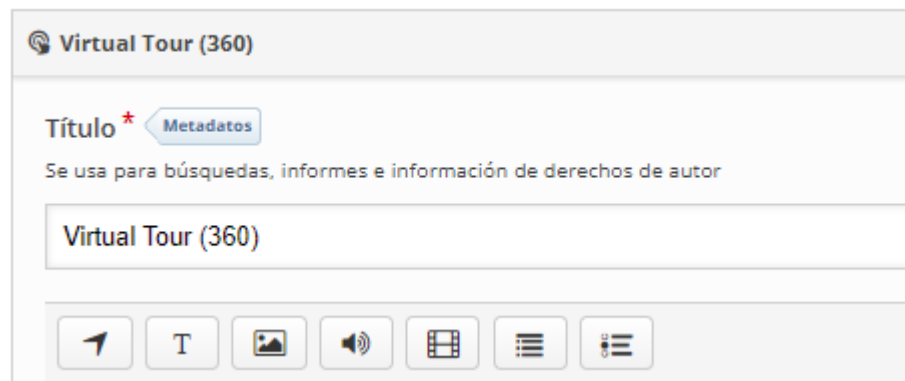


Virtual Tour 360

Botones principales de la plataforma

Aquí tiene cada uno de tus botones más importantes

En la imagen que se muestra abajo, puedes ver los principales botones que estarán disponibles al configurar la plataforma: el botón "Go To Scene" (ir a la escena), el botón de texto, el botón de imagen, el botón de audio, el botón de video, el botón de resumen y el botón de seleccionar opciones.



1. Funcionalidad del botón "Go To Scene"

 Go To Scene

Descripción general

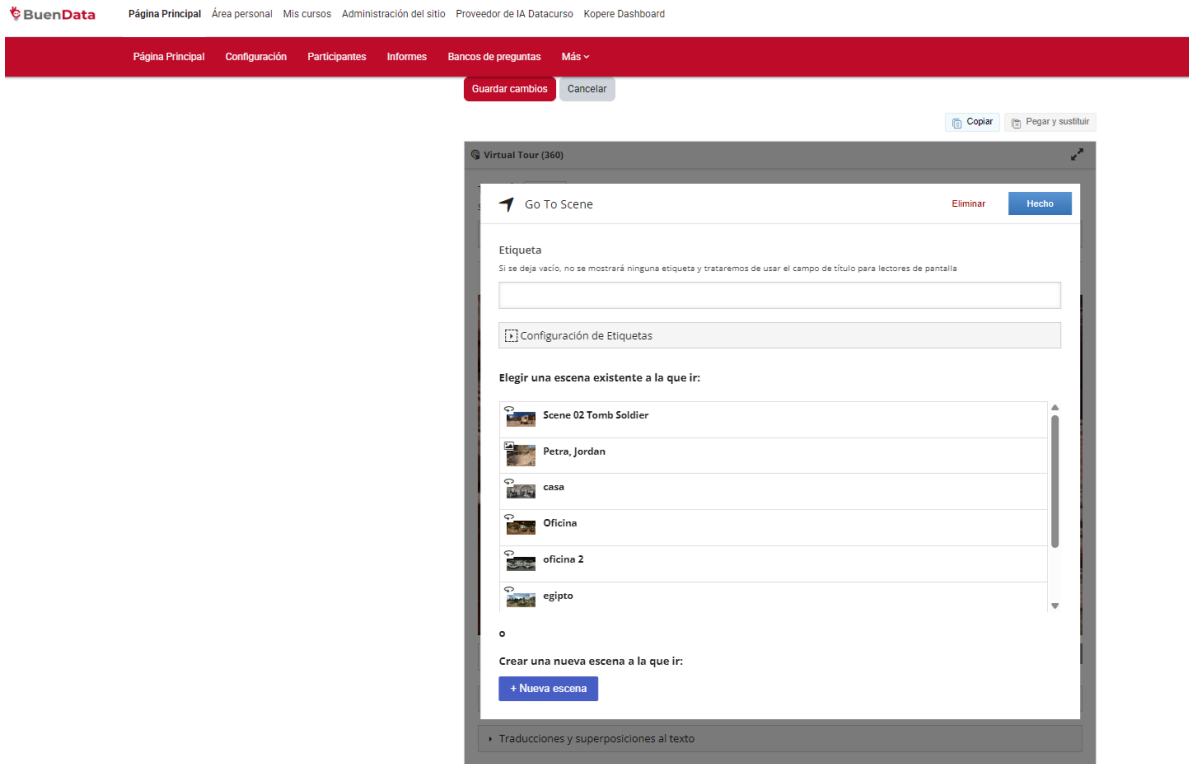
El botón "Go To Scene" permite agregar escenas utilizando imágenes 360. Este botón ofrece la posibilidad de seleccionar entre diferentes escenas existentes o crear una nueva desde cero, brindando flexibilidad y personalización en el entorno virtual.

Utilidad para la navegación

Gracias a esta herramienta, los estudiantes pueden desplazarse fácilmente de un sitio a otro dentro de la plataforma, explorando distintos ambientes de forma interactiva. Es una opción recomendada para fomentar la exploración y el aprendizaje autónomo en contextos educativos.

Además, es importante mencionar que, al agregar una imagen como escena, se puede otorgar funcionalidades adicionales a esa imagen. Esto permite enriquecer la escena añadiendo conceptos o información relevante para explicar el contenido visual de una manera más interactiva. A diferencia del botón de imagen, que solo permite insertar una imagen de forma simple, la imagen utilizada como escena puede ser

complementada con recursos y explicaciones que faciliten su comprensión dentro del recorrido virtual.

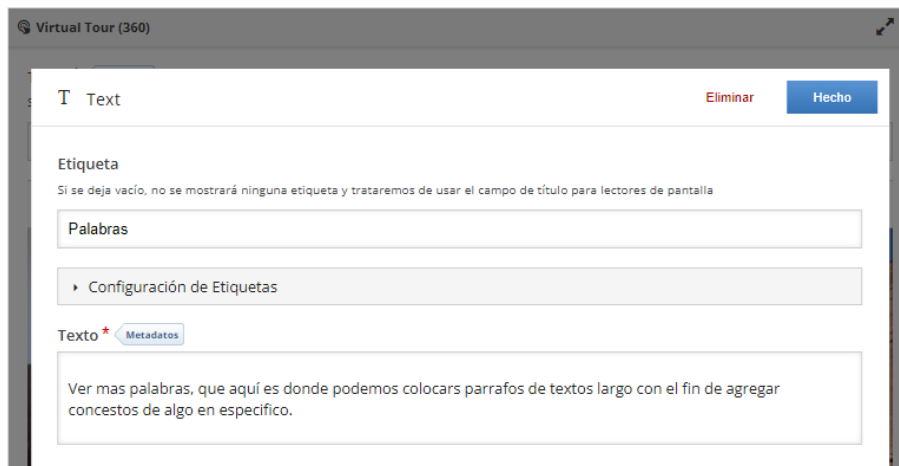


2. Botón de texto

T Text

Funcionalidad del botón de texto.

El botón de texto permite insertar párrafos extensos en la plataforma, facilitando la incorporación de conceptos sobre temas específicos. Al hacer clic en este botón, se despliega una ventana emergente que muestra la información correspondiente, proporcionando una forma clara y directa de compartir detalles relevantes.



3. Botón Imagen



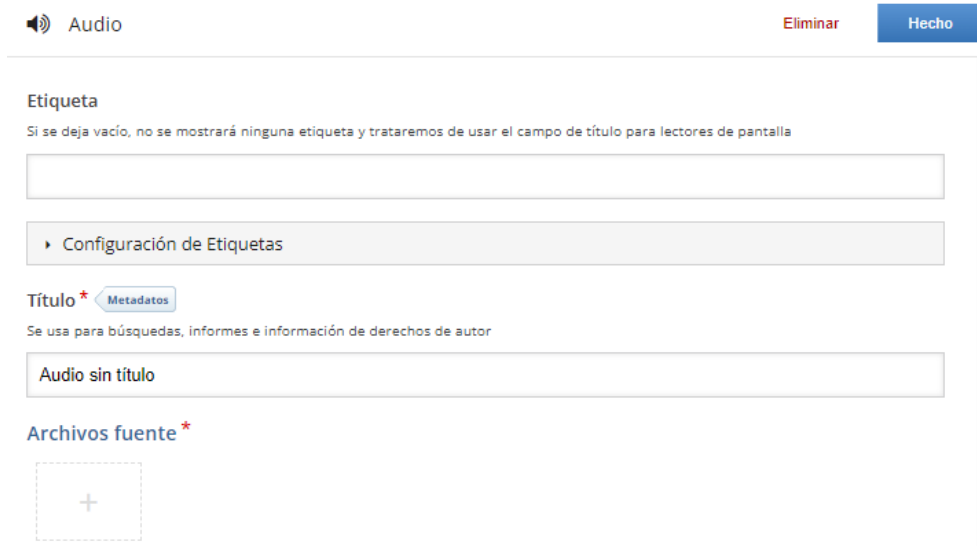
El botón Imagen resulta especialmente útil cuando se desea resaltar o mostrar detalles específicos que no son fácilmente apreciables en la escena principal. Por ejemplo, si hay un elemento dentro de una imagen 360 que no se ve claramente o que está demasiado lejos, se puede insertar una imagen adicional para ampliar esa área o enfoque, funcionando como una especie de zoom sobre la parte que se quiere destacar. De esta manera, el usuario puede visualizar mejores aspectos importantes que podrían pasar desapercibidos en la visión panorámica.



4. Botón de Audio



Este componente permite integrar capas sonoras al tour 360, ya sea como música de fondo para generar inmersión o como clips de voz que guían el aprendizaje. Su



Audio Eliminar

Etiqueta
Si se deja vacío, no se mostrará ninguna etiqueta y trataremos de usar el campo de título para lectores de pantalla

► Configuración de Etiquetas

Título *
Se usa para búsquedas, informes e información de derechos de autor

Archivos fuente *

+

objetivo es convertir la exploración visual en una experiencia sensorial completa y accesible.

Existen **dos métodos** para implementar este recurso:

Forma 1: Alojamiento en el Servidor Local (Moodle/Plataforma)

En este método, el archivo de audio se carga directamente desde su computadora al servidor de la instalación.

- **Cuando usarlo:** Cuando cuenta con un servidor propio con buen espacio de almacenamiento y pocos usuarios simultáneos.
- **Limitación:** Todo depende de la **configuración de su instalación** (límite de peso de archivos) y de la capacidad del ancho de banda. Si muchos usuarios entran a la vez, el servidor puede ponerse lento.

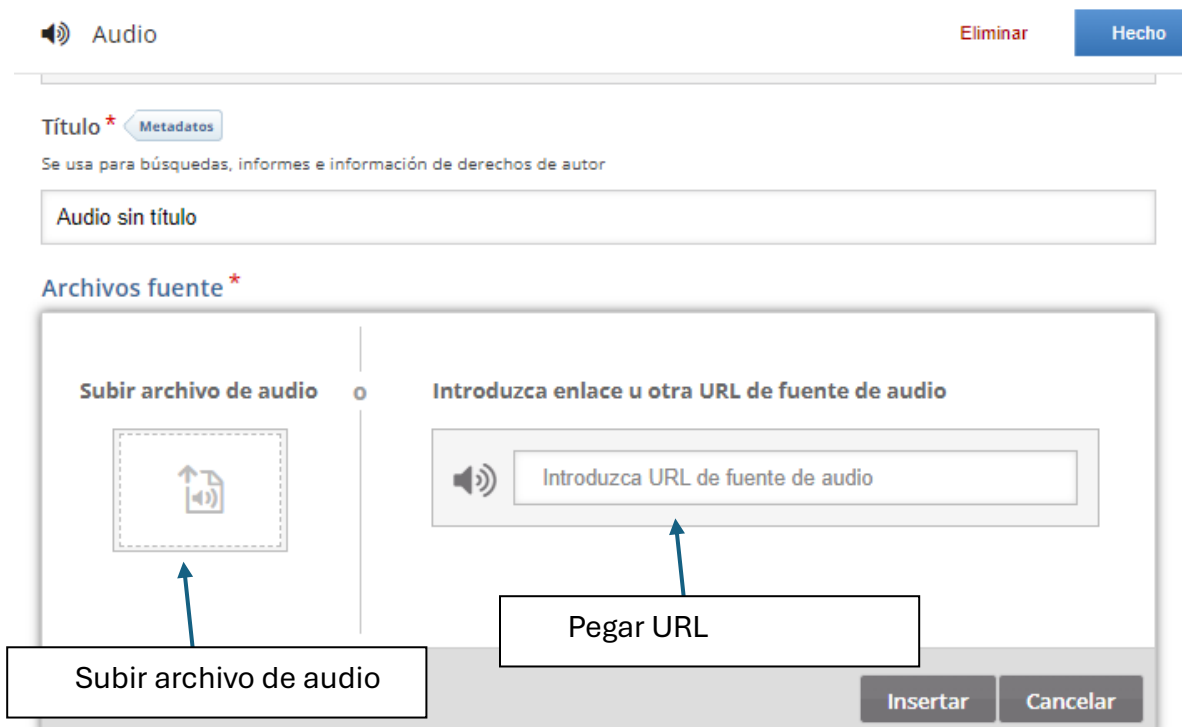
Forma 2: Enlace Externo (Método Recomendado)

Consiste en alojar el audio en nubes especializadas y conectar el archivo mediante una URL. Es la mejor forma de mantener el sistema ligero y rápido.

Estructuras necesarias según la plataforma externa:

- **Archive.org:** Es la estructura más limpia.
`https://archive.org/download/\[ID_DEL_ITEM\]/\[NOMBRE_DEL_ARCHIVO\].mp3`
- **Google Drive:** Requiere transformar el enlace de "vista previa" a "descarga".
`https://docs.google.com/uc?export=download&id=\[ID_DEL_ARCHIVO\]`
- **Dropbox:** Requiere forzar el acceso directo con el parámetro raw.
`https://www.dropbox.com/s/\[ID\]/\[NOMBRE\].mp3?raw=1`

Nota: Independientemente del método elegido, asegúrese de que el nombre del archivo no contenga caracteres especiales o espacios excesivos, ya que esto facilita que el reproductor de H5P identifique la fuente de sonido correctamente.

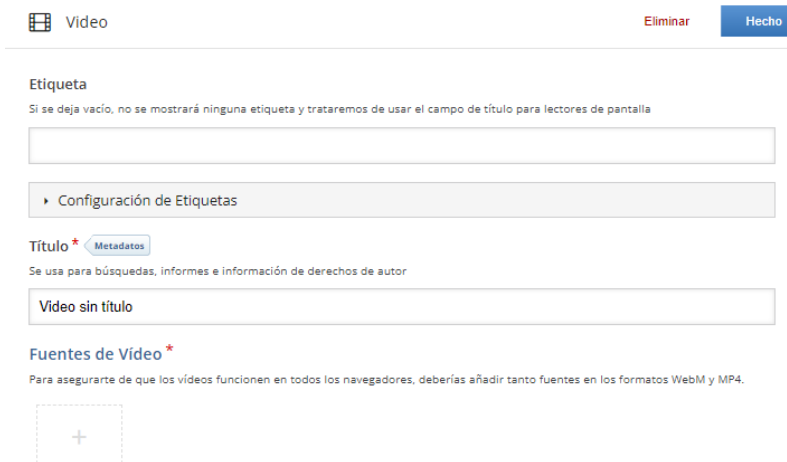


The screenshot shows the configuration interface for the H5P Audio component. At the top, there is a speaker icon, the word "Audio", and two buttons: "Eliminar" (red) and "Hecho" (blue). Below this is a "Título" field with a "Metadatos" button and a note: "Se usa para búsquedas, informes e información de derechos de autor". The title field contains "Audio sin título". Underneath is the "Archivos fuente" section, which has two options: "Subir archivo de audio" (with a file upload icon) and "Introduzca enlace u otra URL de fuente de audio" (with a speaker icon and a text input field). A callout box labeled "Subir archivo de audio" points to the upload icon, and another callout box labeled "Pegar URL" points to the URL input field. At the bottom right of the configuration area are "Insertar" and "Cancelar" buttons.

5. Botón de Video



Este componente permite integrar contenido audiovisual para explicar conceptos complejos o mostrar detalles que una imagen fija no alcanza a cubrir. Es ideal para demostraciones, entrevistas o guías paso a paso dentro del recorrido 360.



The screenshot shows the configuration interface for the H5P Video component. At the top, there is a video camera icon, the word "Video", and two buttons: "Eliminar" (red) and "Hecho" (blue). Below this is an "Etiqueta" field with a note: "Si se deja vacío, no se mostrará ninguna etiqueta y trataremos de usar el campo de título para lectores de pantalla". There is a "Configuración de Etiquetas" dropdown menu. Underneath is a "Título" field with a "Metadatos" button and a note: "Se usa para búsquedas, informes e información de derechos de autor". The title field contains "Video sin título". At the bottom is the "Fuentes de Video" section with a note: "Para asegurarte de que los videos funcionen en todos los navegadores, deberías añadir tanto fuentes en los formatos WebM y MP4." and a dashed box with a plus sign for adding sources.

Al igual que con el audio, existen **dos métodos** para su implementación:

Forma 1: Alojamiento en el Servidor Local

Se sube el archivo directamente en formato **.mp4** o **.webm**.

- **Limitación:** Los archivos de video son muy pesados. Si el servidor de su Moodle no es muy potente, el video puede tardar mucho en cargar o detenerse (buffering), afectando la experiencia del usuario.

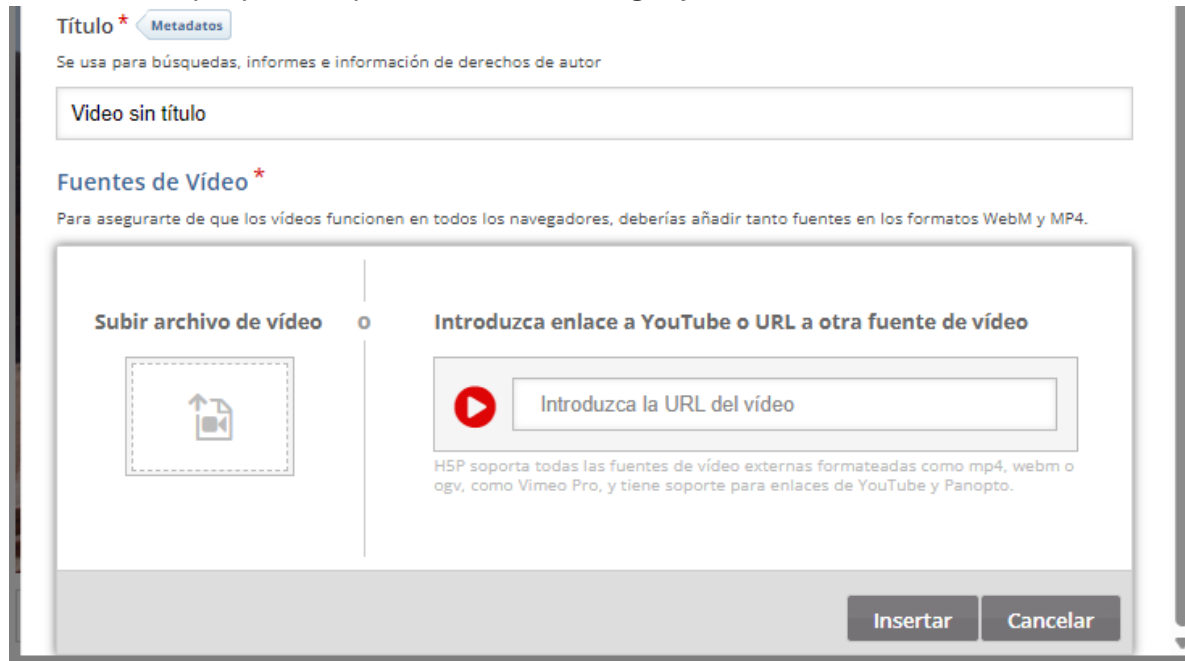
Forma 2: Enlace Externo (Método Recomendado y Directo)

A diferencia del audio, el video **no requiere configuraciones especiales** en el enlace. H5P tiene soporte nativo para las plataformas más populares.

- **YouTube:** Simplemente copie la URL del navegador (ejemplo: <https://www.youtube.com/watch?v=...>) y péguela directamente. H5P se encarga de mostrar el reproductor de forma automática.
- **Vimeo:** Funciona de la misma manera; solo pegue el enlace del video y el sistema lo reconocerá al instante.

Ventajas del Enlace Externo en Video:

1. **Sin Transformación de Links:** No hace falta modificar el ID ni usar códigos. El enlace tal cual sale de la plataforma funciona.
2. **Optimización Automática:** YouTube y Vimeo detectan la velocidad de internet del alumno y ajustan la calidad del video para que nunca se trabe.
3. **Ahorro Masivo:** Evita saturar el disco duro de su plataforma educativa con archivos que pueden pesar cientos de Megabytes.



Título * Metadatos

Se usa para búsquedas, informes e información de derechos de autor

Video sin título

Fuentes de Video *

Para asegurarte de que los videos funcionen en todos los navegadores, deberías añadir tanto fuentes en los formatos WebM y MP4.

Subir archivo de video o Introduzca enlace a YouTube o URL a otra fuente de video

Introduzca la URL del video

H5P soporta todas las fuentes de video externas formateadas como mp4, webm o ogv, como Vimeo Pro, y tiene soporte para enlaces de YouTube y Panopto.

Insertar Cancelar

Nota Técnica: Para asegurar la compatibilidad en todos los navegadores, si decide subir un archivo localmente, se recomienda tener una versión en MP4, ya que es el estándar universal. Si usa YouTube, este problema desaparece por completo.


6. Botón de resúmenes

Summary

A diferencia de los puntos informativos, el recurso de **Summary** actúa como una parada de reflexión y evaluación dentro del proceso de enseñanza. Su objetivo no es solo entregar datos, sino obligar al estudiante a elegir la afirmación correcta entre varias opciones basándose en lo aprendido durante el recorrido. Es una herramienta clave para consolidar la memoria a largo plazo.

Estructura Pedagógica del Recurso:

Texto de Introducción: Se utiliza para plantear el escenario o la pregunta guía (Ejemplo: "Basado en lo observado, selecciona la conclusión correcta sobre el sistema solar").



The screenshot shows the configuration form for a Moodle Summary resource. At the top, there is a breadcrumb "Summary" and two buttons: "Eliminar" (red) and "Hecho" (blue). The form contains the following fields:

- Etiqueta:** A text input field with the value "Pregunta". Below it is a link "Configuración de Etiquetas".
- Título *:** A text input field with the value "El Sol". A "Metadatos" button is next to the field. Below it is a note: "Se usa para búsquedas, informes e información de derechos de autor".
- Texto de introducción *:** A large text area containing the text "El Sol es la estrella mas cecana al planeta tierra". Below it is a note: "Se mostrará encima de la tarea de resumen."

Conjunto de Oraciones (Mecanismo de Elección):

- **Primera Oración:** Siempre debe ser la respuesta **correcta**. El sistema se encarga de desordenarlas automáticamente para el estudiante.
- **Oraciones Sigüientes:** Son distractores que permiten evaluar si el estudiante realmente comprendió el contenido, ellas se marcan como elección equivocada.

Summary Eliminar Hecho

Colapsar todo el contenido

Resumen *

Textual Por defecto

Conjunto de oraciones

Lista de oraciones para el resumen: la primera es la correcta. *

Oración

El sol esta en el centro de nuetro sistema solar

Oración

El son es una pelota anarilla

Añadir oración

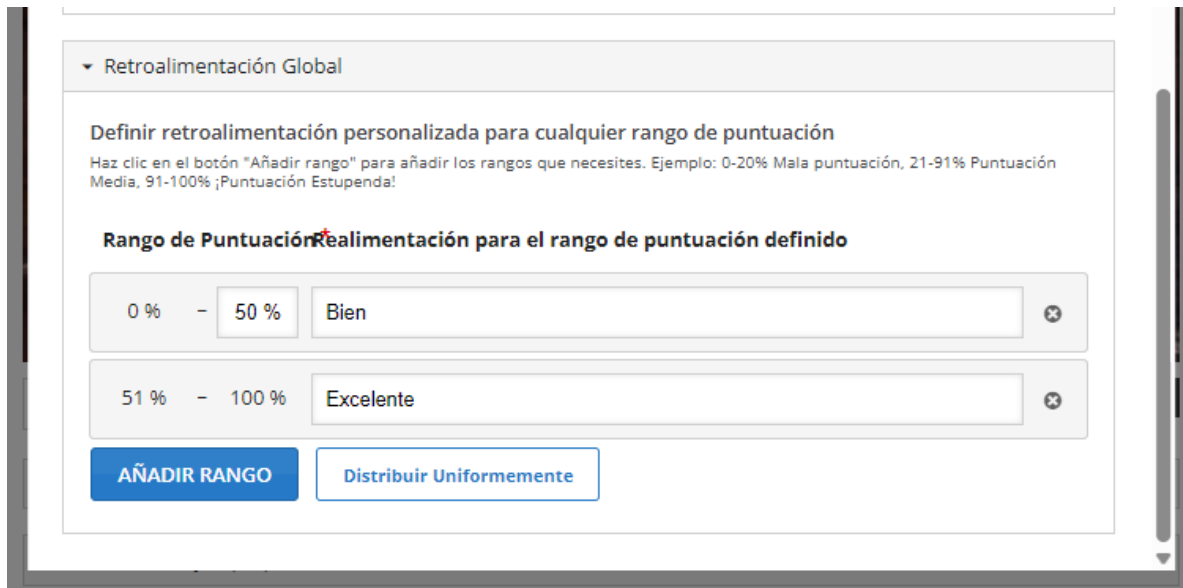
No es amarillo

AÑADIR ORACIONES

Retroalimentación Global

Retroalimentación Global (Feedback): Permite definir mensajes personalizados según el desempeño del estudiante, lo cual es vital en la metodología de aprendizaje para motivar o reforzar:

- **Rango 0% - 50% (Bien/Refuerzo):** Mensaje para invitar al estudiante a repetir el recorrido y prestar más atención.
- **Rango 51% - 100% (Excelente/Logro):** Mensaje de validación que confirma el éxito en la comprensión del tema.



▼ Retroalimentación Global

Definir retroalimentación personalizada para cualquier rango de puntuación

Haz clic en el botón "Añadir rango" para añadir los rangos que necesites. Ejemplo: 0-20% Mala puntuación, 21-91% Puntuación Media, 91-100% ;Puntuación Estupenda!

Rango de Puntuación	Retroalimentación para el rango de puntuación definido
0 % - 50 %	Bien
51 % - 100 %	Excelente

AÑADIR RANGO **Distribuir Uniformemente**

¿Por qué utilizarlo en tu metodología?

1. **Validación Inmediata:** El estudiante sabe al instante si entendió el concepto, evitando que arrastre errores.
2. **Aprendizaje Activo:** Transforma al espectador de un tour pasivo en un participante activo que debe tomar decisiones.
3. **Gamificación Ligera:** Al incluir rangos de puntuación y feedback, se añade un elemento de reto que aumenta el compromiso con la actividad.

Consejo de diseño: No satures el tour con muchos Summary. Utilízalos al final de "estaciones" importantes de aprendizaje para que funcionen como un cierre efectivo de cada sección del proceso educativo.

7. Recurso de Evaluación: Single Choice Set (Quiz Interactivo)

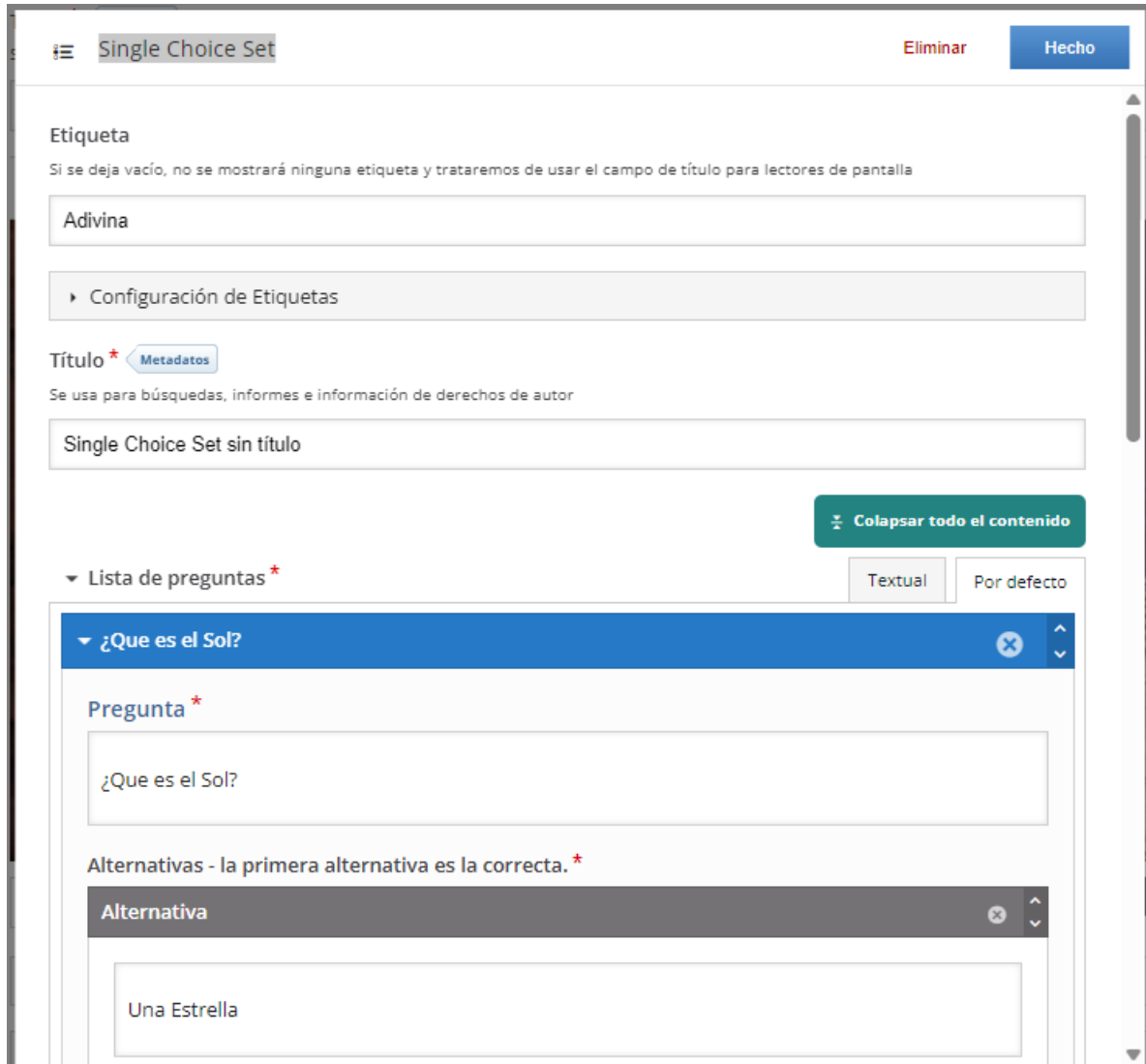
 Single Choice Set

Este botón permite integrar cuestionarios de opción múltiple directamente en la escena 360. Es la herramienta ideal para transformar el recorrido en una actividad calificada (evaluativa), permitiendo que el estudiante ponga a prueba lo aprendido en tiempo real.

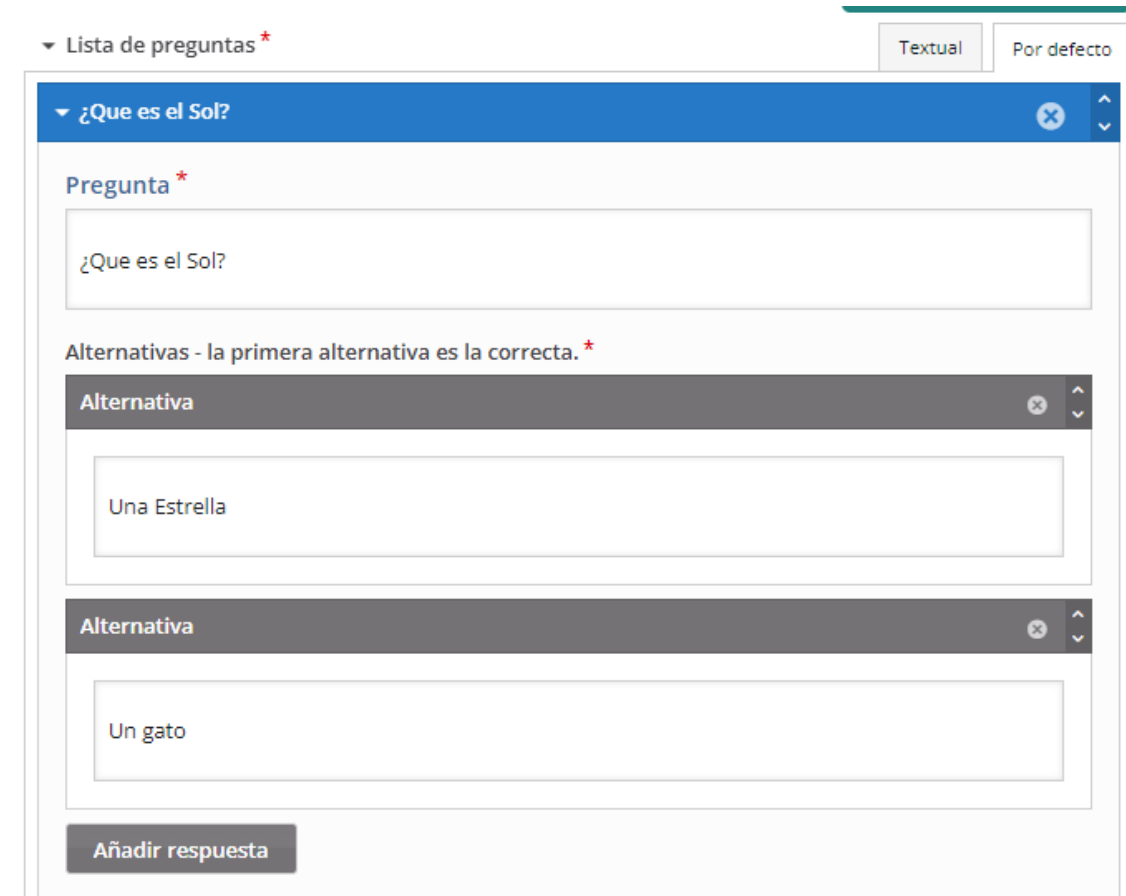
¿Para qué sirve en tu metodología?

- **Validación de Parada:** Puedes colocarlo al final de una explicación importante para asegurar que el alumno no pase a la siguiente escena sin haber comprendido la anterior.

- **Gamificación:** Al dar una respuesta inmediata (sonido de éxito o error), genera un entorno de "juego" donde el alumno compite consigo mismo por la mejor puntuación.
- **Refuerzo Positivo:** Permite explicar *por qué* una respuesta era incorrecta, reforzando el aprendizaje justo en el momento del error.



The screenshot shows the Moodle question editor interface for a 'Single Choice Set' question. At the top, there are 'Eliminar' and 'Hecho' buttons. The 'Etiqueta' field contains 'Adivina'. Below it is a 'Configuración de Etiquetas' section. The 'Título' field contains 'Single Choice Set sin título'. A 'Lista de preguntas' section is expanded, showing a question '¿Que es el Sol?' with a 'Pregunta' field containing the same text. Below the question is an 'Alternativa' field containing 'Una Estrella'. The interface includes a 'Colapsar todo el contenido' button and a 'Textual' tab.



▼ Lista de preguntas *

Textual Por defecto

▼ ¿Que es el Sol?

Pregunta *

¿Que es el Sol?

Alternativas - la primera alternativa es la correcta. *

Alternativa

Una Estrella

Alternativa

Un gato

Añadir respuesta

Estructura Pedagógica del Quiz:

1. **Lista de Preguntas:** Puedes añadir múltiples preguntas en un solo botón. El alumno las irá respondiendo una por una en secuencia.
2. **Alternativas (La regla de oro):**

La **primera alternativa** que escribas en la configuración debe ser siempre la **Correcta**. H5P se encargará de mezclarlas aleatoriamente para el estudiante.

Puedes añadir tantas alternativas incorrectas como desees para aumentar el nivel de dificultad.
3. **Retroalimentación Instantánea:** * Si el alumno falla, el sistema le muestra visualmente el error y le permite ver cuál era la respuesta correcta antes de continuar.
4. **Retroalimentación Global (Rangos de Puntaje):**

Al igual que en otras actividades de Moodle, puedes definir mensajes según la nota final (Ejemplo: "0-50%: Debes repasar la lección", "51-100%: ¡Eres un experto!").

Diferencia técnica con otros botones:

A diferencia de los puntos de información, el **Single Choice Set** guarda el progreso y la puntuación, los cuales pueden ser enviados al libro de calificaciones de Moodle si la plataforma está configurada para rastrear actividades de H5P.

¿Que es Jimi?

Pregunta *

¿Que es Jimi?

Alternativas - la primera alternativa es la correcta. *

Alternativa

Un marketer

Alternativa

Un Gato

Añadir respuesta

AÑADIR PREGUNTA

Retroalimentación Global

Definir retroalimentación personalizada para cualquier rango de puntaje

Haz clic en el botón "Añadir rango" para añadir los rangos que necesites. Ejemplo: 0-20% Mala puntuación, 21-91% Puntuación Media, 91-100% ;Puntuación Estupenda!

Rango de Puntuación Retroalimentación para rango de puntaje definido

0 % - 50 % Bien pero falta

51 % - 100 % Excelente

AÑADIR RANGO Distribuir Uniformemente

Configuración del comportamiento

Consejo pedagógico: Utiliza este botón como un "pequeño Quiz" de cierre de ruta. Es la manera perfecta de finalizar una experiencia 360, asegurando que el objetivo de aprendizaje se cumplió antes de que el alumno salga de la plataforma.

A continuación, se presenta un diagrama de flujo básico para guiarte en la creación de una experiencia Virtual 360. Este esquema te ayudará a visualizar los pasos esenciales desde la planificación hasta la entrega final, asegurando que no se omiten elementos clave en el proceso:

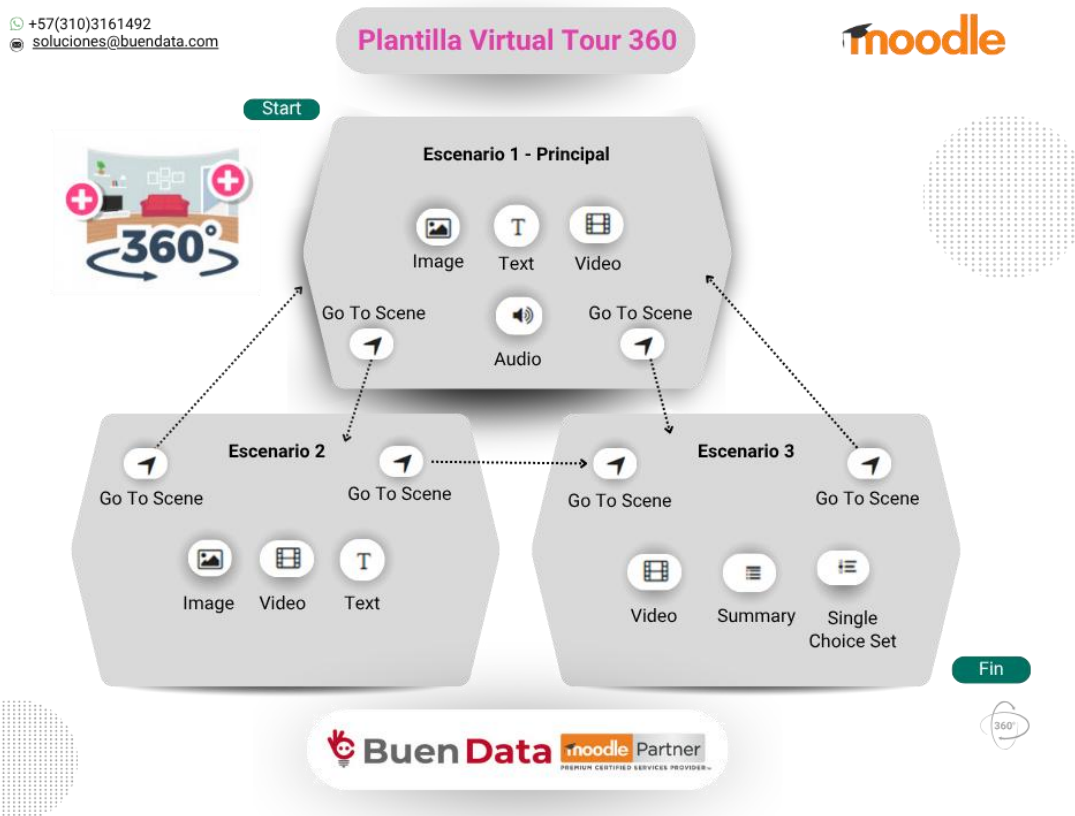
Definir objetivo de aprendizaje: Determina qué competencias o conocimientos deseas que el alumno adquiera.

Planificar el recorrido 360: Elige los puntos clave del entorno virtual y decide qué información o actividades se incluirán en cada uno.

Crear recursos multimedia: Prepara imágenes, videos, audios y materiales interactivos para enriquecer la experiencia.

Configurar botones de interacción: Añade preguntas, alternativas, retroalimentación instantánea y global utilizando herramientas como Summary y Single Choice SetH5P para asegurar la participación del alumno.

Revisar y probar la experiencia: Realiza pruebas para verificar que todo funcione correctamente y que los objetivos pedagógicos se cumplan.



Publicar y entregar el Virtual 360: Sube el contenido a la plataforma Moodle, habilita el seguimiento del progreso y habilita la retroalimentación según los rangos de puntaje.

Este diagrama sirve como guía paso a paso para que puedas diseñar y entregar una experiencia Virtual 360 de calidad, alineada con los objetivos educativos y aprovechando las herramientas de retroalimentación y evaluación que ofrece la plataforma.

Plantilla de Planificación: Tu Recorrido 360 Paso a Paso

Antes de entrar a Moodle, utiliza esta tabla para organizar el contenido de tu tour. Define qué imagen 360 usarás como base, qué información colocarás encima de ella y hacia dónde podrá navegar el estudiante.

Escena	Nombre de la Escena	Imagen Base (Archivo 360)	Información para Insertar (Text, Image, Video, Audio)	Evaluación / Reto (Summary, Single Choice Set)	Navegación (Go To Scene)
1	(Ej: Escenario 1 - Principal)	(Ej: entrada_parque.jpg)	<p>Text: Mensaje de bienvenida.</p> <p>Audio: Guía de voz introductoria.</p>	<i>Ninguna en esta escena inicial.</i>	<p>Go To Scene 1: Ir a Escenario 2 (Lago).</p> <p>Go To Scene 2: Ir a Escenario 3 (Bosque).</p>
2	(Ej: Escenario 2)	(Ej: lago_parque.jpg)	<p>Image: Foto detallada de los patos.</p> <p>Text: Explicación del ecosistema.</p>	<i>Ninguna</i>	Go To Scene: Volver al Escenario 1.
3	(Ej: Escenario 3)	(Ej: bosque_parque.jpg)	Video: Video de YouTube sobre la flora local.	Single Choice Set: Pregunta sobre los tipos de árboles vistos.	Go To Scene: Volver al Escenario 1. (Fin del tour).

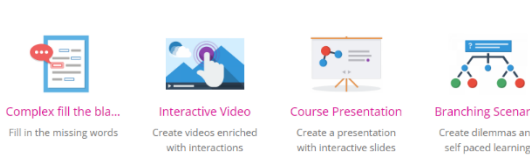
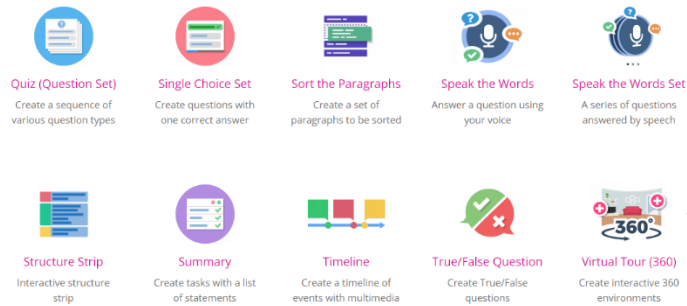
¿Qué hacer si no tienes el recurso en tu Moodle? (Instalación Manual)

Moodle (desde su versión 3.9) ya trae el núcleo de H5P integrado por defecto. Sin embargo, es posible que, al intentar crear tu actividad, no encuentres el "**Virtual Tour (360)**" en la lista de opciones. Esto ocurre porque la plataforma viene limpia y requiere que le agreguemos las herramientas específicas la primera vez que las vamos a usar.

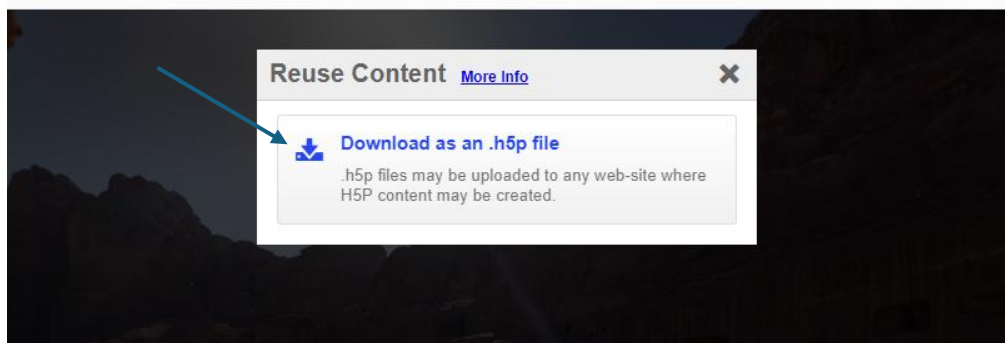
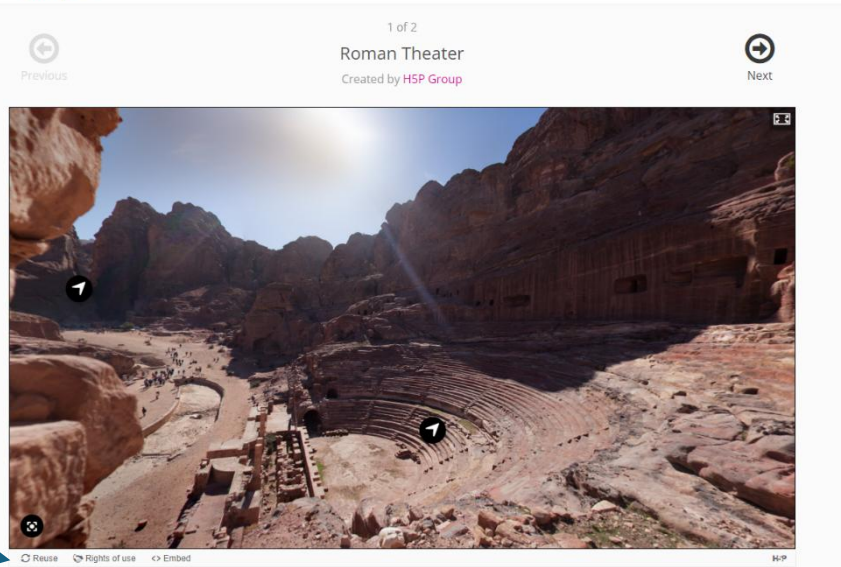
Para instalarlo de manera gratuita y rápida, sigue estos pasos:

1. **Ingresa a la página oficial:** Ve <https://h5p.org/content-types-and-applications>

2. **Busca el recurso:** Ve a la sección de ejemplos y busca el contenido que necesitas (Virtual Tour 360).
3. **Ubica el botón de descarga:** En la parte inferior izquierda del reproductor de cualquier ejemplo de H5P, verás un botón llamado **"Reuse"** (Reutilizar), tal como se muestra en la imagen de abajo.
4. **Descarga el archivo:** Haz clic en ese botón y descarga el archivo (que tendrá la extensión .h5p) a tu computadora.
5. **Súbelo a tu Moodle:** Ve a tu plataforma Moodle, agrega una actividad H5P y sube este archivo en la caja correspondiente.



Examples

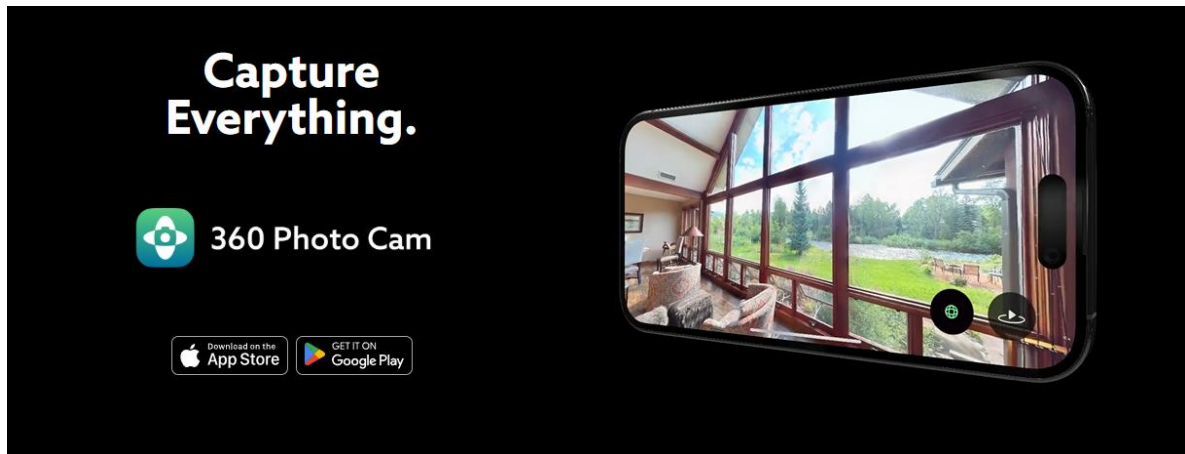


Herramienta Recomendada: Crea tus propias fotos 360 con tu móvil

Si decides ir por la **Opción 2** y quieres crear tus propias escenas (como hice yo en el Jardín Botánico), no necesitas cámaras especiales. Puedes hacerlo todo con tu teléfono móvil.

La aplicación que yo utilizo personalmente y que te recomiendo la puedes descargar directamente desde tu teléfono en el siguiente enlace:

Descarga la App aquí: <https://share.360photo.cam/e75cmx>



¿Cómo funciona y cuánto cuesta?

La aplicación es súper intuitiva: te va guiando con unos puntos en la pantalla que debes alinear para que ella misma "cosa" la imagen panorámica.

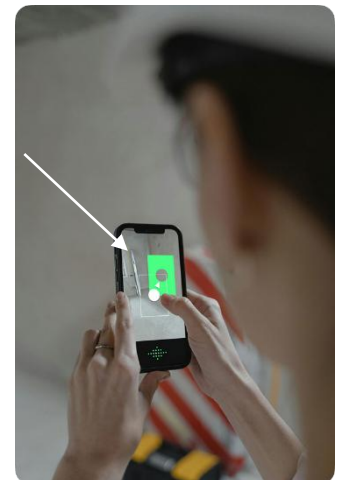
En cuanto a los costos, la aplicación te regala **tu primera foto 360 totalmente gratis** al registrarte. Si quieres seguir usándola con esa misma cuenta, los precios son muy accesibles: cada foto adicional cuesta alrededor de \$2,000 COP, o puedes comprar un paquete de 10 fotos por solo \$15,000 COP.


El "Tip Ninja" (Cómo tenerlas gratis): Si estás trabajando con un presupuesto de cero, aquí tienes un truco. La aplicación te otorga esa foto gratuita inicial *por cada correo electrónico* con el que te registres. Esto significa que, si necesitas, por ejemplo, 3 o 4 escenas para tu recorrido en Moodle, simplemente puedes registrarte utilizando un correo diferente para cada foto. ¡Así obtendrás todo tu material de manera 100% gratuita!

¡Únete a la comunidad de Buen Data! 🚀 Si esta guía te ha sido útil y quieres seguir descubriendo herramientas gratuitas para modernizar tus clases, apóyanos suscribiéndote a nuestro canal.

Haz clic aquí para suscribirte con un solo paso

https://www.youtube.com/@buendata?sub_confirmation=1



 **¿Estás viendo esto en tu computadora?** Simplemente abre la cámara de tu celular y escanea este código QR para unirte a nuestra comunidad al instante:

