



EDOMÉX
DECISIONES FIRMES, RESULTADOS FUERTES.



Desarrollo de actividades de aprendizaje utilizando tecnología emergente

Autor(a): Yorlin Perla Galicia Aguilar
Escuela Primaria "Gral. Francisco Villa" 15EPR1329G
Aculco, México
16 de febrero de 2023



Propósito

En este proceso, son importantes las destrezas y las habilidades que el alumnado desarrolla, pues fomentan su capacidad de investigación e indagación, aprende de los errores cometidos y contrasta sus pensamientos e ideas aproximándose a la realidad desde otra perspectiva.

Objetivo de aprendizaje: Analizar la realidad aumentada y el uso de las TIC en el aprendizaje de la enseñanza tomando como referente la tecnología del siglo XXI.

Contenido

Tecnología: Se necesita un dispositivo que posea cámara, pantalla y capacidad de procesamiento. Por lo tanto una tableta, un teléfono móvil o un ordenador con webcam nos valdrían para ser capaces de ofrecer más información de lo que la realidad misma ofrece. Los docentes pueden utilizar esta tecnología a través de marcas tipo códigos QR y la aplicación QUIEVER.

La realidad aumentada ofrece un valor añadido y atractivo a los contenidos que tradicionalmente se han enseñado en el aula; de ahí el interés que despierta. Es una herramienta que motiva muchísimo a los alumnos y esta motivación significa poner en marcha el motor del aprendizaje.

La aplicación de Quiver, ofrece plantillas como:

- Educación (planeta tierra, volcán, célula animal, bandera, célula vegetal).
- Sólidos platónicos (tetraedro, hexaedro, octaedro, dodecaedro, icosaedro).
- Quiver Vol. 1 (niña, globo, dragón, casa, oso, zapato, gato de la fortuna, avión).
- Animales asombrosos de Nueva Zelanda (kea, delfines, pingüinos, kiwi, weta, tuatara).
- Dover Vol. 1 (mariposa, dinosaurio, caballo, mandala, pez, tiburón). (Jodra, 2015).

En estas plantillas nos permiten a los docentes una gama muy amplia de aplicación en diversas aplicaciones y de la transversalidad en proyectos, lo que hará que enriquezcamos las secuencias didácticas.

Además, la llevan integrada porque en casa algunos están acostumbrados a jugar con videojuegos de RA y al encontrársela en el aula todo les resulta más fácil. A través de la tecnología los niños se transportan, y a pesar de lo que muchos dicen, desarrollan su imaginación, creatividad y aprenden. Se divierten en un ambiente innovador y descubren muchas posibilidades.

Liga de video didáctico

https://www.canva.com/design/DAFatRrQ_y0/0xLtusQBJubVVmlUo5dNiQ/watch?utm_content=DAFatRrQ_y0&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink

Conclusiones

La realidad aumentada es una tecnología que nos ayuda a establecer una interacción con el mundo real. Al combinar la realidad virtual con objetos físicos en tiempo real, esta tecnología ayuda a interactuar de manera didáctica. Realidad Aumentada presente en numerosas aulas y su uso en el entorno educativo seguirá creciendo.

Gracias a ella, los estudiantes tienen la oportunidad de explorar el entorno que les rodea de manera distinta y disfrutar de un proceso de aprendizaje interactivo y enriquecedor. Para ello combina imágenes del mundo real con otras virtuales para crear un entorno lleno de información que incluye objetos 3D, audios, vídeos, información complementaria. Priorizo que puede ser aplicada en cualquier contexto educativo o actividad de aprendizaje, pero valorar la edad de los alumnos a los que se va a aplicar, el dominio que se tiene de la tecnología, así como los recursos con los que cuenta nuestra comunidad escolar.

A mi manera de pensar en la actualidad que tengo 6° de primaria considero que es una edad donde ya se tiene mayor dominio de aplicaciones y el control que debemos tener sobre la tecnología en menores de edad debe ser supervisada.

Y considero que en el momento de la secuencia didáctica donde la implementación de la Realidad Aumentada puede ser potencializada es durante el tema del estudio, porque es la parte medular de una secuencia didáctica y donde se debe lograr el aprendizaje esperado.

Referencias

Jodra, Y., (2015). Mis herramientas digitales Aplicaciones y recursos TIC para el aula.

Quiver. <http://misherramientasticedigitales.blogspot.com/2015/11/quiver.html?m=1>

QuiverVision. (s.f.). Quiver - 3D Coloring App. [Aplicación móvil]. Google Play.

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.puteko.colarmix&hl=es_MX&gl=US