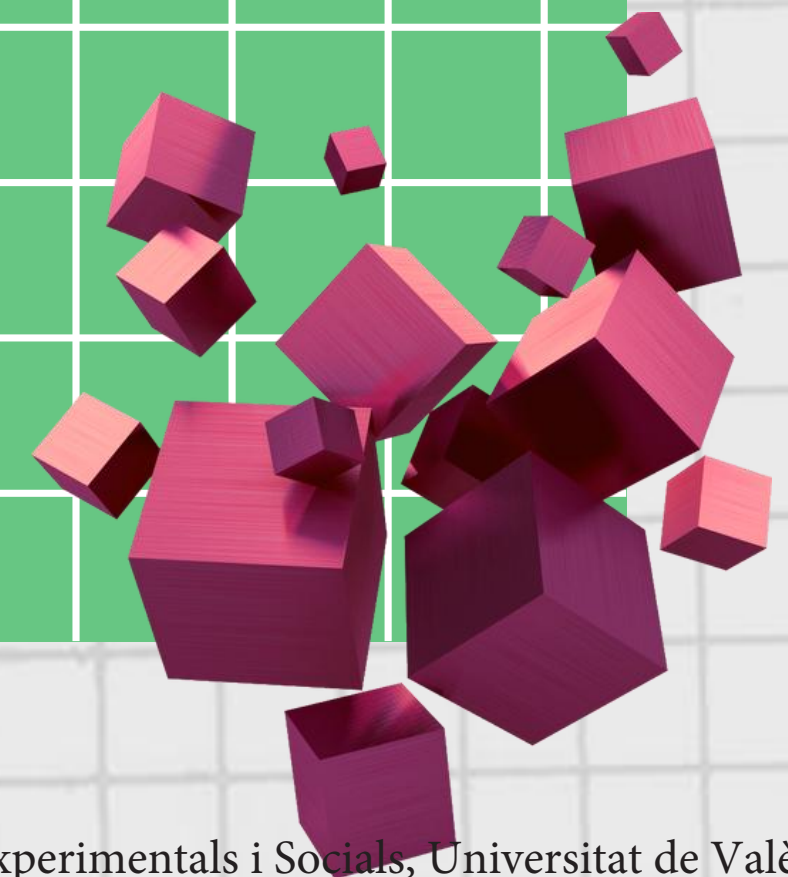
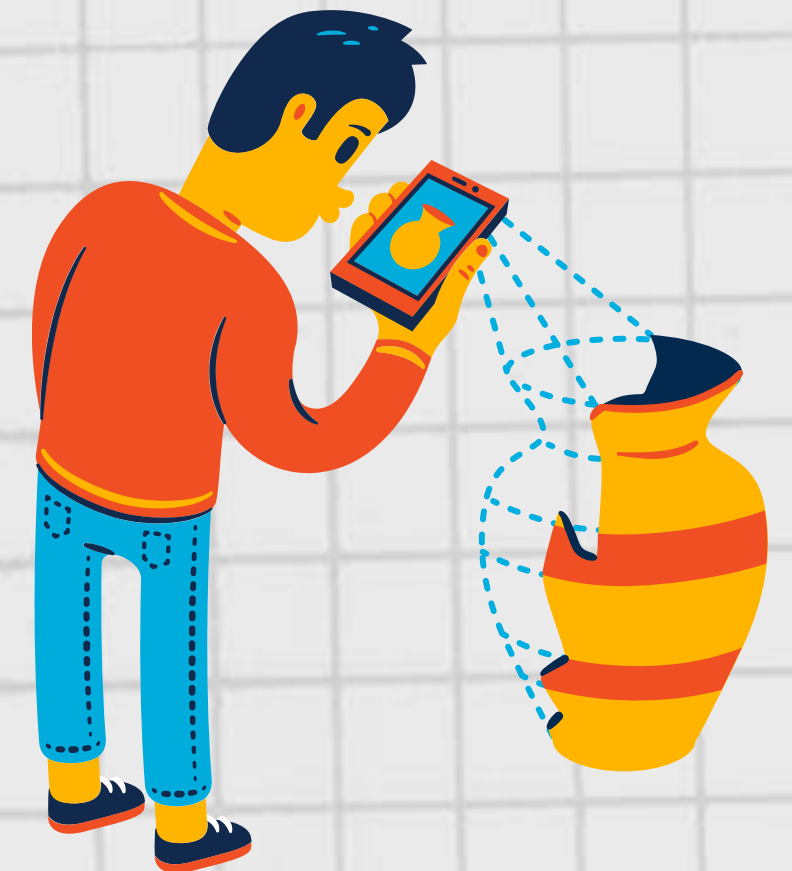


REALIDAD AUMENTADA



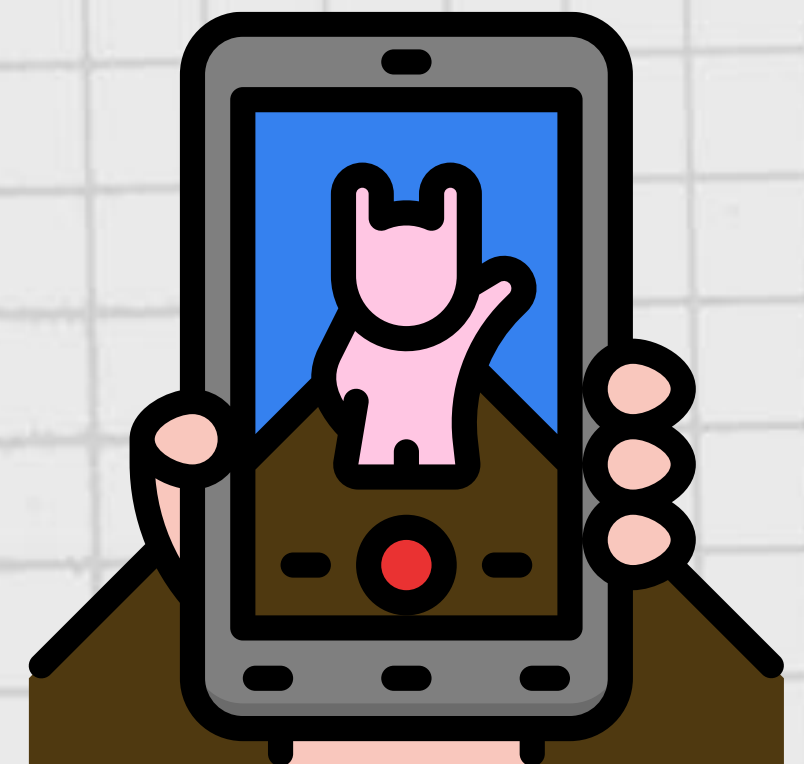
ÍNDICE

- ¿Qué es la realidad aumentada?
- Ejemplos de aplicación en las aulas
- Generación de actividades



¿QUÉ ES LA REALIDAD AUMENTADA?

La realidad aumentada es un tipo de tecnología que permite usar capas de elementos virtuales sobre imágenes reales. Ofrece experiencias interactivas al usuario a partir de una combinación de la dimensión virtual y física, por medio de dispositivos digitales como los teléfonos inteligentes.



¿QUÉ ES LA REALIDAD AUMENTADA?

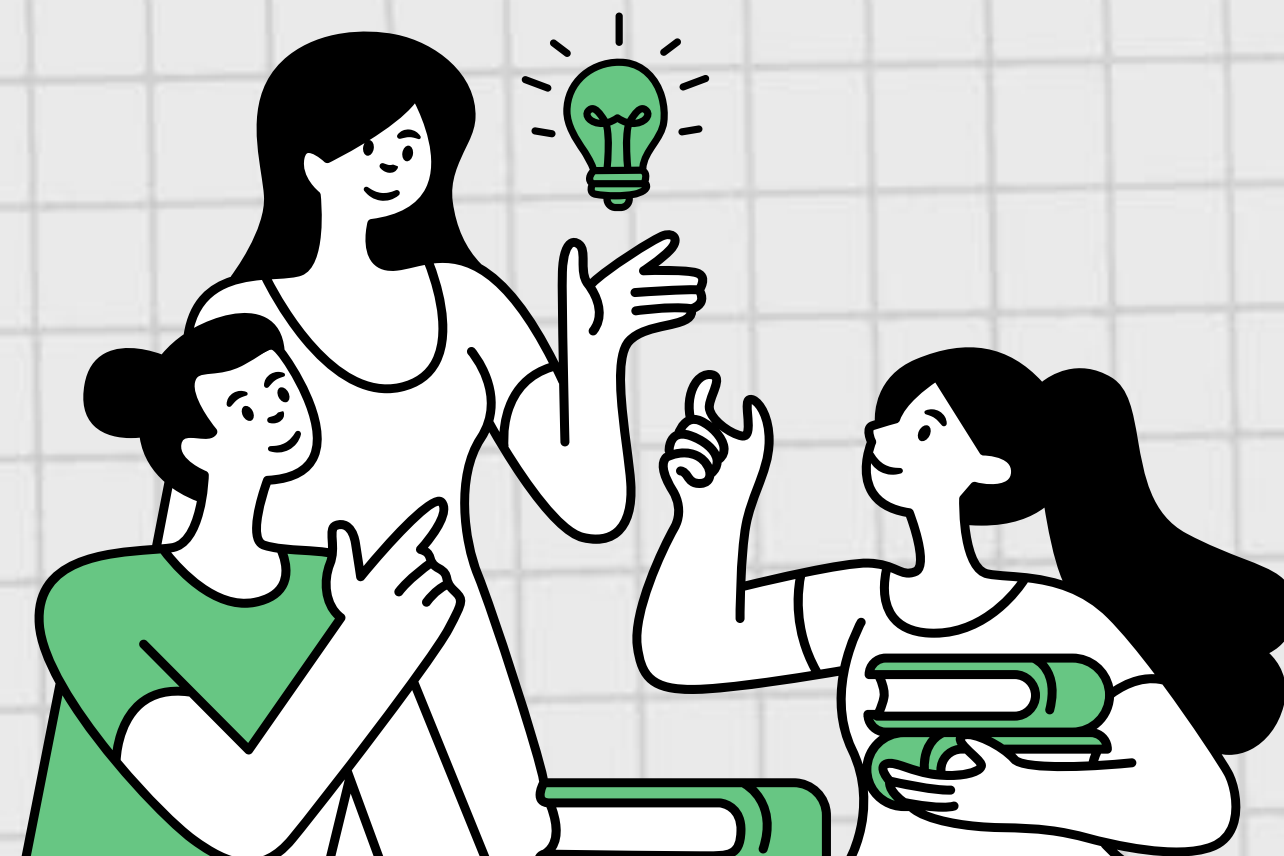
Características de la realidad aumentada:

- **Aumenta el mundo real a través de capas adicionales de información digital proyectada en ella; combina el mundo físico con elementos virtuales superposicionados, generados por un dispositivo.**
- **El aumento se produce en tiempo real. Los elementos aumentan o se mejoran mediante entradas generadas por ordenador, que pueden ir desde sonido y gráficos hasta imágenes multimedia y GPS.**
- **La interacción se realiza con elementos 3D de objetos virtuales y reales.**

¿QUÉ ES LA REALIDAD AUMENTADA?

Discusión en gran grupo sobre estas cuestiones:

- ¿Consideras que la RA puede aplicarse en las clases de EI?
- ¿Qué pasos seguirías para aplicar la RA? (definir actuaciones)
- ¿Qué herramientas consideras que son necesarias?



GENERACIÓN DE ACTIVIDADES

Visualización con Quiver:

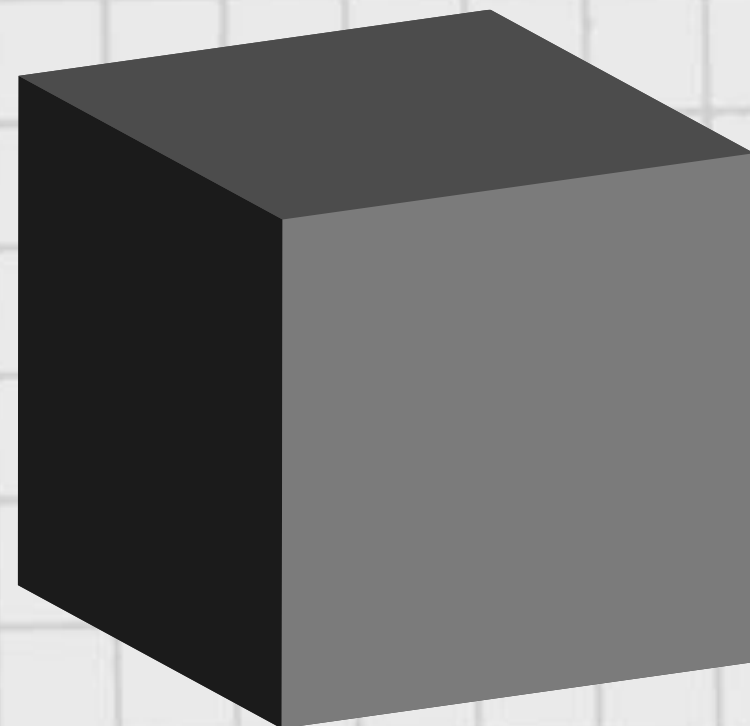
- **Pinta uno de los dibujos.**
- **Descarga y abre la App Quiver.**
- **Escanea tu dibujo.**



GENERACIÓN DE ACTIVIDADES

Visualización con Merge Cube:

- Descarga y abre la App Object Viewer.
- Elige un objeto y escanea el Merge Cube.
- Visualiza y replica diferentes objetos.



GENERACIÓN DE ACTIVIDADES

Escaneo de objetos 3D:

- Vídeo Qlone.
- ¿Qué posibilidades ofrece esta herramienta?
- ¿En qué actividades o proyectos la podríamos utilizar en EI?



https://www.youtube.com/watch?v=Bk0xvT_esQo

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- **Álvarez-Morales, E., Bellezza, A. y Caggiano, V. (2016). Realidad aumenada: innovación en educación. *Didasc@lia: Didáctica y Educación*, 7(1), 195-211.**
- **Marín-Díaz, V., Muñoz-González, J.M. y Vega, E. (2016). La Realidad Aumentada como herramienta de aprendizaje en Educación Infantil. Roig-Vila, R. (ed.). *Tecnología, innovación e investigación en los procesos de enseñanza-aprendizaje*, pp. 833-841.**
- **Ruiz-Torres, . (2011). Realidad Aumentada, Educación Y Museos. *Revista ICONO 14. Revista Científica De Comunicación Y Tecnologías Emergentes*, 9(2), 212-226.**