Realidad Aumentada (RA)

Mario Badilla Quesada
Ana María Sandoval Poveda

XVII CONGRESO INTERNACIONAL
Innovación y Tecnología en Educación a Distancia

UNED 40 aniversario

Uso de Realidad Aumentada

En el ámbito educativo puede darse el uso directo o ir desde el planteamiento de los recursos hasta la aplicación con la población seleccionada. Para este taller, se trabajará en el nivel de planteamiento y, por medio de un ejemplo práctico, se aplicará esta tecnología a una necesidad.

Realidad Aumentada, qué es y para qué se usa

Definición

La **realidad aumentada** (RA) es la superposición de datos sobre espacios 3D para producir una nueva experiencia del mundo, esta tecnología se difunde debido al acceso a la información y aporta nuevas oportunidades de aprendizaje (Johnson, Adams Becker, Cummins, Estrada, Freeman y Hall, 2016, p. 40).

Foto de Dubsar Public Relations Spain
https://flic.kr/p/atDYMd
Attribution 2.0 Generic (CC BY 2.0)

Foto : de carleasingmadesimple.com
Attribution 2.0 Generic (CC BY 2.0)

Ejemplos en educación

- México, para enseñar inglés
- Santiago de Chile y Salamanca, para navegación peatonal móvil
- Sevilla, para la formación de docentes de primaria
- Antofagasta, Chile, para cursos universitarios de minería
- Costa Rica, en materiales didácticos para Anatomía

Pros y contras de la RA

Pros

- Se requiere apoyo de un equipo de trabajo
- Es preciso clarificar objetivos, metas, población meta y productos
- Equipo con buena capacidad de procesamiento
- Programas especializados de diseño (Tovar, Bohórquez y Puello, 2014).

Contras

- Se requiere apoyo de un equipo de trabajo
- Es preciso clarificar objetivos, metas, población meta y productos
- Equipo con buena capacidad de procesamiento
- Programas especializados de diseño (Tovar, Bohórquez y Puello, 2014).

La RA es un recurso, no un fin

Realidad Aumentada en Educación

RA con finalidad educativa

Considerar varias etapas (Ballesteros y Bernal, 2017):

- Elaborar una propuesta metodológica acorde a las necesidades.
- Conocer herramientas para el manejo y la construcción de recursos de RA.
- Diseñar y construir los recursos.
- Probar, validar y poner en práctica los elementos elaborados.
- La sofisticación e innovación propicia aumento en la motivación.

Ventajas (continuación)

Según Cabero, Fernández y Marín (2017); Maquilón, Mirete y Avilés (2017); Hernández (2013) y Garay, Tejada y Castaño (2017):

- En posgrado, se percibe como favorable y enriquecedor RA.
- Se presenta una relación significativa entre la motivación al usar objetos de RA y el rendimiento logrado.
- No hay relación significativa entre la valoración del estudiantado sobre los objetos de RA y el rendimiento que obtienen al usarlos.

Desventajas

Entre las valoraciones negativas de Cabero, Fernández y Marín (2017); Maquilón, Mirete y Avilés (2017); Hernández (2013) y Garay, Tejada y Castaño (2017), se detectan:

- Problemas de conectividad.
- Detalles de acceso a equipo tecnológico para usar las aplicaciones de RA elegidas para trabajar con los recursos.

Retos de trabajar con RA

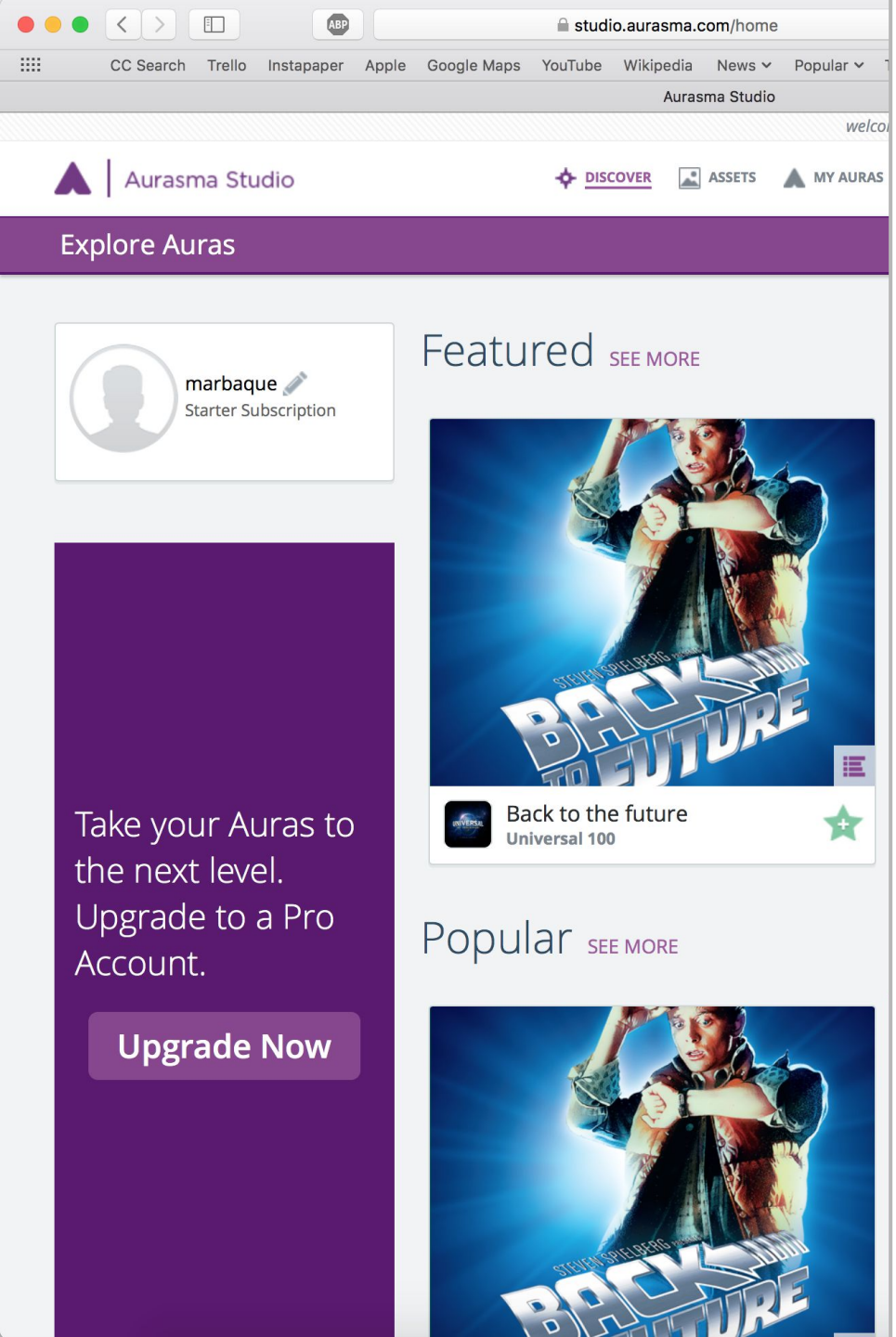
- Acceso y disponibilidad de experiencias
- Privacidad
- Riesgos de salud
- Curva de aprendizaje

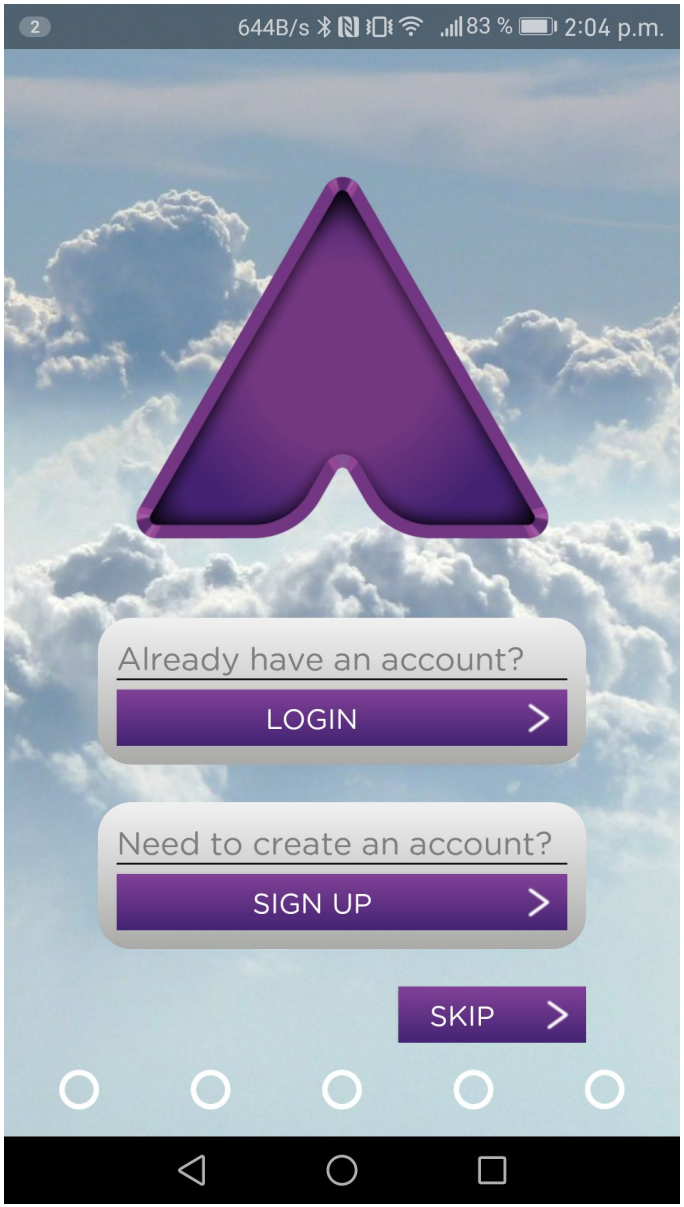
Trabajo del taller

Programa de trabajo

Las fases son

- Objetivo educativo
- *Software* Aurasma
- Diseño 3D
- Ajustes para RA
- Recurso en Aurasma
- Marcadores
- Prueba de recursos
- Compartir experiencia


studio.aurasma.com/home
CC Search
Trello
Instapaper
Apple
Google Maps
YouTube
Wikipedia
News
Popular
Aurasma Studio
Aurasma Studio
DISCOVER
ASSETS
MY AURAS
Explore Auras
marbaque
Starter Subscription
Take your Auras to the next level. Upgrade to a Pro Account.
Upgrade Now
Featured
SEE MORE
Back to the future
Universal 100
Popular
SEE MORE


644B/s
83 %
2:04 p.m.
Already have an account?
LOGIN
Need to create an account?
SIGN UP
SKIP

Contactos

Mario mbadilla@uned.ac.cr

Ana María amsandoval@uned.ac.cr