Uso multidisciplinar de dispositivos móviles y la tecnología *Realidad Aumentada* en las actividades educativas de campo

Proyecto PINN-12-043

Susana Agudo Prado
Javier Fombona Cadavieco

Responsable del proyecto: Javier Fombona Cadavieco

Integrantes (6):

María Ángeles Díaz Fondón
Víctor Manuel Álvarez García
Susana Agudo Prado
Marco A. García Tamargo
Victor Coto Ordán

Departamentos (4):

CC. de la Educación (DOE)
Informática (Ingeniería Informática)
Informática (Ingeniería Telemática)
Filología Anglo-germánica y Francesa (Filología Inglesa)

Facultades (4):

Escuela Técnica Superior de Ingeniería Industrial e Ingeniería Informática (Ingeniero Informática)
Facultad de Formación del Profesorado y Educación (Máster de Formación del Profesorado de Secundaria, Bachillerato y Formación Profesional)
Casa de las Lenguas
Facultad de Filosofía y Letras (Estudios Ingleses)

Asignaturas (24)

Objetivo: Incorporar nuevos métodos, principios y estrategias en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Utilización de nuevos materiales

Innovación Universitaria

Objetivo: Favorecer un proceso de Enseñanza- Aprendizaje más eficaz.

Las TIC hacen posible el aprendizaje constructivo, participativo, activo, …

favoreciendo actitudes de búsqueda, investigación,...

Cuando se hace uso de las TIC:

Los profesores afirman que los alumnos están:

+ motivados,

participan +

aprenden +

Investigar como aplicar la tecnología

(en el ámbito educativo y en los jóvenes)

buscando nuevos usos

Posibilidades de

la REALIDAD AUMENTADA

en dispositivos móviles

Aplicación educativa de la Realidad Aumentada

iPhone, iPad y dispositivos android.

Jóvenes.

95%

Muestra: 900

¿Qué es la Realidad Aumentada?

Una visión “ENRIQUECIDA”.

Escena real vista por un usuario
+
EN TIEMPO REAL
Contenido digital generado por ordenador
=
REALIDAD AUMENTADA
=
REALIDAD + INFORMACIÓN generada por ordenador

Gran diversidad de aplicaciones.

Es una ventana a través de la cual se puede ver el mundo “enriquecido” .

Juegos

Educación

Marketing

Viajes

Turismo

Industria

Social

...

Realidad Aumentada: Games

- DroidShooting
- iSnipeYou-Lite8 (reconce)
- AR Shooting (patron/tag)
- ARhrrrr! (patron/tag)

Potencia los sentidos.

Realidad Aumentada: Marketing

Ofrece información sobre el mundo real.

Realidad Aumentada en Lego Store

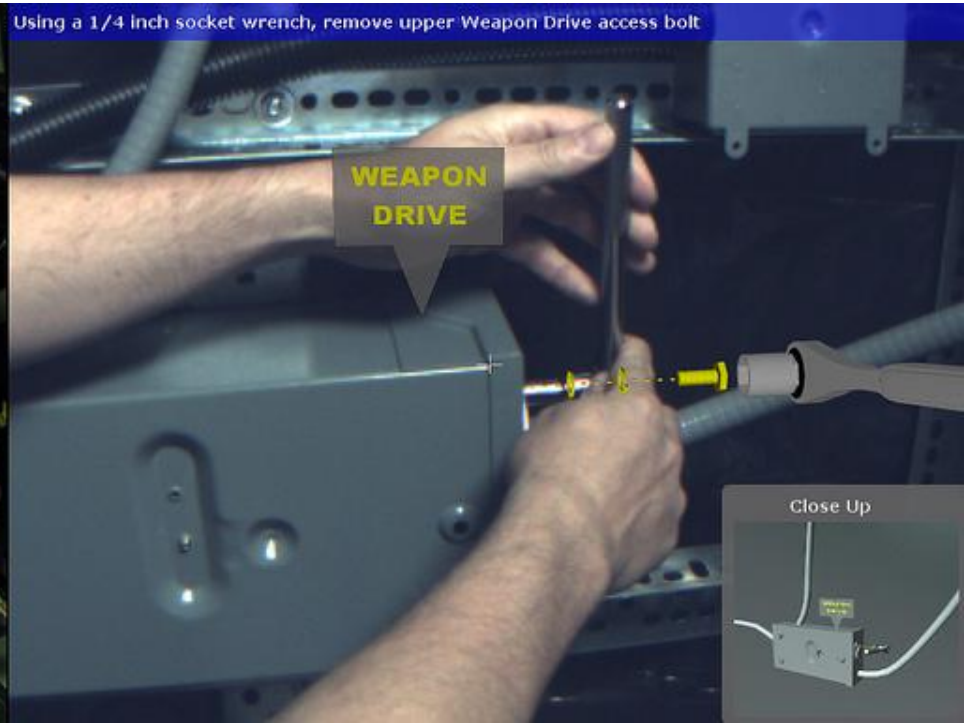
http://www.youtube.com/watch?v=1NKsdmJWr9o

Realidad Aumentada: Viajes y Turismo

Guía Turística de Segovia

Ofrece información sobre el mundo real.

Realidad Aumentada: Industria



Ámbito militar e industrial

Realidad Aumentada: Social

Personas Geolocalizadas.

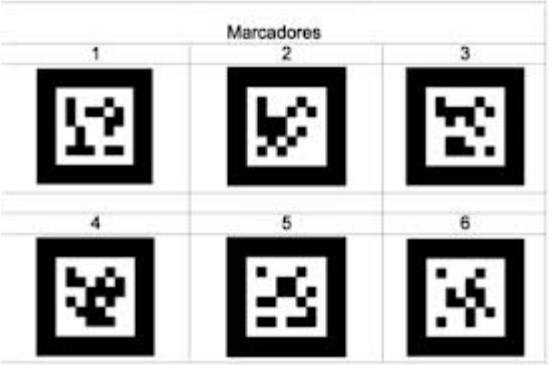
Realidad Aumentada: Educación

Nos permite conocer mejor el mundo real.

Realidad Aumentada: Tipos

Activadores:

Marcadores



Se superpone un modelo 3 D

http://www.youtube.com/watch?v=fTz96DocKTc

Realidad Aumentada: Tipos

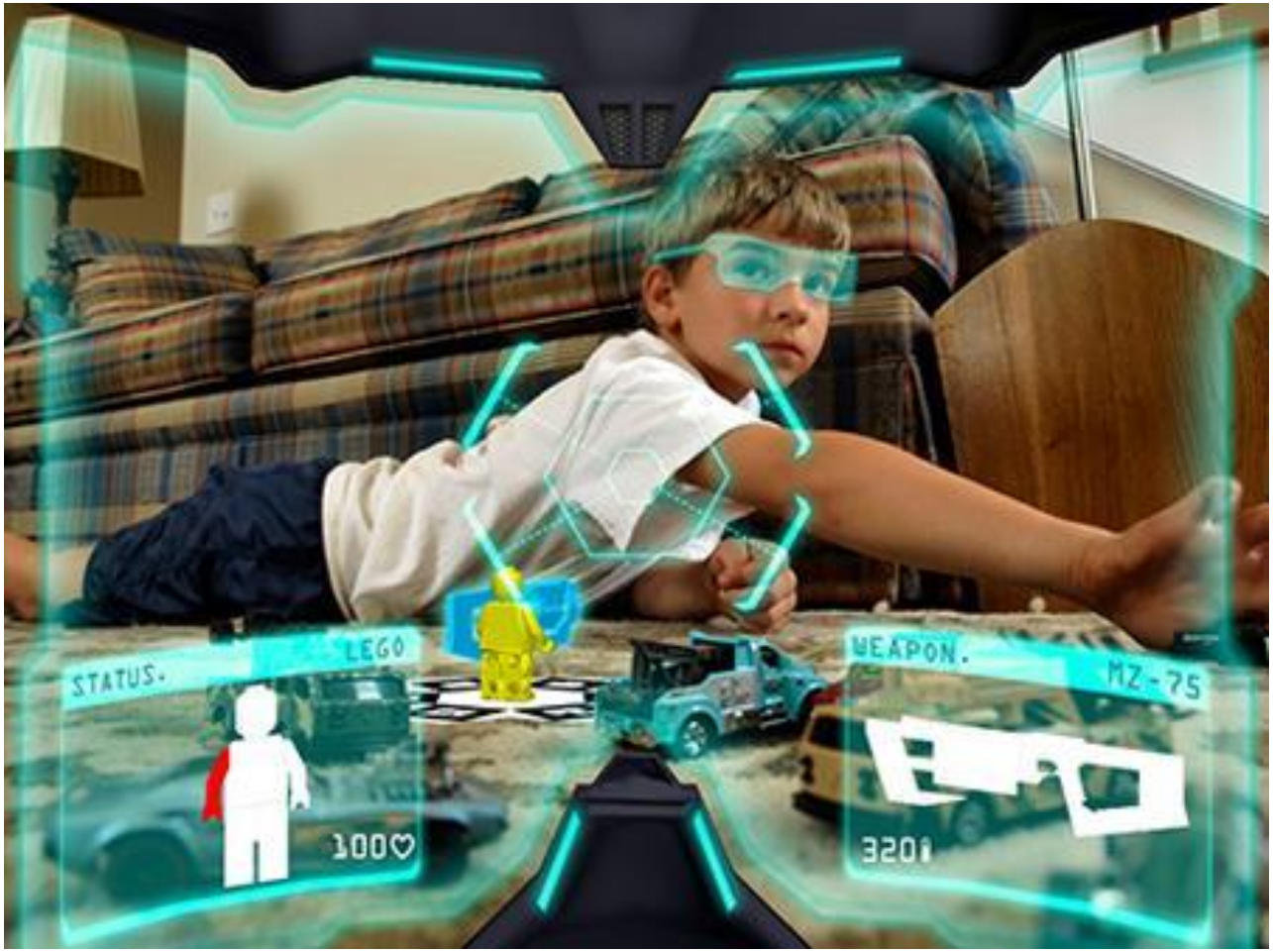
Activadores:

Geolocalizadores

Aprendizaje basado en el descubrimiento

Salir del aula

Realidad Aumentada: Es atrayente?



La Realidad Aumentada, by National Geographic

http://www.youtube.com/watch?v=rt8x9LnJ2zE

Realidad Aumentada:

Propuesta Educativa ¿Por qué?

Ofrece muchas POSIBILIDADES

INTERACCIÓN con objetos reales y virtuales, al mismo tiempo.

EXPERIMENTACIÓN/PRACTICAR con objetos virtuales en situaciones reales (sin consecuencias).

PARTICIPACIÓN en el aprendizaje.

Investigación – Acción – Participación

INVESTIGAR para conocer la realidad

ACCIÓN para transformar y cambiar

PARTICIPACIÓN para relacionarse

GYNKANA EDUCATIVA

La REALIDAD AUMENTADA
en las
SALIDAS DE CAMPO

SOFTWARE ESPECÍFICO DE REALIDAD AUMENTADA

Asignaturas incluidas en
el proyecto de innovación