

ESCUELA NORMAL DE
EDUCACION PREESCOLAR.



ENT. VIRT. DE APREND. PARA LA ED.
HÍBRIDA: SU PEDAGOGÍA Y DIDÁCTICA

REALIDAD AUMENTADA

MAESTRO:

- MARIO ALEJANDRO GUTIERREZ HERNANDEZ

INTEGRANTES:

- MADELYN LOPEZ ALVIZO

- ANDREA ORTA CARRILLO

- KAREN ALHELI AGUILAR PEREZ

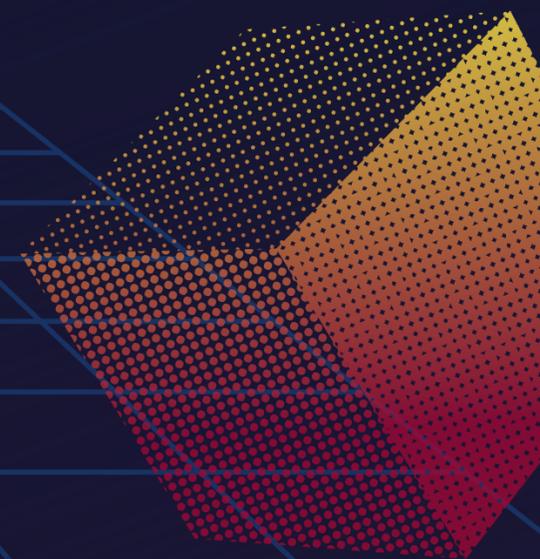
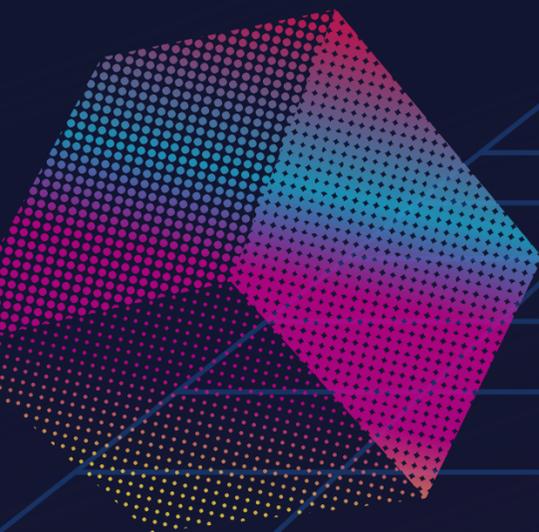
- LIZZETH GUADALUPE RAMIREZ MALDONADO

- ANGELA LIZETH BANDA GONZALEZ

- JAZMIN GALILEA MONTES MORALES

¿QUÉ ES LA REALIDAD AUMENTADA?

LA REALIDAD AUMENTADA (RA) ASIGNA LA INTERACCIÓN ENTRE AMBIENTES VIRTUALES Y EL MUNDO FÍSICO, POSIBILITANDO QUE AMBOS SE ENTREMESZCLEN A TRAVÉS DE UN DISPOSITIVO TECNOLÓGICO



¿COMO FUNCIONA LA REALIDAD AUMENTADA

La integración entre el mundo real (físico) y el mundo virtual es el objetivo principal de esta tecnología. Así, para que la Realidad Aumentada pueda reproducirse, se necesitan 3 componentes fundamentales:



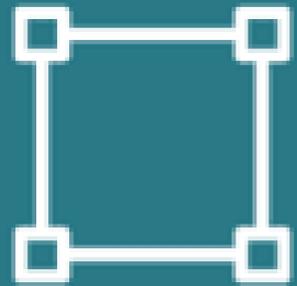
COMPONENTES

- Un objeto real que funcione como referencia para la interpretación y creación del objeto virtual.
- La presencia de un dispositivo con cámara –como un teléfono móvil– para transmitir la imagen del objeto real.
- Un software responsable por interpretar la señal transmitida por la cámara.

¿Cómo funciona la Realidad Aumentada?



Se crea el objeto digital
mediante un **software**



Se diseña un **activador**
que comunique la
cámara con el software



La **cámara** del
dispositivo reconoce el
activador



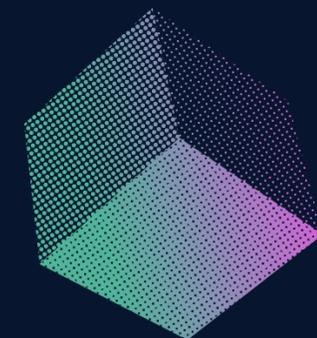
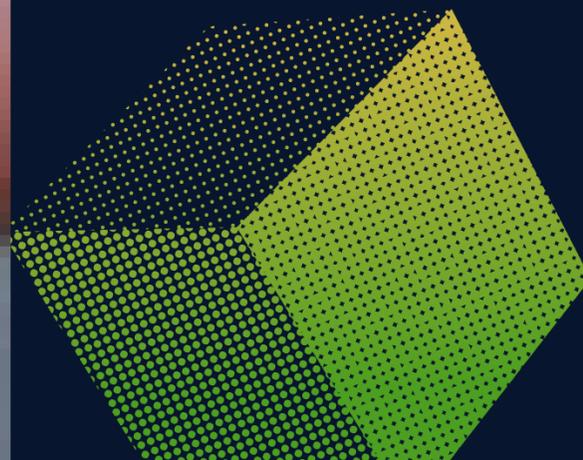
Al reconocer el
activador, la **pantalla**
muestra el objeto digital



¿COMO SE PUEDE APOYAR EN EL AULA ESCOLAR?

1) Explorar

Explorar sucesos históricos o espacios de manera inmersiva, haciendo que los estudiantes sean testigos directos de su aprendizaje



2) Jugar

Emplear juegos de realidad aumentada, que los estudiantes puedan utilizar con sus propios dispositivos móviles. Estos permiten el aprendizaje de forma divertida, e incluso fomentan el trabajo en equipo.

3) Colaborar

Crea proyectos que impliquen la colaboración de diferentes asignaturas, para buscar un mayor compromiso por parte de los estudiantes.



APLICACIONES DE LA REALIDAD AUMENTADA

JIGSPACE

APRENDER
UTILIZANDO
OBJETOS
3D

CYBERCHASE 3D BUILDER

JUEGO PARA NIÑOS,
CUYA FINALIDAD ES
QUE SE ENTIENDAN
LAS FORMAS
GEOMETRICAS
TRIDIMANCIONALES

AR ANATOMIA 4D+

PUEDEN
INTERACTUAR
CON LAS PARTES
QUE COMPONEN
EL CUERPO
HUMANO