

**Escuela normal de educacion preescolar  
Ciclo escolar 2022-2023**



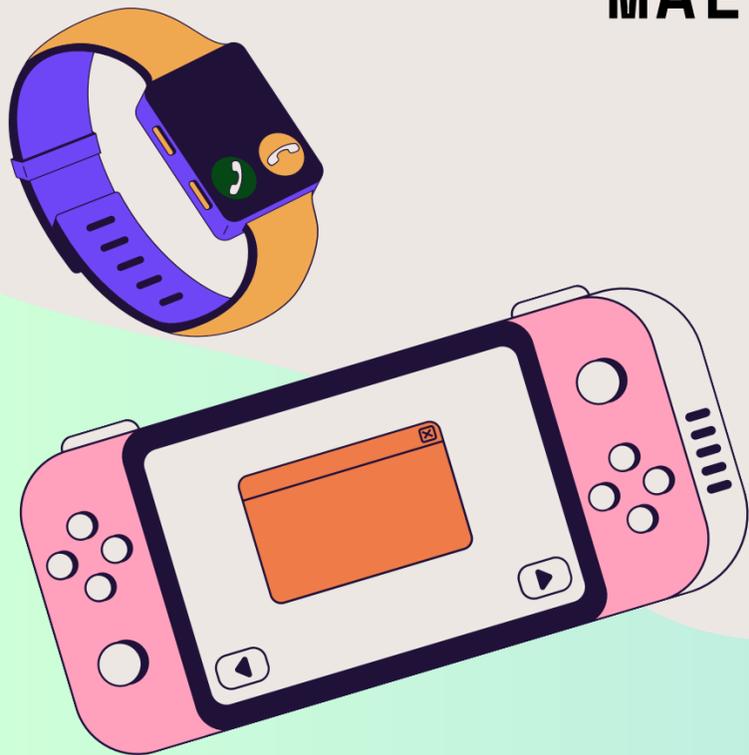
# Realidad Aumentada

## UNIDAD 1

**Materia: *Ent. Virt. De Aprend. Para La Ed. Híbrida: Su pedagogía y didáctica***

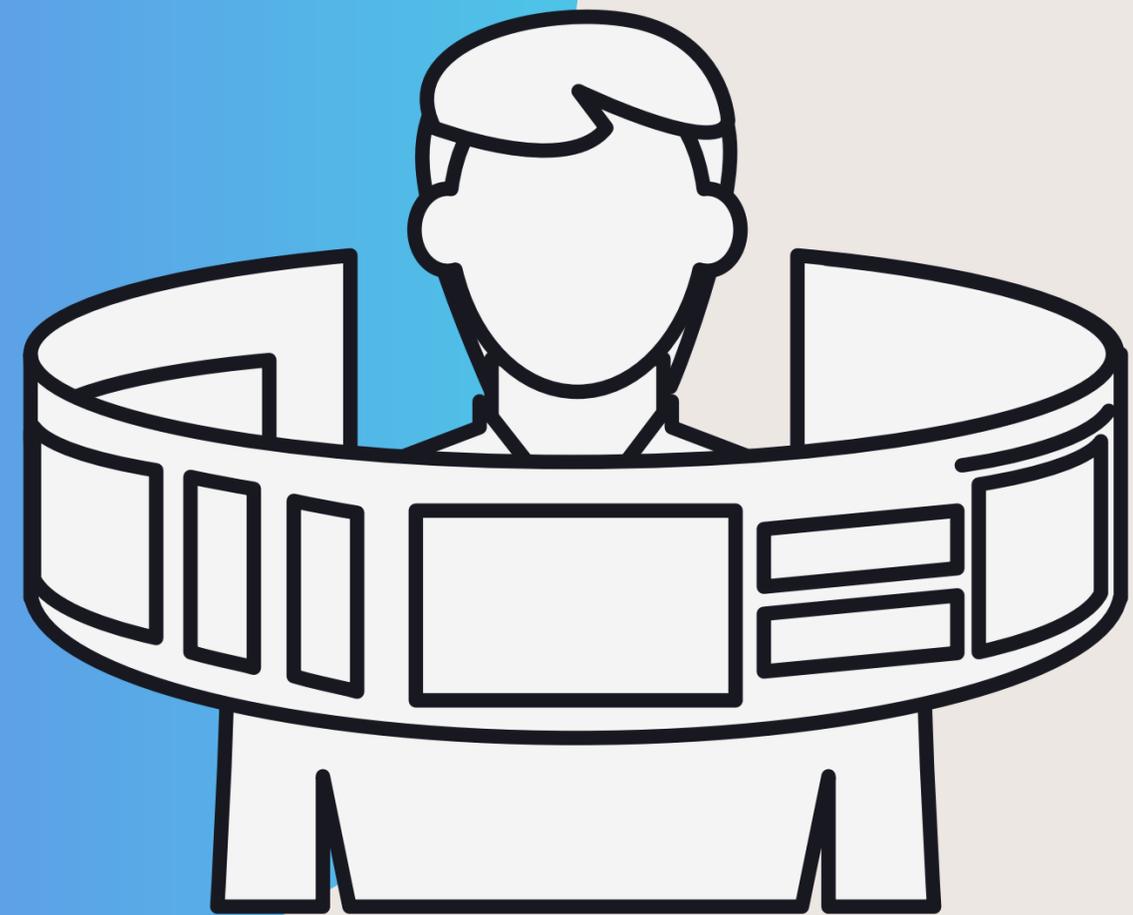
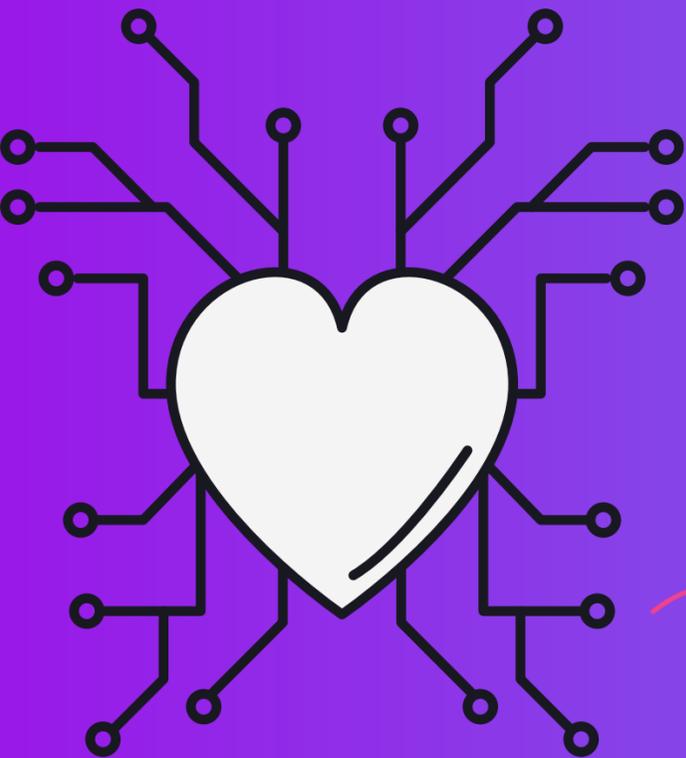
**MAESTRO: Mario Alejandro Gutierrez Hernandez**

ALUMNAS: Anajancy Mendoza Cisneros N° 19  
Yahaira Judith Garcia Lopez N° 11  
Johana Guadalupe Montoya Silva N° 21  
Jessica Paulina Rodriguez Villanueva N°28  
Ana Ruth Marquez del Angel N°17  
Teresita Ayala Avila N°02  
Melanny Jaqueline Nava Herrera N°22  
Karina Anahi Rodriguez Ruiz N°27



# ¿Qué es la realidad aumentada?

La Realidad Aumentada (RA) asigna la interacción entre ambientes virtuales y el mundo físico, posibilitando que ambos se entremezclen a través de un dispositivo tecnológico como webcams, teléfonos móviles (IOS o Android), tabletas, entre otros.



# ¿Como funciona la realidad aumentada?

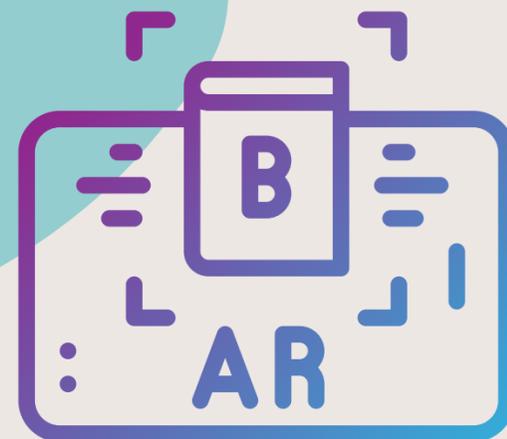


Se necesitan 3 componentes fundamentales:

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

A través de la cámara, el objeto real se transmite para el software, que recibe la imagen y la combina con proyecciones 3D.

A su vez, las proyecciones son introducidas en la imagen y sobrepuestas en el entorno físico, reflejando el resultado de la RA al usuario.



# Se caracteriza por:

- combinar el mundo real y el virtual;
- ofrecer una interacción en tiempo real;
- adaptarse al entorno en que se insiere;
- interactuar con todas las capacidades físicas del entorno (en tres dimensiones).



# 4 EJEMPLOS DE REALIDAD AUMENTADA PARA NUESTRO COTIDIANO.

1. Filtros de aplicaciones
2. QR Code
3. Google Translate
4. Google Maps



## ¿Cómo puede apoyar en el aula escolar?

Permite elegir al estudiante los contenidos a trabajar, aumentando su autonomía en el aprendizaje, al tiempo que posibilita la autoevaluación en base a la retroalimentación de la aplicación utilizada y aumenta el sentimiento de competencia al lograr los objetivos de cada paso en las actividades.



# Aplicaciones

## JigSpace

En su galería cuenta con una colección de objetos para responder a la pregunta: “¿Cómo funciona esto?”. A través del uso de la realidad aumentada es posible ver, por ejemplo, las diferentes capas de la tierra o cómo es el cuerpo humano.

## Chromeville Science

En este caso, se trata de dibujos relacionados con la ciencia que tiene que colorear. A continuación, y utilizando la aplicación, podrá interactuar con ellos y ver cómo se convierten en figuras 3D



## Quiver

Los niños pueden divertirse a lo grande con aplicaciones de realidad aumentada como Quiver. Podríamos decir que es un libro de dibujos para colorear 2.0. que se pueden descargar gratis desde su web.

## Google Translate

La aplicación de traducción de Google permite detectar idiomas y traducir palabras y frases escritas en carteles y placas automáticamente, usando una foto tomada con la cámara desde el teléfono móvil.

## Cyberchase 3D Builder

Esta app está diseñada para niños de 6 a 9 años. Se trata de un juego cuya finalidad es que los más pequeños entiendan cómo las formas geométricas tridimensionales están hechas de planos bidimensionales simples, como cuadrados, triángulos y rectángulos. El juego también ayuda a desarrollar habilidades de razonamiento espacial y a mejorar la capacidad de visualizar y manipular objetos en el espacio tridimensional.