

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



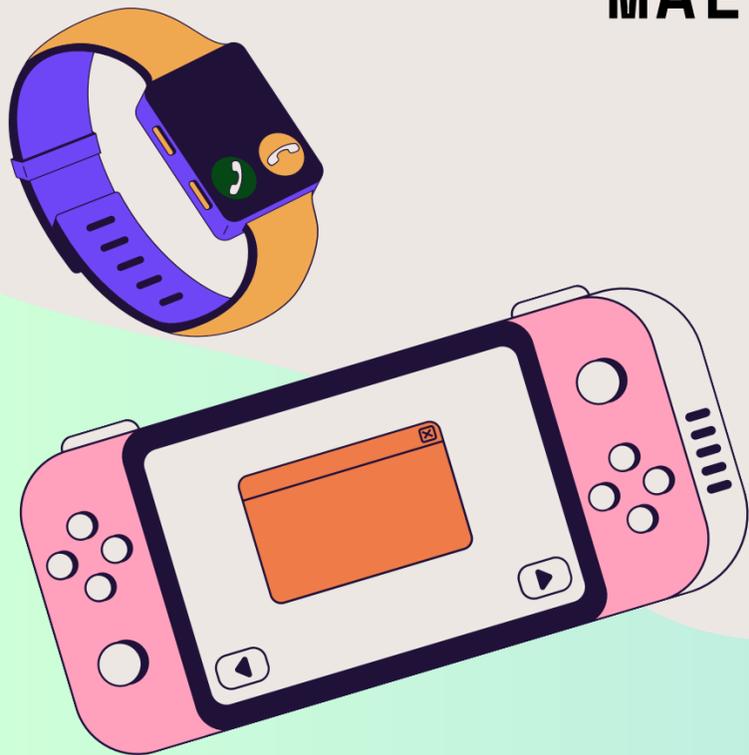
Realidad Aumentada

UNIDAD 1

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

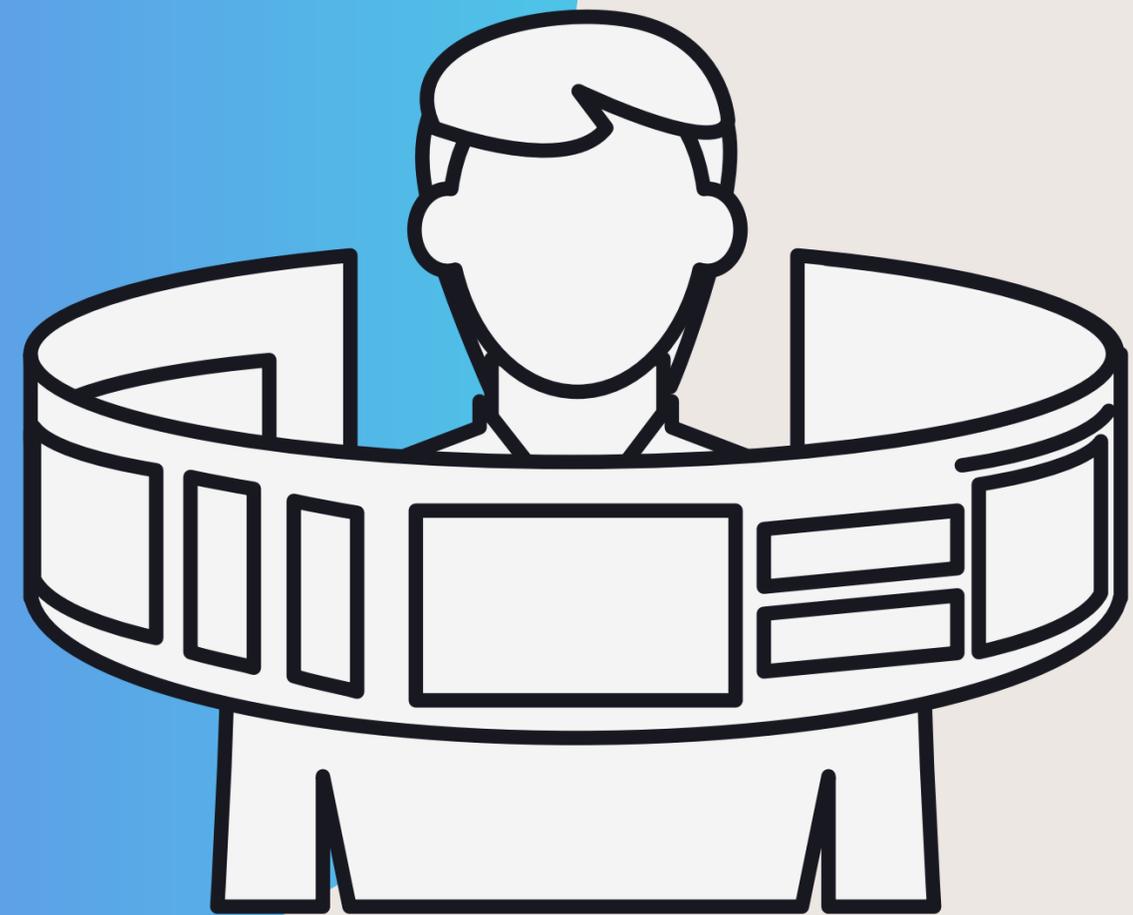
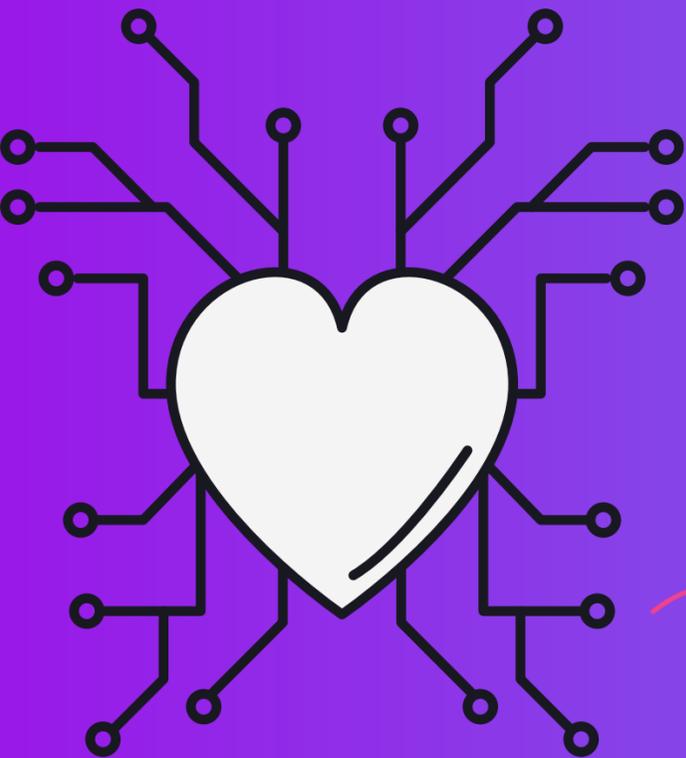
MAESTRO: Mario Alejandro Gutierrez Hernandez

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
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?

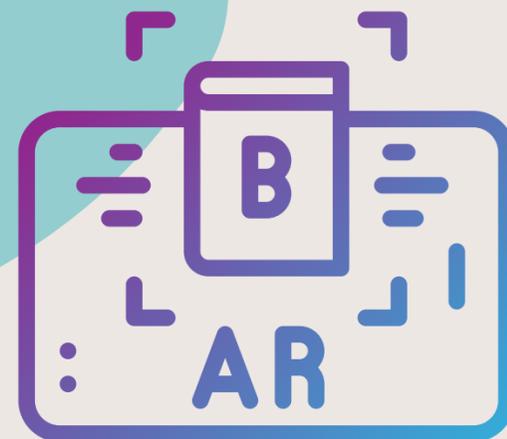


Se necesitan 3 componentes fundamentales:

- 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.