

## Realidad Aumentada

*Sandra Muñoz, Carolina Merino, Ibeth Espinosa, María de los Ángeles Delgado, Paula Arrien y Sandra Bernao*

La realidad aumentada cada vez más está presente en nuestras vidas, ya que nos encontramos en una sociedad en la que las tecnologías van teniendo un peso considerable, el cual ha ido influyendo enormemente en la Educación.



Trata de combinar el mundo real y el mundo virtual. Esta combinación se lleva a cabo a través de un proceso informático: cámara de vídeo, monitor y ordenador con un software especial. Esta realidad aumentada tiene la finalidad de mejorar la calidad de comunicación y aportar experiencias y acciones dotadas de realismo, sobre todo destacamos una experiencia visual totalmente diferente que percibirá el receptor.

Con un buen uso, se pueden lograr enormes fines educativos, ya que se caracteriza por ser intuitiva y llamativa, además no requiere de expertos para poder utilizarla, y tenemos la certeza de que los niños disfrutarán más con este tipo de enseñanza, motivándolos a aprender puesto que ven todo más “cercano”. Aun así, resultaría necesario que existiera algún tipo de formación para dar el uso correcto y adecuado a esta realidad, sacándole el máximo partido. Existe una gran variedad de aplicaciones para teléfonos, tablets, ordenadores, entre otros dispositivos, que utilizan esta realidad aumentada y que quizás no éramos conscientes que la estábamos usando. Algunas de ellas son:

- ***Olili y sus aventuras***: tiene una página web que da acceso a diferentes cuentos sobre Olili, también, ofrece la posibilidad de descargar la aplicación con realidad aumentada, aunque tiene un coste. Con esta aplicación, se podrán observar los cuentos con la realidad virtual que hemos ido hablando, con la opción de poder interactuar con los personajes.
- **Fetch! Lunch Rush**: es una aplicación útil para sumar, restar y la resolución de problemas a través de un espacio como puede ser un restaurante, en el que los alumnos deben colocar a los comensales según el sushi que aparezca.

- **Eduloc:** aplicación útil para familias, profesores y alumnos, permite crear itinerarios y experiencias basados en la localización.
- **Google Sky Maps:** es una aplicación gratuita útil para los apasionados de la astronomía, y también para aquellos que se inician en la astronomía, ya que permite una visualización más real de la que se ofrece en los libros.
- **LearnAR:** es como un libro de texto útil para anatomía, geometría, idiomas o matemáticas.



En la actualidad, encontramos otras aplicaciones como **Pokemon GO**, que aunque no sea un juego educativo, es uno de los que arrasan con la población española, de todas las edades. En este juego, se puede ver la realidad aumentada con mayor claridad.

Por otro lado, y referido a este tema, el *Carrefour* ha decidido, este año, sacar el nuevo catálogo de juguetes de manera muy especial. Se entregará en la folleto de todos los años, pero se ofrecerá la oportunidad de descargarse la aplicación de “*Carrefour juguetes 3D*” para que los juguetes pueden visualizarse en con realidad aumentada, y sea algo más cercano y atractivo para los niños.

