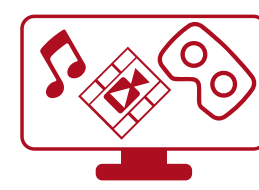


CONECTA-R con STEAM

Eje contenidos digitales e interactividad



Experiencia: Descubriendo

La Realidad Aumentada



ASSEMBLR

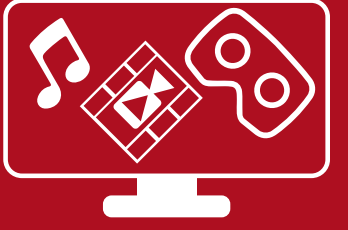
Holograma - Designed by Freepik



ACREDITACIÓN
INSTITUCIONAL
DE ALTA CALIDAD

Vigilada MinEducación.
Res. No. 16740, 2017-2021.

conectar.uao.edu.co



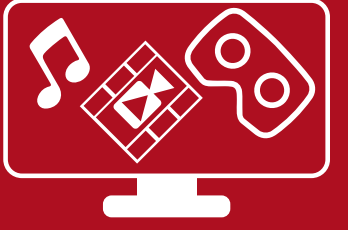
Introducción:

Esta experiencia promueve el conocimiento de generalidades de RA (**Realidad Aumentada**)*, y su aplicación en el área de las ciencias, acercando a los participantes a identificar los tipos de RA, comprender el uso de activadores o marcadores y el uso de herramientas para la creación de aplicaciones, que permitan recrear una experiencia interactiva.

Implementando la estrategia didáctica de aprender haciendo y el uso de la gamificación, donde a través del enfoque **STEAM** (Ciencias, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemáticas), se fortalece el desarrollo de competencias en pensamiento computacional y sistémico, conocimiento y uso de la tecnología, obtención, tratamiento de la información y cultura tecnológica.

La experiencia se realizará en dos sesiones, de dos horas cada una.

*(La Realidad Aumentada es el término que se usa para describir al conjunto de tecnologías que permiten que un usuario visualice parte del mundo real a través de un dispositivo tecnológico con información gráfica añadida por este).



Alcance:

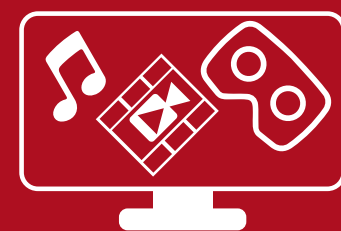
“**Descubriendo la Realidad Aumentada**”, busca que el participante comprenda generalidades de la **Realidad Aumentada** e identifique los diferentes tipos de RA que hay. Además, reconocerá herramientas para la construcción de **experiencias** mediante el desarrollo de su propia aplicación.

Objetivo:

Reconocer el papel de la RA (**Realidad Aumentada**) en temas de ciencia y su aplicación.

Público objetivo:

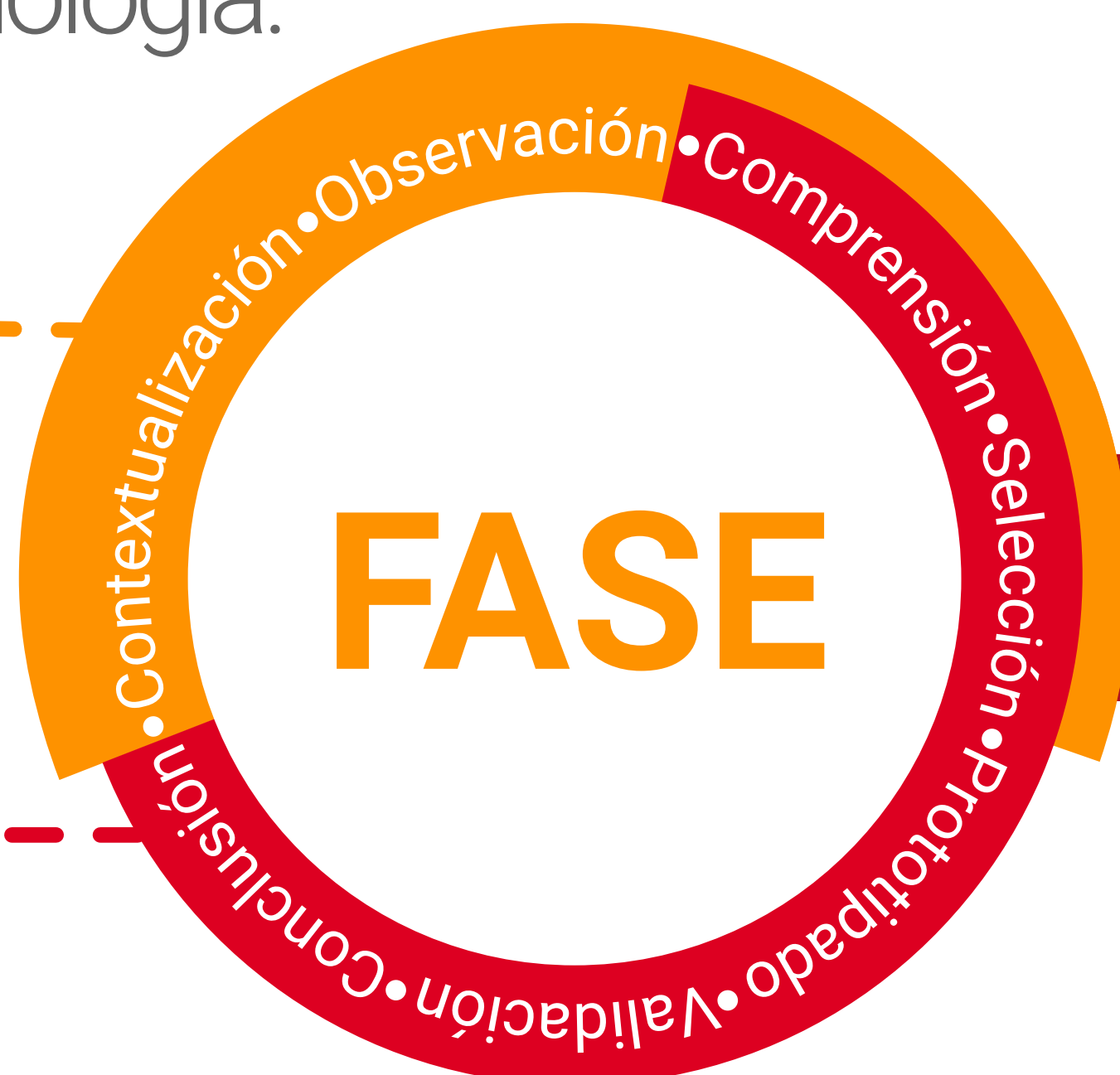
Dirigido a estudiantes de **6to a 9no grado**.



Metodología:

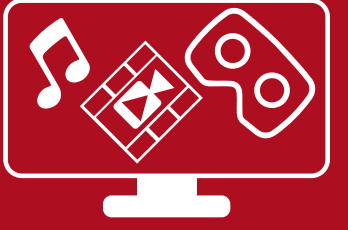
1 SESIÓN

“El mundo de la Realidad Aumentada” En esta sesión se trabajarán las fases de Contextualización, Observación, Comprensión y Selección. Cuenta con **6 actividades** con una duración de **2 horas** enmarcadas en los **EBC** (Estándares básicos de competencia) Naturaleza, apropiación y uso de la tecnología y solución de problemas con la tecnología.



2 SESIÓN

Sesión 2 “Creando con Assemblr”. En esta sesión se trabajarán las fases de Comprensión, Selección, Prototipado, Validación y Conclusión. Cuenta con **6 actividades** con una duración total de **2 horas** enmarcada en los **EBC** (Estándar Básicos de Competencia) Naturaleza de la tecnología, apropiación y uso tecnología y solución de problemas con la tecnología.



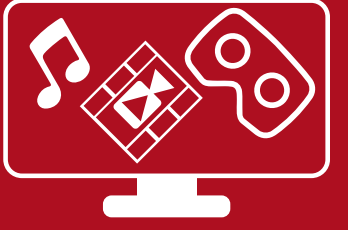
Despliegue de experiencia:

Para el despliegue de la experiencia se iniciará con un **reconocimiento inicial de la institución** donde se validará infraestructura, recursos, tecnologías y capacidad instalada con las que cuenta la institución para el desarrollo de la actividad.

La experiencia **“Descubriendo la Realidad Aumentada”**, se realizará en dos sesiones de **2 horas** cada una, donde se abordan 5 fases: Contextualización, observación, comprensión y selección, prototipado y validación, y conclusión. Fases que están inmersas en el proceso que incorpora cada experiencia en la que se vinculan **12 actividades**.

Cada experiencia cuenta con un planeador y una ficha pedagógica que orienta el proceso del facilitador ayudando al despliegue de la experiencia.

***Nota:** Para el despliegue de la experiencia se sugiere realizarlo con un grupo máximo de 20 estudiantes



Recursos:

Tecnológicos



Tablets (una por cada grupo de participantes) con la aplicación Assemblr.



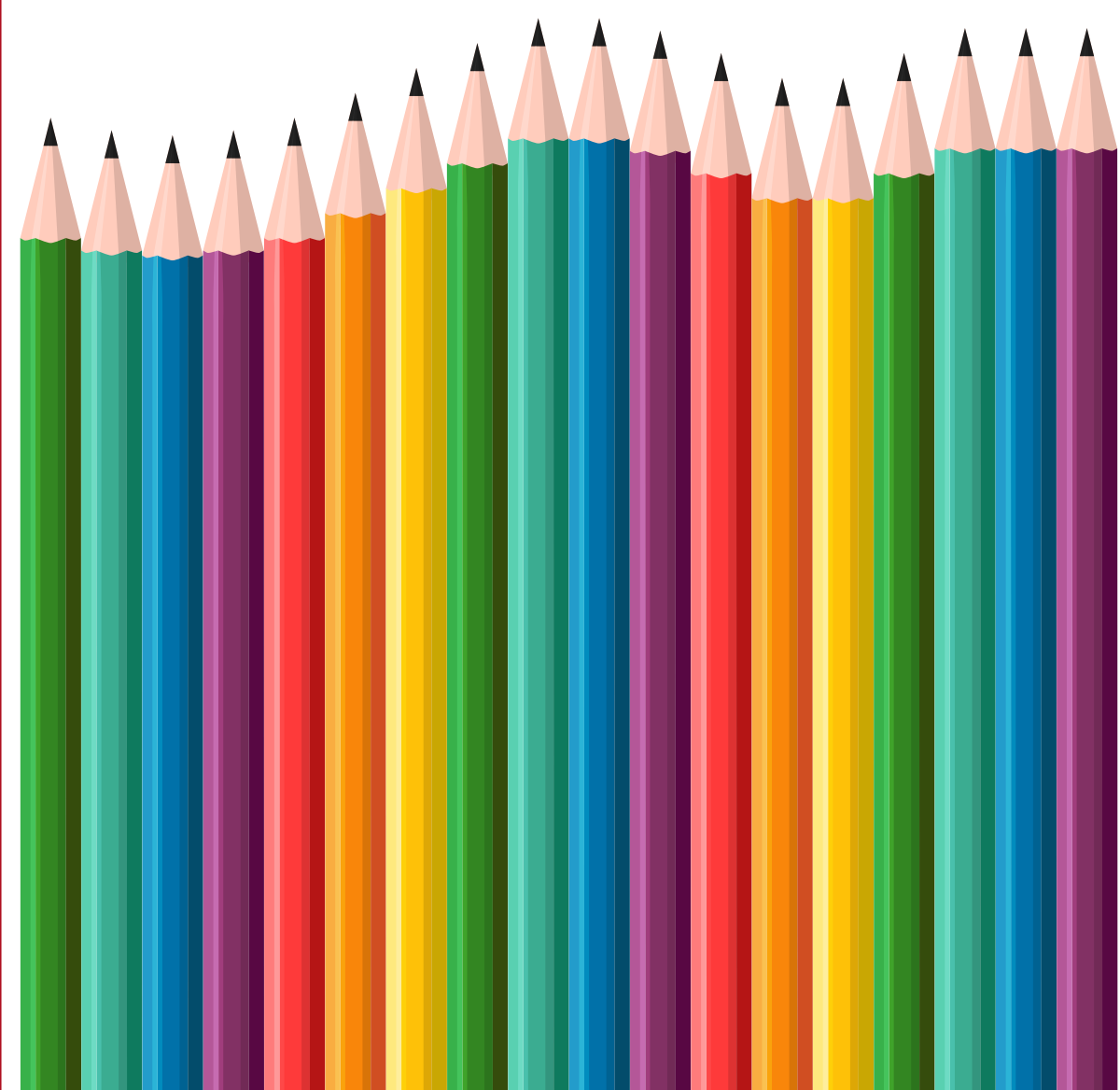
Computadores (uno por cada grupo de participantes) con el programa Assemblr Studio.
(Conexión a internet).



Video proyector.

Materiales

- > 63 tarjetas (9 por cada grupo de participantes, divididas en 1 tablero, 4 cartas y 4 nombres)
- > Hojas cuadrículadas (una por cada participante).
- > Lápices y colores



Designed by Freepik

CONECTA-R con STEAM



Si está interesado en realizar esta experiencia o **activar** el programa contáctenos.

Mayor información:

Facultad de Ingeniería

PBX: 3188000, ext. 11362

Programa CONECTA-R con STEAM

conectar@uao.edu.co

PBX: 3188000, ext. 11310

Aliados



conectar.uao.edu.co

