



# Notas de interés

**Para:** SR/S. CLIENTES- **De:** MATAFUEGOS DRAGODSM

---

**Fax:** **Páginas:**

---

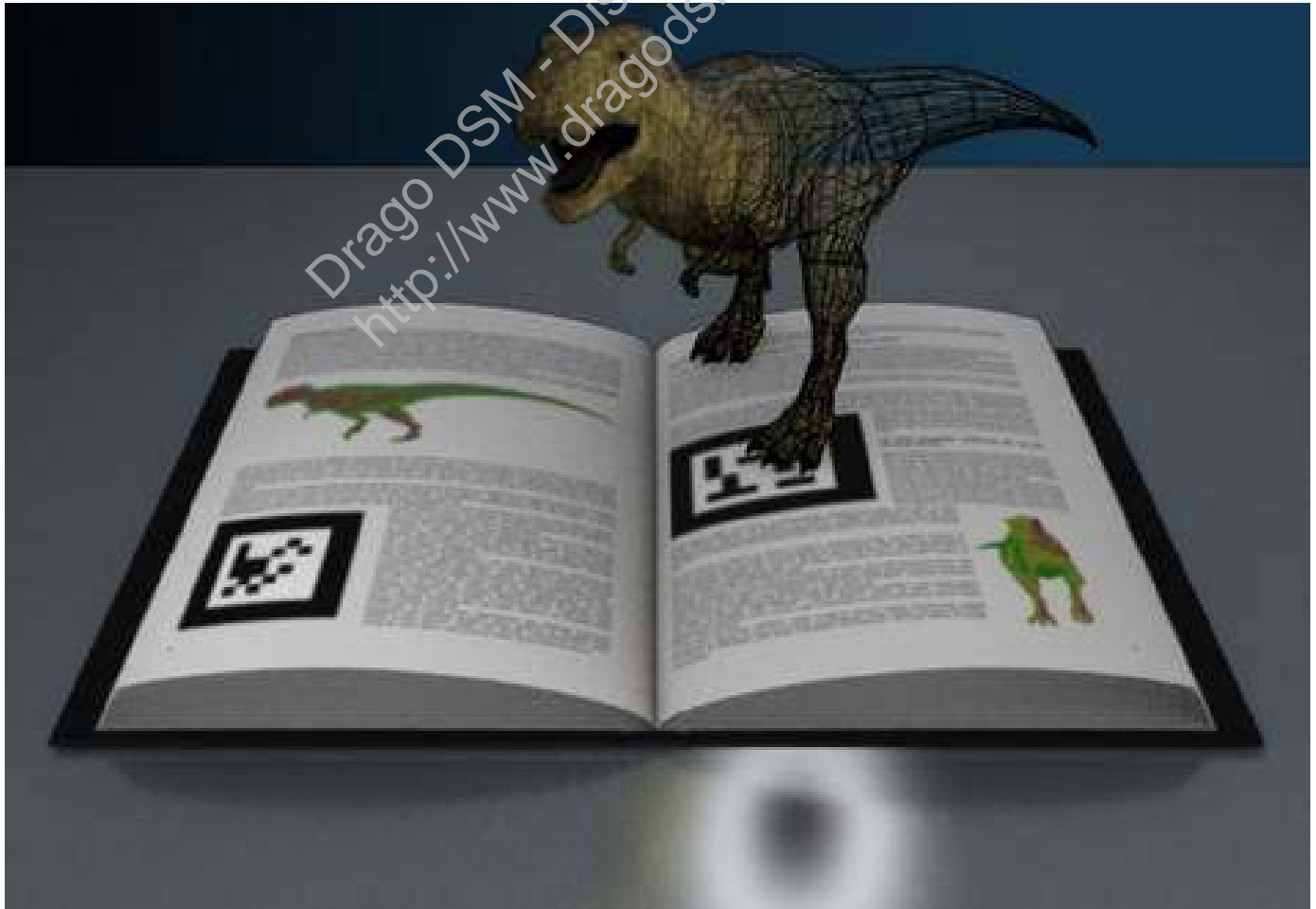
**Teléfono:** **Fecha:** 10/10/2012

---

**Asunto:** **TEMA DE INTERES:** **cc:** Por: Lic. Miguel Martin (h).  
**REALIDAD AUMENTADA.** (La edición nos pertenece. Matafuegos DRAGODSM).-

Urgente  Para revisar  Responder

MATAFUEGOS DRAGO-DSM®:



## **Realidad aumentada: involúcrame y lo aprendo**

¿Se imagina poder sostener en la mano una imagen 3D de un elefante, de la torre Eiffel o del cuerpo humano?

Lo hemos visto miles de veces en películas de ciencia ficción y, ahora, la realidad aumentada aterriza también en las aulas.

**La realidad aumentada consiste en añadir una capa de información virtual al mundo físico mediante gráficos generados por un ordenador y proyectados a través de un vídeo.**

De este modo, permite percibir cualquier objeto como si realmente estuviera junto a nosotros.



Pero, **¿cómo puede beneficiar la realidad aumentada a los alumnos y profesores?**



**Benjamin Franklin**  
ya lo dijo en el siglo XVIII:

**'Dime y lo olvido, enseñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo'.**

Ahora, trescientos años después, esta frase tiene más sentido que nunca.

**Los niños necesitan ver y tocar el mundo para aprenderlo.**

No les basta con leer cuatro líneas sobre los monumentos romanos: necesitan verlos e interactuar con ellos. Gracias a la realidad aumentada es posible, puesto que con ella hasta el Coliseo de Roma cabe en una aula.

E incluso un músculo, órgano o hueso del cuerpo humano puede aparecer delante de nuestros ojos, superponerse a nuestro cuerpo y moverse con nosotros para ver cómo funciona.

Algunos especialistas creen que la realidad aumentada puede ser la pieza que le falta al rompecabezas del aprendizaje: los niños y niñas tienen diferentes enfoques a la hora de aprender.

Hay muchos alumnos que tienen más facilidad para **adquirir conocimiento a través de sentidos como la vista, el oído y el tacto.**

Con la realidad aumentada, se pueden desarrollar muchas actividades para que las niñas y niños adquieran conocimiento de la mejor manera posible:

**a partir de su propia experiencia.**



Éstas son algunas de ellas:

- **Descubrir los cuerpos geométricos a partir de edificios y monumentos**

Con la aplicación gratuita ARSights, por ejemplo, pueden descargarse directamente de Google Maps monumentos de todo el mundo para estudiar las formas geométricas e identificar caras, aristas, vértices, etc. También se puede utilizar para explicar corrientes arquitectónicas, cons-

trucciones típicas de determinados países o periodos de la historia, etc.

- **Crear un libro temático**

Los propios alumnos pueden crear su libro de texto y participar en los contenidos que tienen que estudiar. A simple vista, el libro es solamente un seguido de páginas con códigos impresos. Sin embargo, con un dispositivo móvil o una webcam se pueden visualizar vídeos, textos o gráficos creados por los propios alumnos. En la escuela Jesús Nazareno de Perú crearon un libro temático a partir de una visita al Museo Arqueológico de Ancash, donde recogieron información sobre los primeros pobladores de Perú y diversas culturas de la zona.

- **Tener un zoo aumentado en clase**

A las niñas y niños les encantan los animales y aprovechar su interés por ellos puede ayudar a estudiar cómo se reproducen, cómo se alimentan, en qué hábitats viven, etc. Una manera perfecta de involucrarlos es creando un zoo a través de la realidad aumentada. Es tan fácil como reunir una fotografía de cada animal con su correspondiente código de realidad aumentada y adjuntarle vídeos, links de páginas que hablen de ese animal, etc.

- **Estudiar idiomas, matemáticas, química y el cuerpo humano**

Simplemente imprimiendo los códigos de realidad aumentada pueden crearse actividades increíbles. Todo lo que puede hacerse en un ordenador, puede trasladarse a la palma de la mano. Así, no es extraño poder ver cómo late un corazón, cómo se mueven los músculos y huesos en tu propio brazo, mezclar componentes químicos o relacionar dibujos con su correspondiente palabra.

Y esto sólo son algunos ejemplos, **las posibilidades que ofrece la realidad aumentada son infinitas** y solamente necesitan de alguien que quiera utilizarlas y aprovechar su potencial para mejorar el aprendizaje los niños y niñas.

**CONOZCAMOS NUESTRA HISTORIA, SI NO ESTAMOS CONDENADOS A COMETER LOS MISMOS ERRORES.**

**DIFUNDAMOS LAS OBRAS DE AQUELLOS QUE NOS PRECEDIERON- UN PAIS SIN EDUCACION ES UN PAIS SIN FUTURO.-**



**"CALIDAD-SERIEDAD-PRECIO"  
49 AÑOS JUNTO A LA INDUSTRIA**



NFPA- NATIONAL FIRE PROTECTION ASSOCIATION MEMBER

**SIEMPRE MAS SERVICIO**

Drago DSM - Distribuidora con Martín  
<http://www.dragodsm.com.ar>