

Aunar, combinar e integrar en las diversas actividades la utilización de la realidad aumentada, como instrumento de enseñanza, es una herramienta que no solo motiva al alumnado en dicho proceso de aprendizaje, sino que nos permite fomentar de una manera incipiente el aprendizaje por descubrimiento.

Es por ello, que ofrecemos a continuación una serie de propuestas en las que hemos aplicado dicho recurso tecnológico y que pueden servir como base para desarrollar nuevos proyectos, ideas o para el diseño de nuevas actividades didácticas en las que se fusionen los objetivos didácticos con las nuevas tecnologías.



Actualmente, dentro de las aulas se busca la innovación, la motivación y se persigue que los aprendizajes sean significativos y funcionales en la vida práctica. Pretendemos crear un

ambiente donde podamos utilizar formas innovadoras que ofrezcan un mayor impacto en la enseñanza. Es por ello que los docentes realizamos cambios continuos en nuestras metodologías, buscando no un aprender más, sino un *aprender mejor*.

La realidad aumentada nos permite generar experiencias virtuales que nos acercan mucho más a la comprensión de la realidad. Es un recurso tecnológico que se ha extendido entre nuestras aulas, convirtiéndose en un instrumento de aprendizaje fácil, rápido y muy útil, pero *¿es posible disfrutarla desde la etapa de educación infantil?*

Me llamo Virginia, trabajo como maestra de educación infantil en el colegio público *Gaspar Remiro (Épila)* y, junto con mis pequeños de 4 años, os quiero enseñar cómo es posible disfrutar de la realidad aumentada y cómo la edad no es un impedimento para utilizar dicha experiencia digital.

Nosotros, desde el primer curso de educación infantil, utilizamos esta forma de aprender y de hacer realidad nuestros propios dibujos.

Objetivos

Los objetivos específicos que me planteé trabajar surgieron como vehículo directo para respaldar los que la *Orden del 28 de Marzo del 2008, del Departamento de Educación, Cultura y Deporte, por la que se aprueba el currículo de la Educación infantil y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón*, hace referencia en su currículo, y de forma concreta, en su el *Art. 7 Objetivos generales de la etapa de la educación infantil*, punto g) *Descubrir las tecnologías de la información y la comunicación e iniciarse en su uso*.

Así pues, pretendemos:

- Iniciar al alumnado en el uso y reconocimiento de las TIC en el aula.
- Reconocer e identificar determinados contenidos específicos trabajados.
- Motivar y fomentar el aprendizaje por descubrimiento.
- Fomentar el desarrollo creativo del alumnado.
- Aumentar el interés y la motivación.

Contenidos

En cuanto a los contenidos:

- Uso de diferentes soportes: códigos QR, plantillas, dispositivos informáticos, papel, etc.
- Realidad aumentada: aplicación Quiver.
- Adquisición de nuevos contenidos.
- Observación directa de algunos contenidos trabajados.
- Expresión de sensaciones.
- Gusto por la utilización de las TIC.
- Disfrute con las actividades propuestas.

Haciendo mención de nuevo al currículo oficial, podemos encontrar varias referencias al uso de las TIC para esta etapa. En el *ANEXO, ÁREAS DEL SEGUNDO CICLO, LOS LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN, bloque 2. Lenguaje audiovisual y tecnologías de la información y comunicación.*

Recursos y herramientas

Los recursos que hemos empleado para llevar a cabo las las propuestas didácticas son: un teléfono móvil, una tablet y la aplicación QUIVER: aplicación para colorear en 3D.

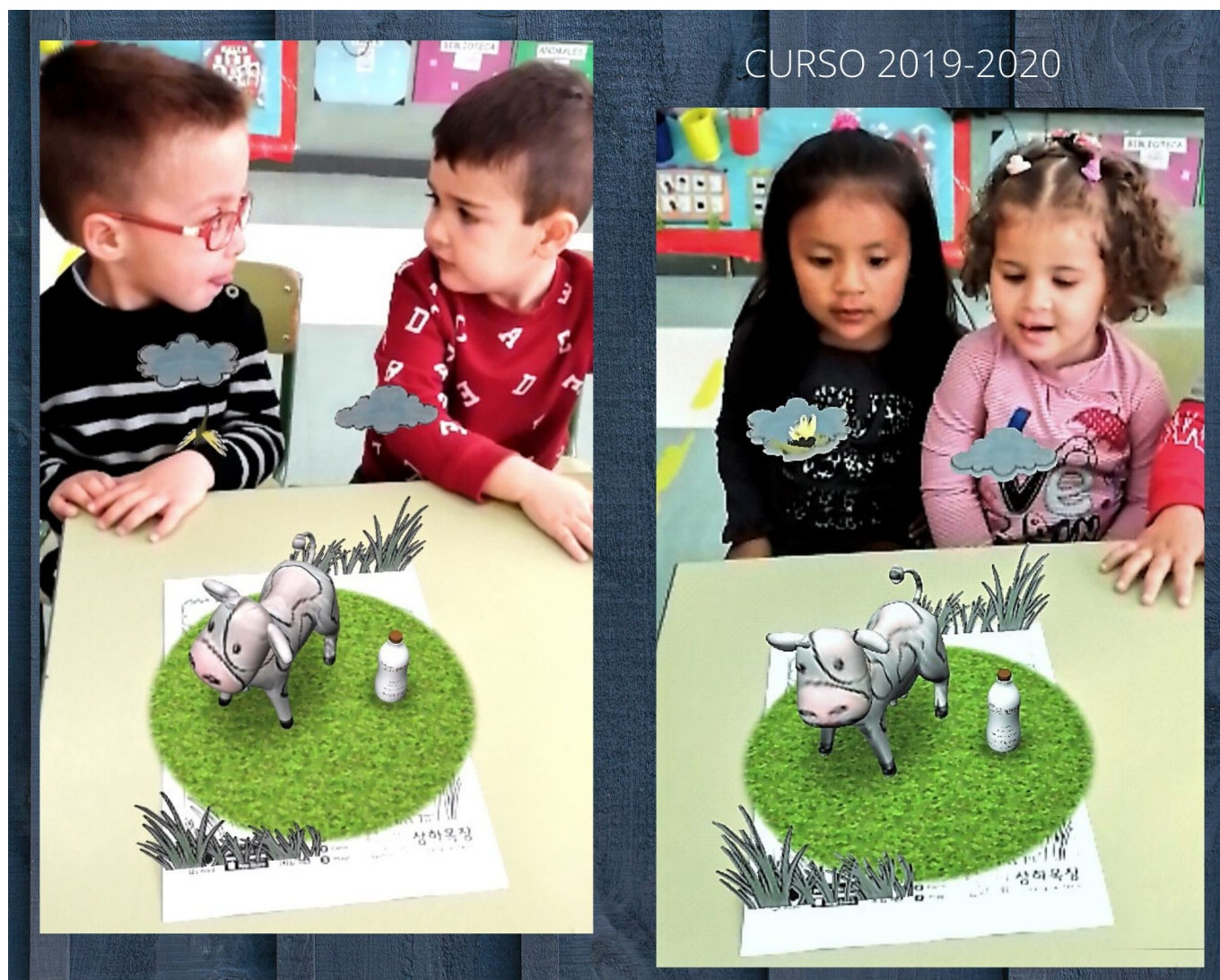


Desarrollo de la actividad

Desde el curso pasado (2019-2020), tomamos conciencia de que el uso y acercamiento del alumnado a este tipo de herramientas era fundamental para, poco a poco, ir adaptándonos a las nuevas formas de comunicación e información actual y, sobretodo, futura.

Para ello, además de utilizar otros métodos que nos permiten la consecución de este objetivo, decidimos incluir la realidad aumentada como un elemento didáctico más. Los alumnos y alumnas tenían tan solo 3 años cuando les iniciamos y aproximamos a Quiver y sus posibilidades.

Dicha aplicación les permitía dejar volar su imaginación, aprender y reforzar características concretas que trabajábamos en el aula como, por ejemplo, poder observar de forma directa determinados animales de la granja y no solo eso sino que podían observar sus movimientos.



En este caso , no utilizamos la realidad aumentada como parte de un centro de interés programado, sino como una actividad aislada que resultara motivadora y que les acercará un poquito más al uso de las TIC.

Durante el presente curso escolar 2020-2021, decidimos utilizar de forma más concreta y profunda dicho recurso e incluirlo dentro de nuestra programación.

A continuación, os dejamos algunas de las actividades prácticas para las que, a lo largo del curso, hemos utilizado la aplicación de Quiver.

En primer lugar debemos preguntarnos:

¿Cómo funciona?

Aunque encontramos actualmente numerosas aplicaciones gratuitas que podemos utilizar, hemos escogido *QUIVER* como aplicación especializada en realidad aumentada debido a su fácil manejo y al gran abanico de posibilidades que ofrece.

Lo primero que debemos hacer es descargar e imprimir las plantillas que nos interesan o que tienen relación con aquella temática que deseamos trabajar. En este caso nosotros utilizamos las plantillas gratuitas, aunque hay disponibles también otras de pago.

A continuación, descargamos de forma gratuita la aplicación *QUIVER* en los teléfonos o tablets que vayamos a utilizar.

Puedes elegir simplemente colorear tú las plantillas personalmente, crear vida y aprovecharnos de las posibilidades que nos ofrece la aplicación. Otra opción es hacer partícipe y protagonista al alumnado para que sean los propios niños y niñas quienes coloreen y vean desarrollar sus propias creaciones. Esta última ha sido la escogida por mí durante el presente curso escolar.

¿Cómo podemos emplear dicho recurso?

Propuestas didácticas:

EL ARTE:

Uno de los centros de interés que hemos llevado a cabo este trimestre, enmarcado en el arte, está relacionado con el artista aragonés Francisco de Goya. Conocimos su historia, su

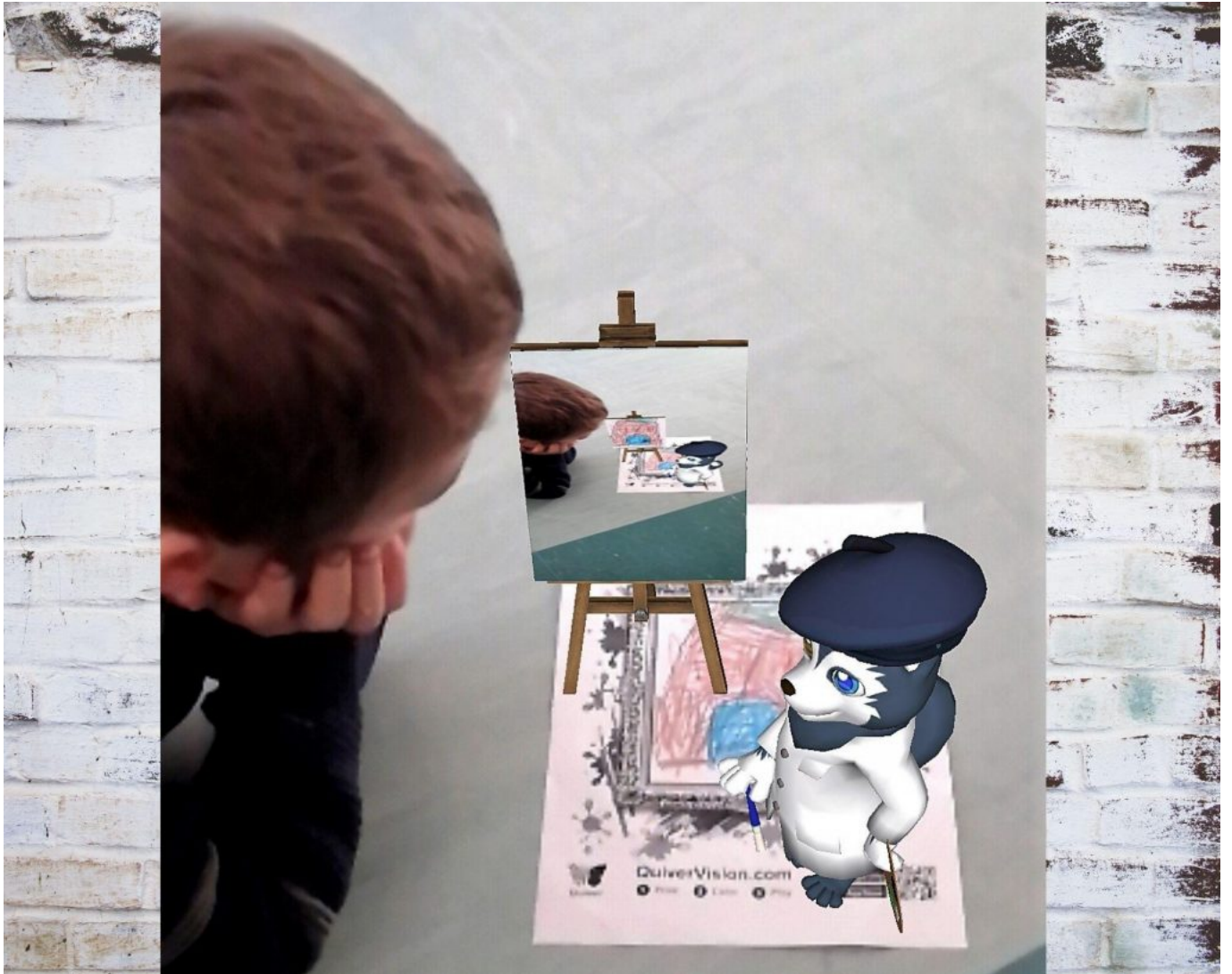
vida y su arte. Reprodujimos algunos de sus cuadros, pero también jugamos a ser artistas.

Utilizamos la plantilla disponible en QUIVER relacionada con el arte y que nos permite crear un dibujo para después verlo hecho realidad. A continuación ellos mismos pintaron un cuadro utilizando los materiales necesarios.



Los niños pudieron ver cómo sus cuadros se convirtieron en lienzos reales.

CONSTRUYENDO CONOCIMIENTO DESDE LA REALIDAD AUMENTADA





Esta plantilla ofrece varias posibilidades, entre ellas una muy interesante que permite presentar el dibujo de los niños en formato horizontal y vertical.

SOMOS PIRATAS:

Comenzamos el proyecto de forma inesperada y de forma natural cuando un día, mientras dialogábamos sobre qué habíamos hecho el fin de semana, uno de mis “pequeños” comenzó a narrarnos la película pirata que había visto. A partir de ahí, fueron muchas las preguntas

que nos inundaron: ¿existen piratas?, ¿dónde viven?, ¿tienen pata de palo?... Vi la posibilidad idónea para investigar y profundizar en el mundo pirata, así como para adentrarnos en un mundo mágico, lleno de sirenas, tesoros y piratas.

Después de investigar, informarnos y aprender al respecto acabamos el proyecto con un cuento inventado “El pirata Mala Pata” y utilizamos la plantilla gratuita de QUIVER “find your treasure” con la que coloreamos al pirata Mala Pata tal y cómo nos lo imaginábamos.





A continuación, pudimos hacer realidad al pirata y su barco. Nos encantó poder verlo, poder tocar el barco y poder descubrir su tesoro.

Esta plantilla es bastante dinámica y nos permite escuchar el sonido del pirata, disparar al barco o incluso abrir el cofre del tesoro.



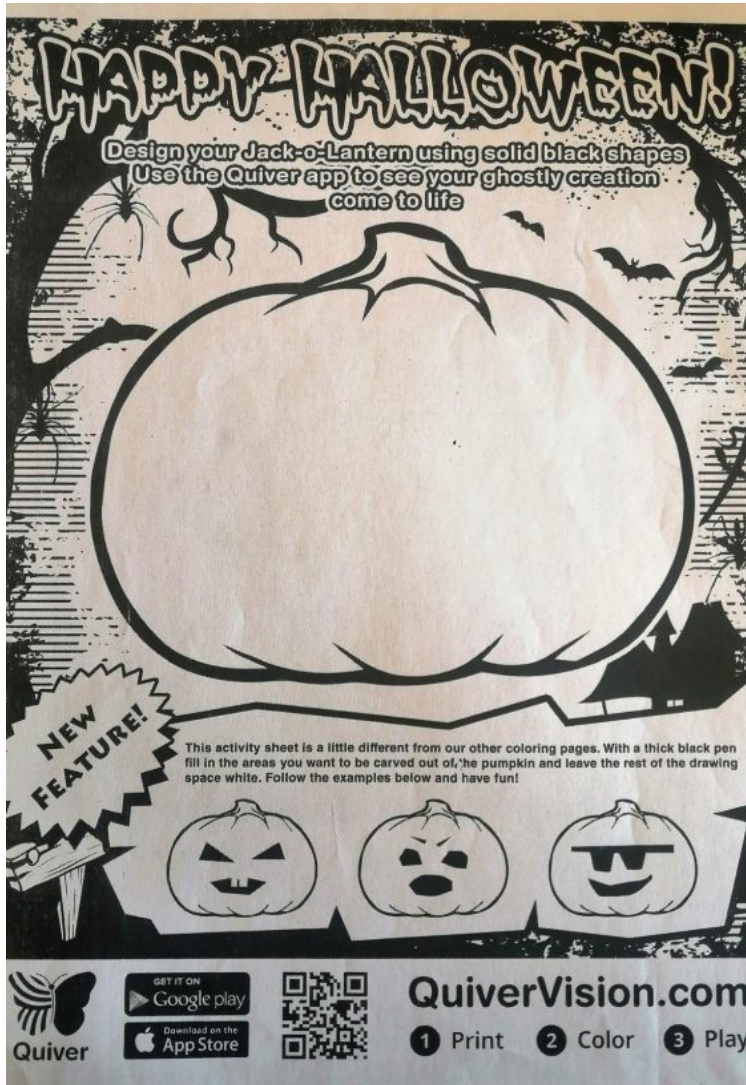
Para finalizar dicho momento de emoción, una vez pintada la cara de piratas, cogimos el mapa del tesoro que nos había dejado “mala pata” y nos fuimos a nuestro recreo a buscar nuestro propio tesoro.



ACTIVIDADES PUNTUALES:

Otras actividades que realizamos de manera puntual y en momentos concretos pero en las que también hemos utilizado la realidad aumentada como forma de diversión y aprendizaje han sido:

- HALLOWEEN: celebramos Halloween diseñando nuestra propia calabaza terrorífica para después verla crecer.



- EL INVIERNO: Dimos la bienvenida al invierno de una manera divertida. Y es que, además de crear nuestro propio copo de nieve o crear nieve casera, utilizamos la plantilla de QUIVER relacionada que permite tocar una preciosa bola de nieve que comienza a moverse, sonar y nevar.



- CONOCEMOS ÉPILA: como complemento al centro de interés “Conocemos Épila” que estamos llevando a cabo actualmente y tras conocer la bandera de Épila, hemos creado banderas propias, hemos soplado y soplado y hemos podido ver cómo la bandera ondeaba en el mástil. De este modo hemos trabajado la creatividad y, asimismo, la ejercitación del soplo.



- EL MAR: Nos despedimos del segundo trimestre presentando a los niños y las niñas el nuevo proyecto que estamos preparando. En esta ocasión, dejamos que fueran ellos mismos, a través de la aplicación QUIVER, los que descubrieran de qué se trataba.





Son muchas las actividades en las que podemos incluir dicho recurso tecnológico y que, a su vez, nos van a permitir generar entornos más interactivos, captar la atención del alumnado y crear aprendizajes significativos y experimentales; es justo esto, el objetivo principal que pretendíamos alcanzar con nuestro alumnado.

Por tanto... ¡¡sí!! en el CEIP Gaspar Remiro apostamos por la innovación y la diversión combinada.

Os animamos a todos a que lo pongáis en práctica.

Virginia Cajal Hernández

CEIP Gaspar Remiro (Épila)