

La realidad aumentada llega a las aulas de Primaria

El innovador Realitat³ (Realidad al CUBO) desarrollado entre el Grupo de investigación LabHuman-I3BH de la Universidad Politécnica de Valencia y la Conselleria d'Educació de esta comunidad autónoma supondrá la incorporación del software de Realidad Aumentada (RA) *LabHuman AR* en los centros valencianos. Dicha incorporación posibilitará la creación de los contenidos educativos curriculares en formato 3D, con apoyo de los profesionales docentes para su uso final en las aulas.



La realidad aumentada ayudará a los alumnos en la comprensión de las materias educativas más complejas. Foto: UPV.

Esta innovadora iniciativa, pionera en el sistema educativo español, aportará un valor añadido sin precedentes tanto en su concepción como en su alcance, puesto que la solución de Realidad Aumentada se encuentra incluida dentro del S.O. Lliurex de la Conselleria d'Educació y por tanto de libre acceso tanto para los profesores como para padres y alumnos.

La RA es el efecto de añadir información virtual a la información física ya existente mediante sencillos dispositivos, como un simple ordenador. Esta tecnología favorece aspectos como la comprensión espacial, ya que existe la posibilidad de ver, girar e interactuar con los objetos y animaciones en 3D, así como una mayor visión de los procesos y entendimiento de su complejidad.

Estudios científicos han concluido que existe una mejora significativa en los procesos de aprendizaje gracias a la aplicación de RA, así como un incremento notable en la motivación del alumnado. Según los expertos, la incorporación de contenidos animados en 3D potenciará el efecto educativo mediante experiencias cercanas al entretenimiento (edutainment) demostrando ser una herramienta óptima para el incremento de la motivación e incentivando la asimilación de conceptos.

A partir del diseño de REALITAT³, la implantación de este proyecto tiene como punto de partida los cursos de tercero y cuarto de primaria. En concreto, se han desarrollado contenidos educativos 3D para la asignatura de Coneixement del Medi (Conocimiento del Medio). Este innovador material docente permitirá a los alumnos estudiar y entender mejor los contenidos de esta asignatura, tales como el cuerpo humano, los planetas y sistema solar, la naturaleza, geografía y entorno, salud y desarrollo personal, los seres vivos, la materia y la energía, así como una infinidad de materias. Todo ello bajo un programa pedagógico y metodológico que garantice soluciones flexibles, capaz de adaptarse a las diferentes posibilidades de uso y preferencias de los docentes, generando nuevas herramientas de enseñanza y tele-enseñanza para los centros educativos.

Más colaboración entre alumnado y profesorado

El director de Labhuman, Mariano Alcañiz, ha destacado la utilidad de esta nueva tecnología ya que permite mejorar la capacidad educativa del alumnado. A su juicio "permite una mejor colaboración del alumnado con el contenido, una mejor relación entre la cadena alumnado-profesorado-padres/madres, así como una mejor capacidad explorativa de los estudiantes".

En este sentido, ha matizado que se trata de un sistema que puede ser

utilizado desde casa y que los propios profesores pueden añadir contenidos en los programas educativos.

Asimismo, ha señalado que es una tecnología que se puede aplicar incluso en el sistema educativo universitario español, concretamente en materias como dibujo técnico, matemáticas o química, entre otras.

Este proyecto también contempla su uso en los ciclos de Formación Profesional para la comprensión de diferentes maquinarias, conocimientos mecánicos y simuladores de maquinaria. En estos momentos el Grupo LabHuman-I3BH se encuentra trabajando con compañías aéreas en la formación y mantenimiento de motores de avión mediante el uso de Realidad Aumentada.

Derechos: **Creative Commons**

Creative Commons 4.0

Puedes copiar, difundir y transformar los contenidos de SINC. [Lee las condiciones de nuestra licencia](#)