

**Opinión**

**Realidad Aumentada en el mundo educativo**

*La Realidad Aumentada está llegando a las aulas. Diego Guerrero Alonso y Santiago Ortíz Durán (Disanedu), asesores docentes en el CPR de Mérida que están impartiendo cursos a al profesorado sobre este nuevo recurso, explican en este artículo su significado y las ventajas de su uso en el sistema educativo*

22/11/2018 | Diego A. Guerrero y Santiago Ortiz (DISANEDU)



Diego Guerrero y Santiago Ortiz. (Cedida)

Buscar actividades que emocionen o que hagan saltar la chispa hacia el aprendizaje o la curiosidad por saber, no es siempre fácil. Estamos viviendo unos tiempos muy visuales en los que nuestros alumnos ya no se sorprenden por nada...o casi nada, sin embargo, con las sesiones de **Realidad Aumentada** ahora, hoy, y no mañana, tenemos la oportunidad de dar la sorpresa y dejarlos fuera de juego, o mejor dicho, dentro del juego del aprendizaje, el conocimiento y el saber.

Imaginad: estoy en Sevilla y miro por la pantalla de un dispositivo móvil o por unas gafas especiales de Realidad Aumentada (RA) y de pronto veo el Guadalquivir y la Torre del Oro en la Edad Media, maravilloso, es algo espectacular. Ahora me voy a mi casa en Mérida, hago lo mismo y veo el Guadalquivir y la Torre del Oro en la Edad Media... esto no es Realidad Aumentada, esto es un mundo virtual en 3D y nada más.

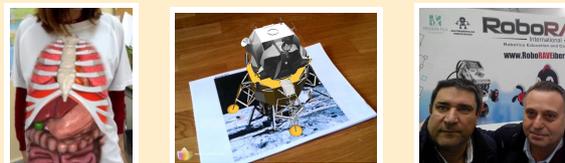
La Realidad Aumentada es la que añade información a la propia realidad en su propio contexto. Ejemplo: enfoco con mi cámara de móvil o tablet al Teatro Romano de Mérida y me sale en pantalla información sobre ese monumento y animaciones usando como escenario la imagen real en vivo... esto sí es RA.

Todos sabemos que en cualquier programa de nuestro ordenador hacemos clic en un botón para que haga algo; bien, pues con los programas de RA el evento que dispara la acción es el reconocimiento por parte del aparato y a través de su cámara de una imagen.

Puede ser por geoestacionamiento, al reconocer donde se encuentra geográficamente (ej. Wam) o por reconocimiento de una imagen marcador (ej. Quiver)

Para Educación, las posibilidades de la Realidad Aumentada son muchas y muy importantes y no solamente por su **carácter novedoso y motivador**, sino también porque el mundo 3D es otra forma de aprender que despierta canales neuronales hasta ahora no utilizados en la enseñanza general de todas la áreas. Aún a riesgo de no saber de estudios sobre el tema, todos los docentes que lo utilizan coinciden en la constatación de que **algo diferente pasa en el proceso de aprendizaje de los alumnos cuando usan estas tecnologías**.

**Fotogalería**



Edita: Consejería de Educación y Empleo - Junta de Extremadura  
 Avda. Valhondo s/n. Módulo 4, 4ª planta  
 06800 MERIDA  
 Tlf: 924 00 76 50 / 924 00 75 15  
 lagaceta@edu.juntaex.es