La realidad aumentada en Educación Infantil

María Piedad Avello-k idatzia

Nivel

Educación Infantil

Área/materia

Todas

Profesores

Domingo Santabárbara Bayo

Descripción

El autor de esta experiencia no hace una descripción detallada del uso de estas herramientas tan novedosas como son la realidad aumentada y los códigos QR .

"La experiencia que venimos contaros es el desarrollo de un blog que aloja los recursos y resultados obtenidos al trabajar los códigos Midi o QR y la Realidad Aumentada con niños de 1º de Educación Infantil (3 años) para conocer las obras escultóricas que se encuentran ubicadas en su barrio.

La dinámica de trabajo en nuestras aulas incluye el uso de TIC como herramienta educativa, y aunque no poseemos infraestructura propia contamos con una hora semanal de uso de la Pizarra Digital que tiene el centro y hemos montado una PDI "casera" a partir de un mando de la consola Wii.

Como decía Paolo Freire: "la cuestión está en convertir las dificultades en posibilidades"

Por tanto los niños están en contacto con las tecnologías como una herramienta más de aprendizaje diario.

Además, y como el barrio posee una población joven (media de 35 años) con acceso a las

herramientas y aplicaciones de la red, en nuestro centro desarrollamos la comunicación con familias no se hace a través de notas en papel, sino vía mail y a través del blog)

Al desarrollar la programación de nuestro aula habíamos propuesto trabajar la pintura y la fotografía en el primer y segundo trimestre, reservamos el tercero para abordar la parte que correspondía a la escultura.

Para ello, decidimos tomar como referencia las esculturas que hay en el propio barrio con el fin de que pudiésemos acceder a obras escultóricas reales de manera fácil y que resultase mas motivador al tratarse de elementos artísticos que ven diariamente, de camino al colegio.

Al realizar el trabajo previo como tutores de recabar información de dichas obras, nos dimos cuenta de que estaban bastante abandonadas, eran desconocidos por los vecinos y no estaban acompañadas de información sobre el autor, el nombre de la obra o su simbolismo.

Así que decidimos aprovechar esta circunstancia para desarrollar un trabajo que supliese esas carencias, nos ayudase a conocer esas obras de cerca y en primera persona y a la par, reivindicar que nuestro barrio tiene muchas cosas que debemos apreciar, siendo nosotros los que debemos ser parte activa y esencial en colaborar, cuidar, respetar y hacer crecer nuestro entorno social, artístico y ciudadano.

¿Qué es

http://valdesparteraescultura.blogspot.com.es/ ?

JUGAMOS CON LA REALIDAD AUMENTADA

Como esta propuesta era nuestra primera toma de contacto con las tres dimensiones, decidimos que seria interesante utilizar la RA (Realidad aumentada) como "juego" que nos motivase y permitiese manipular "en nuestras manos" una escultura. De esta manera

podríamos apreciar sus diferentes perspectivas, detalles, juegos de líneas y formas...

Para eso, utilizamos el banco de imágenes 3d gratuitas de SketchUp y la aplicación de www.mundobakia .com y jugamos con el modelo 3D de "la Torre de la Luz" para descubrir volúmenes y perspectivas. De esta manera los niños solo tenían que cargar el archivo que queríamos abrir y modificar el tamaño para poder manipular el modelo virtualmente y divertirse con él.

Nos gustó tanto la experiencia que creamos un rincón estable de juego con la realidad aumentada.

CREAMOS UN CONTENIDOS Y CODIGOS QR

La segunda parte de nuestro trabajo, se centro en a la par que íbamos conociendo los nombres de las esculturas y descubriendo sus secretos, grabar vídeos en los que los niños y niñas explicaban la escultura, qué simbolizaba y qué "secretos" y curiosidades albergaba.

Para eso creamos video y los subimos a la red con Youtube. Además convertimos sus enlaces en códigos Qr (utilizando el software Quickmark) para poder, realizando una excursión por el barrio, colocarlos en los pedestales de cada una de las esculturas, para que la gente participase de manera "interactiva" en nuestra propuesta.

CONFECCIONAMOS UN MAPA INTERACTIVO DE LAS OBRAS

La tercera parte de nuestra propuesta, al pensar que no solo queremos que la gente del barrio conozca dichas esculturas, sino que queremos expandir nuestra aventura mas lejos, consistió en crear un mapa interactivo que permitiese vía Internet acceder a esos contenidos de los códigos qr y que además facilitase la localización de cada una de las esculturas (necesario incluso para la gente del barrio ante la dejadez y desconocimiento de las obras).

Para eso, aprendimos a través de un visionado grupal como funciona los Google maps y como se pueden personalizar: http://www.slideshare.net/jphamada/cmo-hacer-un-mapa-interactivo-con-google-maps

Cómo hacer un mapa interactivo con Google maps y publicarlo en Wordpress from **jphamada**

Nos pusimos manos a la obra, y lo primero que hicimos fue localizar las obras y señalizarlas a través de marcadores (pudiendo elegir la chincheta o la llamita).

Después completamos esos marcadores añadiéndoles diferente información que habíamos creado a través de cortar y pegar en la ventana emergente al clicar en ellos (incluimos tanto textos en Word escritos con el teclado virtual de la PDI, como links de las fichas escultóricas y códigos HTML para introducir videos en nuestro mapa interactivo .

Como proceso final y de evaluación, decidimos recopilar todo el trabajo en este blog que esperamos os haya gustado y sobre todo dado ideas para que desarrolléis esas creativas, novedosas y estupendas propuestas que rondan vuestras cabezas, siguiendo haciendo entre todos que la escuela sea un lugar donde crecer y aprender a vivir gracias a convertir las dificultades en posibilidades".