



La magia de la [Realidad Aumentada](#) aplicada en la educación es uno de los escenarios donde más se puede evidenciar de primera mano la gran aceptación y posibilidades de esta genial herramienta que la tecnología ha puesto en nuestras manos, con los propósitos que solo la imaginación pueda tener. Los procesos pedagógicos y educativos se encuentran actualmente ávidos de nuevas y mejores formas de llegar a las aulas de clase, y particularmente esta herramienta lo permite de manera idónea y singular. Este es un caso de éxito para mostrar y demostrar.



Realidad Aumentada educación y juventud

Escrito por Carlos E. Ortiz

Domingo, 03 de Agosto de 2014 10:05

El Departamento de Santander del Sur, por intermedio de corporaciones de emprendimiento como [CETICS](#), y su mentor el **Ingeniero Sergio Cajías**, han puesto en marcha de manera sostenida un proceso de empoderamiento tecnológico dentro de la comunidad educativa y empresarial para apropiarse de conocimientos a los emprendedores del Departamento, impulsando cursos de todo tipo que van en sintonía con las iniciativas del

MINTIC

directamente. Prueba de ello es el reciente

[seminario-taller de Realidad Aumentada aplicada](#)

que hemos dictado en el

Instituto Técnico Superior "Dámazo Zapata

", institución con una historia de las de 125 años formando jóvenes que se han destacado permanentemente por su capacidad integral en temas afines con las ciencias aplicadas.





MODELO DE OBJETOS DE APRENDIZAJE CON REALIDAD AUMENTADA
Ma. Antonina Abad Figueroa MSc

Resumen— En la actualidad las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) son de gran apoyo para el fortalecimiento de los programas educativos. Dentro de estas tecnologías destacan los objetos de aprendizaje, ya que permiten enseñar, comunicarse y facilitar la capacidad de resolver problemáticas a través del desarrollo de competencias en los estudiantes. La producción de objetos de aprendizaje se considera una actividad multidisciplinaria que involucra diferentes elementos como el diseño, los contenidos informativos, la parte pedagógica y tecnológica entre otros. Uno de los aspectos prioritarios es el grado de interoperabilidad que los objetos de aprendizaje presentan, ya que de ello depende en gran parte su éxito. En este trabajo se presenta un modelo que integra la tecnología de realidad aumentada con los objetos de aprendizaje con el objetivo de incrementar su grado de interacción con el usuario.

Palabras clave: objetos de aprendizaje, realidad aumentada, interacción humano-computadora

Introducción
Los avances en las tecnologías de la información han impactado grandemente en la educación. Hoy en día gran parte de las instituciones educativas utilizan apoyos didácticos basados en estas tecnologías, tanto en sistemas educativos presenciales como a distancia. En este sentido, los objetos de aprendizaje son un elemento importante ya que ofrecen una forma de organización y visualización de los recursos didácticos. Por otra parte la realidad aumentada es una tecnología que ofrece una forma novedosa de interacción con el usuario, permitiendo la presentación de elementos reales y virtuales en un mismo ambiente, lo que aplicado a la educación facilita la comprensión de los materias de estudio ya que permite que los estudiantes interactúen con objetos virtuales en un entorno real aumentado. En este artículo se presenta un modelo para incluir elementos de realidad aumentada como parte de los objetos de aprendizaje, con el objetivo de incrementar el grado de interacción del usuario de modo que la generación de