



FACULTAD DE
ARTES Y
HUMANIDADES



maestría en
diseño
+ creación interactiva



LA REALIDAD AUMENTADA COMO TECNOLOGÍA POTENCIADORA DEL DESARROLLO DE LA PERCEPCIÓN ESPACIAL EN NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS DE EDAD DE GRADO PREESCOLAR

Autor: María Luisa Castillo Osorio

Resumen:

El desarrollo de las habilidades espaciales en niños de 5 a 6 años de edad tiene gran relevancia para el desarrollo de las capacidades cognitivas, comunicativas y sociales del individuo. En la práctica educativa se emplean ejercicios de ubicación en el espacio y de direccionalidad, también se realizan actividades en las que los niños deben representar en un plano bidimensional un área o un objeto tridimensional en papel, generando la representación de un espacio en 3D.

También es posible, a través del uso de la tecnología, implementar opciones de trabajo con realidad aumentada, que puedan generar espacios y objetos de manera integral. Sin embargo, como lo muestran Basogain et al. (2007), el conocimiento y la aplicación de estas tecnologías en el aula son escasas, debido al desarrollo y a la poca presencia de espacios cotidianos de inmersión. El objetivo de este estudio es desarrollar una propuesta de diseño de experiencia a través de la realidad aumentada como tecnología para la transformación de los espacios tradicionales, de la enseñanza de habilidades de percepción espacial en niños entre 5 y 6 de edad de grado preescolar, que responda a las necesidades de las profesoras y de los estudiantes a la hora de la enseñanza de la tridimensionalidad de los objetos y el direccionamiento del cuerpo en el espacio, haciendo uso de dispositivos digitales en el aula y estimar el impacto que tienen en el proceso de aprendizaje.

Para delimitar la discusión se plantea la siguiente pregunta de investigación: ¿De qué manera las tecnologías de realidad aumentada y las metodologías del diseño aplicadas a ambientes escolares pueden potenciar la adquisición de habilidades espaciales y transformar la experiencia de aprendizaje en niños entre los 5 y 6 años de edad del grado preescolar?

Finalmente, a través de la metodología planteada en esta investigación, se presentan las conclusiones frente al potencial uso de la realidad aumentada y el diseño, como herramientas alternativas dentro de las instituciones educativas, para la creación de instrumentos que permitan el desarrollo de habilidades motrices y espaciales en los estudiantes de edad preescolar, procurando mejorar el rendimiento académico de los niños en el ámbito escolar.

Palabras Clave: Realidad aumentada, habilidades espaciales, diseño, espacio interactivo, educación.