

LA REALIDAD AUMENTADA Y LOS CÓDIGOS QR EN EDUCACIÓN INFANTIL: UN ESTUDIO DE CASO

Blanca Mirete Gil

(Universidad de Murcia)

Introducción

La continua evolución de las TIC pone a nuestro servicio una gran diversidad de recursos susceptibles de ser empleados en diversos contextos educativos, entre los que encontramos la realidad aumentada (RA) y los códigos Quick Response (QR). Éstos se presentan como una posibilidad educativa, la cual se puede incluir en el aula como eje motivador y globalizador del aprendizaje, ya que a través de la RA y los códigos QR, el alumnado puede trabajar, de un modo diferente al tradicional, contenidos de las diferentes áreas de conocimiento.

La RA y los códigos QR permiten organizar experiencias interactivas susceptibles de convertirse en verdaderos aprendizajes, ya que tal y como afirma Prensky (2011), “los niños y niñas de hoy no solo necesitan que lo que aprendan sea relevante, si no que sea real”.

Pese a los beneficios que estas herramientas ofrecen al proceso de enseñanza y aprendizaje en el aula, la introducción de la RA y el aprendizaje con códigos QR en el aula de Educación Infantil, es algo que aún no se ha realizado de manera significativa en el contexto educativo español, aunque sí que encontramos un mayor número de experiencias en este ámbito en niveles superiores.

Por ello, se ha diseñado e implementado un plan de actuación, en el que se recogen los beneficios que estas herramientas ofrecen al proceso de enseñanza y aprendizajes del alumnado de educación infantil.

Además se ha realizado un análisis para conocer las implicaciones educativas necesarias para poder utilizar estas herramientas de forma eficaz en el aula y se ha hecho una categorización de aquellas herramientas de RA que mejor se adaptan a las características del alumnado de esta etapa.

En lo referido al escenario de intervención del plan de actuación, éste se sitúa en un aula de 4 años del segundo ciclo de Educación Infantil del C.E.I.P Virgen de Belén, ubicado en Jacarilla, Alicante.

Metodología

Se ha diseñado un plan de intervención concreto con una duración de siete sesiones, en las que el investigador ha acudido al aula de Educación Infantil indicada anteriormente para llevar a cabo el plan previsto. Este plan pretende dar a conocer al alumnado y tutores una tecnología emergente como es la RA y los códigos QR.

Basándonos en la clasificación propuesta por Yin (1994), el paradigma de investigación es un estudio de caso descriptivo, puesto que a través de una situación específica, se pretende dar respuesta a las cuestiones planteadas. Siendo el papel del investigador activo, ya que participa y guía, junto con el tutor de aula, en las distintas sesiones programadas. Así mismo, tras las distintas sesiones programadas, se evaluó la eficacia del plan, para analizar su posible aplicación a otros contextos semejantes.

Resultados

Tras el análisis de las sesiones implementadas, se puede afirmar que la integración de la RA y los códigos QR en el aula de educación infantil ha sido satisfactoria, acogándose de forma positiva por parte del alumnado y cumpliéndose los objetivos didácticos marcados.

Así mismo se pretendían analizar las implicaciones educativas necesarias para la implementación de estas tecnologías en el aula, implicaciones orientadas en dos niveles: a nivel del docente y a nivel del alumnado.

En lo referido al docente, en primer lugar, este ha de tener unos conocimientos básicos sobre la RA y los códigos QR para poder llevar a cabo actividades en este ámbito de manera satisfactoria con el alumnado. El docente ha de tener una actitud innovadora, dejando de lado metodologías tradicionales y optando por metodologías donde el alumnado sea el protagonista, participe activamente,

reflexione, interactúe y resuelva problemas a través de estas tecnologías. Un aspecto muy importante es que el docente ha de ser capaz de seleccionar aquellos recursos y aplicaciones que se adecúen a los conocimientos, características e intereses del alumnado. Por tanto, la búsqueda y selección de recursos de este tipo para Educación Infantil ha de ser exhaustiva, ya que se trata de un alumnado de corta edad con, probablemente escasas experiencias previas con estas tecnologías.

Por último, y en lo que se refiere al docente, hacer hincapié en que es muy importante que tenga presente las potencialidades y posibilidades de la RA y los códigos QR, de manera que ofrezca al alumnado un aprendizaje no basado en ellas, sino a través de ellas.

A nivel del alumnado, con actividades relacionadas con la RA y los códigos QR, se obtiene una mayor motivación, ya que suele ser una temática que les provoca interés y curiosidad, posibilita el trabajo colaborativo y desarrolla la creatividad e imaginación ante retos planteados.

Discusión y conclusiones

El aprendizaje apoyado en la RA facilita la asimilación de la información permitiendo que resulte mucho más concreta de lo que supone tener que imaginarla en su totalidad, de una forma más abstracta. Cabero (2013) y Gómez (2013) defienden que las aplicaciones basadas en la RA favorecen el aprendizaje por descubrimiento, ya que manipular objetos virtuales como si fuesen reales puede mejorar la comprensión, de este modo, las imágenes en 3D obtenidas a través de patterns o markers permiten al alumnado interactuar con objetos virtuales que reproducen objetos reales que, debido a diversas circunstancias, como pudieran ser el tamaño, el coste, la peligrosidad o la distancia, no podrían ser manipulados de manera real (Reig y Vílchez 2013).

Referencias bibliográficas

- Cabero, J. (2013). Ponencia: E-Learning 2.0. 3er Congreso Internacional sobre Buenas Prácticas con TIC en la Investigación y la Docencia. Universidad de Málaga. 23-25 de octubre.
- Gómez, M. (2013). Educación Aumentada con Realidad Aumentada. En 3er Congreso Internacional sobre Buenas Prácticas con TIC en la Investigación y la Docencia. Universidad de Málaga. 23-25 de octubre.
- Prensky, M. (2011). *Enseñar a nativos digitales*. Madrid: Ediciones SM, Biblioteca innovación educativa.
- Reig, D. y Vilchez, L. (2013). *Los jóvenes en la era de la hiperconectividad: tendencias, claves y miradas*. Madrid: Fundación Telefónica. Recuperado en http://www.fundacion.telefonica.com/es/arte_cultura/publicaciones/detalle/182
- Yin, R. (1994): *Case Study Research: Design and Methods*. Sage Publications, Thousand Oaks, CA.