

CITA RECOMENDADA

Rojo, F. y Serrano, J.L. (2018). La orientación en Educación Física con realidad aumentada y mensajes ocultos. XVI Jornadas de Redes de Investigación en Docencia Universitaria. II Workshop Internacional de Innovación en Enseñanza Superior y TIC. Alicante

La orientación en Educación Física con realidad aumentada y mensajes ocultos

Rojo Acosta, Fulgencio¹; Serrano Sánchez, José Luis²

¹ *CEIP Juan Navarro (La Hoya de Lorca, Murcia), fulgencio.rojo@murciaeduca.es*

² *Universidad de Murcia, jl.serranosanchez@um.es*

RESUMEN

La realidad aumentada es una de las principales tendencias en tecnología educativa (Prendes y Serrano, 2018), prueba de ello es la proliferación de estudios y experiencias prácticas en el ámbito educativo (Prendes, 2015), y en muchas ocasiones es combinada con la geolocalización (Reinoso, 2012). Sin embargo, estas tendencias deben ir acompañadas de innovaciones pedagógicas para evitar conseguir lo mismo con o sin tecnología. Ante los nuevos escenarios sociales y educativos, donde el uso de las tecnologías empieza desde edades muy tempranas, se hace necesario, por tanto, una adaptación del proceso didáctico y de las estrategias de enseñanza-aprendizaje a los nuevos modelos; tecnológico, cultural y social. Y es en este sentido desde donde se ha diseñado y realizado una actividad motivadora utilizando tecnologías (tabletas y apps de realidad aumentada) en Educación Física para tratar de satisfacer los intereses del alumnado de Primaria y mejorar sus necesidades de autonomía, relaciones y competencia. La actividad se ha desarrollado en un centro de Educación Primaria de la Región de Murcia, la cual consideramos que también es relevante en el ámbito universitario puesto que actualmente en las Facultades de Educación se suele abordar con frecuencia la realidad aumentada y la geolocalización. La principal finalidad con esta experiencia educativa es mejorar la motivación del alumnado para el aprendizaje, con el uso de la geolocalización y la realidad aumentada. Para ello, los estudiantes han tenido que: descifrar enigmas ocultos; resolver problemas y alcanzar retos; variar el grado de actividad física debido a que se puede diseñar circuitos dependiendo de la exigencia física que queramos darle; animar a la participación en las carreras de orientación; fomentar el respeto del entorno natural durante la práctica y mostrarse crítico por su conservación; posibilitar el trabajo colaborativo para encontrar las balizas; descifrar los enigmas y resolver los retos; trabajar los puntos cardinales; y la posibilidad de incluir la actividad en un programa bilingüe ya que la interacción con los mensajes, vídeos y audios es también en inglés. Los principales contenidos abordados con la actividad son:

realización de recorridos de orientación; aceptación de las normas de seguridad y protección en la realización de actividades de orientación; práctica de las carreras de orientación con instrumentos TIC; aplicación de conocimientos de orientación; conocimientos del deporte de la orientación; y respeto y conocimiento del medio ambiente. El centro cuenta con tres líneas por cada nivel, participando en la actividad estudiantes de quinto y sexto curso. Dicha actividad queda enmarcada dentro del proyecto de centro “Los Superhéroes” y por ello lleva esta temática, estando los acertijos, enigmas y mensajes ocultos relacionados con los personajes del proyecto del Centro. Durante la implementación de la actividad se utilizó la *app* Wallame para incorporar mensajes ocultos en determinados lugares seleccionados y donde solamente pueden ser vistos con la aplicación móvil, con la posibilidad de geolocalizar las “balizas” con realidad aumentada. Otra de las *app* utilizadas es Aurasma, la cual permite crear realidad aumentada geolocalizada con cierto grado de interacción con la misma, puesto que se incluyeron varios vídeos, audios, enlaces, etc. Se han utilizado dos instrumentos de recogida de información: el primero de ellos (rejilla de observación) cumplimentado por los estudiantes al finalizar la actividad, analizando las siguientes dimensiones: motivación, geolocalización y realidad aumentada. Con el segundo instrumento, los propios estudiantes fueron recogiendo evidencias del desarrollo de la actividad, lo cual también le sirvió al maestro como procedimiento de evaluación de la misma. Consideramos que la actividad ha influido positivamente en la mejora de la motivación del alumnado, especialmente en las necesidades de interés, autonomía y relaciones, teniendo en cuenta el ciclo de la motivación presentado en Jiménez (2017).

PALABRAS CLAVE: Educación Física, Primaria, orientación, geolocalización, realidad aumentada.

REFERENCIAS

- Jiménez, L. (2017). *El poder y la ciencia de la motivación*. Ed. 1.01.
- Prendes, C. (2015). Realidad aumentada y educación: análisis de experiencias prácticas. *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación* (46), pp. 187-203. DOI <http://dx.doi.org/10.12795/pixelbit.2015.i46.12>
- Prendes, M.P. y Serrano, J.L. (2018). Aproximación al mundo de la salud desde la tecnologías digitales. En J.T. Fernández-Breis, M. Quesada y D. Castellanos (Coords.). *Aplicaciones de las nuevas tecnologías a la formación en el ámbito de la salud* (pp. 1-34). Madrid: Dykinson.
- Reinoso, R. (2012). Posibilidades de la realidad aumentada en educación. En J. Hernández, M. Pennesi, D. Sobrino y A. Vázquez (Coords.). *Tendencias emergentes en educación con TIC* (pp.350-400). Barcelona: Editorial espiral.