

Colegio bilingüe Julio Verne

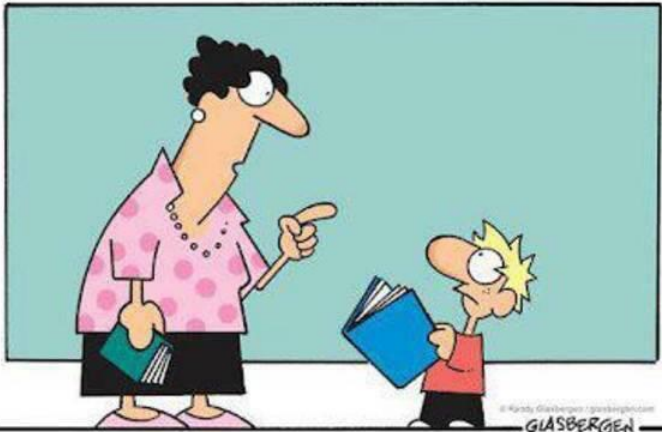
Realidad aumentada



Realidad aumentada



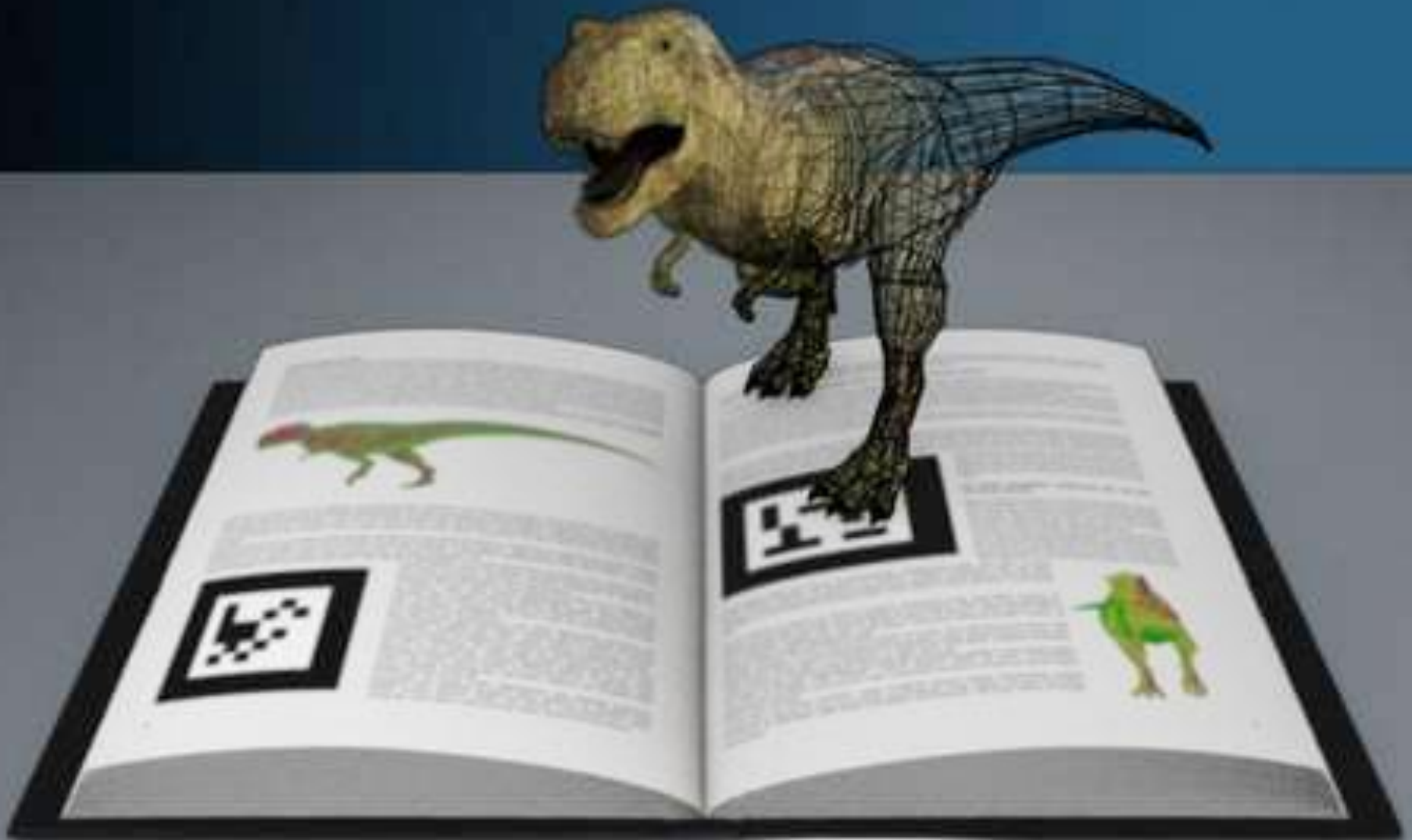
¿Qué PODEMOS HACER en EDUCACIÓN utilizando NNTT?



Se llama leer y es como las personas instalan nuevo software en su cerebro

- Nuestros alumnos son nativos digitales.
- Preparación para el futuro.
- La educación con nuevas tecnologías es más que “enchufar” alumnos a dispositivos.
- Hay que crear contenidos y herramientas adaptadas a los nuevos tiempos, cambiar la forma en que se usa la tecnología en la educación.

Realidad aumentada



Realidad aumentada



PARADOX TEAM S.L.

- ❑ Una de las 15 iniciativas ganadoras del proyecto “Lanzadera”.
- ❑ **Objetivo:** Diseñar contenidos didácticos con nuevas tecnologías, como Realidad Aumentada.
- ❑ **Primera acción:** Crear la plataforma “Zientia”.



zientia
www.zientia.com

Realidad aumentada



Contenidos adaptados
a las necesidades curriculares.



Personalizables.
Crea tus propios ejercicios.



Aprende mediante la **experimentación** y el **juego**.



Interactividad: más allá del libro



Fácil de usar.
Aplicaciones intuitivas.



Se adapta al aula.
PDI, Ordenadores y Tabletas.

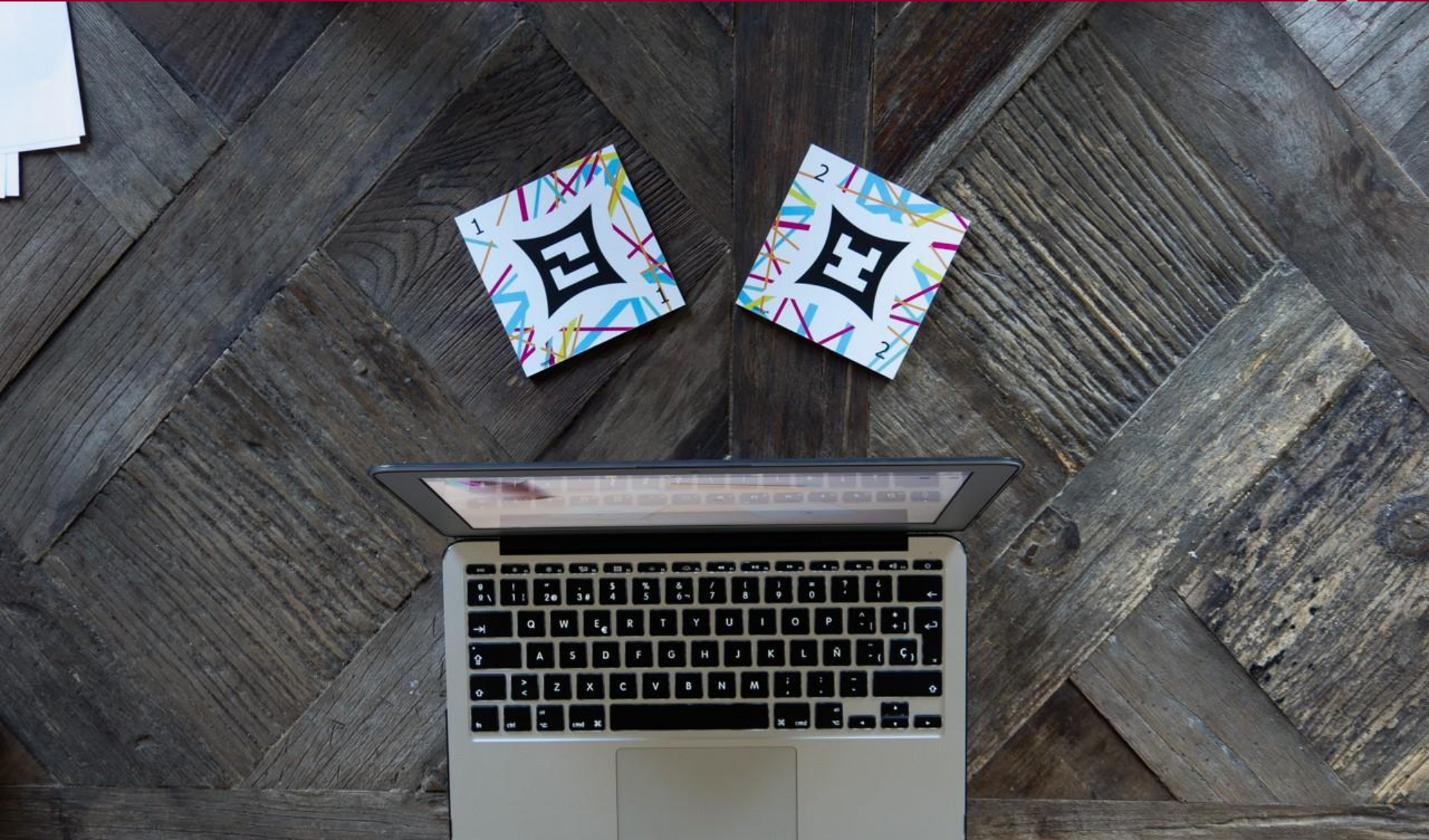


Permite atender la **diversidad** en el aula



Varios Idiomas.
Para un aprendizaje internacional.

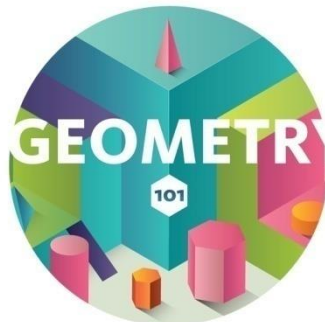
Realidad aumentada



Realidad aumentada



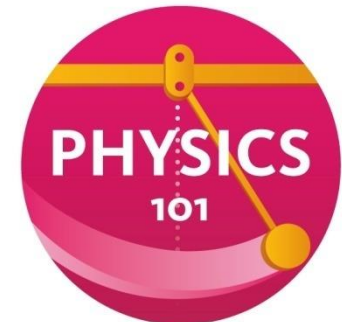
Química
(Formulación
inorgánica)



Matemáticas
(Geometría)

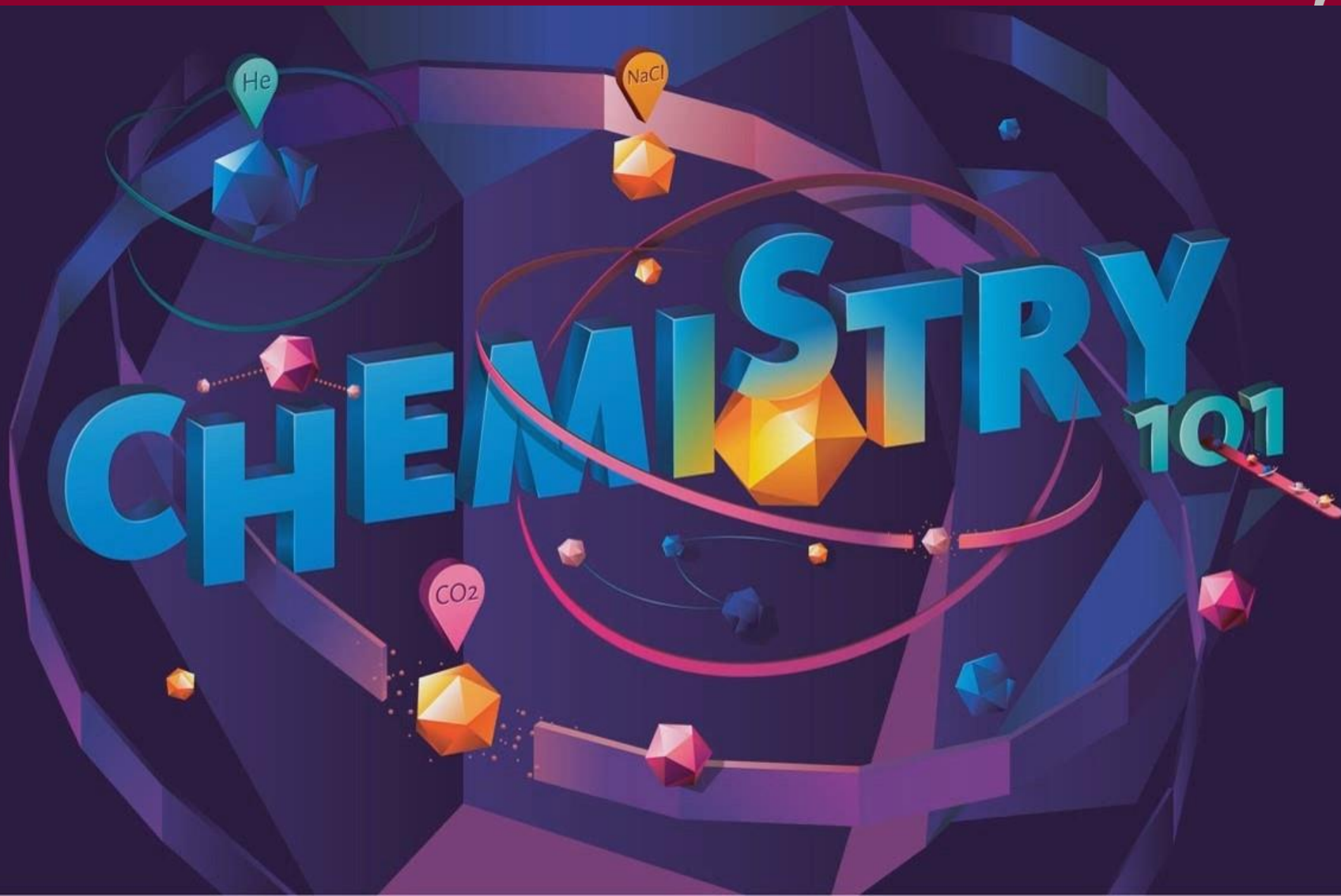


Biología
(Anatomía)



Física
(Dinámica y cinética)

Realidad aumentada

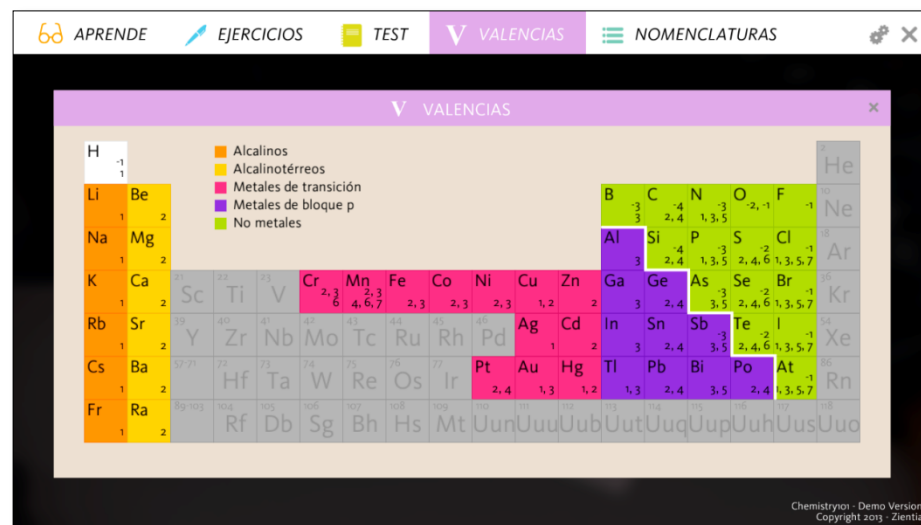


Realidad aumentada

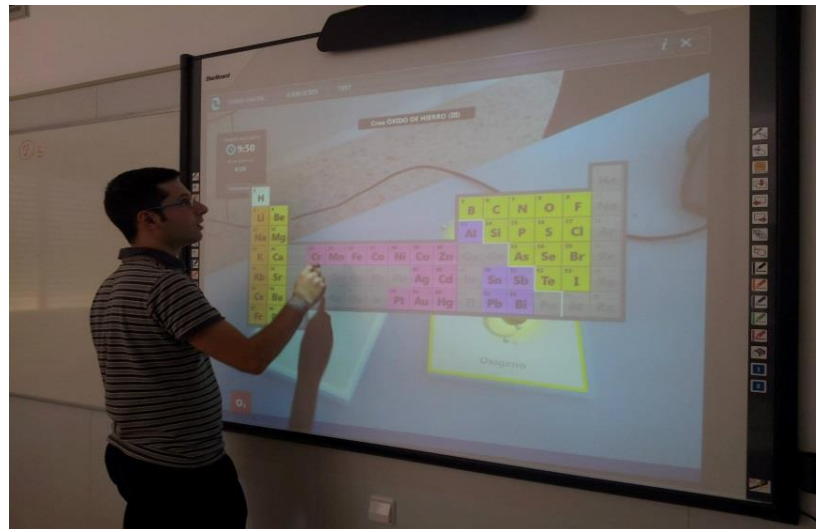


El Software dispone de varias secciones:

- Aprende.
- Ejercicios.
- Test.
- Valencias
- Nomenclaturas



Realidad aumentada



Permite realizar más de 3000 ejercicios:

Secuenciados

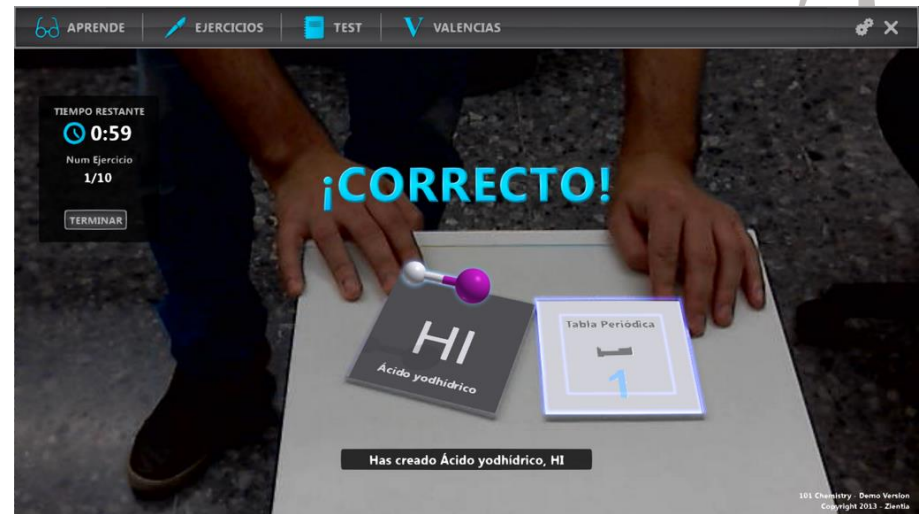
Clasificados por orden de dificultad.

Aleatorios

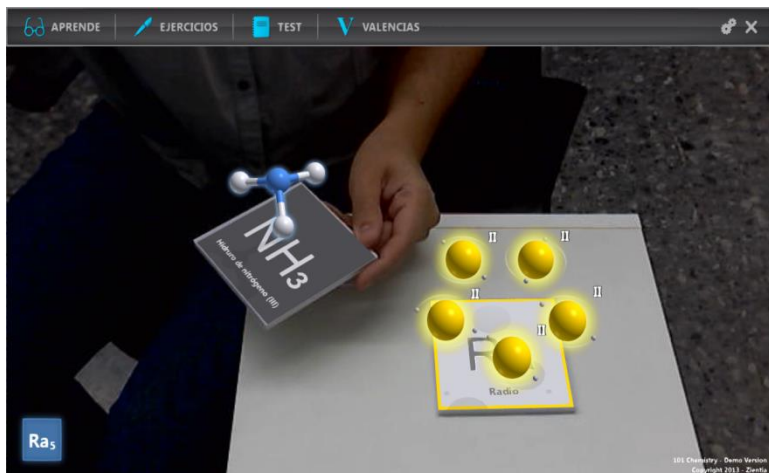
Realidad aumentada



- ❑ Permite hacer multitud de ejercicios que se autocorrijen.
- ❑ El alumnado tiene el feedback de si lo ha hecho bien de forma inmediata.
- ❑ Le permite revisar una respuesta incorrecta cuantas veces quiera.

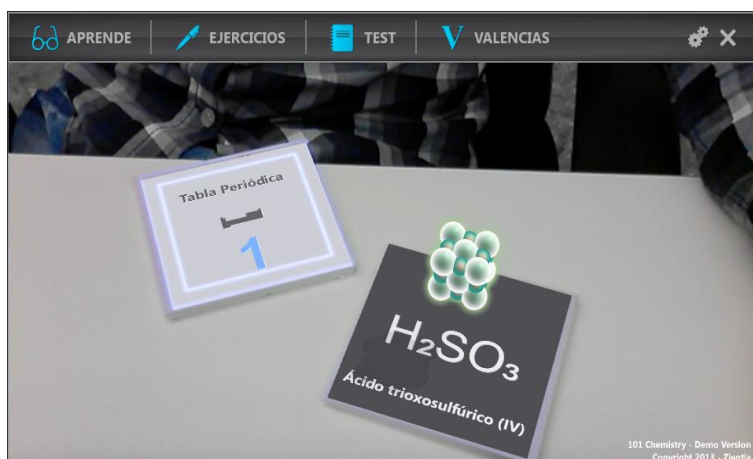


Realidad aumentada



□ Y de los compuestos formados, se representa su estructura espacial real:

- Estructuras cristalinas
- Sustancias moleculares

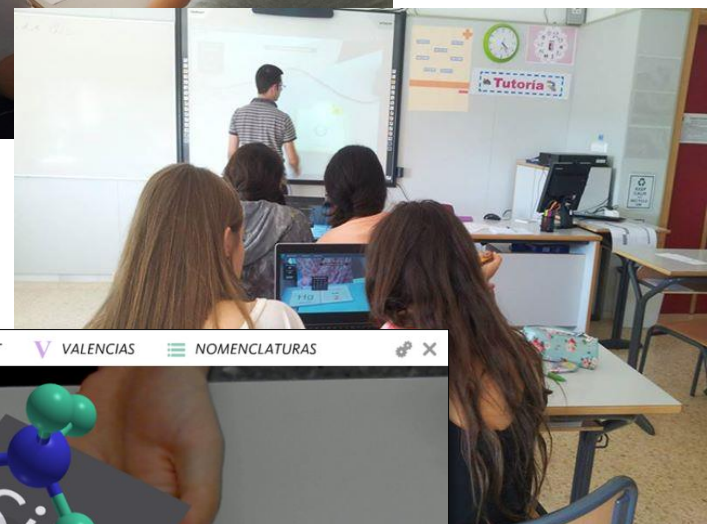


Realidad aumentada



❑ Desde el colegio bilingüe Julio Verne colaboramos con ellos:

- Orientando respecto al contenido y la metodología.
- Testando el programa en:
 - Ordenadores.
 - Tabletas
 - Pizarra digital.

A screenshot of a chemistry software interface. At the top, there is a navigation bar with icons and labels: '68 APRENDE', 'EJERCICIOS', 'TEST', 'VALENCIAS', and 'NOMENCLATURAS'. The main area displays a 3D ball-and-stick model of a silicon tetrafluoride (SiF₄) molecule, with a central blue silicon atom and four green fluorine atoms. Below the model, the text 'SiF₄ Fluoruro de silicio (IV)' is shown. At the bottom, there is a red 'SiF₄' logo and a message: 'Has creado Fluoruro de silicio (IV), SiF₄'. In the bottom right corner, it says 'Chemistry3D - Demo Version Copyright 2013 - Zientia'.

Realidad aumentada



- También nos pidieron que colaborásemos con ellos en la filmación de un vídeo promocional en las instalaciones del colegio.



Realidad aumentada



Comentarios del profesorado

- ❑ “Es muy **motivador** para mis alumnos y no hace falta ni explicarles cómo funciona”
- ❑ “Facilita mucho la labor del profesorado al poder diseñar **ejercicios personalizados**”
- ❑ “El **rendimiento** de los alumnos **mejora** notablemente de una manera casi inmediata”
- ❑ “Es una herramienta fabulosa para atender la **diversidad en el aula**”
- ❑ “Los contenidos **perduran** en el tiempo”



Realidad aumentada



Comentarios del Alumnado

- ❑ *“Ayuda muchísimo a aprender”*
- ❑ *“El programa **te corrige al momento**, te das cuenta y puedes revisar la respuesta, algo que no ocurre con un libro. **Es como un profesor particular**”*
- ❑ *“Es muy **intuitivo** y fácil de manejar”*
- ❑ *“Facilita la **comprensión** y el estudio.*
- ❑ *“Nos permite a cada uno ir a nuestro ritmo”*

Realidad aumentada



Metodología

- Hemos utilizado este tipo de tecnología desde Infantil hasta primaria.
- Individualmente.***
- Por parejas***
- En grupos de 4***
(Estructuras de trabajo cooperativo).

Realidad aumentada



Realidad aumentada



**Les vamos a hacer
una pequeña
demostración**

Realidad aumentada



Colegio Bilingüe Julio Verne