



Realidad Aumentada en la enseñanza: foxAR, la "navaja suiza" pedagógica para alumnos y profesores

Sérgio Machado Gomes

Existen muchas aplicaciones, algunas de pago y otras gratuitas, que utilizan las últimas tecnologías para ayudar a los estudiantes (¡y a los profesores!) a comprender/explorar mejor los contenidos tratados en el aula.

He explorado decenas de aplicaciones y recursos en Internet, pero en este artículo compartiré lo que es, para mí y a la fecha de redacción de este escrito, la mejor aplicación de Realidad Aumentada que he utilizado en el aula: **foxAR**.

"Visualizar perfectamente para comprender perfectamente" es el lema de este proyecto y, sin duda, traduce la esencia de esta aplicación para la enseñanza.

foxAR es un proyecto francés que nació del deseo de construir una aplicación que tenga sentido, sea útil para la sociedad y que permita capacitar al mayor número posible de estudiantes para comprender mejor los puntos abstractos del currículo escolar.

Y la Realidad Aumentada hace posible todo esto, haciendo que los objetos virtuales aparezcan en el mundo real.

¿Cómo funciona? Su uso es muy sencillo y solo requiere 3 pasos:

1. Descarga la Aplicación en <https://foxar.fr/app> (gratis y disponible para dispositivos Android e iOS).

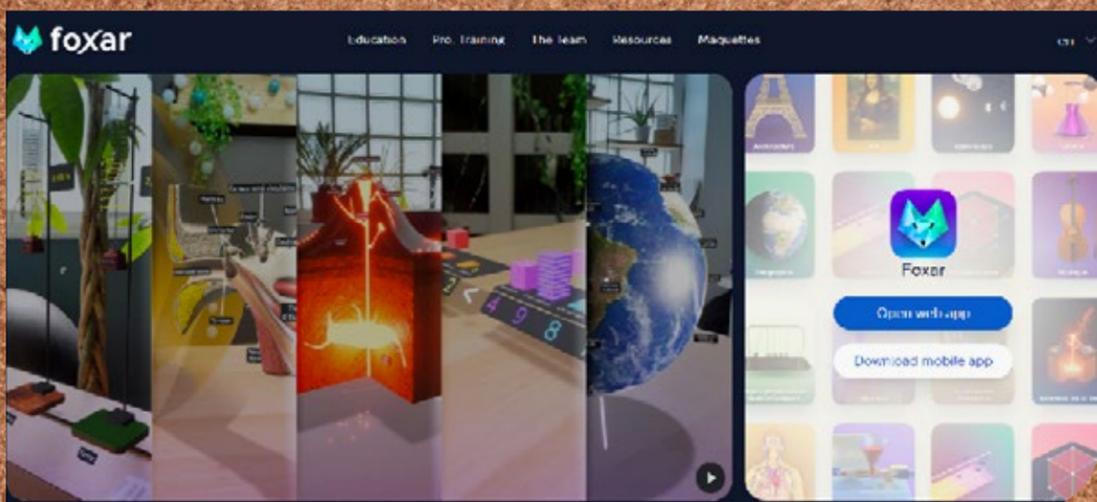


Figura 1. Landing page de la plataforma de foxAR.



Figura 2. Página de descarga para la app en iOS y android.

2. Seleccione y abra el modelo educativo interactivo en 3D entre más de 100 disponibles en la biblioteca. Casi todos los modelos tienen una breve descripción, los puntos tratados e incluso una especie de guía para explorar los contenidos.

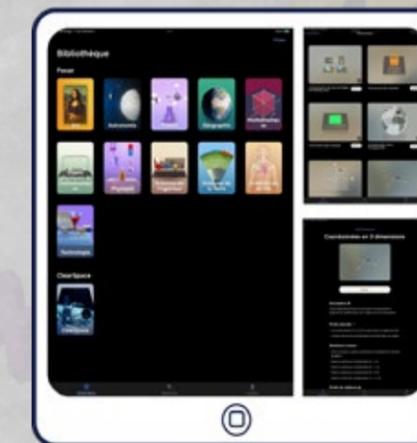


Figura 3. Interfaz de la app FoxAR.

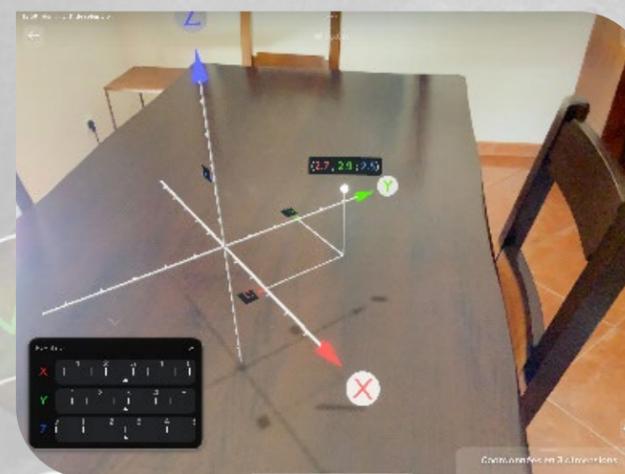


Figura 4. foxAR en funcionamiento con la cámara de realidad aumentada.

3. Una vez que el modelo está abierto, puede verlo en modo 3D clásico o en Realidad Aumentada (AR). En el modo de Realidad Aumentada, primero se debe colocar el modelo en el mundo real moviendo la tableta/ teléfono inteligente sobre la mesa o el piso. Una vez elegida la ubicación, basta con hacer clic en el botón "poner modelo aquí". Luego puedes darle la vuelta, hacer zoom y explorarlo.

El resultado es una nueva forma de ilustración, extremadamente intuitiva, que permite a todos los alumnos acceder a las representaciones adecuadas, de una forma más sencilla y rápida.

La sencillez es el secreto del éxito de esta aplicación, para **foxAR**, la tecnología debe adaptarse al funcionamiento del cerebro humano y no al revés.

Al hacer de la ergonomía un gran eje de investigación (resultado de más de dos años de investigación en asociación con laboratorios especializados en psicología cognitiva), el objetivo de **foxAR** es crear herramientas fáciles de usar, sin dejar a nadie atrás. Esta aplicación es tan intuitiva y transparente que no requiere tiempo de capacitación para profesores y estudiantes, incluidos los alumnos que tienen más dificultades.

Esta aplicación abarca diferentes materias: artes, astronomía, química, geografía, física, matemáticas, ciencias de la ingeniería, de la tierra y de la vida, para los diferentes niveles educativos (primaria, básica y secundaria).

*Y ahora, para finalizar,
corregiré el título de este
artículo porque, en realidad,
la navaja no es suiza, sino
francesa.*



Ficha del autor

Sérgio Machado Gomes: segoma72@gmail.com

Graduado en Ingeniería Civil por la Facultad de Ciencia y Tecnología de la Universidad de Coimbra, Portugal. La enseñanza de las Matemáticas la lleva a cabo de forma profesional. La naturaleza, el dibujo, la música, el karate y el ejercicio físico, regularmente complementan su gusto por la escritura. Se ve a sí mismo como un ser humano adverso a las redes sociales.

Figura 5. Niños aprendiendo de los dinosaurios a través de la realidad aumentada.