

## Resumen

Con el transcurso del tiempo podemos observar cómo el sector digital se amplía en todos los ámbitos cambiando día a día la forma en la que percibimos la vida. En la actualidad casi cualquier persona cuenta con un smartphone, desde lo más pequeños hasta los adultos, y hoy en día basta con este dispositivo para poder disfrutar de muchas experiencias satisfactorias y enriquecedoras.

Se propone el proyecto “Complementar Métodos Tradicionales de Aprendizaje con la Introducción del Contenido Enriquecido Realidad Aumentada en el Tema Comunicación del Área de Lenguaje para el 3ro de Secundaria del Colegio Nacional Eustaquio Méndez a través de las TIC” que comprende de dos componentes uno tecnológico que permite realizar una aplicación que utilice la Realidad Aumentada, de manera que podamos observar lo que captura la cámara de video con una capa virtual superpuesta, y donde el aproximarse a los marcadores creados para la aplicación, aparezca la información descriptiva de dicho objeto, la cual complementa el aprendizaje sobre el tema comunicación en el área de lenguaje.

En el presente trabajo se ha utilizado la metodología OOADM, que ofrece un marco adaptable a las condiciones del proyecto. El desarrollo de la aplicación se ha realizado con el motor de juegos Unity 3D, Android SDK y Vuforia SDK para el manejo de realidad aumentada.

El componente capacitación que permite elaborar un programa de capacitación para la aplicación que utiliza la realidad aumentada se realizó un cronograma de capacitación y los manuales de la aplicación dada la presente crisis sanitaria nos vimos forzados a realizar la capacitación mediante la aplicación Zoom.