

Resumen

El siguiente proyecto que lleva por nombre “DESARROLLAR UNA APLICACIÓN MÓVIL DE REALIDAD AUMENTADA COMO RECURSO EDUCATIVO DE ENSEÑANZA DEL ABECEDARIO PARA LA UNIDAD EDUCATIVA “6 DE JUNIO A” se enmarca en el área de multimedia.

Debido a la falta de herramientas interactivas multimedia en cuanto a la enseñanza de educación y para poder crear un ambiente lúdico que se relacione con las habilidades aprendidas en los niños del tema del abecedario se desarrolló una aplicación móvil de realidad aumentada para la unidad Educativa 6 de Junio A de la ciudad de Villazón que cuenta con modelos 3D, para que puedan realizarse pruebas del abecedario mezclando el mundo real con el digital.

En la parte del componente I se explicará la metodología utilizada que fue OOHDm, se desarrollará cada una de sus fases, se expondrá las diferentes preguntas, opciones escenarios por cada letra del abecedario, se explicará la interactividad de la aplicación.

En la parte del componente II se presenta un plan de clases con el cual se llevó a cabo la capacitación del personal. Dando a conocer de esta forma el correcto uso de la aplicación para no tener inconvenientes.

De esta forma al finalizar el proyecto se contará con una aplicación móvil de realidad aumentada, que cuenta con las funcionalidades necesarias para la realización de pruebas del abecedario que servirá de apoyo en este tema a los docentes.