

APLICACIÓN DEL JUEGO UBICUO CON REALIDAD AUMENTADA EN EDUCACIÓN PRIMARIA

Dr. José-Manuel Sáez-López, Dra. M. Luisa Sevillano-García
y Dra. M. Ángeles Pascual-Sevillano
<https://doi.org/10.3916/C61-2019-06>

INTRODUCCIÓN



Aprendizaje basado en juegos, promueve la motivación y el compromiso del estudiante, lo que nos ha impulsado a su verificación mediante la investigación educativa.



Realidad aumentada, la integración de juegos y realidad aumentada (en adelante RA) es necesaria una aplicación didáctica, cuidando las dimensiones de creatividad, colaboración y reflexión.



Aprendizaje digital, dirigido a la adquisición de conocimiento, fomentando hábitos mentales y de comprensión que generalmente son útiles dentro de un contexto académico.

OBJETIVO Y METODOLOGÍA

Analizar el impacto que tiene sobre el aprendizaje la integración educativa de los enfoques de juego ubicuo con RA.

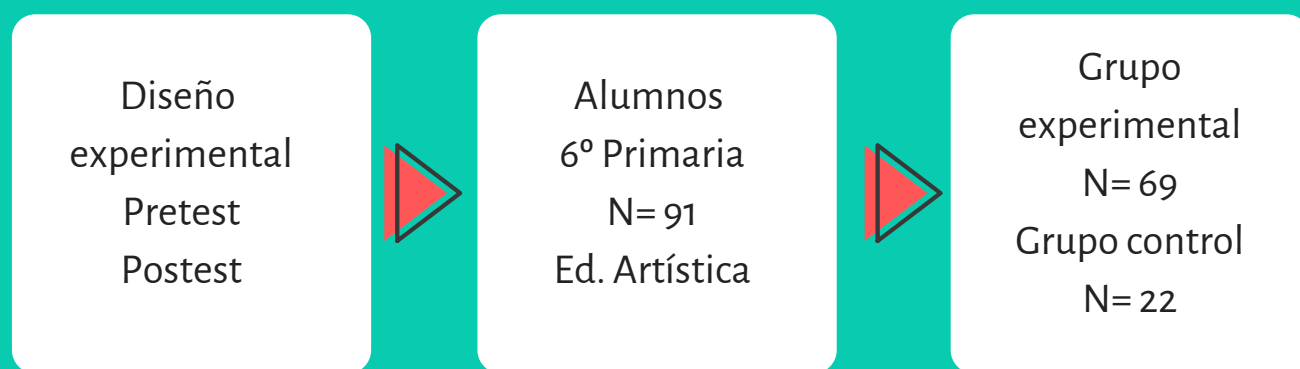


Tabla 1. Dimensiones, indicadores e instrumentos

Dimensiones	Indicadores	Instrumentos	Análisis
Dimensión 1: Búsqueda, selección y análisis de información	Rendimiento	Prueba-Test	Análisis descriptivo Prueba de Wilcoxon Prueba U de Mann-Whitney
	Búsqueda de		
	Análisis de		
	Diversión		
Dimensión 2: Integración educativa de «WallaMe»	Colaboración		
	Resultados		
	Motivación		
	Diversión		
	Búsqueda de		
	Colaboración		

CONCLUSIONES



A través de un uso de dispositivos móviles y ubicuidad en la búsqueda de información en Educación Artística, se detallan mejoras de rendimiento académico y una mejora en la búsqueda y análisis de información.



Los planteamientos con aprendizaje ubicuo, RA y búsqueda de información aportan mayor diversión y posibilidades colaborativas a los estudiantes.



Se observan mejoras estadísticamente significativas en el rendimiento académico cuando se aplican actividades en el entorno, así como en la motivación, la diversión, la búsqueda de información y en la colaboración.

Comunicar

www.revistacomunicar.com