

INTEGRACIÓN CURRICULAR

GRUPO TKNOVA





Augmented Reality

Quiver is an augmented reality app which encourages interaction with the physical environment.

For your enjoyment and safety, please ensure that children use Quiver with parental supervision and that you remain aware of any physical hazards in your surroundings.



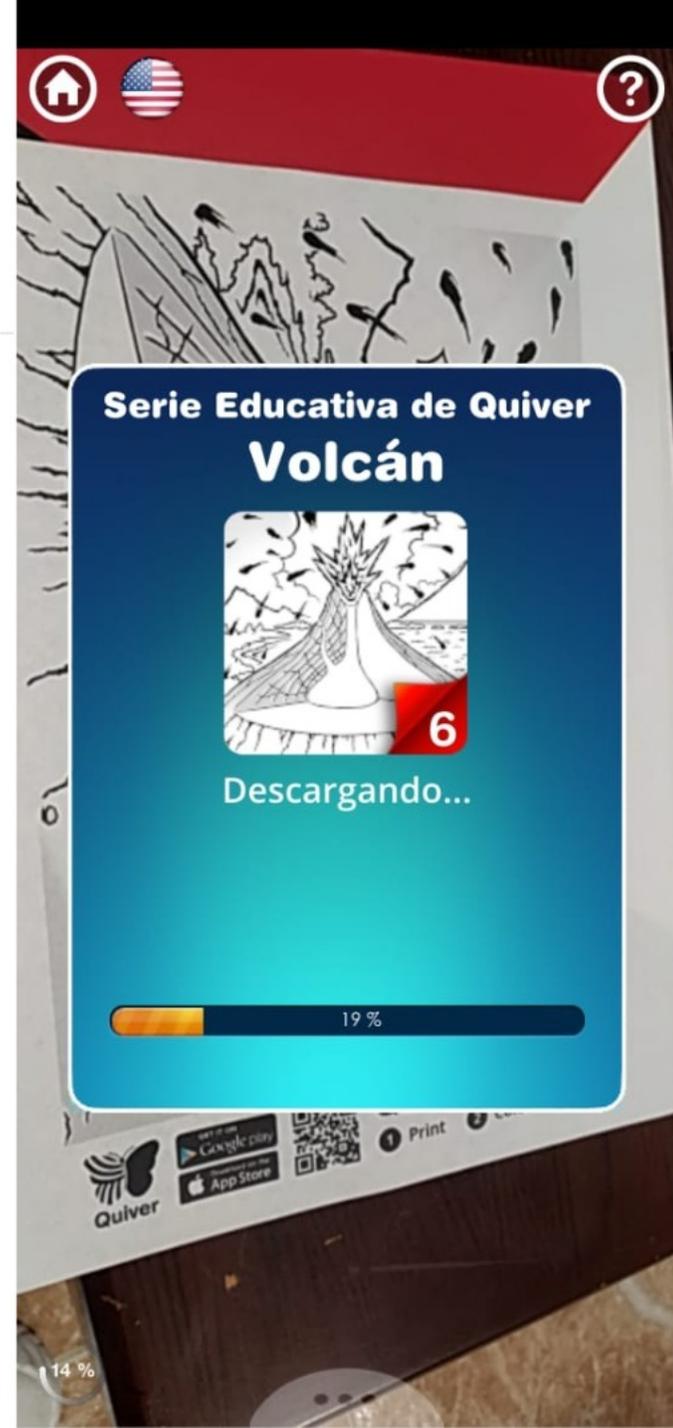
Parental Supervision



Remain Aware

Don't show again

Continue



REALIDAD AUMENTADA

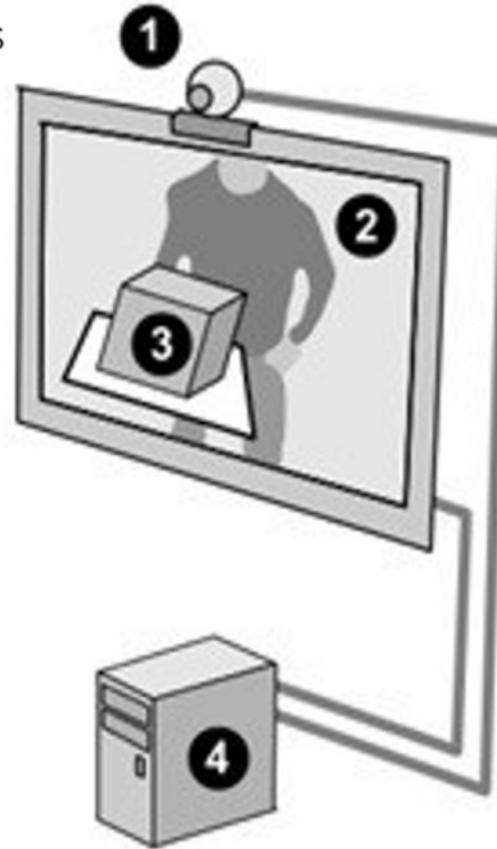
La Realidad Aumentada nos permite añadir capas de información visual sobre el mundo real que nos rodea.

Mediante la realidad aumentada el mundo virtual se entremezcla con el mundo real, de manera contextualizada, y siempre con el objetivo de comprender mejor todo lo que nos rodea.



1. Cámara

El sistema puede estar compuesto por una o varias cámaras.



2. Pantalla

Puede emplearse cualquier sistema de proyección (monitores) donde se mostrará a composición de la imagen real con la virtual.

3. Elemento virtual

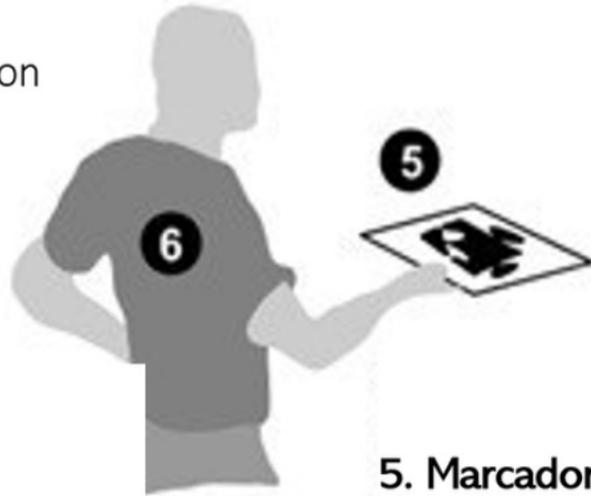
Se puede mostrar cualquier objeto 3D, video o elemento multimedia perfectamente alineado con los marcadores.

4. Ordenador

El ordenador tendrá cargado el programa de realidad aumentada y estará conectado a la pantalla y a la cámara y se encargará de calcular las coordenadas 3D del marcador para superponer los elementos virtuales.

6. Usuario

La interacción con el usuario.



5. Marcador

Una o varias marcas que son utilizadas para obtener un posicionamiento absoluto en el espacio 3D.



RETOMANDO STEM

“La educación STEM es un enfoque interdisciplinario al aprendizaje que remueve las barreras tradicionales de las cuatro disciplinas (Ciencias-Tecnología-Ingeniería y Matemática) y las integra al mundo real con experiencias rigurosas y relevantes para los estudiantes”

(Vásquez. Sneider, Comer, 2013)

Actividades relacionadas con contextos reales de la sociedad actual que fomenten el interés de los estudiantes, lo cual hace evidente la relación del currículo con el mundo real.

Desarrollar y evaluar conscientemente las habilidades para el siglo XXI.

Responde a una concepción formativa de evaluación.

Integración curricular.

El estudiante como centro del proceso de aprendizaje (metodologías activas).

Lograr aprendizaje profundo.

Estimular la innovación y creatividad.

REFLEXIÓN

- ¿Cuál es el primer paso que usted considera, para planificar actividades o secuencias didácticas con integración curricular?
 - ¿Qué beneficios genera la integración curricular para los estudiantes y docentes?
 - ¿Qué implicaciones deriva la integración curricular para la evaluación?
- ¿Qué aspecto es necesario considerar para planificar actividades o secuencias didácticas bajo el enfoque educativo STEM?