



Aprendizaje de mecanismos en la Universidad [: Máquinas antiguas en Realidad Aumentada - Cabria Romana /

Sáenz-Nuño, María Ana,
autor

Recurso Continuado

En la Universidad Pontificia Comillas se ha desarrollado un proyecto de innovación de prototipado y modelado en Realidad Aumentada de máquinas, para su uso en el grado de Educación primaria e infantil, con un enfoque particular en la enseñanza y el aprendizaje de máquinas y mecanismos, contenidos del ámbito de la Educación STEM y del currículo de Primaria. El modelo funcional de la máquina en Realidad Aumentada (RA), se utiliza para explorar minuciosamente los fundamentos teóricos que subyacen en los mecanismos del sistema. Se estudian los parámetros que determinan los rangos de trabajo del sistema y se visualiza de una forma muy sencilla en la cabria. De este modo, el alumnado de tercer curso de Doble Grado de Educación Primaria e Infantil y CAFYD tiene la oportunidad de familiarizarse con los mecanismos y comprender su funcionamiento. Posteriormente, el objetivo es que el alumnado, futuros maestros y maestras, sean capaces de diseñar prototipos y maquetas similares a las que prepararán para su futura enseñanza. En este proyecto se presenta el trabajo desarrollado y los resultados recogidos hasta la fecha.

En la Universidad Pontificia Comillas se ha desarrollado un proyecto de innovación de prototipado y modelado en Realidad Aumentada de máquinas, para su uso en el grado de Educación primaria e infantil, con un enfoque particular en la enseñanza y el aprendizaje de máquinas y mecanismos, contenidos del ámbito de la Educación STEM y del currículo de Primaria. El modelo funcional de la máquina en Realidad Aumentada (RA), se utiliza para explorar minuciosamente los fundamentos teóricos que subyacen en los mecanismos del sistema. Se estudian los parámetros que determinan los rangos de trabajo del sistema y se visualiza de una forma muy sencilla en la cabria. De este modo, el alumnado de tercer curso de Doble Grado de Educación Primaria e Infantil y CAFYD tiene la oportunidad de familiarizarse con los mecanismos y comprender su funcionamiento. Posteriormente, el objetivo es que el alumnado, futuros maestros y maestras, sean capaces de diseñar prototipos y maquetas similares a las que prepararán para su futura enseñanza. En este proyecto se presenta el trabajo desarrollado y los resultados recogidos hasta la fecha.

<https://rebiunoda.pro.baratznet.cloud:28443/OpacDiscovery/public/catalog/detail/b2FpOmNlbGVicmF0aW9uOmVzLmJhemF0ei5yZW4vNjAwNzY5MTg>

Título: Aprendizaje de mecanismos en la Universidad [Recurso electrónico] : Máquinas antiguas en Realidad Aumentada - Cabria Romana María Ana Sáenz Nuño, Olga Martín Carrasquilla, María Rosa Salas Labayén, Victoria Montes Gan, Juan Luis Zamora Macho, Néstor Pérez Mallada, Rubén Arroyo Sanz.

Descripción física: 15 p.

Documento fuente: Papeles de trabajo sobre cultura, educación y desarrollo humano. ISSN 1699-437X. Vol. 19, nº1 (2023)

Detalles del sistema: Modo de acceso: Internet

Materia: Máquinas. Simulación por ordenador. Innovaciones tecnológicas. Innovaciones educativas.

Autores: Martín Carrasquilla, Olga (1967), autor Salas Labayen, María Rosa (1959-), autor Montes Gan, María Victoria, autor Zamora Macho, Juan Luis (1967-), autor Pérez Mallada, Néstor (1977-), autor Arroyo Sanz, Rubén, autor

Baratz Innovación Documental

- Gran Vía, 59 28013 Madrid
- (+34) 91 456 03 60
- informa@baratz.es