

01.- Datos de la organización. - Nombre, ubicación, equipo responsable.

Buenas prácticas, TIC: Aurasma

02.- Introducción / Justificación. –

Usar Aurasma es una buena práctica, ya que se puede usar en cualquier tipo de actividades de enseñanza. Es una herramienta TIC fácil de usar, una aplicación de **realidad aumentada**, para fomentar el uso de la tecnología en la enseñanza. Es adecuado para las aulas y el aprendizaje individual y se puede utilizar en cualquier dispositivo móvil, p. teléfonos inteligentes o tabletas.

Enlace: studio.aurasma.com/home

03.- Objetivos. -

- 1.- Fomentar el uso de la tecnología y las herramientas TIC en la enseñanza y el aprendizaje.
- 2.- Facilitar el aprendizaje con el uso de imágenes y actividades interesantes.

04.- Personas objetivo y responsables

Estudiantes de secundaria, FP y educación superior.

Desarrolladores de Aurasma

05. - Descripción. -

Aurasma es una aplicación de realidad aumentada popular y de vanguardia que se puede utilizar para enseñar y aprender creando actividades de realidad aumentada. Permite a los maestros crear y conectar fácilmente contenido digital, como video a imágenes en libros y paredes de aulas.

Solo se necesitan unos pocos pasos para crear un Aura para que los estudiantes puedan verlo en Aurasma:

1. Crear una cuenta en Aurasma;
2. Confirme su cuenta usando su correo electrónico;
3. Ingrese a Aurasma Studio

4. Elija "Crear un nuevo Aura"
5. Seleccione la imagen que desea imprimir;
6. Agregue el video que desea que vean los estudiantes;
7. Publicarlo;
8. Imprime la imagen
9. Los estudiantes necesitan descargar la aplicación Aurasma
10. Pida a sus alumnos que lo agreguen como contacto en Aurasma.

06.- Posibles resultados y beneficios. (contribuciones)

Los posibles resultados están relacionados con el logro o no de los objetivos planificados. Además, la buena práctica contribuirá al cumplimiento de las siguientes funciones del personal docente:

- 1.- Fomentar el uso de la tecnología y las herramientas TIC en la enseñanza y el aprendizaje.
- 2.- Los estudiantes estarán más motivados ya que el aprendizaje se apoya en características visuales y atractivas.
3. - La aplicación es de fácil acceso, la información se puede comunicar sin tiempo y ubicaciones geográficas
4. - Crear un Aurasma es gratis, así como compartirlo con tus seguidores.
5. - Es fácil crear e insertar información: los estudiantes solo necesitan descargar la aplicación en sus teléfonos móviles y luego simplemente apuntar el teléfono a las imágenes impresas para comenzar a aprender.

07.- Posibles dificultades en la implementación

Las dificultades de implementar la práctica pueden deberse a varias razones:

- No todos pueden tener acceso a dispositivos móviles, aunque generalmente este es el caso.

08.- Futuras acciones a desarrollar

La aplicación se puede utilizar para aprender en muchos contextos y en diferentes grupos objetivo.

09.- Transferencia de buenas prácticas.

Presentar la herramienta como una mejor práctica alentará a otros maestros a adoptarla.

