

Combinando

REALIDAD AUMENTADA

y Genially en

#EDUFIS

ÍNDICE

- | | |
|------------------------------|-----------------------------|
| 1. Cita. | 8. Crear figuras. |
| 2. Justificación del Taller. | 9. Ejemplos. |
| 3. Objetivos del Taller. | 10. Aplicación en EF. |
| 4. Contenidos del Taller. | 11. Ampliación. |
| 5. RV vs RA. | 12. Creer Crear Compartir. |
| 6. Primeros Pasos. | 13. Bibliografía/Webgrafía. |
| 7. Plantillas Merge Cube. | 14. Gracias |

JUSTIFICACIÓN DEL TALLER

Las TIC y la Realidad Aumentada son conceptos que han ido emergiendo y que cada vez están más cerca de la escuela, del proceso de E-A y de nuestra vida cotidiana.

Por ello, pretendemos dar una introducción a la RA y consejos de diseño útiles, con el fin de aplicarlo en nuestras clases de EF de manera rápida y eficaz.

OBJETIVOS DEL TALLER

1. Desarrollar destrezas básicas partiendo de las TIC para adquirir nuevos conocimientos de Realidad Aumentada.
2. Usar la Realidad Aumentada como herramienta para mejorar el proceso de E-A y como una forma de motivación para el alumnado.
3. Crear y poner en práctica diferentes imágenes de Realidad Aumentada y aplicarlas en la clase de Educación Física.

CONTENIDOS DEL TALLER

- Merge Cube. Anatomía y aplicaciones.
- Creación de figuras propias de realidad aumentada para #edufis.
- Puesta en práctica en clase.

BIBLIOGRAFÍA

WEBGRAFÍA

<https://www.tinkercad.com>
<https://free3d.com/es/>
<https://convertio.co/es/jpg-svg>
<https://eduescaperoom.com/mergecube>
<http://www.ite.educacion.es/>

BIBLIOGRAFÍA

- Arévalo, M. (2007) La tecnología al servicio de la actividad física y el deporte. Tándem. Didáctica de Educación Física. Educación Física y nuevas tecnologías, 25, 6- 12.
-Quintero González, Lucía Esther / Jiménez Jiménez, Francisco / Area Moreira, Manuel (2016) Las e-actividades: aplicaciones y recursos web. Tándem. Didáctica de Educación Física. Educación Física y nuevas tecnologías num 53.

