UNIVERSIDAD PRIVADA ANTENOR ORREGO

FACULTAD DE INGENIERÍA

ESCUELA PROFESIONAL DE INGENIERÍA DE COMPUTACIÓN Y SISTEMAS

DESARROLLO DE PAPER´S

“EDUCATIONAL TECHNOLOGY FOR THE INCLUSIVE CLASSROOM”

ALUMNA:

* Cárdenas González, Sonia Raquel

DOCENTE:

* Cueva Chávez, Walter

TRUJILLO – PERU

2018

**PLANTILLA DEL ESTADO DEL ARTE**

**AUTHOR (S):** ZEYNEP TURAN, ELIF MERAL & IBRAHIM FEVZI SAHIN

**TÍTLE OF PAPER: El Método de Educación Formato Determinación en el Programa Sistema de Apoyo a la Educación Inclusiva**

**JOURNAL:** ROUTLEDGE

**PAG – PAG (YEAR):**  25 MAR 2018.

1. **PROBLEMA QUE EL AUTOR DESEA RESOLVER**

¿El uso de AR en dispositivos móviles tiene un efecto en los logros y niveles de carga cognitiva de los estudiantes? ¿Cuáles son las opiniones de los estudiantes sobre el uso de AR en dispositivos móviles en su proceso de aprendizaje?

1. **DESCRIPCIÓN DEL APORTE DEL AUTOR** 
   1. **IMPORTANCIA DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

Hoy en día, la tecnología AR se utiliza ampliamente en una amplia gama de disciplinas y capacitación situaciones AR se usa en todas las etapas de la educación, desde K-12 hasta educación superior (Akçayır & Akçayır, 2017) y los estudios han demostrado que tiene un efecto positivo en la enseñanza y aprendizaje continuo en términos de los resultados de aprendizaje (Ibáñez, Di Serio, Villarán, y Kloos, 2014). Un examen de la literatura relevante muestra que AR aumenta al alumno atención (Sumadio y Rambli, 2010) y motivación (Chiang, Yang y Hwang, 2014; Serio, Ibáñez, y Kloos, 2013). Los investigadores también encontraron que AR aumenta el rendimiento estudiantil (Chen y Wang, 2015; Küçük, Kapakin y Göktaş, 2016). Además, Shelton y Hedley (2002) afirmó que AR proporciona un entorno influyente para aprender sobre temas abstractos, eventos astronómicos, situaciones peligrosas, conceptos espaciales complejos, y contenido de los materiales. Carbonell y Bermejo (2017a) explicaron que las ofertas de AR excelentes oportunidades para ver terrenos en 3D y cuando se combina con otras ventajas, puede considerarse como una tecnología efectiva para la educación en geografía

* 1. **PROCEDIMIENTO REALIZADO**

**Método**

Diseño de investigación Secuencial diseño explicativo, un enfoque de investigación mixta se utilizó en el estudio actual. Los datos en este diseño se obtienen en los siguientes pasos; Primero, se recopilan todos los datos cuantitativos, seguidos por los datos cualitativos, que proporcionan una explicación más profunda de los datos cuantitativos, y luego se realiza el análisis de los datos completos (McMillan y Schumacher, 2014).

**Las herramientas de recopilación de datos**

* Prueba de logro académico
* Escala de carga cognitiva
* Formulario de entrevista semiestructurada y cuestionario de opinión
* Proceso de investigación

**Material**

* El estudio piloto
* El estudio principal
* Análisis de los datos
* Resultados

1. **CONCLUSIONES**

Paralelamente a los estudios en la literatura, se puede afirmar que la tecnología AR

aumenta los niveles de rendimiento de los estudiantes. Una de las razones de los mayores niveles de éxito de los estudiantes que estudiaron con un libro interactivo preparado usando tecnología AR comparó a los niveles de éxito de los estudiantes que estudiaron con un libro tradicional se puede relacionar con AR estar en mejores condiciones para ayudar a los estudiantes a comprender conceptos abstractos. Paralelo a esta vista, afirmó que la tecnología de AR gira conceptos abstractos e invisibles en elementos reales y visibles. Varios autores han encontrado que los niveles de logro de los estudiantes son más altos debido a que tienen una mayor motivación e interés ayudado por tecnología interactiva, por lo tanto, en el estudio actual otra razón para el logro más alto los niveles de los estudiantes en el grupo experimental pueden ser la motivación creciente y interés de los estudiantes hacia el curso que fue ayudado por el libro interactivo. En su entrevista, los estudiantes declararon que la tecnología AR aumentó su motivación y atención hacia el curso, y por lo tanto su logro. Además, la tecnología AR móvil utilizado en este estudio permite a los estudiantes estudiar donde y cuando quieran a cualquier ritmo lo desean. Los niveles de logro más altos de los estudiantes en el grupo de experimento en comparación con los estudiantes en el grupo de control pueden estar relacionado con este problema

**REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS REFERENCIADAS EN EL INFORME**

Adams Becker, S., Cummins, M., Davis, A., Freeman, A., Hall Giesinger, C., & Ananthanarayanan, V. (2017). NMC Horizon Report: 2017 Higher (Education ed.). Austin, Texas: The New Media Consortium. Akçayır, M., & Akçayır, G. (2017). Advantages and challenges associated with augmented reality for education: A systematic review of the literature. Educational Research Review, 20, 1–11.