**Rlefexión sobre artículo: Determinar qué gestos táctiles se usan comúnmente cuando se visualizan problemas de física en realidad aumentada**

Esté artículo mexicano, habla sobre cómo se ha utilizado la realidad aumentada (AR) en enseñar física a estudiantes de diferentes y como esto ha dado buenos resultados. En mi opinión es una buena estrategia porque como en mi caso, hay muchas personas que tal vez no tengan una gran habilidad espacial, por lo cual mostrar en tiempo el fenómeno antes descrito en cualquier texto, ayuda mucho para entender a que se refieren y estar en sintonía.

Aunque este es la presentación de contexto, ciertamente surge la necesidad de saber cuáles son los gestos táctiles comunes para estos programas AR para la enseñanza de la física, ya que es lógico por mi parte el minimizar la inestabilidad de los gestos táctiles y mejorar la interacción.

El experimento aplicado fue el de dar una aplicación de AR a estudiantes del curso de física para poder resolver problemas de física y luego se les aplico una encuesta sobre la interacción, sobre que esperaban para poder interactuar con los objetos del programa. El resultado o la conclusión fue el de poder determinar cuáles gestos táctiles son los predominantes. En mi opinión entre los gestos táctiles que enlista el artículo, puede predecir que los movimientos de un solo toque (Me refiero a que solo necesito un movimiento rápido) fueron los populares, de una sola interacción.

El artículo fue algo corto, pero se pudo sentir el entusiasmo por el propósito de la aplicación. El utilizar la AR para la enseñanza es un buen ejemplo de utilidad para este tipo de tecnología.

Referencia:

© Springer International Publishing AG, part of Springer Nature 2018 J. Y. C. Chen and G. Fragomeni (Eds.): VAMR 2018, LNCS 10909, pp. 3–12, 2018. https://doi.org/10.1007/978-3-319-91581-4\_1