

INTRODUCCIÓN

La educación primaria es una etapa crucial en el desarrollo cognitivo de los niños, donde la adquisición de conocimientos básicos como la geografía juega un papel fundamental en su comprensión del mundo que les rodea. Sin embargo, la enseñanza tradicional de este tema puede resultar estática y poco estimulante para los estudiantes más jóvenes.

OBJETIVO GENERAL

Desarrollar una aplicación de realidad aumentada que use imágenes como activadores para mostrar las características de un libro de geografía interactivo, para mejorar la comprensión y el interés de los niños de primaria en aprender geografía.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Desarrollar con Unity una app de RA haciendo uso del paquete Vuforia para reconocimiento de imágenes.
- Diseñar una interfaz de usuario intuitiva y accesible para niños de primaria, que fomente la interacción y el compromiso activo con el contenido.
- Llevar a cabo el uso de la app con los niños del sector de educación primaria.

IDENTIFICACIÓN DEL PROBLEMA

La enseñanza de geografía en primaria carece de recursos interactivos que estimulen la curiosidad y faciliten la comprensión de conceptos abstractos. Los libros de texto no captan plenamente la atención de los estudiantes ni ofrecen una experiencia de aprendizaje inmersiva. Además, la falta de recursos visuales y táctiles limita el desarrollo de habilidades espaciales y conceptuales en los niños.

RESULTADOS DE LA INTERFAZ

