

Herramientas y propuestas de innovación basadas en la tecnología de realidad aumentada aplicadas a la literatura infantil y juvenil

En la sociedad de la información en la que nos encontramos inmersos la proliferación y el auge que están teniendo hoy en día dispositivos como smartphone, tablet, phablet se manifiesta en la asunción de nuevos modelos de aprendizaje, formas de vida, de comunicación, relaciones y entretenimiento por parte del ciudadano de la nueva era digital. Así pues, el desarrollo de estrategias para implantar estas nuevas herramientas tecnológicas en el aula supone una oportunidad para replantearnos la práctica educativa acorde con las nuevas características, demandas y necesidades del alumnado diverso al que se atiende, aprovechando así las posibilidades que nos ofrecen las tecnologías emergentes como la realidad aumentada (RA) bajo una nueva modalidad de aprendizaje basada en Mobile Learning. En el presente trabajo realizaremos una revisión y análisis de aplicaciones móviles basadas en la tecnología de realidad aumentada para entornos Android e iOS y, posteriormente, presentaremos propuestas de actividades para la implementación de dicha tecnología en el abordaje de la literatura infantil y juvenil.