

## TÍTULO

# Suelar pedagógico: Plan piloto para actividades pedagógicas con uso de realidad aumentada

## AUTORÍAS

Alejandra Verdejo, Gabriela Villalobos, Laura Velarde, María José Ramírez, Ramón Aldunate, Paula Ruz y Delia Cisternas  
Escuela de Pedagogía, Facultad de Filosofía y Educación de la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso.

## RESUMEN

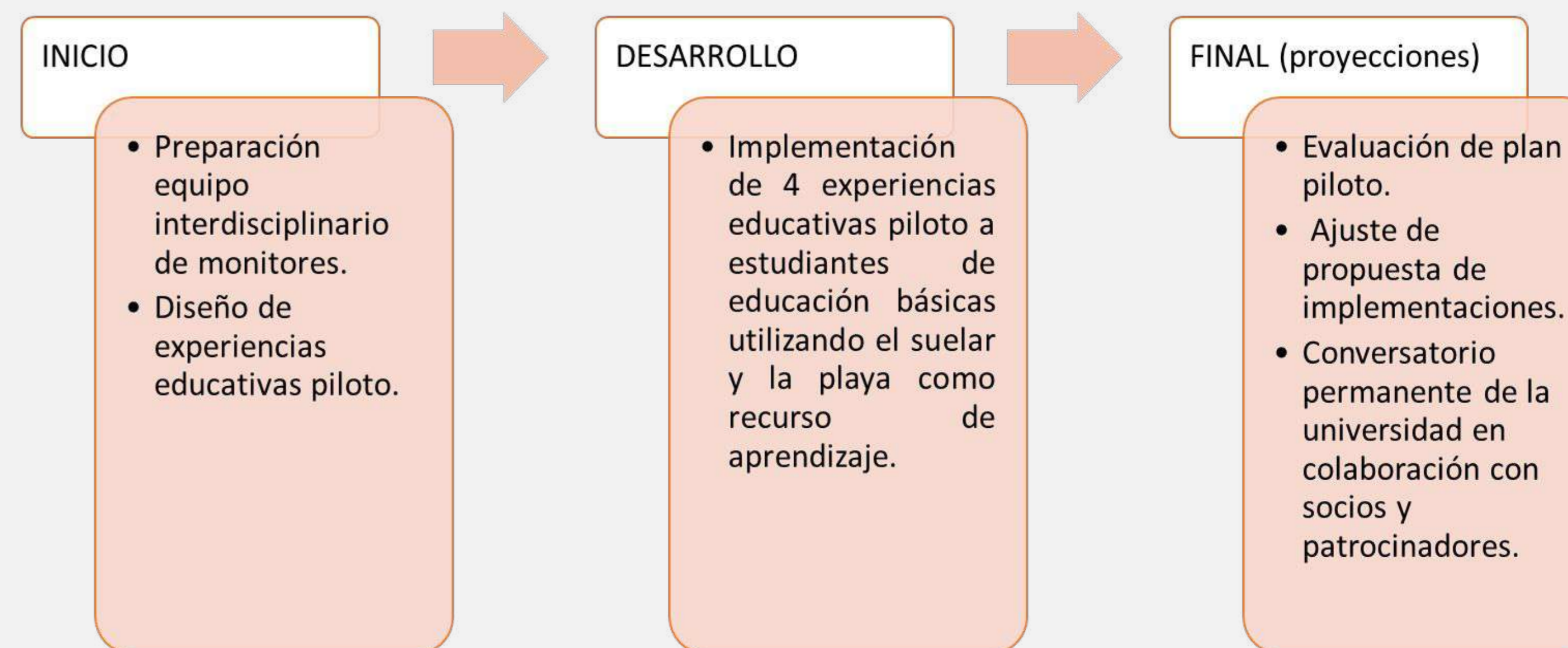
La agrupación Salvemos las Torpederas con el apoyo de PUCV, específicamente el Instituto de Arte y la Escuela de Ciencias del Mar, habilitan en la calzada oeste de la Avenida Altamirano un mural interactivo, con realidad aumentada, el que ilustra la biodiversidad característica del ecosistema marino del sector. Posteriormente, la Escuela de Pedagogía se integra para apoyar el desarrollo de experiencias educativas utilizando estos recursos y promoviendo su valoración. La experiencia parte con un grupo piloto de estudiantes de 6º y 7º básico.

## INTRODUCCIÓN

El espacio territorial, comprende tanto factores geográficos como socioculturales que desde el punto de vista educativo pueden relacionarse con el proceso de aprendizaje (Champollion, 2011). Por su parte, la utilización del territorio como recurso de aprendizaje genera en los estudiantes que estos se sienten más motivado, percibiendo a la ciencia como un quehacer más cercano y produciendo aprendizajes significativos (Almonacid, 2013; Casas et al., 2016; Dillon, 2015; Dillon et al., 2006). El currículum en ciencias incentiva, tanto el uso de problemas socioambientales, contextualizado al entorno donde se desenvuelven los estudiantes (MINEDUC, 2016, 2018a, 2018b), así como también, aprender “con” tecnología, es decir, como medio o recurso pedagógico (Fundación Kodea, 2023; Gover, 2020; Wing, 2006). Por estas razones, este proyecto tiene por objetivo desarrollar experiencias educativas utilizando la realidad aumentada y el territorio como recursos complementarios que permita promover el conocimiento de nuestra fauna marina local, así como también desarrollar habilidades y actitudes científicas que fomenten la valoración y el cuidado del medio ambiente.

Estas experiencias serán implementadas en la playa Las Torpederas y el suelo interactivo dispuesto en la Av. Altamirano, se realizarán cuatro salidas con estudiantes de segundo ciclo de educación básica, estas implementaciones serán evaluadas por todos los integrantes del proyecto para posteriormente ser ajustadas y sistematizadas como recurso de aprendizaje contextualizado y pertinente a la localidad.

## METODOLOGÍA



## RESULTADOS

- Propuesta de trabajo colaborativo interdisciplinario entre monitores estudiantes de las Carreras de Educación Básica, mención Ciencias Naturales y Oceanografía.
- Propuesta de la planificación de 4 experiencias educativas con enfoque indagatorio, utilizando el territorio y el suelo interactivo con realidad aumentada como recurso de aprendizaje.
- Secuencias de enseñanza- aprendizaje con experiencias educativas con enfoque indagatorio, utilizando el territorio y el suelo interactivo con realidad aumentada como recurso de aprendizaje.

## CONCLUSIONES

La implementación de salidas pedagógicas al territorio natural con la incorporación de realidad aumentada promueven el interés y la motivación de los estudiantes por conocer la biodiversidad presente en dichos ecosistemas.

El trabajo interdisciplinario establecido para el diseño e implementación de salidas pedagógicas al territorio, representa una oportunidad para propiciar experiencias educativas que diversifican las posibilidades de aprendizaje.



Contacto:  
[Alejandra.verdejo@pucv.cl](mailto:Alejandra.verdejo@pucv.cl)  
+ 56 9 85499736