

- Reforzamiento de la atención, concentración, memoria inmediata (corto plazo) y memoria mediata (largo plazo) en sus formas visuales y auditivas, así como del razonamiento.
- Activación de procesos cognitivos de aprendizaje. La RA trabaja de forma activa y consciente sobre estos procesos, porque permite confirmar, refutar o ampliar el conocimiento, generar nuevas ideas, sentimientos u opiniones acerca del mundo.
- Formación de actitudes de reflexión al explicar los fenómenos observados o brindar soluciones a problemas específicos.
- Suministra un entorno eficaz de comunicación para el trabajo educativo, porque reduce la incertidumbre del conocimiento acerca de un objeto.
- Aumenta la actitud positiva de los estudiantes ante el aprendizaje, así como su motivación o interés en el tema que se esté abordando, reforzando capacidades y competencias (independencia, iniciativa y principio de la auto-actividad o trabajo independiente).

CONCLUSIÓN

Como hemos expuesto anteriormente podemos encontrar distintos niveles de Realidad Aumentada, dependiendo de la complejidad de los dispositivos que hagan funcionar los sistemas de Realidad Aumentada. Por otro lado, a pesar de que algunos autores defiendan que el uso de este tipo de tecnologías en el aula debe llevar consigo un cambio de metodología, otros autores defienden que este cambio no es necesario, ya que puede ser simplemente un recurso que amplíe y refuerce los conocimientos a enseñar sin la necesidad de cambiar de metodología. Lo que sí queda patente con este estudio, son las enormes posibilidades educativas de esta tecnología, puesto que aunque suponga un reto su puesta en práctica por la falta de estudios y referencias, la utilización de la misma facilitará el aprendizaje de nuestros alumnos.

Bibliografía

- Adell, J. y Castañeda, L. (2012). Tecnologías emergentes, ¿pedagogías emergentes?. En J. Hernández, M. Pennesi, D. Sobrino y A. Vázquez (Coords). *Tendencias emergentes en educación con TIC*. 13-32. Barcelona: Editorial espiral.
- Basogain, X., Olabe, M., Espinosa, K., Roueche, C. y Olabe, J.C. (2007): Realidad Aumentada en la Educación: una tecnología emergente. En http://www.anobium.es/docs/gc_fichas/doc/6CFJNSalrt.pdf - Consultado el 12/01/18.
- Cabero-Almenara, J., y Osuna, J. B. (2016). The educational possibilities of Augmented Reality. *NAER: Journal of new approaches in educational research*, 5(1), 44-50.
- Gamboa, J.L. (2012) El uso de códigos QR en la enseñanza. En J. Hernández, M. Pennesi, D. Sobrino y A. Vázquez (Coords). *Tendencias emergentes en educación con TIC*. 197-209. Barcelona: Editorial espiral.
- Ibán de la Horra, G. (2017). Realidad Aumentada, una revolución educativa. *Revista de Educación Mediática y TIC, Edmetic*. 6(1), 9-22
- Piscitelli, A.G. (2017). Realidad virtual y realidad aumentada en la educación, una instantánea nacional e internacional, *Economía Creativa*, 07, 32-64
- Terán, K. (2012) Realidad Aumentada Sus Desafíos y Aplicaciones para el E- Learning recuperado de <http://www.virtualeduca.info/fveduca/pt/tematica-2012/87--dispositivos-tecnologicospara-el-trabajo-en/371-realidad-aumentada-sus-desafios-y-aplicaciones-para-el-e-learning->