

M^a del Pilar Navarro Romero

ACTIVIDAD DE APLICACIONES EDUCATIVAS

1. Título: QUIVER
2. Alumnado al que va dirigida: Infantil, 1º y 2º de Primaria.
3. Descriptor: Es una aplicación de realidad aumentada para que los niños y niñas coloren hermosos dibujos y vean los resultados en 3D de manera animada. Desarrolla la imaginación, la creatividad y es muy motivadora para que se esfuercen en colorear los dibujos bien.
4. Descripción: Usamos la aplicación con motivo de la celebración de Easter, en la materia de Inglés. El alumnado colorea su dibujo con los colores que quería. Cuando termina, se pasa la Tablet por encima con la aplicación Quiver abierta y el dibujo se ve como en 3D y con movimiento (los cohetes del dibujo salían disparados).



5. Evaluación: El alumnado se esforzó por colorear perfectamente sus dibujos y quedó impresionado al ver que sus dibujos cobraban vida.
6. Temporalización: 1 sesión.