

## Estudiantes de la USM desarrollan aplicación que mejora la comprensión lectora mediante realidad aumentada

**El objetivo de esta app es transformar el aprendizaje en algo más dinámico y entretenido para los niños**

Mejorar la comprensión lectora en la educación básica es el principal objetivo de ARmadillo, aplicación desarrollada por estudiantes de Ingeniería Civil Informática de la Universidad Técnica Federico Santa María, que combina tecnología de realidad aumentada (AR) con métodos pedagógicos modernos.

Esta app, que será parte de la 32ª Feria de Software de la casa de estudios, permite a los estudiantes interactuar con el contenido de una manera atractiva, mientras que los profesores pueden seguir el progreso de sus alumnos. Desarrollada por Sailing Software, la app combina pedagogía y tecnología para enfrentar el desafío de la baja comprensión lectora en Chile.

Pedro Orellana, product owner del proyecto, explica que "ARmadillo no solo se enfoca en actividades lúdicas para los niños, sino que también proporciona a los profesores una herramienta poderosa para monitorear y personalizar el aprendizaje de cada estudiante". La plataforma permite a los docentes acceder a estadísticas detalladas sobre el desempeño de los alumnos, lo que facilita la toma de decisiones pedagógicas.

La aplicación está orientada principalmente a estudiantes de primero y segundo básico, con un enfoque en la comprensión lectora. Joaquín Pabst, scrum master del equipo, comenta: "Nos preocupa el bajo nivel de comprensión lectora en Chile, por lo que trabajamos directamente con profesores para desarrollar una solución que realmente aborde este problema desde la base".

### IMPLEMENTACIÓN EN COLEGIOS

Actualmente, la aplicación se encuentra en fase de pruebas con su primer cliente, la profesora Carolina Pérez del Colegio Santa Catalina Labouré, en Santiago, donde se ha recibido feedback positivo. Según Orellana, "el uso de realidad aumentada transforma el aprendizaje en algo más dinámico y entretenido para los niños, quienes interactúan con la tecnología de una manera que complementa su educación".

Una de las características clave de la



aplicación es su uso de realidad aumentada, que convierte el aprendizaje en una experiencia más interactiva. Los estudiantes pueden explorar un mapa de Chile y acceder a diversas actividades que se liberan desde el portal de los profesores. Esto ha demostrado ser efectivo para captar el interés de los niños y mejorar su comprensión lectora.

El equipo de ARmadillo está compuesto por Pedro Orellana (product owner), Joaquín Pabst (scrum master), José Martín Cancino (encargado de testing), Bárbara Riveros (diseño UX), Denyss Cárcamo (encargada de tecnologías) y Sebastián Garay (encargado de marketing y comunicación). Su colaboración ha sido fundamental para desarrollar una herramienta que pueda implementarse a nivel nacional. Por ahora ARmadillo solo está disponible para tablets y teléfonos Android, aunque el equipo espera expandir su compatibilidad a otras plataformas en el futuro. Si quieres conocer más sobre esta app puedes visitar el sitio [www.armadillo.feriadesoftware.cl](http://www.armadillo.feriadesoftware.cl).

