

ETAPA DE ANALISIS		
1. Tema:	La Célula Animal	
2. Título:	Célula Animal: Realidad Aumentada	
3. Descripción:	En este objeto de aprendizaje de realidad aumentada se presenta la célula animal con todas sus partes.	
4. Dirigido a (Destinatario):	a. Estudiante	Estudiante
	b. Profesor	
5. Nivel de escolaridad (Contexto):	a. Preescolar	Básica Secundaria
	b. Básica primaria	
	c. Básica secundaria	
	d. Media	
	e. Superior	
	f. General	
6. Grado Escolar (Destinatario)	Séptimo u Octavo	
7. Nivel de dificultad	Baja	Media
	Media	
	Alta	
8. Objetivos Educativos que cubriría el OA:	Conocer y aprender todas las partes de la célula animal, así como las funciones de cada una de ellas dentro de la misma	
9. Tipo de OA (Marcar con X):	a. Presentación de contenido	x
	b. Actividad	

ETAPA DE CONSTRUCCIÓN	
14. Herramientas utilizadas para su construcción:	Unity 5.3.1 y Vuforia 5-0-10.
15. Proceso de adaptación: En caso de que el OA se adapte de otro OA, especificar qué elementos y cómo fue adaptado	

ETAPA DE DISEÑO

<p>10. Fuentes (Detallar bibliografía usada):</p>	<p>La casa del saber 5: Tomo 1. María Adelaida Arango Arango. Editorial Santillana (2011). ISBN: 978-958- 24-1949- 3  Claves 3: Tomo 2. Xiomara Grande Puentes. Editorial Santillana (2008). ISBN: 978-958- 24-1166- 4  Claves 4: Tomo 2. Angela Liliana Urrego Peña. Editorial Santillana (2008). ISBN: 978-958- 24-1173- 2</p>	
<p>11. Tecnologías de apoyo</p>	<p>a. Realidad Aumentada</p>	<p>x</p>
	<p>b. Accesibilidad</p>	
	<p>c. Móviles</p>	
	<p>d. Ninguna</p>	
<p>12. Ubicación del OA</p>	<p><a href="http://froac.manizales.unal.edu.co/roapRAIM/main.php">http://froac.manizales.unal.edu.co/roapRAIM/main.php</a></p>	
<p>13. Estándar de metadatos</p>	<p>LOM</p>	