



Laboratorio de Educación Aumentada

Imparte: A04 y Arsgames

Durante los meses de octubre y noviembre de 2017, durante 4 horas cada sábado tuvo lugar el Laboratorio de Educación Aumentada (LEA), un laboratorio expandido de codiseño de prácticas pedagógicas a través del uso de tecnologías de realidad virtual, aumentada y mixta, para contextos de educación formal (colegios, universidades).

Nos interesa romper la brecha entre lo teórico y lo práctico, integrando ambos tipos de saberes y obteniendo una retroalimentación constante al poner en práctica las herramientas tecnopedagógicas desarrolladas en contextos educativos reales que permitan aprender de sus usos y mejorarlas para que sean capaces de adaptarse a los diferentes contextos de enseñanza-aprendizaje.

El laboratorio conformó un espacio que posibilita la participación de la propia ciudadanía en los procesos de experimentación y desarrollo de herramientas y métodos educativos creativos e innovadores que beneficien a sus comunidades y puedan ser adaptados a cualquier otra comunidad.

Web: <http://www.fdrule.cdmx.gob.mx/lealab.html>

Archivo de Foto: <https://flic.kr/s/aHsm6qwR6d>

Objetivos:

Repensar las estrategias pedagógicas con nuevas tecnologías.

Desarrollar principalmente tecnología libre, abierta con el objetivo de generar métodos y herramientas replicables y de bajo coste.

Crear propuestas de uso de esta tecnología y prácticas educativas a partir del modelo de desarrollo ágil y cross-field con un relación de retroalimentación constante entre comunidad y entornos educativos.

Desarrollo de una app de hiper-conocimiento

El objetivo general que se ha planteado es el de desarrollar una app de hiper-conocimiento, realidad aumentada e inmersiva que permita al usuario tener una experiencia de aprendizaje significativa desde distintos puntos de vista.

Se pretende que esta app permita:

- Experimentar memorias relacionadas al espacio de acuerdo a experiencias personales.
- Provocar la reflexión crítica sobre las historias, de manera que el usuario visualice que existen diferentes perspectivas o puntos de vista.

La app trata de abordar la memoria de eventos históricos relevantes para la sociedad (entendemos que es relevante si aparece al menos una entrada en wikipedia o un artículo periodístico que lo trate) que sirvan como herramienta para generar un cambio social (se entiende que genera cambio social si está dentro de las problemáticas detectadas: desigualdad, corrupción, desinformación, problemas de género, discriminación).

Los principios pedagógicos en los que se basa esta herramienta educativa son los del constructivismo, a su vez incluye narrativas no lineales e hipernarrativas que permiten generar historias narrativas distintas en un solo lugar (distintas perspectivas), fomentando la inteligencia colectiva sin caer en una visión maniquea de malos y buenos, sino la multiplicidad de experiencias. Para ello se facilitará que pueda darse una construcción colaborativa del conocimiento y que no sea únicamente la reproducción, es decir, se generará una hiperficción constructiva en la que el usuario pueda modificar la historia, convirtiéndola en un trabajo colaborativo de varios autores. A la vez se permitirá la hiperficción explorativa, en la que el usuario puede tomar decisiones sobre los trayectos de su propia lectura/experiencia.

De este modo se fomenta la reflexión en la práctica y la interacción, la colaboración en lugar de la competencia, permitiendo dar soporte a diversos universos simbólicos y tener recorridos o rutas no lineales.

Palabras Clave

educación, AR, VR, MR, conocimiento