



“REALIDAD AUMENTADA Y EDUCACIÓN”

Autora: Noelia M. Moreno

Año: 2016

Editorial: Octaedro

Localidad: Barcelona



Juan Manuel Trujillo Torres
Facultad de Ciencias de la Educación
Universidad de Granada. España

El cambio metodológico está presente en todo el desarrollo de esta obra, que desde una concepción híbrida y emergente, advierte de la necesidad de una integración TIC que considere el desarrollo de las competencias clave, las metodologías didácticas activas y de investigación acción y la implicación de la comunidad educativa, como elementos prioritarios. Así el capítulo uno nos reclama un aprendizaje a lo largo de la vida, el valor del contexto informal y la consideración activa y participativa de la familia. Un empoderamiento docente desde la máxima consideración de su propia formación en torno al uso crítico de plataformas de aprendizaje y desarrollo de entornos personalizados y ubicuos. En definitiva, énfasis hacia un cambio de mentalidad y de práctica pedagógica en todo el colectivo docente que subraye lo holístico, global y motivador como necesidad. El capítulo 2 presenta todo un elenco detallado de aplicaciones móviles de realidad aumentada y nuevamente insiste y profundiza en el valor de lo pedagógico planteando la necesidad de la inclusión de tecnologías emergentes, que ofrecen ingentes posibilidades para el uso de metodologías más flexibles e innovadoras. La significatividad, la relevancia y la funcionalidad aparecen reflejas desde un enfoque constructivista y conectivista que matizan un aprendizaje continuo y de por vida, una nueva alfabetización, gran volumen de producción de material compartido, cambio de rol del profesorado y el alumnado y educación personalizada. Destacable la relación y clasificación de aplicaciones móviles de realidad aumentada: Augment, Aurasma, Aumentaty, Quiver, Layar, etc. También resulta imprescindible recordar un epígrafe de interés en torno al modelo e impresión en tres dimensiones y su implicación en la educación. En el capítulo tres, en torno

a la consideración del aprendizaje ubicuo, híbrido y conectivista, se accede a una profundización exhaustiva del concepto de Realidad Aumentada haciéndose valedor el análisis de relaciones entre las diferentes teorías de aprendizaje desde categorías de producción del aprendizaje, factores que lo condicionan, roles de la memoria y producción de la transferencia. En último lugar, no menos interesante, aparecen los tipos de Realidad Aumentada según grado de sofisticación y plataforma de ejecución además del enunciado preciso de herramientas de Realidad Aumentada según dispositivo y soporte empleado. La creación de escenarios aumentados de aprendizaje en ámbitos no universitarios aparece en el capítulo cuatro, destacando el proceso didáctico y explicativo que gira alrededor de herramientas como Augment, Aurasma, Layar y Aumentaty Author, que nos posicionan para seguir de manera precisa la construcción de dichos entornos en nuestras aulas. Ilustrativas y visuales las experiencias llevadas a cabo en los diferentes niveles, como buenas prácticas, en distintos centros educativos no universitarios. Todo ello provoca que el lector se encuentra con la demostración fehaciente de una posibilidad cierta de dicha consideración e inclusión de la Realidad Aumentada en el aula, potenciando la interdisciplinariedad, la intradisciplinariedad y el cumplimiento de los indicadores de evaluación propuestos, insistiendo en los aspectos motivacionales y emocionales que conllevan dichas dinámicas. El capítulo cinco, que refleja experiencias en el ámbito universitario de manera detallada e ilustrativa, insiste en la idea de que el mejor de los beneficios en cuanto a la integración TIC radica en la permisibilidad de un amplio abanico de estilos de aprendizaje. Finalmente, el capítulo seis, hace eco del Proyecto RAFODIUN

que persigue objetivos en torno a la evaluación de posibilidades de la Realidad Aumentada en contextos universitarios, diseño y producción, conocimiento de grado de satisfacción y motivación en el uso, creación de nuevos entornos formativos, análisis de posibilidades educativas, dificultades técnicas, organizativas

y curriculares y la creación de una comunidad virtual que se torna como la dimensión más relevante y lograda hasta el momento. Un libro, en definitiva, que apuesta desde la concepción multimedial por la Realidad Aumentada con el foco en las personas y en su forma didáctico-pedagógica de proceder.