El pasado Sábado 28 de abril se celebró la **I**   **Jornada Aumentame 2012** gracias a la iniciativa de la asociación Espiral, Educación y Tecnología, que forma parte del proyecto Aumentame, proyecto iniciado por *Raúl Reinoso* (@tecnotic), y que pretende convertirse en un punto de encuentro para el intercambio de ideas, experiencias, proyectos y novedades sobre la ***Realidad Aumentada en Educación***.



Los ensayos, pruebas, hipótesis y conclusiones que se están generando en torno a la realidad aumentada muestran su *potencialidad en la educación* en general y en el marco de los cambios en los espacios de aprendizaje en particular. De ahí que, según los miembros de la asociación Espiral, "los educadores tenemos que encontrar nuevas formas de pensar en y con tecnologías aplicadas a la educación; en este sentido, el concepto de

Realidad Aumentada aporta nuevos entornos para explorar, nuevos retos y nuevas formas de

enseñar y aprender".

La ***Realidad Aumentada*** es una tecnología que posibilita la superposición instantánea de imágenes, marcadores o información generados virtualmente sobre imágenes del mundo real. A través de una cámara web y un PC o dispositivo móvil, es posible ver gráficos en 3D que se despliegan por medio de códigos o 'marcas' programados por ordenador.

La jornada comenzó con una mesa redonda en la que se dabatió sobre "**Realidad Aumentada en las aulas: ¿utopía o realidad?**
" presentada por
Juanmi Muñoz
y a cargo de:

- Mercè Gisbert - *Universitat Rovira i Virgili de Tarragona*
- Jordi Adell - *Universitat Jaume I de Castelló*
- Miquel Duran - *Universitat de Girona*



Mercè Gisbert nos dió la bienvenida en nombre de la universidad Rovira agradeciendo la disposición del profesorado en un sábado y su empeño en la educacion a pesar de los cambios políticos actuales. Mercè habló de sus primeras experiencias sobre ***RA (Realidad Aumentada)*** en cuanto al alumnado y a la formación del profesorado y destacó que, hasta ahora, la formación del profesorado está basada en contenidos y no en procedimientos.

Jordi Adell
habló sobre G

eorge veletsianos
y sus ideas y nos introdujo en el
ciclo de tecnologías emergentes
.

Utilizando el simil de
la acacia africana, que
sirve para alimentar a una jirafa pero también para dar sombra a una cabra, Jordi anunció que la Realidad Aumentada, dependiendo de quien eres, servirá para una cosa u otra.

Nuestro marco conceptual comienza en la educacion inicial del profesorado. A la pregunta de si la tecnología topdownd es la que ha hecho la edad de oro de la tecnologia educativa, Jordi responde que se debe a que disponemos de tecnologías duras y tenemos déficit de tecnologías blandas.

Los docentes no somos capaces de utilizar las tecnologías para hacer algo diferente de lo que hacíamos antes. No podemos hacer lo mismo con las nuevas tecnologías.

¿Por qué la gente hace lo que hace teniendo estas herramientas tan chulas?. Cree que faltan recetas educativas y didácticas. Las tecnologías duras y blandas no se pueden desmembrar.

Indicó que el futuro es el e-learning y debemos ser cautos porque es barato, es decir, no puede ni debe ser un sustituto de la educacion Lo virtual no puede hacer que la educación se reduzca a la simple transmisión de contenidos.

Pero mas allá de las dificultades dijo que "hay muchos Hackers que innovan en educacion".

Jordi Adell concluyó diciendo que "Tenemos que utilizar la Realidad Aumentada con buena pedagogía y puesta en manos del alumno".

Miquel Duran (@miquelduran) comenzó diciendo que actualmente vivimos rodeados de tecnología y que todos tenemos, al menos, 7 pantallas, lo que conlleva ciertas amenazas como la geolocalización, la cual debe hacerse sostenible.

Cada vez hay mas magia en la educación pero da miedo la dependencia de los dispositivos tecnológicos, por este motivo cuestiona la magia #aumentada. Nos muestra como se pueden obtener libros de texto aumentados, La tabla periodica aumentada, la wikitude.

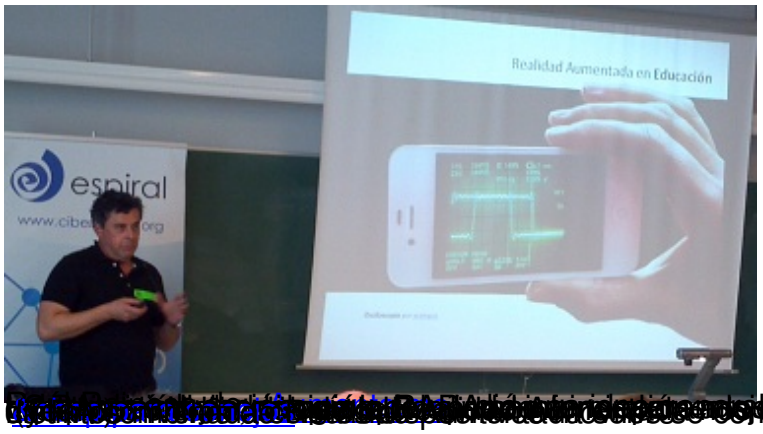
La RA nos permite ver la estación espacial internacional o un satelite con aplicaciones como s tar walk
,
DishPointer Augmented Reality
, etc...

También mostró como podemos practicar juegos de fútbol aumentados con ARsoccer . Per o la pregunta que plantea es ¿Está la educación Hackeada?

Haciendo alusión a Prof Hacker termina diciendo: "***Vamos a Hackear la educacion para hacer cosas disruptivas*** " Como reflexión aclara que debe ser un derecho poder acceder a la red y poseer dispositivos para *reducir la brecha digital*
.

Por último mostró el
cuento de la Caperucita Roja con Realidad Aumentada
para estudiantes y profesores.

{iframe width="425" height="355"} http://www.slideshare.net/slideshow/embed_code/12724788 { /iframe}


Realidad Aumentada en Educación
espiral




espiral
www.ciberespiral.org
EDULOC

