

Módulo formativo

AF 18 Posibilidades de la realidad aumentada para actividades socioeducativas y la vida diaria



Tutor del módulo

Gabriel González – Estudié Psicología, pero al final lo digital me abdujo y he dedicado mi vida profesional a proyectos sociales y educativos para la mejora de la vida de las personas a través de la tecnología.



<https://www.linkedin.com/in/gcggabriel/>



<https://twitter.com/fumobarnable>



Antes de empezar



La realidad es cada vez más digital, y no lo decimos por la cantidad de dispositivos que han entrado en nuestra vida en ámbitos profesionales y personales, sino porque en los últimos años han aparecido tecnologías que permiten construir e interactuar con realidades imaginadas (realidad virtual) representadas por un ordenador o incluso añadir elementos digitales a la realidad existente (realidad aumentada) enriqueciendo la información del mundo real.

En este módulo formativo vamos a introducirnos en los conceptos básicos de la realidad virtual para entender cómo usarla y cómo crearla, con ejemplos sencillos y útiles en el ámbito socioeducativo y también nuestro día a día.

Repasaremos algunos casos prácticos y veremos algunas herramientas para crear experiencias sencillas de realidad aumentada con un orientación social y educativa.

Naturalmente, dedicaremos un tiempo a reflexionar acerca de los principios éticos que deben acompañar el uso de estas tecnologías.



Objetivos del módulo

Objetivos generales

- Ofrecer una visión introductoria a las posibilidades de la Realidad Aumentada (RA) y sus posibilidades como tecnología para la mejora de la vida de las personas.
- Presentar recursos y buenas prácticas en el uso de la RA en el contexto de proyectos sociales y educativos.

Objetivos específicos

- Ofrecer herramientas y metodologías para la creación de proyectos de RA.
- Reflexionar acerca de cómo las posibilidades de enriquecimiento del contexto de la RA pueden acompañar campañas y proyectos de entidades sociales.
- Analizar cómo casos de éxito como Pokemon Go pueden derivar a usos socialmente responsables y de participación ciudadana.



Contenidos del módulo

- **Unidad 1.** Qué es la RA. Características y niveles. Elementos necesarios para disfrutar de una experiencia de RA. ¿Por qué usar la RA en tus proyectos? Usos y experiencias de éxito en la estrategia de las ONG.
- **Unidad 2.** Herramientas para la creación de contenidos de RA con orientación educativa y social.
- **Unidad 3.** Desmontando Pokemon Go: posibilidades de una app que moviliza a 75 millones de personas. El ejemplo de Pokemon Dogs. Tecnología para la vida diaria: RA para la educación, cultura, patrimonio, turismo, transporte y movilidad, salud, accesibilidad y seguridad.
- **Unidad 4.** Tecnología para la vida diaria: RA para la educación, cultura, patrimonio, turismo, transporte y movilidad, salud, accesibilidad y seguridad.
- **Unidad 5.** Creando nuestra propia app de RA. Propuestas: prevención de la violencia de género, el apoyo a los hábitos diarios a personas con dificultades de aprendizaje.
- **Unidad 6.** Creando nuestra propia app de RA. Propuestas: prevención de la violencia de género, el apoyo a los hábitos diarios a personas con dificultades de aprendizaje.
- **Unidad 7.** Reflexionamos acerca de los principios éticos y legales que deben acompañar la RA.
- **Unidad de cierre**



¿A quién va dirigido el módulo?

Profesionales del ámbito socioeducativo en general y de la dinamización de espacios TIC en particular.



Organización del módulo, metodología de trabajo

Duración del módulo

El módulo comenzará el 25/05/2020, la duración total será de 8 semanas. Cada semana se trabajará una unidad de contenido que constará del material de lectura y de las actividades y recursos asociados. **El tiempo de dedicación global estimado es de 41 horas**, con una media estimada de trabajo de **5 horas semanales** de dedicación por unidad. La última daremos paso a la unidad de cierre del módulo.

Módulos, actividades y tareas

El módulo contiene **7 unidades de aprendizaje**, cada una con tres secciones:

- Presentación de la unidad, con los objetivos y la orientación general.
- La guía didáctica donde están descritas paso a paso las tareas que hay que realizar para adquirir los aprendizajes (lecturas, tareas, cuestionarios...)
- Recursos adicionales. Son complementos optativos de conocimiento para profundizar en los aprendizajes de la unidad.

Hay que trabajar cada unidad de manera secuencial, es decir, primero hay que leer los materiales y lecturas atentamente, ya que nos permitirán realizar posteriormente las tareas y actividades especificadas de forma satisfactoria.

De tareas y actividades, habrá de varios tipos, pero por lo general siempre habrá una actividad que será evaluable: documento escrito, tarea individual o de grupo, propuestas de análisis a enlaces o vídeos, cuestionario... y una actividad de discusión o reflexión colaborativa

En la unidad encontrarás también un **cuestionario de autoevaluación** que te permitirá contrastar los avances conseguidos.

Cada unidad de aprendizaje tiene una duración de 1 semana. Es importante respetar el ritmo de trabajo pautado para que el aprovechamiento y la buena marcha del módulo sean idóneos.



Evaluación y certificación

La realización del módulo formativo da acceso a un certificado de aprovechamiento expedido por Fundación Esplai. Para poder obtenerlo hay que cumplir satisfactoriamente los requisitos de evaluación siguientes:

1. **Actividades obligatorias:** haber realizado satisfactoriamente como mínimo el 75 por ciento de ellas. Normalmente hay una actividad obligatoria por unidad formativa.
2. **Participación:** haber contribuido activamente en los espacios comunes de intercambio y reflexión. Estos espacios se concretan en foros de discusión en los que el alumno ha de participar de manera activa.
3. **Conexión:** haber estado conectado a la plataforma al menos un 75% de las horas del curso.
4. **Examen** final de evaluación de conocimientos: es un cuestionario situado en el la Unidad de Cierre, deben responderse correctamente el 75% de las preguntas que contiene.

Los requisitos de evaluación están ampliamente descritos en la unidad de bienvenida del módulo formativo.



Requisitos técnicos y personales

Requisitos personales

Para realizar este módulo se requieren conocimientos y habilidades en el uso del ordenador y un sistema operativo actualizado, así como de un procesador de textos y un navegador.

Es recomendable tener experiencia previa en el uso de espacios digitales de *e-learning* como Moodle.

Requisitos técnicos

Para poder seguir sin problemas el módulo es necesario:

- Disponer de un ordenador con conexión de banda ancha a Internet.
- Tener instalado un procesador de textos, como Word de Microsoft Office o Writer de OpenOffice / LibreOffice.
- Disponer de una dirección de correo electrónico de trabajo.
- Es muy recomendable tener configurado el monitor con una resolución HD ó Full HD.
- Tener instalada una versión actualizada del navegador Mozilla Firefox o Google Chrome.



Tutoría

El equipo de tutores/as está formado por personas expertas en educación, dinamización de las TIC y profesionales del mundo de las nuevas tecnologías. Su principal bagaje es una gran experiencia en el trabajo con los telecentros y espacios TIC.

Durante el desarrollo del módulo tendrás acceso permanente a la persona tutora que te guiará el proceso formativo y responderá a todas las cuestiones que el desarrollo del módulo formativo plantee.