

TECNOLOGÍAS PARA REALIDAD AUMENTADA Y VIRTUAL: CONTEXTOS EDUCATIVOS Y FORMATIVOS

Sebastiano Nucera

Universidad de Mesina (Italia)

snucera@unime.it

Abstract

La idea que impregna este trabajo es resaltar cómo los procesos educativos y de difusión del conocimiento parecen estar desbordados por el proceso de digitalización y esto se convierte en un objeto de estudio de profundo interés no sólo desde una perspectiva sociológica sino también pedagógica, psicológica, antropológica y filosófica.

Se ha demostrado que el entretenimiento educativo no funciona debido a los límites intrínsecos de propia estrategia (Buckingham, 2003; Gui, 2019) y, de manera más general, debido la falta de educación mediática adecuada y específica. Los campos de aplicación de la realidad virtual (VR) y aumentada (AR), por ejemplo, son un gran tema para analizar cómo funcionan los procesos de ubiquitinación, que afectan a los contextos de formación, pueden ser considerados el primer paso hacia una actitud humana hiper-formativa a través de las tecnologías.

Así, dentro de la progresiva digitalización de las agencias educativas y del conocimiento, las tecnologías móviles y vestibles de realidad aumentada y virtual se convierten en una nueva forma de transmisión de contenidos estructurados de manera que se incremente la usabilidad y la ergonomía de la misma tecnología dentro de ecologías de significación en las que los usuarios comparten, cooperan y construyen sus propios caminos cognitivos.

Palabras clave: Realidad Aumentada, Realidad Virtual, Tecnologías, Contextos Formativos, Aprendizaje