



Primer Encuentro Latinoamericano de Investigación Educativa y del Saber Pedagógico Ciudad de México 20 al 22 de junio de 2019

Título: Nos desplazamos, conocemos y aprendemos jugando

Eje temático 5: Investigación en lenguajes (lógicos, simbólicos e históricos), comunicación y mediaciones tecnológicas

Modalidad de participación: Ponencia

Facultad de Arte y Diseño – Universidad Nacional de Misiones

Autores: María Alejandra Camors; alecamors@gmail.com

Marcos Javier Ferro; ferromarcosjavier@gmail.com

Yesica Soledad Núñez; yesi1903@gmail.com

Johana Vanesa Videla; johividela@hotmail.com

Red: REDINE

RESUMEN

Desde el proyecto de investigación “Cultura Multimedial en educación. Dispositivos pedagógicos en acción”, desarrollado en la Facultad de Arte y Diseño de la Universidad Nacional de Misiones, surge el interrogante acerca de cómo abordar las prácticas discursivas y los modos en que son apropiadas, leídas y resemantizadas por los sujetos desde el campo de la investigación-acción. En este sentido, y en busca de insumos que permitiera dar respuesta a estos interrogantes, se diseñó un dispositivo pedagógico, a partir de la exploración de recursos y espacios posibles de convertirse en potenciales generadores de situaciones de aprendizajes. Con el objetivo de conocer cómo la cultura multimedial tensiona las prácticas de enseñanza y de aprendizaje, el proyecto sigue una línea metodológica de investigación-acción.

Esta ponencia, pone de manifiesto la experiencia de la puesta en marcha del primer dispositivo pedagógico, diseñado por el equipo de investigación, en el marco de un evento transmedia, desarrollado en la Provincia de Misiones, que convocó a miles de jóvenes y adolescentes.

Este dispositivo pedagógico se basaba en un juego de realidad aumentada, y la utilización de varias aplicaciones móviles, entendidas como mediaciones tecnológicas, que proponen otras formas de ser y estar en el mundo, lo que conlleva a nuevas formas de conectarnos con el saber, permitiendo el abordaje de diferentes campos de conocimiento y, a su vez, la exploración de los procesos de aprendizaje que ocurren en situaciones de enseñanza potenciados por el uso de recursos multimediales.

PALABRAS CLAVE

Aplicaciones móviles, Cultura Multimedial, Dispositivos Pedagógicos.