7ª Sesión | 14 - Dec (18:30 - 20:30)

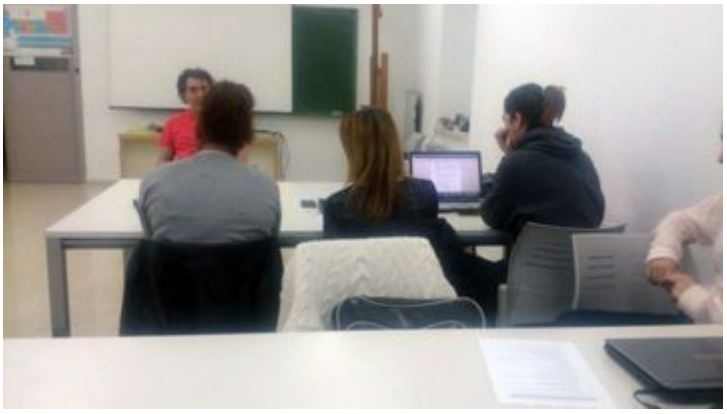
## Novas tecnoloxías, creatividade e educación - Horacio González Diéguez

16:30, comeza a clase na que se realizará unha dinámica en dúas partes. Primeiro traballaremos os conceptos de social learning, e-learning, m-learning e embodiment e segunda, xa cara o final, imos realizar un proxecto educativo.

En primeiro lugar dividimos a aula en catro grupos en relación a eses catro conceptos educacionais  e marcamos un tempo de 45 minutos para a búsqueda de información sobre cada un deles.

Un vez feita a búsqueda cada grupo organizou unha presentación para explicar ao resto dos compañeiros en que consistía o social learning, e-learning, m-learning e embodiment:

**Social learning**



Aprendizaxe por observación. Aplicacións de redes sociais na educación. É moi importante a rede persoal de aprendizaxe. pode ser de gran utilidade aínda que sexa educación non formal.

**E-learning**

Aprendizaxe electrónico. É o máis antigo dos catro modelo. Está baseado na educación a partir de tódolos elementos electrónicos. pode sr educación formal ou non. Existen gran número centros e empresas que ofertan gran variedade de cursos online. Presenta vantaxes, pero tamén algúns inconvenientes.

**M-learning**

Aprendizaxe electrónico por dispositivo móbil (inhalámbricos). Ao igual que o anterior ten vantaxes e inconvenientes. amosamos algunhas propostas como vídeos de animación, dicionario de internet, blogs, audioapuntes. Hoxe en día xa existen Apps relacionadas con este concepto.

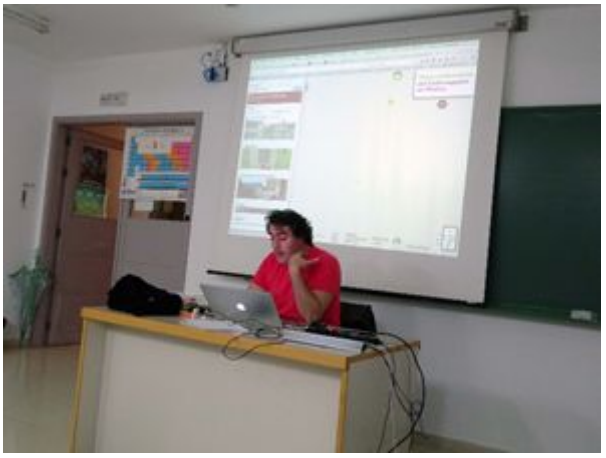
**Embodiment**

Relación mente-corpo como elemento de unión para o aprendizaxe. Non hai distinción entre mente e corpo, senón que están vinculados. Actualmente a neurociencia está demostrando este concepto

17:30. Tras as exposición comezamos a falar sobre aspectos como o Tate modern en Londres (importante exemplo de M-learning). E vimos un vídeo sobre Canvas. Unha metodoloxía sobre modelos de negocio. Reparte folla de forma individual para crear un proxecto de negocio en función dos conceptos elexidos. Nese momento o E-learning quedou eliminado pois non tiña ningún alumno para ese concepto.

17:55 Pausa

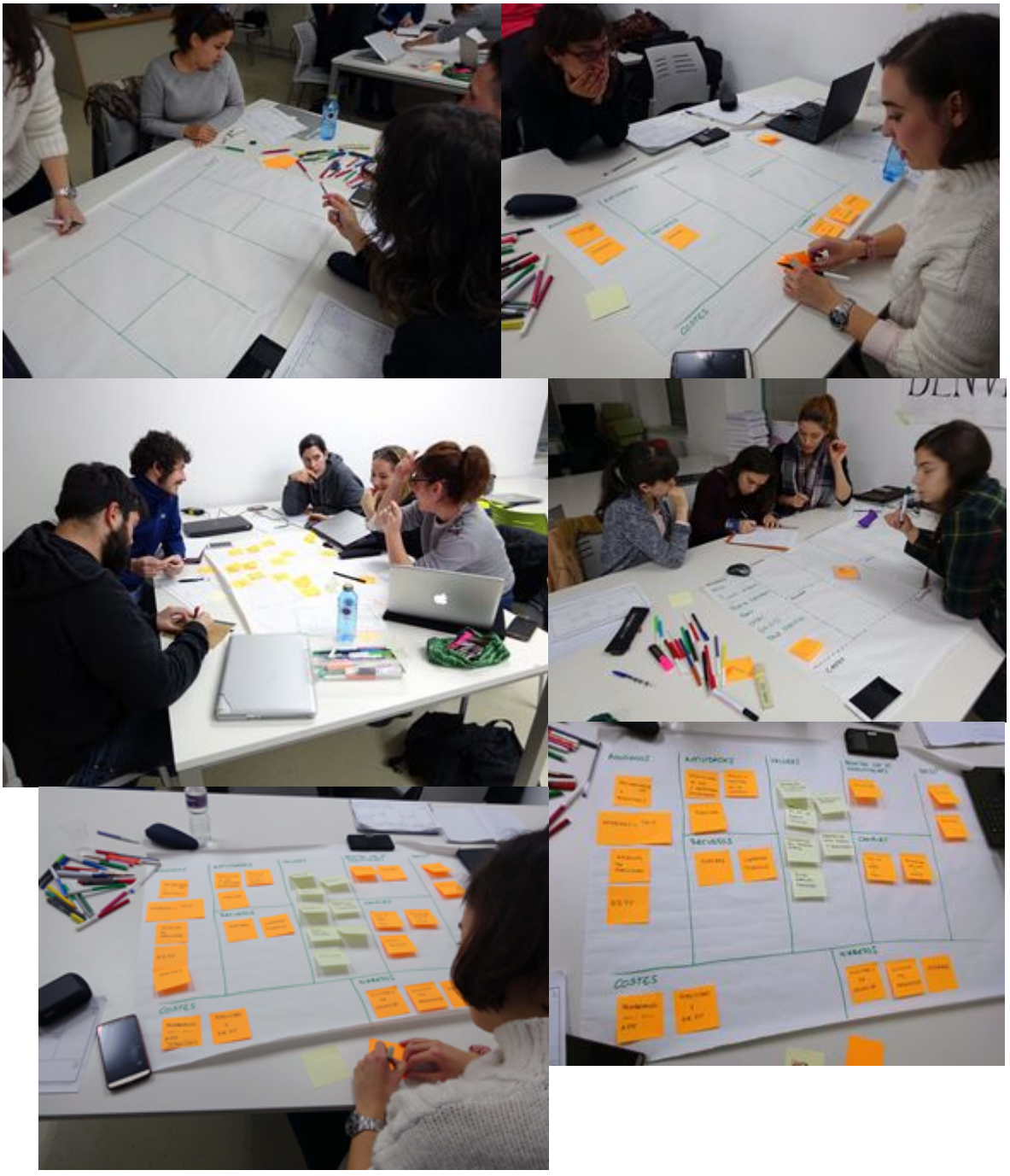
18:10. Retomamos a clase e  comeza a falar sobre diferentes proxectos de negocio baseados nestes conceptos



- A radio novela de Janet Cardiff con Notours para vincular sons a cada área.
- Unity, como plataforma para programar videoxogos. Geolocalizador de media.
- Comentou sobre unha plataforma sobre o exilio en México realizada aquí en Pontevedra . para recuperar memoria histórica.

18:30 Reunificamos a clase en tres grupos para traballar cos conceptos M-learning, Social learning e Embodiment, nun primeiro momento traballamos individualmente nun proxecto de empresa educativa en función do concepto elixido.

19:00 Facemos a posta en común dentro do grupo para comezar a realizar un modelo de negocio empresarial educativo grupal. Para clarificar e ordenar os diferentes factores a ter en conta para levar a cabo a nosa empresa educativa facemos un panel de conceptos baseado na fotocopia que empregamos para desenvolver o proxecto empresarial individual.



20:00 Na derradeira media hora de clase cada un dos grupos expuxo ao resto da clase as súas ideas sobre proxectos empresariais baseados nos conceptos de aprendizaxe. O grupo Embodiment deseñou unha empresa chamada VirtualTec a cal crearía un software de interacción virtual coa realidade pola que os usuarios poderían debuxar no espazo, o grupo M-learning creou unha empresa baseada nunha aplicación mediante a cal os artistas emerxentes se darían a coñecer, e o grupo Social learning deseñou unha escola de artes baseada na ensinanza presencial, talleres e virtual.