

PROGRAMA AUMENTA.ME EDU AMÉRICA 2016

8:30 – 9:00 Inauguración de la Jornada (Raúl Reinoso, Silvia Margarita Baldiris y Francesc Nadal)

Presenta: Víctor Valdelamar García

Comunicaciones abiertas 1				
No.	Horario	Lugar	Título	Ponentes
1	9:00 AM - 10:30 AM	Auditorio Cedesarrollo	"Posibilidades y usos de la realidad aumentada en educación"	Raúl Reinoso
2			"Realidad aumentada para el aprendizaje patrimonial"	Raynel Mendoza
3			"Cuetaya: Tierra de Colores" Juego de mesa con realidad aumentada, que aportar a los procesos educativos de apropiación de costumbres y valores de las familias Paeces"	Carmen Lorena López, Jairo Chate
4			"Visibilización de los objetos arqueológicos y antropológicos de la étnica Zenú en espacios arquitectónicos"	María Angélica García, Claudia Lengua, Alfredo Otero.

Comunicaciones abiertas 2				
No.	Horario	Lugar	Título	Ponentes
1	11:00 AM - 12:30 AM	Auditorio Cedesarrollo	"Realidad aumentada y desórdenes del aprendizaje"	Carlos Enrique Ortiz
2			"El viaje de Illargonauta: Las aventuras de un proyecto educativo con realidad aumentada"	Francesc Nadal
3			"Una aventura por el Cauca: Un juego con realidad aumentada para explorar la riqueza del departamento"	Socorro Hurtado
4			"Kinect y Scratch para la creatividad"	Javier Garzón

Comunicaciones abiertas 3				
No.	Horario	Lugar	Título	Ponentes
1	2:30 PM - 4:00 PM	Auditorio Cedesarrollo	"Metodología de diseño de app con realidad aumentada para promover la capacidad de visualización en ciencias"	Sonia Pino, Humberto Vergara.
2			"La educación mediada por realidad aumentada: experiencias en Panamá"	Erick Miranda
3			"Neurotecnología con realidad aumentada aplicada a la educación"	Carlos Enrique Fernández

TALLERES AUMENTAME 2016

Talleres Aumentame - Cedesarrollo					
No.	Horario	Fecha	Lugar	Tutor	Título del Taller
1	4:30 PM - 6:30 PM	31/08/2016	Salón D301	Francesc Nadal	Google Cardboard, Realidad Virtual al alcance de tod@s
2			Salón D303	Raúl Reinoso	Aumentaty, un kit de herramientas de Realidad Aumentada para educación
3			Salón de CLEI	Silvia M. Baldiris, Juan José Baldiris	Chromville, creatividad, Realidad Aumentada y storytelling
4			Sala de Sistemas E105	Javier Garzón	Programando el mundo físico con Scratch y Kinect