

Co-laboratorio de innovaciones educativas

Propósitos

 Promover la colaboración entre grupos de experimentación tecno-educativa para generar redes de desarrolladores de aplicaciones educativas. Acompañamiento y soporte para que docentes y estudiantes universitarios generen estrategias y recursos propios para entornos físicos, mixtos y virtuales.

Antecedentes

- REMIAM (Aprendizaje móvil) CICESE, UADY, Tecnológico de Zamora, Laboratorio de Mlearning de la UAEM Valle de Chalco, laboratorio de aprendizaje móvil del Tecnológico de Chihuahua
- Imagina, Laboratorio de Cibercultura, UDGVIRTUAL

Experimentación, incubación y desarrollo

- Aplicaciones educativas para dispositivos móviles
- Videojuegos
- Narrativas transmedia
- Simuladores
- Realidad aumentada

Actividades

- Seminario permanente: exposición de proyectos de los grupos asociados
- **Semillero**: puesta en común de necesidades educativas e ideas de aplicaciones tecnológicas.
- Repentinas con retos educativos
- Movilidad interinstitucional: servicio social, prácticas profesionales
- Formación interdisciplinaria a través de microtallers

Microtalleres

 Brindar un espacio para la vivencia creativa partiendo de situaciones de colaboración intensivas para la generación de innovaciones educativas.





Algunos talleres realizados en Imagina

- Estrategias y herramientas colaborativas
- Formación basada en fabricación digital
- Producción de videotutoriales
- Uso de mapas mentales para colaboración grupal
- ¿Qué hace a un juego ser juego?
- Infografía como recurso multimedia
- Programación para no programadores
- Aumentando realidad

Estancias, visitas, experimentación en redes

 Colaborar con otros centros y redes de investigación en México y América Latina aportando los resultados de investigación empírica, desarrollo de entornos virtuales de experimentación y uso de observatorios sobre innovación social y educativa.