

Explorando el diseño háptico encarnado en la XR desde la epistemología de la escuela de Santiago

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.144.g311

La realidad mixta (MR, también conocida como XR) se refiere a la fusión de los mundos real y virtual para crear entornos integrados que incorporan elementos, herramientas y objetos físicos y digitales. Estos entornos pueden ser especialmente poderosos dentro de los contextos de aprendizaje, ya que pueden ayudar a los alumnos a participar en investigaciones en el mundo real. También permiten la creación de entornos híbridos inmersivos en los que se combinan experiencias y objetos virtuales y reales. Aunque las tecnologías digitales inmersivas proporcionan muchas posibilidades únicas y poderosas dentro de la XR, el papel de los elementos hápticos físicos no digitales dentro de estos contextos a menudo se ha descartado. Esto es a pesar de que la tecnología háptica y no digital muestra un gran potencial para complementar y mejorar el significado de las experiencias educativas XR. En este contexto, la investigación emergente está comenzando a establecer cómo los conceptos biológicos de autopoiesis, encarnación y puesta en acto de la Escuela de Cognición de Santiago pueden mejorar los procesos de aprendizaje encarnados dentro de la educación XR. La incorporación de principios de la epistemología de la escuela de Santiago en el diseño de las experiencias de XR anima a los alumnos a interactuar con el mundo, al mismo tiempo que "se vuelven con el mundo" en un movimiento experiencial circular. Los enfoques incorporados y activos para diseñar experiencias hápticas de aprendizaje de XR pueden facilitar la creación de experiencias de aprendizaje tangibles, auténticas, prácticas y autodeterminadas (es decir, heurística) con posibilidades que operan como un ecosistema de aprendizaje expansivo. Aquí exploramos cómo la escuela de Santiago ofrece una forma para que los educadores y diseñadores de aprendizaje desarrollen mejor los componentes

hápticos y sensoriales del aprendizaje XR a través de los conceptos de encarnación y puesta en acto. Además, la cognición incorporada en el proceso de "experiencia" dentro de los entornos XR puede relacionarse y comprenderse a través de las visiones del mundo indígenas, que se basan más en una relación experiencial corporal y sensorial con el mundo. Dentro del Sur global, vemos la necesidad de unir las perspectivas indígenas, por ejemplo, las cosmovisiones maoríes en el caso de Aotearoa, Nueva Zelanda, con epistemologías del sur como la escuela de Santiago. Esto se debe a que, desde un punto de vista occidental, los conceptos indígenas pueden ser difíciles de visualizar o fundamentar, pero la escuela de Santiago puede ofrecer un puente para comprender estas perspectivas dentro de contextos multiculturales como Aotearoa. También existe una necesidad apremiante de establecer una nueva comprensión de nuestras relaciones críticas con la naturaleza en el Antropoceno, y las perspectivas indígenas surgidas a través de la escuela de Santiago pueden ofrecer esto dentro de nuevas formas de aprendizaje como la XR. Esta presentación ofrece una contribución al campo del diseño de educación XR a través de la introducción de algunas formas novedosas de Arte + Ciencia, mapeo sensorial y diseño de aprendizaje háptico para expandir el alcance y la comprensión de esta área emergente de investigación educativa y basada en la práctica. El compromiso con formas incorporadas de aprendizaje conectadas con las cosmovisiones indígenas puede permitir que se formen conexiones más profundas entre los alumnos y los contextos en los que se lleva a cabo el aprendizaje. Postulamos aquí que las nociones de personificación y puesta en escena de la escuela de Santiago son propicias para acceder y hacer surgir cosmologías indígenas dentro de la educación XR.