



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LA PLATA

Diseño y desarrollo de herramientas y entornos digitales para escenarios educativos híbridos

Sanz Cecilia, Madoz Cristina, Gorga Gladys, Gonzalez Alejandro, Zangara Alejandra, Iglesias Luciano, Ibáñez Eduardo, Violini Lucía, Fachal Adriana, Archuby Federico, Abásolo María José, Manresa-Yee Cristina, Pesado Patricia

(csanz, cmadoz, ggorga, agonzalez, li, eibanez, lviolini, farchuby, mjabasolo, ppesado)@lidi.info.unlp.edu.ar, alejandra.zangara@gmail.com, afachal@hotmail.com, cristina.manresa@uib.es

Contexto

Este sub-proyecto denominado "Metodologías y herramientas para la apropiación de tecnologías digitales en escenarios educativos híbridos" forma parte del proyecto titulado "Metodologías, técnicas y herramientas de Ingeniería de Software en escenarios híbridos. Mejora de proceso" (período 2018-2021), perteneciente al Instituto de Investigación en Informática LIDI, de la Facultad de Informática de la Universidad Nacional de La Plata y acreditado por el Ministerio de Educación de la Nación.

Objetivos

Investigar, desarrollar e innovar en el área de tecnologías digitales para escenarios educativos. Como parte de estos objetivos se estudian metodologías y herramientas para el diseño y desarrollo de diferentes sistemas de interés para escenarios educativos, en los que se entran diferentes dispositivos, contextos, formas de acceso y dinámicas de trabajo

Ejes Temáticos / Líneas de I+D+I / Resultados obtenidos

EJES	LÍNEAS I+D+I	RESULTADOS
<p>DISEÑO Y DESARROLLO DE ENTORNOS PARA EL ESCENARIO EDUCATIVO. MATERIALES HIPERMEDIALES PARA EL ESTUDIO, CON DIFERENTE GRANULARIDAD Y PARADIGMAS.</p>	<p>Entornos digitales para la mediación de procesos educativos. Integración de nuevas funcionalidades y formas de acceso a estos espacios, trazabilidad de las actividades, estándares. Estrategias para el diseño e implementación de estos tipos de entornos.</p> <p>Materiales educativos digitales. Metodologías para su diseño y producción. Objetos de aprendizaje. Multimedia e hipermedia en escenarios educativos. Nuevos entramados de medios, soportes y lenguajes.</p> <p>Integración de TIC en procesos educativos. Hibridación de las modalidades educativas. Diseño de MOOC.</p>	<p>IDEAS</p> <p>DESARROLLO</p> <p>PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN</p> <p>CARICITY</p> <p>UNIVERSIDAD</p>
<p>MEDIACIÓN Y SEGUIMIENTO DE ACTIVIDADES COLABORATIVAS EN ESCENARIOS EDUCATIVOS, CON INDICADORES Y VISUALIZACIÓN DEL PROCESO SUBYACENTE</p>	<p>Trabajo colaborativo mediado por TICs. Autorregulación y capacidades metacognitivas como factores claves para su desarrollo. Conceptualización, análisis y desarrollo de software y metodologías. Actividades colaborativas aprovechando dispositivos móviles.</p>	<p>ANÁLISIS Y DESARROLLO DE MANIFIESTOS PARA FAVORICIZAR LA BUENA SOLUCIÓN, LA INNOVACIÓN Y EL MANEJO DE LA ASISTENCIA</p>
<p>CREACIÓN DE JUEGOS SERIOS EDUCATIVOS CON DIFERENTES PARADIGMAS DE INTERACCIÓN QUE COMBINAN EL MUNDO FÍSICO Y DIGITAL</p>	<p>Juegos Serios con diferentes paradigmas de interacción (interacción tangible, realidad aumentada, realidad virtual). Metodologías para su creación.</p>	<p>JUEGOS SERIOS</p> <p>DESARROLLO DE LA METODOLOGÍA DIJS</p> <p>INNOVATICA</p>

Formación de Recursos Humanos

Dirección de: becas, tesis de doctorado y de maestría, trabajos finales de especialización y tesinas de grado.

- 4 tesis de maestría
- 1 trabajo de especialización
- 1 tesina de grado
- Tesis, trabajos y tesinas en curso.

Se destaca la tesis de maestría en TIAE titulada "Metodologías de diseño y desarrollo para la creación de juegos serios digitales" (Archuby et al., 2020).

Proyectos vinculados





UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA

Metodologías de diseño y desarrollo para la creación de juegos serios digitales

Tesista: Archuby Federico Héctor

Directora: Sanz Cecilia - Manresa Yee Cristina

Carrera: Maestría en Tecnología Informática Aplicada en Educación

Unidad académica: Facultad de Informática, Universidad Nacional de La Plata

Fecha de exposición: 28 de Septiembre de 2020

farchuby@lidi.info.unlp.edu.ar

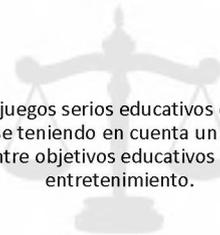
csanz@lidi.info.unlp.edu.ar

cristina.manresa@uib.es

Motivación



A la hora de desarrollar un juego se deben tener en cuenta cómo sus componentes (historia, mecánicas...) aportan a la hora de lograr el objetivo de entretener al jugador.



Los juegos serios educativos deben crearse teniendo en cuenta un balance entre objetivos educativos y de entretenimiento.



El diseño instruccional aporta para alcanzar los objetivos educativos de un juego serio.

Aportes de la tesis



Líneas de I+D futuras

- Sugerir nuevos componentes alternativos a los ya propuestos por DIJS, en función del contexto y según las recomendaciones realizadas por los expertos
- Realizar nuevas pruebas y evaluaciones a la metodología para diferentes contextos
- Desarrollar un framework que permita asistir en la aplicación de la metodología