

## Facultad de Informática

### **JUEGO SERIO COMO ACTIVIDAD DE AUTOEVALUACIÓN DE LOS ALUMNOS Y SU INTEGRACIÓN CON UN ENTORNO VIRTUAL DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE**

Archuby Federico Héctor

Sanz Cecilia (Dir.), Pesado Patricia (Codir.)

Instituto de Investigación en Informática LIDI (III-LIDI), Facultad de Informática, UNLP-CIC..

[farchuby@lidi.info.unlp.edu.ar](mailto:farchuby@lidi.info.unlp.edu.ar)

**PALABRAS CLAVE:** Juegos Serios, Dispositivos Móviles, Autoevaluación.

En el plan de trabajo de la beca se establece el objetivo general de investigar las posibilidades de los juegos serios móviles en educación y de su integración con los entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje (EVEA) para favorecer la autoevaluación de los alumnos en procesos educativos. Además, se proponen los siguientes objetivos específicos: (1) estudiar las potencialidades de los juegos serios (en particular móviles) en procesos educativos, (2) analizar experiencias de utilización de juegos móviles en educación, (3) investigar herramientas que permitan el desarrollo de juegos serios móviles, (4) realizar un desarrollo de un juego serio orientado a la autoevaluación de los alumnos, (5) integrar el juego serio desarrollado al EVEA IDEAS a partir de su módulo de autoevaluación, (6) analizar la usabilidad de juego desarrollado y de la integración realizada.

Hasta el momento se realizaron avances sobre revisiones bibliográficas sobre la temática de juegos serios haciendo énfasis en dos aspectos. Por un lado, se hizo foco en aquellos juegos serios pensados para realizar algún tipo de evaluación de los alumnos, y en la forma en que realizan dicha evaluación. Por el otro lado, se están analizando trabajos en donde se especifican diferentes frameworks utilizados en la producción de juegos serios en sus diferentes etapas, como pueden ser el diseño, el desarrollo o las pruebas de validación.

También se realizaron avances con respecto a la integración del juego serio llamado Desafiate con IDEAS. En una versión previa del juego, producto de la tesina de grado realizada para la Licenciatura en Sistemas, la integración se realizó con una versión de prueba del EVEA, pero hoy en día, Desafiate se encuentra integrado con la versión que se está utilizando actualmente en la Facultad de Informática. La relación con el EVEA es una parte importante de Desafiate, ya que es de ahí de donde se obtienen las preguntas y las aventuras que le son mostradas al usuario. Actualmente se encuentra en desarrollo la incorporación de monedas dentro del juego que luego serán utilizadas en una nueva funcionalidad de desafíos entre usuarios compañeros de curso. El objetivo de esta funcionalidad es el de generar motivación en base a la competencia entre compañeros. A su vez, se planificó como se compartirá la información generada a través de los desafíos hechos con IDEAS. Esta funcionalidad surgió a partir de las sesiones realizadas con alumnos y docentes. Por último, a medida que se realiza el desarrollo de Desafiate, se genera la documentación necesaria para facilitar el desarrollo de nuevas herramientas o el agregado de nuevos elementos (como pueden ser nuevas islas) al juego de forma ágil.

### **INTERACCIÓN TANGIBLE EN ESCENARIOS EDUCATIVOS. DISEÑO DE UNA HERRAMIENTA DE AUTOR PARA LA CREACIÓN DE ACTIVIDADES EDUCATIVAS BASADAS EN INTERACCIÓN TANGIBLE**

Artola Verónica

Sanz Cecilia (Dir.), Pesado Patricia (Codir.)

Instituto de Investigación en Informática LIDI (III-LIDI), Facultad de Informática, UNLP-CIC..

[veroartola@gmail.com](mailto:veroartola@gmail.com)

**PALABRAS CLAVE:** Interacción tangible, Tecnología aplicada en educación, Interacción Persona-Ordenador.

En el plan de trabajo de la beca se establece, como objetivo general, investigar sobre la interacción tangible en el escenario educativo y desarrollar tecnología basada esta forma de interacción para su aplicación en procesos de enseñanza y aprendizaje. Como Objetivos

particulares de plantean investigar diferentes paradigmas de interacción persona-ordenador, componer un estado del arte en relación a las interfaces de interacción tangible en el escenario educativo, estudiar buenas prácticas por parte de diseñadores y docentes que estén