

Entornos y tutores virtuales en UNNOBA.

Introducción

Las tecnologías avanzan y el reto de los educadores se transfiere en cómo poder hacer uso de ellas para llegar a conquistar la atención de sus alumnos, de la mejor manera posible. Este trabajo se centra en los entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje (EVEA que permiten a los docentes interactuar con los estudiantes para llevar a cabo distintas actividades con un objetivo en común, de manera sincrónica o asincrónica, y los Entornos Virtuales 3D (EV3D), que integran conceptos utilizados en la Web e ideas del mundo real, para mostrar la información de una forma más atractiva, simulando espacios físicos, reales o no, donde los usuarios pueden interactuar entre sí en tiempo real. Ambos entornos se convierten en escenarios propicios para el aprendizaje, en los que los alumnos pueden explorar, conocer a otros, socializar, participar en actividades individuales y grupales, etc.

Objetivos

El objetivo es definir estrategias pedagógicas para la utilización de avatares en Mundos Virtuales 3D y la implementación de una actividad colaborativa utilizando dicho entorno. Se espera poder lograr la conexión de ambos entornos: el EV3D y UNNOBA Virtual.

Metodología

Se indagará sobre la definición, utilización y función pedagógica de los avatares en el contexto universitario, su incorporación en carreras de informática y las estrategias de comunicación para los mismos. Se realizará una prueba piloto en el EV3D, una encuesta a docentes y se definirán estrategias para la utilización de los avatares.

Autores

Tamara Ahmad; Claudia Russo; Nicolás Moretti; Juan Pablo Tessore.

{tamara.ahmad, claudia.russo, nicolas.moretti, juanpablo.tessore}@itt.unnoba.edu.ar

Instituto de Investigación y Transferencia en Tecnología (ITT) - Centro Asociado a la Comisión de Investigaciones Científicas de la Provincia de Buenos Aires (CIC).

Resultados

Si bien no se logró la conexión formal de ambos EVEA, se planteó la utilización de los mismos por separado, sincronizados por actividades paralelas para fomentar el trabajo colaborativo. Se realizaron varias pruebas piloto exitosas. Las mismas fueron desarrolladas en la asignatura "Análisis y diseño de sistemas" con resultados positivos.



Clase virtual en el EV3D.

Conclusiones

Dado el impacto positivo de las experiencias realizadas, se espera poder definir las estrategias para la utilización de avatares en el desarrollo de actividades colaborativas dentro de los EVEA utilizados en la UNNOBA; pudiendo presentar los avances de la investigación en futuros congresos y publicaciones.