

APORTES A LA TRANSFORMACION DE LA EDUCACIÓN DIGITAL. USABILIDAD E INTERACCIÓN INMERSIVA CON TECNOLOGÍAS INFORMÁTICAS EMERGENTES

Sosa Mabel, Digión Leda, Maldonado Ivanna, Silva Carmen, Velázquez Isabel
Facultad de Ciencias Exactas y Tecnologías, UNSE



Contexto: el proyecto de investigación propone diseñar y desarrollar herramientas informáticas inmersivas, que respondan a las demandas de los contextos educativos en permanente transformación, integrando los principios de usabilidad, interacción y UX.

Objetivo: Diseñar y evaluar un sistema interactivo que integre principios de usabilidad, interacción y experiencia de usuario inmersiva, para la mejora del aprendizaje en contextos educativos.

Líneas de investigación y resultados esperados:

- Estado del arte sistematizado sobre usabilidad, interacción y experiencia de usuario inmersiva en educación.
- Marco de referencia que articule dimensiones tecnológicas, metodológicas y educativas para la creación de herramientas informáticas que den soporte a experiencias de aprendizaje inmersivas.
- Prototipo funcional que materialice el modelo conceptual en un entorno educativo concreto.
- Resultados empíricos a partir de pruebas con usuarios, que evidencien efectividad del aprendizaje inmersivo y posibles mejoras en la motivación, comprensión y construcción del aprendizaje.
- Conjunto de buenas prácticas para el diseño e implementación de herramientas inmersivas en instituciones educativas.

