

Investigaciones emergentes sobre tecnologías digitales en escenarios educativos

Sanz Cecilia, Artola Verónica, Gonzalez Alejandro, Zangara Alejandra, Iglesias Luciano, Ibáñez Eduardo, Violini Lucía, Fachal Adriana, Del Gener Aldana, Abásolo María José, Dieser Paula, Coma-Roselló Teresa, Handula Lorenzo, Lombardo Sabrina, Segovia Maite, Pesado Patricia.

{csanz, vartola, agonzalez, eibanez, lviolini, aldanamdg, mjabasolo, li, ppesado}@lidi.info.unlp.edu.ar,
{alejandra.zangara, paula.dieser, lorenzohandula, maitesegovia.a}@gmail.com
afachal@hotmail.com, tcoma@unizar.es, sabrina.lombardo@alu.ing.unlp.edu.ar

Contexto

Este subproyecto denominado “Creación de tecnologías digitales para el escenario educativo” forma parte del proyecto titulado “Diseño, desarrollo y evaluación de sistemas en escenarios híbridos para áreas clave de la sociedad actual: educación, ciudades inteligentes y gobernanza digital” (2023-2026), perteneciente al III-LIDI (Facultad de Informática - UNLP) y acreditado por el Ministerio de Educación de la Nación.

Objetivos

Abordar temas críticos para la transformación digital en el escenario educativo, desde la creación de metodologías para la mediación de diferentes procesos hasta el desarrollo de tecnologías digitales concretas.

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

<p>Entornos digitales para mediación de situaciones educativas</p> <ul style="list-style-type: none"> Funcionalidades y formas de acceso, trazabilidad de las actividades, estándares. Estrategias para el diseño e implementación. Potencialidades y barreras en la integración de Inteligencia Artificial. 	<p>Materiales educativos digitales y actividades interactivas.</p> <ul style="list-style-type: none"> Metodologías para su diseño y producción. Objetos de aprendizaje. Multimedia e hipermedia en escenarios educativos. Nuevos entramados de medios, soportes y lenguajes. Estándares. 	<p>Integración de tecnologías digitales en procesos educativos.</p> <ul style="list-style-type: none"> Hibridación de las modalidades educativas. Diseño de MOOC. E-actividades. Actividades transmedia.
<p>Inteligencia Artificial (IA) en Educación.</p> <ul style="list-style-type: none"> Investigación en prácticas educativas con herramientas de IAG. Creación de un chatbot asistente para el entorno IDEAS. 	<p>Gamificación y juegos serios educativos con diferentes paradigmas de interacción.</p> <ul style="list-style-type: none"> Metodologías para su creación. Objetos activos. 	<p>Trabajo colaborativo mediado por tecnologías digitales y su seguimiento.</p> <ul style="list-style-type: none"> Mirroring. Herramientas para promover autorregulación y desarrollo de capacidades metacognitivas. Conceptualización, análisis y desarrollo de software y metodologías. Actividades colaborativas aprovechando dispositivos móviles.
<p>Computación afectiva en entornos digitales para el escenario educativo.</p>	<p>Diseño de actividades educativas con diversas tecnologías</p>	<p>Formación de recursos humanos en Informática.</p> <ul style="list-style-type: none"> Alfabetización digital, pensamiento computacional. Desarrollo de empatía y resiliencia académica en estudiantes.

Formación de Recursos Humanos

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

- 2 tesis doctorales finalizadas + 1 entregada para evaluación
- 2 tesis de maestría entregadas y en evaluación
- 2 trabajos de especialización finalizados + 1 en evaluación

Proyectos vinculados