

CONTEXTO

La investigación corresponde al proyecto denominado “Materiales Educativos Digitales y Tecnologías Disruptivas. Diseño, Desarrollo y Aplicación en los Contextos Educativos Emergentes” (PI-UNRN 40-C-876), financiado por la Universidad Nacional de Río Negro. El mismo, inició en 2021 en el Centro Interdisciplinario de Estudios Sobre Derechos, Inclusión y Sociedad (CIEDIS) siguiendo la metodología de investigación-acción participativa [1], con la intención de realizar aportes y transferencias concretas de la investigación a los niveles educativos medio y superior, y a las disciplinas específicas a las que está vinculado el equipo de investigación. Actualmente el proyecto se encuentra en etapa de finalización.

OBJETIVOS

General

Producir conocimiento sobre el diseño, desarrollo y aplicación de Materiales Educativos Digitales (MED) que incluyan tecnologías disruptivas.

Específicos

- Revisar referencias teóricas y analizar antecedentes sobre interacción persona-ordenador (IPO), y el uso de tecnologías disruptivas en contextos de enseñanza y aprendizaje.
- Estudiar metodologías de diseño de MED que incluyan tecnologías disruptivas, y puedan utilizarse en experiencias educativas en diferente formato
- Aportar al desarrollo de metodologías para el diseño, desarrollo e integración de MED que incluyan tecnologías disruptivas como la RA y la RV, en situaciones específicas
- Diseñar, desarrollar y evaluar experiencias de uso de MED que incluyan tecnologías disruptivas principalmente RA y RV en situaciones educativas concretas.

EXTENSIÓN Y TRANSFERENCIA

En el último año se diseñaron e implementaron propuestas formativas y de comunicación:

- “Taller de robótica enseñanza y el aprendizaje en la formación técnica agropecuaria” (Res. UNRN N°1170/2023). Se lleva adelante en una institución técnica del sur de la prov. de Buenos Aires.
- “Estrategia Lúdica en el Aula”, busca darle continuidad a la propuesta de desarrollo del pensamiento computacional en el último ciclo de nivel primario, a través del juego de mesa JAM, de producción local [2].

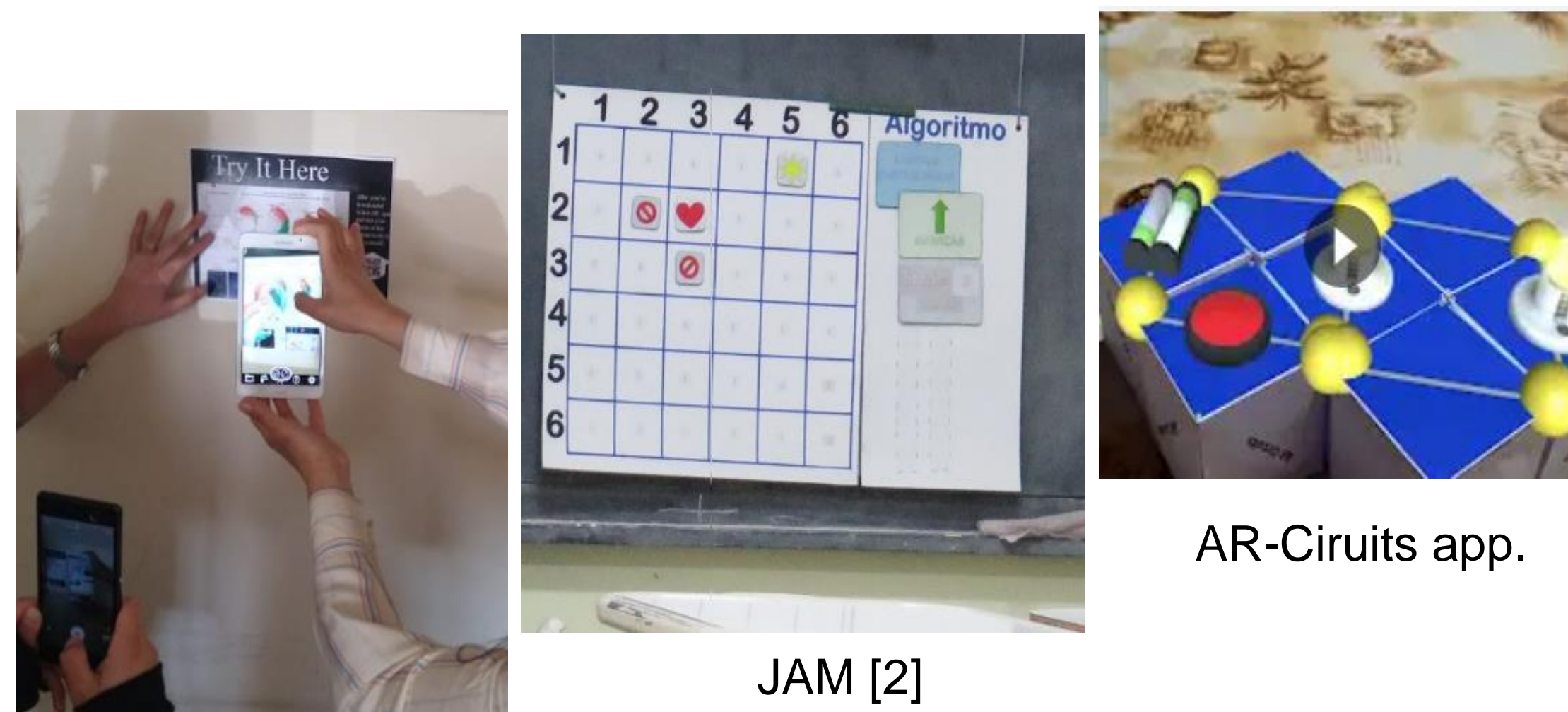
Por último participamos en la convocatoria de Agencia PICTO-2023 Patagonia Norte con una propuesta sobre Infancias y adolescencias en tiempos de tecnologías disruptivas. y a la convocatoria PI de UNRN (2024)

RESULTADOS

En este último tramo del proyecto se ha avanzado en:

1. Análisis de un cuestionario aplicado en 2022 a los docentes de las 3 sedes académicas de la UNRN (Andina, Valle Medio y Alto Valle, y Atlántica), que recupera información sobre las representaciones docentes en cuanto a enseñanza con TIC en el contexto de la institución
2. Análisis de experiencias de uso de tecnología mHealth como recursos complementarios en actividades de evaluación, promoción y educación postural con docentes y estudiantes de la Lic. en Kinesiología.
3. Dictado de un seminario de posgrado: “*Tecnologías Disruptivas en los contextos educativos emergentes*”. CURZA-UNCOMA, 2023
4. Realización de una charla debate titulada “*Teléfonos, internet e infancias. Claves para pensar y acompañar el presente*” destinada a padres y docentes de una institución de educación primaria del sur bonaerense durante el mes de noviembre de 2023. En la misma, se abordaron temas como: tecnologías disruptivas y ciudadanía digital.

Así también, se realizaron participaciones en capítulos de libros [3,4], y en revistas afines al proyecto [5].



<https://www.schol-ar.io/reader/>

FORMACIÓN DE RECURSOS HUMANOS

En el último año, concluyeron 2 trabajos finales de carrera (TFC) en la Sede Atlántica de la UNRN:

- Diseño de un juego serio destinado a la valorización de la actividad de los recicladores en el contexto de la ciudad de Viedma. (Lic. en Sistemas)
- Acercamiento al mobile health como herramienta para la evaluación y promoción de la salud postural (Lic. En Kinesiología y Fisiatría)
- Una integrante del equipo ha obtenido su doctorado en Enseñanza de la Ciencias (UNICEN), y otra ha finalizado y presentado la tesis para el Doctorado en Educación (UNCOMA). A defender en Abril 2024

Y continúan avanzando:

- 2 TFC vinculados a la Lic. en Sistemas y Lic. en Arte y Sociedad (UNCOMA),
- 2 trabajos de posgrado en: Esp. en Docencia Universitaria (UNRN) y Maestría en Educación (UNQ).

1. Boggino, N., & Rosekrans, K. (2004). Investigación-acción: reflexión crítica sobre la práctica educativa. Buenos Aires: HomoSapiens.
2. Goin, J., Quijano, M. (2023). Desarrollo y análisis de un juego de mesa algorítmico para favorecer el pensamiento computacional. TE & ET: Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología.
3. Lovos, E; Goin, M; Molina, C. (2023). Capítulo 19. *Recuperando saberes de la escuela media: Un juego serio móvil para reconectarnos con el álgebra.* En “Transiciones. Instituciones y subjetividades en los inicios de los estudios universitarios”. Soledad Vercellino y Paula Pogré (dir.). 2023. Disponible en: <https://books.openedition.org/eunrn/21078>
4. Luchessi, L., Heim, D., Crovella, L., Barcos, M. M., Lovos, E. N., Díaz, M. P., ... & Videla, L. (2023). Mil palabras para entender los discursos de odio, Buenos Aires.
5. Marin Aranda, A. y Lovos E. (2024). Alfabetizaciones múltiples, materiales educativos digitales y tecnologías disruptivas en Goñi, Fierro y otros (2024). Revista Novedades Educativas 394. De la alfabetización tradicional a las alfabetizaciones múltiples. Febrero, 2024