



EduScrum un Marco de Trabajo que puede Propiciar Aprendizaje Significativo

Macarena Quiroga¹, Pablo Dibez², Angela Belcastro³, Rodolfo Bertone⁴
msinf.quiroga@gmail.com, pdibez@gmail.com, angelab@ing.unlp.edu.ar, pbertone@lidi.info.unlp.edu.ar

Contexto

Este trabajo se desarrolló en el marco del proyecto de investigación acreditado "Tecnología Informática aplicada en educación, y Aprendizaje Significativo", UNLP-UNPSJB, reconocido por el programa de Incentivos de Ciencia y Técnica de la UNPSJB, se realiza en la Facultad de Ingeniería, Departamento de Informática de la UNPSJB. Es continuación de tres proyectos acreditados del área TIAE.

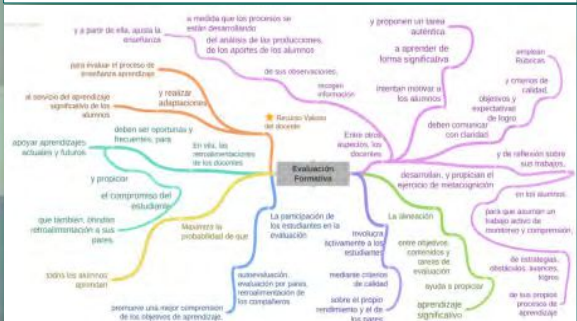
Líneas de investigación:

Entre las principales líneas de investigación, encontramos: el modelo constructivista, aprendizaje significativo, metacognición, tecnología móvil en la educación. El objetivo es el de contribuir a la formación de personas competentes, fomentar el desarrollo de la sociedad y aumentar el conocimiento, analizando y confeccionando propuestas educativas que propicien aprendizaje significativo, diseñando y desarrollando sistemas interactivos de apoyo al aprendizaje con tecnología móvil, con el objeto de incentivar a los alumnos a investigar, y a participar en proyectos de investigación, y mejorar las competencias de nuevos profesionales de Informática.

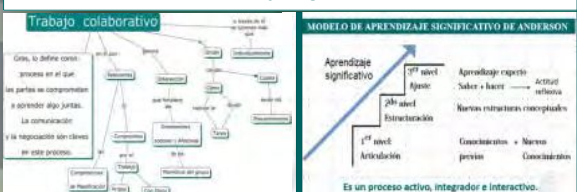
Formación de Recursos Humanos:

El proyecto está integrado por docentes y alumnos de carreras de grado de Informática con más del 90% de las materias de la carrera, aprobadas; dirigido por el Mg. Rodolfo Bertone de la UNLP, codirigido por docente investigadora con categoría III de investigación que avanza en carrera de postgrado de TIEA y ha aprobado cursos de postgrado que han originado transferencias desde estos proyectos. Los estudiantes de grado han participado como auxiliares de segunda, y desde estos proyectos continuados, participaron como disertantes en talleres, como desarrolladores de juegos interactivos y en publicaciones con referato. Los integrantes se han capacitado en desarrollo móvil.

Evaluación Formativa



Propuestas educativas mediadas por TICs para propiciar aprendizaje significativo



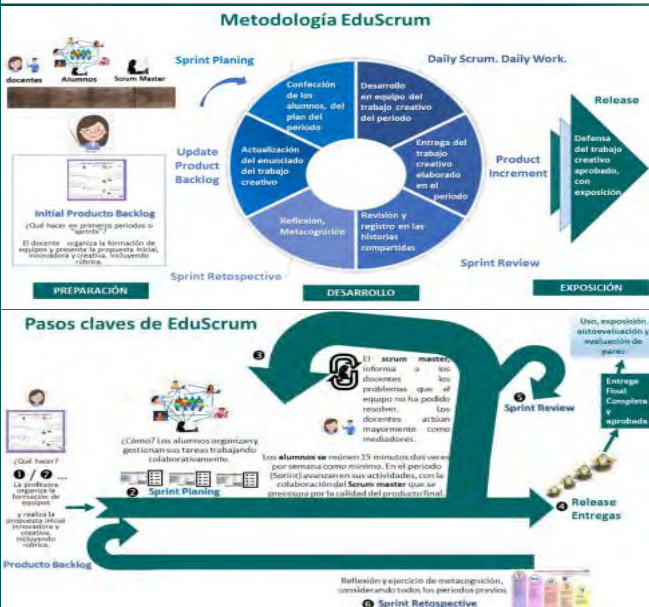
Diseño, organización y dictado de talleres



Resultados:

Se crearon Juegos educativos de apoyo al aprendizaje, con transferencias a la comunidad educativa, en talleres y cursadas de la UNPSJB, y a la comunidad científica, principalmente en WICC 2015, WICC 2018 y WICC 2020. En 2020 se organizaron y dictaron talleres, uno de ellos se diseñó para promover capacidades del pensamiento computacional en los alumnos con el desarrollo de videojuegos en pila engine, con actividades virtuales, aplicando trello y Scrum. Se diseñaron y desarrollaron propuestas educativas mediadas por TICs para propiciar aprendizaje significativo de temas específicos de dos materias de grado de informática, con publicaciones y exposiciones en congresos CONAISI 2016, CONAISI 2017, CONAISI 2018, CONAISI 2019 y CONAISI 2020. En "Fundamentos Teóricos de Informática", en 2020, se creó con mobbyt (<https://mobbyt.com/>) y su utilizó un videojuego: el Juego de la OKA CYCC, de Computabilidad y Complejidad Computacional, para motivar a los alumnos en el entrenamiento del tema. Se diseñó propuesta educativa que se desarrollará en 2021, en la que se utilizará EduScrum, trabajo colaborativo y los equipos construirán un videojuego.

EduScrum



Videojuegos

