

## Workshop de Investigadores en Ciencias de la Computación – WICC 2023

## Diseño de herramientas tecnológicas en Modelos educativos híbridos

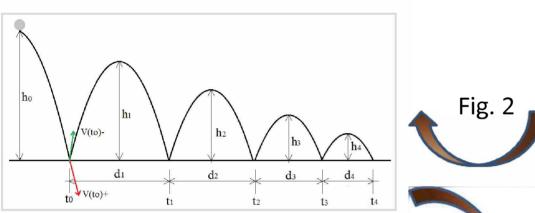
Mg. Ing. G. Sergio Navas, Dra. Consuelo Escudero, Prof. Paola Beatriz Baiutti, Diego A. Bustos

Objetiv<sup>o</sup>

La mejora de estrategias didácticas, en enfoque híbrido, con la incorporación de dos recursos educativos tecnológicos: a) El desarrollo de Objetos Virtuales de Aprendizaje y b) El diseño e implementación de Laboratorios Remotos. Ambos de uso específico para el campo de la Física.

Fig. 1

Archive - Utilidades - Estitos - Apuda - Visualización previa - Extructura - Renondrar -



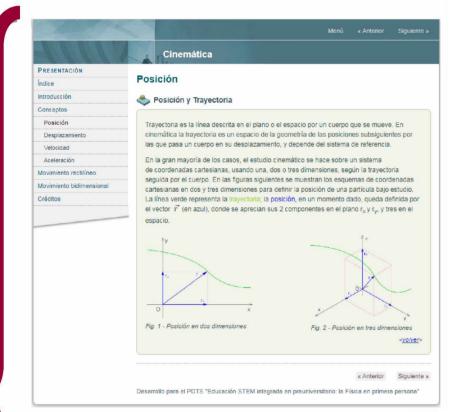


Fig. 3 – Una captura de pantalla del OVA.

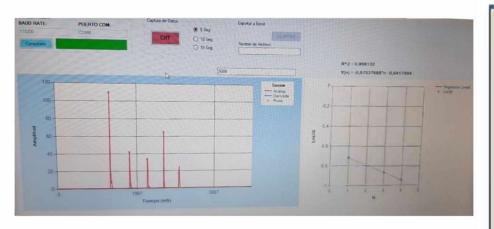


Fig. 4 – Gráfica del muestreo y cálculo de regresión lineal para determinar  $\varepsilon$ 

## **OVA**

- 1. Mediante la utilización de herramientas de libre acceso se diseñó y desarrolló un material web hipermedial, un objeto virtual de aprendizaje. Fig. 1
- 2. Este OVA ha sido implantado en todas las aulas virtuales que dictan Física I en la FI-UNSJ, se encuentra en fase de evaluación de resultados finales. También se instaló en Física para Lic. en Biología, en la FCEFN - UNSJ.

## **Laboratorio Remoto**

- 1. La idea es implementar un LR mediante el cual se determine experimentalmente y de manera remota el coeficiente de restitución  $\epsilon$  de una pelotita lanzada verticalmente desde cierta altura contra una superficie estática.
- 2. El coeficiente  $\varepsilon$  frecuentemente varía entre 0 y 1, cero en impacto elástico, uno en impacto totalmente plástico. Un  $\varepsilon$  real tiene un valor intermedio y está relacionado directamente con el cociente de las diferencias de velocidades antes y después de un choque entre dos objetos. Se ilustra un  $\varepsilon$  <1 en la Fig. 2 con una pelotita lanzada desde una altura ho. El  $\varepsilon$  está relacionado (y se puede obtener) conociendo V(t) antes y después de un rebote, o con las alturas hi, también con las distancias di, incluso con tiempos de vuelo  $\Delta ti$  en cada rebote. La variación de la energía cinética antes/después del choque puede conocerse determinando  $\varepsilon$ .
- 3. Se implementó un prototipo de planta utilizando una placa Arduino Nano, un sensor piezoeléctrico y conectándola a un PC, en el que se desarrolló el software adecuado para registrar el muestreo de los tiempos entre cada rebote, también para procesamiento de datos y graficación de resultados.

**OVA**: Se obtuvo un producto web hipermedial que abarca con bastante detalle toda la unidad de Cinemática que se dicta en Física I de ingeniería y otras carreras. Es instalable en aulas virtuales, incluso distribuible como sitio web local para PC, memorias y Celulares.

Se ofrece así la oportunidad al estudiante de realizar un aprendizaje interactivo, autónomo, dinámico y personalizado. Véase Fig. 3. Muestra navegable en: <a href="https://cinematicaova.000webhostapp.com/">https://cinematicaova.000webhostapp.com/</a>

LR: Se logra determinar experimentalmente del Coef. de Restitución, por sensado y cálculo de intervalos de tiempo entre rebotes (orden de ms). Véase Fig. 4. Conocido ɛ se puede estudiar y simular fuerzas de impacto; este coeficiente tiene importantes aplicaciones en numerosas temáticas, tales como actividades forenses, deportivas y de higiene y seguridad. Vinculado a la Red Argentina Colaborativa de Laboratorios de Acceso Remoto (R-LAB), se ha diseñado y puesto en marcha un prototipo básico para realizar una experiencia en Física. Representa un experimento que no se ha implementado antes en la UNSJ. El trabajo a su vez se acopla con otro proyecto aprobado por R-LAB (CONFEDI-RLAB, financiado por SPU).

**Contexto**: Se proponen nuevas metodologías, a nivel de software & hardware, orientadas a la educación en ambientes híbridos, como innovación educativa. El trabajo está enmarcado en dos proyectos de investigación, uno 2020/2022 concluido recientemente y otro en progreso para 2023/20224, en el ámbito de la Fac. de Ing. y financiados por la UNSJ.

**Formación de recursos humanos**: En desarrollo de herramientas tecnológicas inscriptas en ambientes virtuales el grupo viene trabajando desde 2018. Desde principios de 2022 incursionamos en la tarea de construir OVAs amplios, abarcativos y en el contexto de la TDIC. También acometimos en el diseño y puesta en marcha de un prototipo LR en la UNSJ (en curso). El grupo incluye alumnos avanzados, investigadores en formación e investigadores formados. Algunos miembros tienen en curso becas y tesis en doctorado.



验