

Tecnologías digitales aplicadas al escenario educativo. Desarrollos y experiencias

Sanz Cecilia, Artola Verónica, Gonzalez Alejandro, Zangara Alejandra, Iglesias Luciano, Ibáñez Eduardo, Violini Lucía, Fachal Adriana, Archuby Federico, Abásolo María José, Manresa-Yee Cristina, Paula Dieser, Teresa Coma-Roselló, Pesado Patricia

{csanz, vartola, agonzalez, li, eibanez, lviolini, farchuby, mjabasolo, ppesado}@lidi.info.unlp.edu.ar,
alejandra.zangara@gmail.com, afachal@hotmail.com, paula.dieser@gmail.com, cristina.manresa@uib.es, tcoma@unizar.es

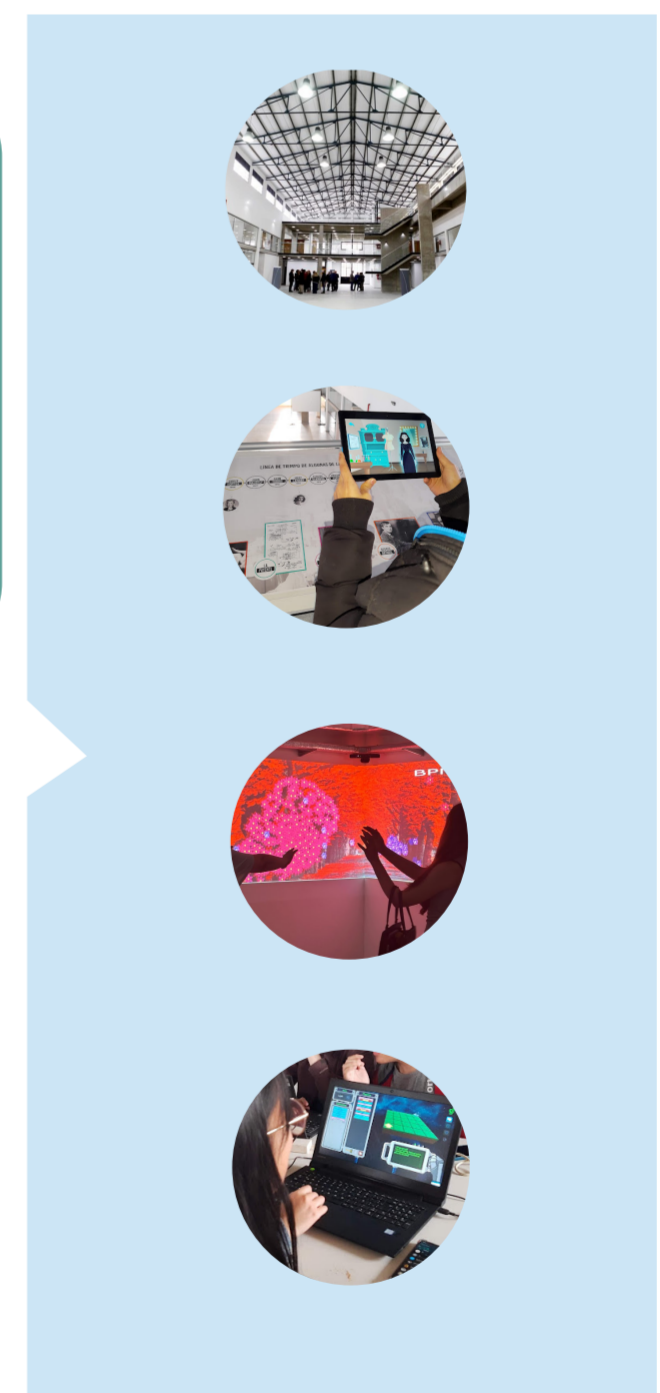
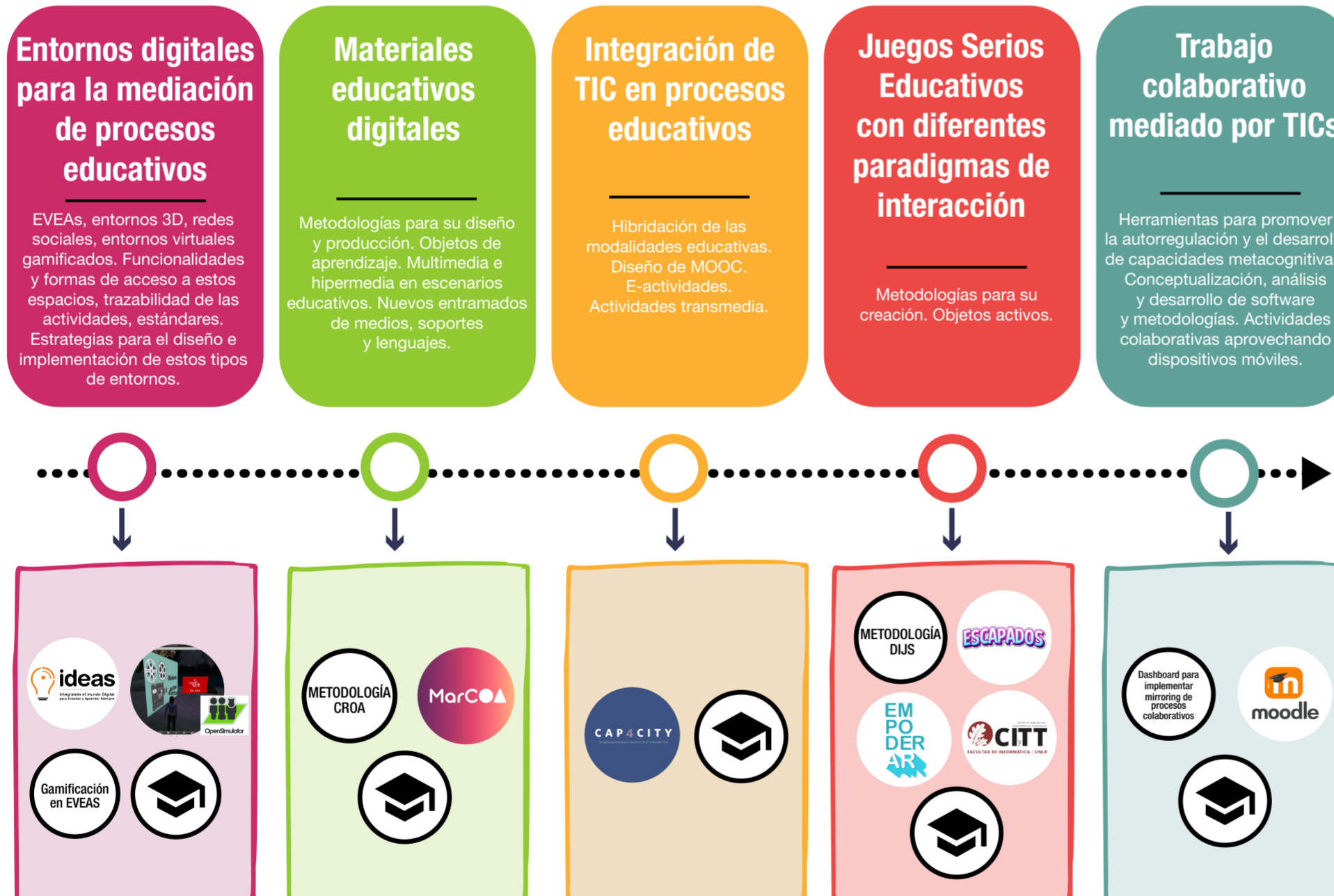
Contexto

Este sub-proyecto denominado “Metodologías y herramientas para la apropiación de tecnologías digitales en escenarios educativos híbridos” forma parte del proyecto titulado “Metodologías, técnicas y herramientas de Ingeniería de Software en escenarios híbridos. Mejora de proceso” (período 2018-2022), perteneciente al III-LIDI, de la Facultad de Informática de la UNLP y acreditado por el Ministerio de Educación de la Nación; y su continuidad en el proyecto “Diseño, desarrollo y evaluación de sistemas en escenarios híbridos para áreas clave de la sociedad actual: educación, ciudades inteligentes y gobernanza digital”(período 2023-2026),.

Objetivos

Investigar, desarrollar e innovar en el área de tecnologías digitales para escenarios educativos. Se estudian metodologías y herramientas de diseño, y se entran saberes del área de Informática y Educación.

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



Formación de Recursos Humanos

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

- 3 tesis doctorales en curso
- 1 tesis de maestría en evaluación
- 1 trabajo de especialización finalizado
- 1 tesina de grado finalizada, y 1 por finalizar

Proyectos vinculados

