

Desafiate: juego serio para la autoevaluación

Archuby Federico Héctor
Becario UNLP, III-LIDI,
Fac. Informática
UNLP
La Plata, Argentina
farchuby@lidi.info.unlp.edu.ar

Sanz Cecilia
Investigador Asociado de la
CIC Pcia. de Bs. As.
III-Lidi. Facultad de
Informática. UNLP
La Plata, Argentina
csanz@lidi.info.unlp.edu.ar

Pesado Patricia
III-Lidi. Facultad de
Informática. UNLP
La Plata, Argentina
ppesado@lidi.info.unlp.edu.ar

ÁMBITO DE APLICACIÓN

Desafiate es un juego serio de preguntas y respuestas para dispositivos móviles orientado a la autoevaluación de los estudiantes. El juego ha sido desarrollado para un uso general, en vez de enfocarse en un nivel educativo o disciplina en particular, con lo cual puede ser aprovechado por docentes y estudiantes de todo ámbito. Desafiate fue desarrollado como tesina de grado en la Facultad de Informática de la Universidad Nacional de La Plata.

OBJETIVOS

El principal objetivo de Desafiate es el de brindar a los estudiantes una forma de autoevaluación menos estresante y más motivante que otros métodos más tradicionales, y brindarle a los docentes una herramienta que sea aplicable más allá de la disciplina o el nivel educativo.

DESCRIPCIÓN

En este juego el jugador toma el rol de un pirata que encuentra unos mapas del tesoro y decide salir en su búsqueda a un archipiélago de islas. Debido a esta temática, el juego cuenta con una estética caribeña que se encuentra presente incluso en los menús del juego. El juego se relaciona directamente con un EVEA de donde recoge las preguntas que le serán presentadas al jugador en forma de desafío. El juego se compone de diferentes aventuras, las cuales, se relacionan directamente con las autoevaluaciones que el estudiante posea en el EVEA relacionado en ese momento. Cada una de estas aventuras está compuesta por los desafíos nombrados anteriormente, los cuales ocurren cada uno en una isla en particular. Estas islas poseen diferentes ambientaciones y múltiples posibles historias, que le son contadas al jugador a través de un personaje que lo recibe en el puerto de la isla. Al finalizar una aventura, el resultado de los desafíos será comunicado al EVEA para que éste defina la nota final.

REQUERIMIENTOS

Para poder realizar la demostración es necesario contar con una red de internet WiFi para que Desafiate pueda comunicarse con el servidor del EVEA preparado para las sesiones de prueba. Además, se requiere contar con dos tablets con sistema operativo Android 4.0 o superior para poder instalar en ellas el juego.