

# Síntesis de Tesis

## TESIS DE MAGISTER EN TECNOLOGÍA INFORMÁTICA APLICADA EN EDUCACIÓN

### “Taller Virtual de Inserción a la Vida Universitaria. Un espacio anticipatorio educativo basado en un juego de desafíos con herramientas libres”

Autora: Viviana Harari

Director: Lic. Javier Díaz

Codirectora: Dra. María Alejandra Zangara

#### Motivación

El ingreso a la Universidad implica que el alumno ingresante deba llevar a cabo un proceso de integración a nivel académico, institucional y social, que le permita llegar a aprender "el oficio de ser estudiante".

Universidades y facultades preocupados por esta temática, plantean diferentes mecanismos con el objetivo de acompañar, de la mejor manera posible, a sus ingresantes en este proceso. En particular la Facultad de Informática de la Universidad Nacional de la Plata (UNLP), implementa como mecanismo de integración un curso de ingreso y un Taller de Inserción a la Vida Universitaria (TIVU).

La presente tesis plantea el desarrollo de una herramienta para la Facultad de Informática, denominada TIVU Virtual, para que actúe de complemento del Taller de Inserción a la Vida Universitaria, sensibilizando a los ingresantes respecto a la estructura edilicia de la entidad y a los trámites administrativos que desarrollarán a lo largo de sus carreras

#### Aportes de la tesis

La tesis propone una herramienta enmarcada en un espacio anticipatorio educativo, basado en un juego serio de desafíos que permite al jugador (alumno ingresante) conocer la facultad, reconocer los lugares donde los alumnos realizan sus trámites, los procedimientos y la documentación involucrada y también, permite que el jugador pueda autoevaluarse a través de desafíos planteados que deberán ser resueltos en forma satisfactoria para poder alcanzar la "afiliación institucional".

La tesis introduce el concepto de espacio anticipatorio en el área de la Informática y propone una redefinición y una clasificación del mismo. Presenta además una prueba de concepto del TIVU Virtual que fue desarrollada y sometida a evaluación con grupos de personas de diferentes perfiles con el objetivo de tener una aproximación del impacto que tendría el uso de una herramienta con estas características.

#### Líneas de I/D futuras

Alguna de las líneas futuras que se plantean son:

- Implementar en el juego diferentes niveles de complejidad al modo Jugar: Permitir que el usuario pueda elegir evaluar su conocimiento con distintos grados de dificultad. Por ejemplo, podría presentar tres niveles: Básico, Medio o Difícil. La dificultad estaría dada por la resolución de desafíos que impliquen trámites simples hasta muy complejos.
- Implementar la versión de TIVU Virtual, evaluando las alternativas para una mejor performance de ejecución y portabilidad a otras plataformas de ejecución como web y móvil.

**Cita sugerida:** V. Harari, “Taller Virtual de Inserción a la Vida Universitaria. Un espacio anticipatorio educativo basado en un juego de desafíos con herramientas libres,” *Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología*, no 22, p. 81, 2018. doi: 10.24215/18509959.22.e10  
El **texto completo** del trabajo de tesis se encuentra disponible en [http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/67661/Documento\\_completo.pdf-PDFA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/67661/Documento_completo.pdf-PDFA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Esta obra se distribuye bajo **Licencia Creative Commons CC-BY-NC 4.0**