



**Grupo AVATAR PUCP : Tecnologías avanzadas
aplicadas a la educación**
Mag. Inés Evaristo Chiyong

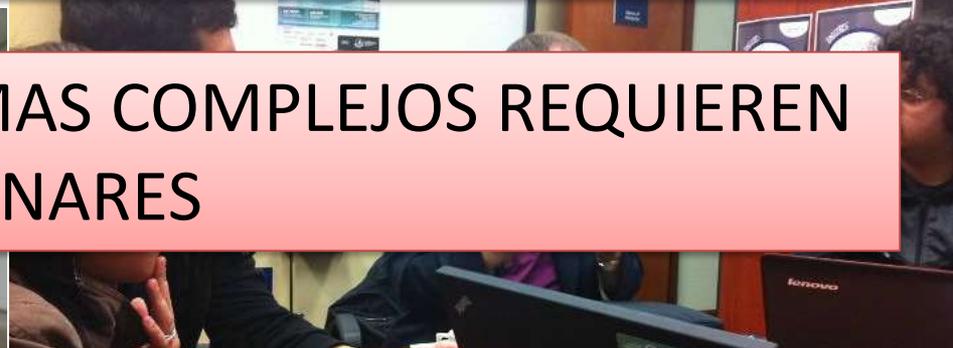
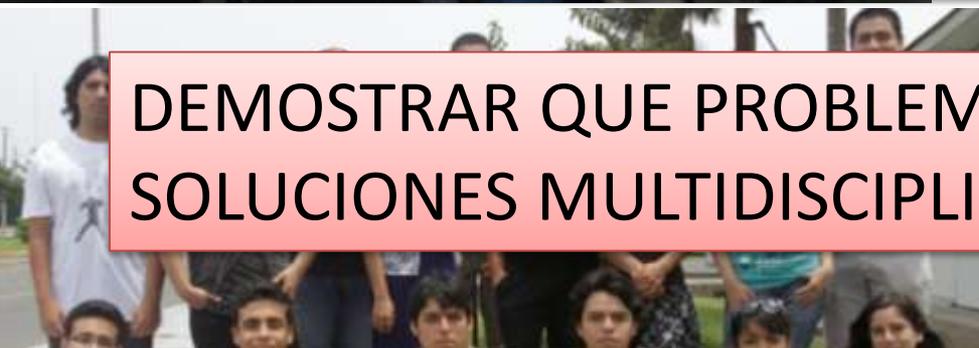
**GRUPO
AVATAR**



PUCP



DEMOSTRAR/SUSTENTAR QUE LAS TECNOLOGÍAS INTERACTIVAS NO SON EL ENEMIGO



DEMOSTRAR QUE PROBLEMAS COMPLEJOS REQUIEREN SOLUCIONES MULTIDISCIPLINARES



PROMOVER UN ANÁLISIS Y ACCIÓN PROSPECTIVA



Desarrollo de tecnología

Videojuegos
Mundos Virtuales
Realidad aumentada

Investigación

Validación
Evaluación de efecto-impacto
Sociedad digital

Transferencia

Diplomaturas,
Cursos
Seminarios
Proyectos a otras instituciones



Desarrollos tecnológicos: VIDEOJUEGOS



MUNDOS VIRTUALES: aprendizaje, arte, cultura, socialización



Intercambios,
socialización,
práctica
idiomas



Clases en mundos virtuales



Museos, galerías, conciertos



INVESTIGACIONES

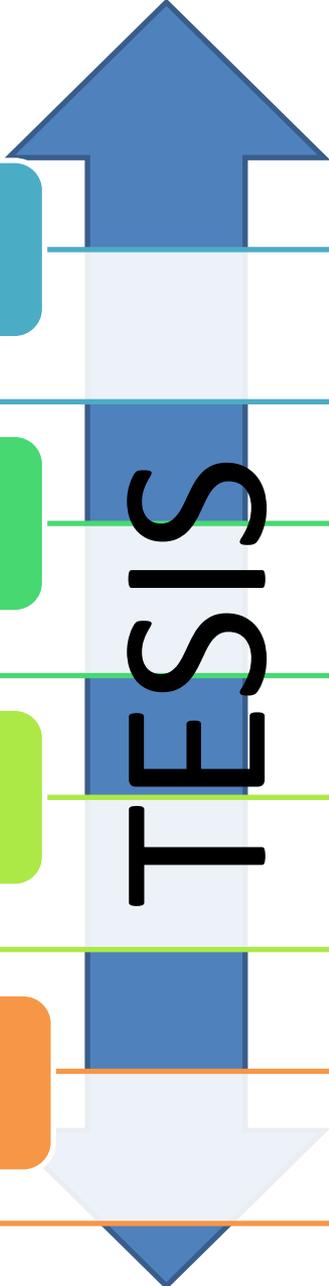
Diagnóstica para creación de productos

Tecnológica

Aplicada - Experimental : efecto del uso de videojuegos

Básica: hábitos, estilos gamers, sociedad digital, industria de videojuegos

TESIS



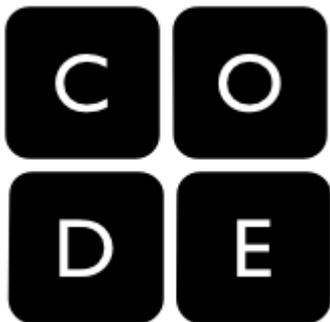
La tecnología, la tecnología...

...no es la innovación.

..es nuestra excusa para:

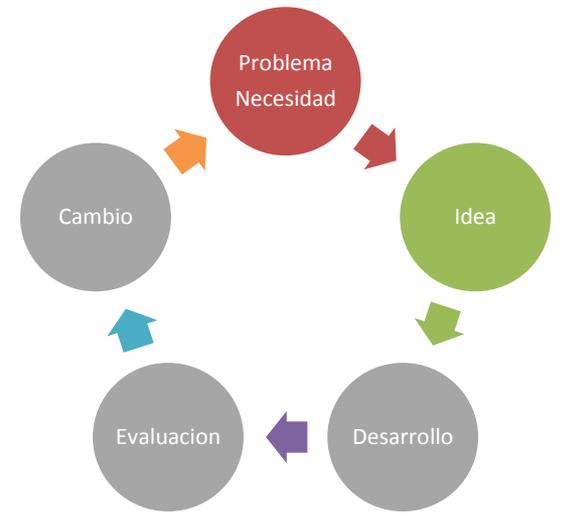
- Trabajar multidisciplinariamente
- Desarrollar talentos
- Aprovechar recursos
- Dar soluciones novedosas a problemas cotidianos
- Impulsar la investigación

PRODUCIR CAMBIO





CASO : “CON LOS VIDEOJUEGOS APRENDO”





- Videojuego complejo. Mezcla de juego de rol y estrategia en tiempo real.
- Consiste superar desde el bando patriota una serie de misiones en los distintos escenarios como son Cusco, Urquillos, Chincheros, etc.
- Se puede **manejar a los personajes** similarmente a **como se hace en juegos como Age of Empires y Starcraft**, y también se puede **tomar decisiones** en el videojuego que pueden ayudarte o en algunos casos descubrir misiones alternativas.
- Tiempo juego aprox.: 4 horas

Estructura del VDJ

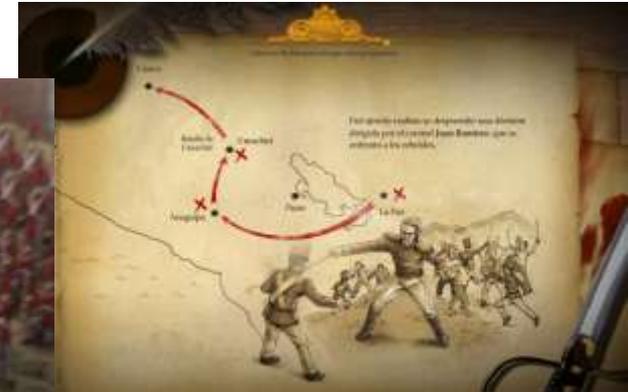


TRAILER 3D

- MOTIVACIONAL, CAPTURAR ATENCIÓN

04 CINEMÁTICAS
10 REFORZADORES

- IDEAS FUERZA
- COMPLEMENTAR DATOS



JUEGO CON 05 NIVELES

Investigación

(marzo 2012-marzo2013)



- Validar el VDJ “1814: Rebelión de Cusco” como herramienta innovadora y eficaz en el aprendizaje de la historia.

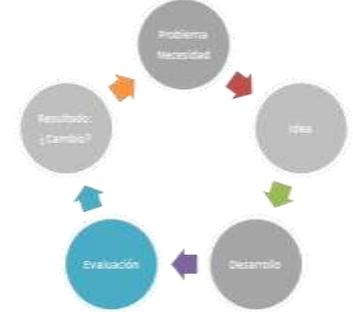
¿Se mejoró el aprendizaje?

¿Se sintió motivado ?

¿Jugabilidad y accesibilidad del VDJ?



Tratamientos



Grupo Experimental	Prueba Entrada (ficha de datos y aprendizaje)	Uso del videojuego 1814 (ficha de observación)	Prueba de Salida (aprendizaje, motivación con tema, jugabilidad)
Grupo Comparacion1	Prueba Entrada (ficha de datos y aprendizaje)	Clase sobre 1814 (ficha de observación)	Prueba de Salida (aprendizaje, motivación con tema)
Grupo comparación 2	Prueba entrada (ficha de datos y aprendizaje)	Clase sobre 1814 Uso del videojuego 1814 (ficha de observación)	Prueba de Salida (aprendizaje, motivación con tema, jugabilidad)

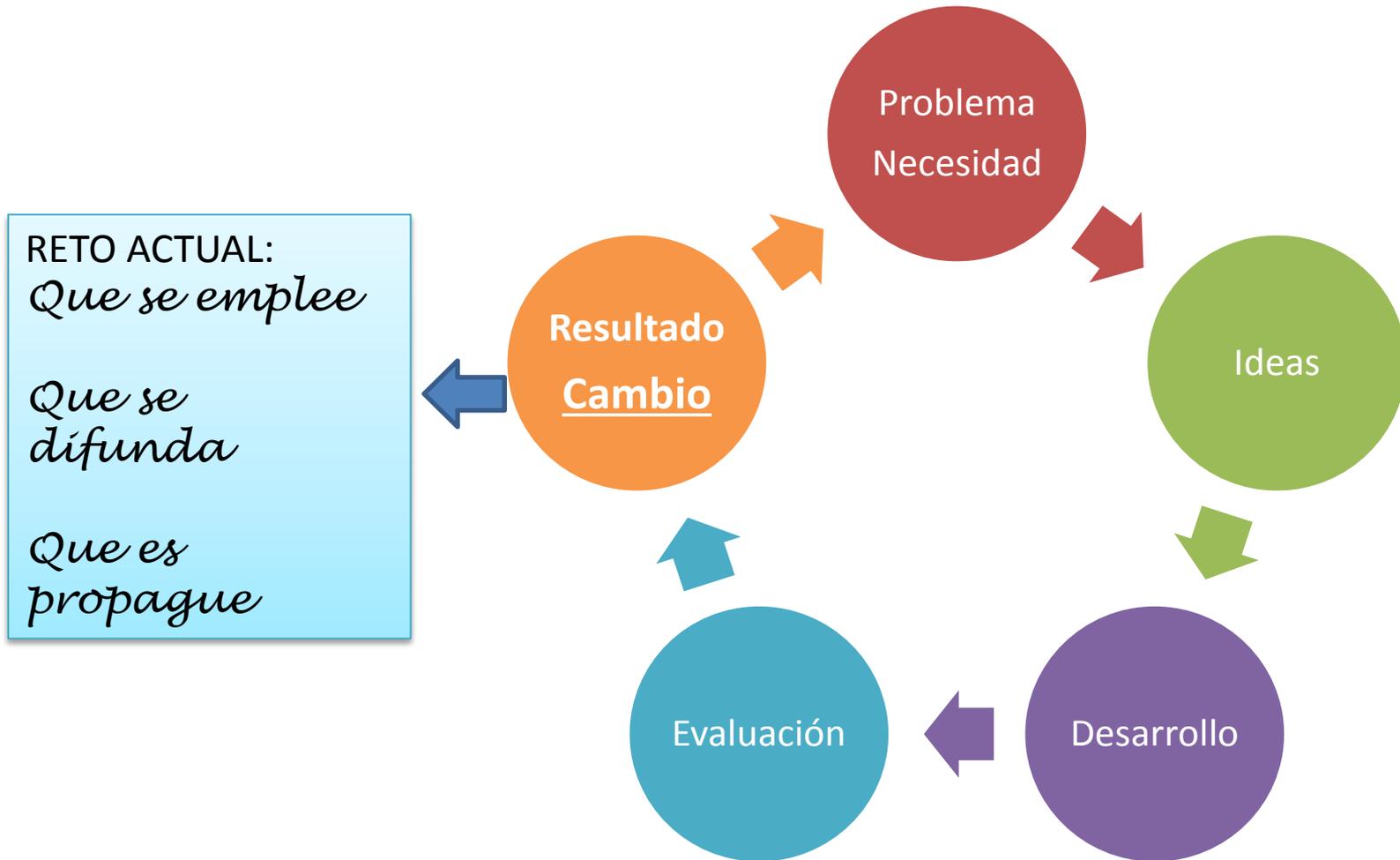
- Etapa cuantitativa: 561 estudiantes de 3er grado de educación secundaria.
- Adicionalmente un grupo focal (10 alumnos)

“...nadie aprende lo que no quiere aprender y con el videojuego uno puede aprender porque le gusta jugar y **te traspasa** a la época que estás estudiando”



- Cuantitativamente TODOS aprendieron **PERO:**
 - 1er lugar: Clase + videojuego
 - 2do lugar: Solo videojuego
 - 3er lugar: Sólo clase
- La motivación en el tema está relacionada con la jugabilidad

¿Por qué para nosotros esto es una innovación?



- **Optimizar / Conectar**
- Buscar **soluciones** a una necesidad concreta - **usuario real**
- Pensar en forma **holística**
- Trabajo en **equipo**
- ***Evaluar***

“Está bien esforzarte para que algo valga la pena, pero lo mejor es demostrar que vale la pena”

evaristo.is@pucp.edu.pe
<http://avatar.inf.pucp.edu.pe>

GRUPO
AVATAR



QUIÉNES SOMOS

MUNDOS VIRTUALES

INVESTIGACIÓN APLICADA

VIDEOJUEGOS EDUCATIVOS

REALIDAD AUMENTADA



1814: La Rebelión del Cusco

La independencia depende de nosotros

Fotos

Videos

Publicaciones

Diplomatura en Desarrollo de videojuegos

Diplomatura en Mundos Virtuales para la Educación