

# Síntesis Tesis

Secretaría de Postgrado  
Facultad de Informática - UNLP

## TESIS DE MAGÍSTER EN TECNOLOGÍA INFORMÁTICA APLICADA EN EDUCACIÓN

**Norma Adriana Chautemps**

**COMUNIDADES VIRTUALES DE APRENDIZAJE  
COLABORACIÓN Y COOPERACIÓN EN TEMAS NUCLEARES**

Directora: Dra. Mónica Gallino  
Codirectora: Dra. Cecilia Sanz

### MOTIVACIÓN

La tesis se vincula a los ámbitos académico, tecnológico y científico. El interés se basa en la necesidad de generar un entorno virtual (comunidad virtual de aprendizaje) vinculada al Reactor Nuclear RA-0 en pos de favorecer y extender la realización de investigación, desarrollo tecnológico y cursos de capacitación en relación a la temática.

Esta instalación se encuentra ubicada en la Facultad de Ciencias Exactas, Físicas y Naturales de la Universidad Nacional de Córdoba. Dado que está inserta en un ámbito académico, éste es uno de los pilares fuertes que sostiene parte de las actividades que allí se realizan.

La finalidad de profundizar sobre las comunidades de aprendizaje, se basa en la necesidad de potenciar los espacios sociales de interacción y aprendizaje, aprovechando los medios de información y comunicación digitales, y las estrategias de colaboración que se puedan abordar a partir de su utilización. El foco principal de esta comunidad es el área Nuclear, en todos los aspectos vinculados a la utilización pacífica de la energía nuclear en el país, para promover actividades de innovación tecnológica.

Este espacio y las actividades allí desarrolladas, pueden servir de referente de análisis y aprendizaje para otros grupos de investigadores, tanto en el ámbito de país como en el internacional.

### APORTES DE LA TESIS

Los aportes de la tesis se vinculan con la investigación teórica en relación al concepto de comunidades virtuales, en particular de aprendizaje. La propuesta de una metodología de diseño para comunidades virtuales, atendiendo a los pilares fundamentales que la definen. Finalmente, la aplicación de esta metodología propuesta para el diseño e implementación de un prototipo de comunidad virtual de aprendizaje referido a temas nucleares. Dicho prototipo incorpora herramientas disponibles en el ámbito de trabajo de la tesista, de manera tal de integrarlas a la comunidad diseñada, en un espacio propio del Reactor Nuclear RA-0. Esto permitirá intercambiar experiencias y conocimientos en ámbitos académicos y tecnológicos referidos a la temática.

### LINEAS DE I/D FUTURAS

Las líneas I/D futuras se centran en:

Analizar y contrastar la metodología de diseño de CVA propuesta, con otras existentes.

Llevar adelante los procesos de evaluación pertinentes para analizar el impacto de la comunidad desarrollada y el cumplimiento de sus objetivos.

Abordar la evolución del prototipo acorde a los resultados de la evaluación inicial.

En cuanto a la experiencia de trabajo con la CVA desarrollada se propone:

- Incentivar la participación de los miembros tendiente a lograr que se incorpore nuevo material bibliográfico, recursos educativos y fundamentalmente que surjan nuevos proyectos a partir de la CVA.
- Articular talleres sobre aprendizaje e incorporación de las tecnologías en los procesos de aprendizaje.
- Difundir información sobre la CVA en ámbitos nacionales e internacionales con la final de convocar a nuevos participantes.

## TESIS DE MAGÍSTER EN TECNOLOGÍA INFORMÁTICA APLICADA EN EDUCACIÓN

Javier E. Villarreal Doldán

***PERFECCIONAMIENTO BAJO MODALIDAD BLENDED LEARNING DE PROFESIONALES DE EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTES, CON APOYO DE HERRAMIENTAS MULTIMEDIA EN EL CONTEXTO DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DEL LITORAL***

Director: Mg. Alejandro Gonzalez  
Codirectora: Mg. Claudia Russo

### MOTIVACIÓN

Los principales objetivos del trabajo son:

- Indagar acerca de la utilización de herramientas multimedia en instancias de perfeccionamiento y estudiar las estrategias que favorezcan el tratamiento del error en el análisis técnico y táctico en el área de Educación Física y Deportes, bajo la modalidad Blended Learning.
- Caracterizar el fenómeno de mediación en el tratamiento del error en relación al proceso de enseñanza y de aprendizaje de la técnica de lanzamiento a pie firme en el básquetbol.
- Analizar actividades deportivas a desarrollar, que involucran el uso de herramientas multimedia para el tratamiento del error en una técnica específica del básquetbol, trabajadas en el marco de un sistema de gestión de contenidos (entorno virtual de la Universidad Nacional del Litoral).
- Observar el intercambio, actualización y reconstrucción del conocimiento en un ámbito de colaboración entre los alumnos y los capacitadores de la Dirección de Educación Física, Deportes y Recreación de la Universidad Nacional del Litoral.

### APORTES DE LA TESIS

El trabajo presenta cómo diseñar y usar herramientas multimedia en la capacitación de profesionales de la enseñanza a través del cuerpo y del movimiento; específicamente, para la enseñanza y análisis de la técnica de lanzamiento a pie firme a futuros entrenadores de básquetbol. En el caso de esta propuesta la herramienta multimedia seleccionada, es un Cd, en el cual se incorpora video, sonido, imagen y texto para el análisis integral de un gesto deportivo, a emplearse conjuntamente con actividades diseñadas para su exploración, apropiación de nueva información y generación de ideas innovadoras.

Constituye un desafío, dado que tradicionalmente, debido a las características del deporte y de la educación física, los profesionales de esta disciplina, han tenido una formación en donde el capacitador y el capacitando se encuentran en un mismo tiempo y lugar, interactuando cara a cara sincronicamente.

### LINEAS DE I/D FUTURAS

- Ampliar la secuencia de actividades para el material desarrollado, llevando adelante una nueva evaluación integral de la propuesta.
- Realizar una nueva experiencia para comparar los resultados obtenidos en la capacitación en cuanto a trabajo en el aula y en la corrección de errores puntuales de la práctica del básquet, intentado ver los mecanismos de percepción y tratamiento de los errores. Se puede trabajar con un grupo de alumnos que utilice el material multimedia y actividades con TIC, y también trabajar con otro grupo que siga el método tradicional de clases teóricas más prácticas sin uso de TIC.
- Analizar y desarrollar nuevas estrategias para fortalecer las propuestas educativas y de formación profesional en ciencias del deporte con apoyo de las TIC en general y en particular para básquet.