

Tecnologías Inmersivas para Educación Forestal

Objetivo del proyecto

Experimentar el uso de aplicaciones inmersivas en clases de educación básica para concientizar la importancia de la conservación forestal y el manejo sostenible de los recursos naturales.

Algunos resultados

A nivel general, las estadísticas de evaluación de experiencia (2023) tuvieron un mejor resultado en clases y docencia con más del 98 % de satisfacción. Por su parte el contenido 3D (animales) gustó al 88 % y con respecto al videojuego no todos los beneficiarios pudieron experimentarlo por lo que solo el 55.7 % menciona que los retos y medallas fueron de su agrado, un 31.1 % no pudo probar la experiencia inmersiva, un 8 % desconoce el videojuego ya que solo asistió a la clase por zoom y un 4 % no le agradó el videojuego. Con respecto a los niveles de aprendizaje alcanzados en los 47 estudiantes (2024) a través del juego Aventura Galápagos usado durante 1 hora, se demuestra que el conocimiento se mantuvo en 3 preguntas, hubo mejora en 4 preguntas, pero fallaron en 3 preguntas.

Unidad académica / Centro de investigación

- Facultad de Arte Diseño y Comunicación Audiovisual, FADCOM,
- Facultad de Ingeniería en Electricidad y Computación, FIEC

ODS a los que contribuye



Beneficiarios

63 estudiantes
(2023)

Investigador líder

M. Sc. Rodrigo Saraguro

Contacto

✉ rasarag@espol.edu.ec
Rodrigo Saraguro