

## PROYECTO INTEGRADOR DE SABERES

### TEMA: Ambientes virtuales para el buen vivir

#### Objetivo General

Crear ambientes virtuales, mediante herramientas informáticas adecuadas (UNITY - CINEMA) para representar los objetos que utilizaran en el proyecto.

#### Objetivo específico

Diseñar ambientes educativos virtuales, mediante diferentes escenas de UNITY que permita la interacción hombre – máquina y poder representar las escenas del Buen Vivir.

#### Descripción del proyecto

(SciELO, 2008) La Realidad Virtual es un tipo de simulación computacional que permite recrear ambientes para que un sujeto pueda interactuar en ellos, y vivenciar esta experiencia como si ocurriera en un entorno verdadero.

La asignatura Realidad Virtual les permite a los estudiantes acercar la informática a la realidad mediante la creación de ambientes virtuales en 3D.

En la actualidad se puede realizar una descripción real de cómo deberían ser los ambientes virtuales con la finalidad de demostrar que se puede lograr una armonía en los ambientes educativos, logrando simular los espacios virtuales en diferentes campos, los estudiantes en su proyecto integrador de saberes utilizaran los conocimientos adquiridos y además investigaran sobre el tema para presentar proyectos acordes a su nivel de preparación.

Cuando se han adoptado estrategias a nivel institucional y de aula para que los alumnos usen adecuadamente software educativo; la simulación en ambientes virtuales puede ser una poderosa herramienta para situar a los estudiantes en escenarios prácticos a los que difícilmente podrían acceder en la realidad. Existen, en este sentido, dos categorías de software que recrean ambientes virtuales y que pueden usarse en el aprendizaje: los simuladores y los videojuegos. Dentro de los simuladores, hay un grupo de restringido acceso, que precisan de *hardware* especializados para simular acciones físicas y otro grupo, que usando los *hardware* comunes, sitúan al usuario en escenarios virtuales para aprender a realizar tareas prácticas (Pan *et al.*, 2006). Por otro lado los videojuegos en primera persona, poseen tres características que pueden potenciar el aprendizaje en los Ambientes Virtuales (AV) donde se desarrollan: a) un objetivo claramente definido, que es necesario alcanzar para ganar el juego; b) una serie de obstáculos (mientras más obstáculos más desafiante es el juego, pocos obstáculos lo tornan aburrido), que son necesarios superar para alcanzar el objetivo; y c) la colaboración o la competencia con o contra otros jugadores (sean estos reales o virtuales) en orden a alcanzar el objetivo (Smith – Robbins, 2011).

## ¿Qué es el Buen Vivir?

(Educacion, 2000) EL Buen Vivir es un principio constitucional basado en el 'Sumak Kawsay', que recoge una visión del mundo centrada en el ser humano, como parte de un entorno natural y social.

## ¿Cómo se relacionan el Buen Vivir y la educación?

La educación y el Buen Vivir interactúan de dos modos. **Por una parte**, el derecho a la educación es un componente esencial del Buen Vivir, ya que permite el desarrollo de las potencialidades humanas, y como tal, garantiza la igualdad de oportunidades para todas las personas. **Por otra parte**, el Buen Vivir es un eje esencial de la educación, en la medida en que el proceso educativo debe contemplar la preparación de futuros ciudadanos, con valores y conocimientos para fomentar el desarrollo del país.

## ¿Qué significa implementar el Buen Vivir desde la perspectiva educativa?



## Requerimientos

- 2 computadoras
- Programa UNITY – CINEMA
- LABORATORIO 5

Integrantes del proyecto: Sexto semestre C1 2016 - 2017

1	Banchon Troya Katherine
2	Blanco Benavides Briggite
3	Pinela Cuzco Steven
4	Paguay Andrade Cristhian
5	Gómez Villafuerte Hamilton
6	Villon Miele Maykol

7	Joel Garcia Díaz
8	Rubén Lozano Mallia
9	Jorge Vega Hermida
10	Andrea Ramos Ramírez
11	Christian Párraga Valencia
12	Rubén Niveló Intriago
13	Fernando Heleno Arias

## **BIBLIOGRAFIA**

Educacion, M. d. (2000). *hducacion.gob.ec*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/que-es-el-buen-vivir/>

Scielo, R. C. (2008). *scielo*. Obtenido de [http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-48082008000200011&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-48082008000200011&script=sci_arttext)

Smith – Robbins, S., *This game sucks: how to improve the gamification of education*, New horizons: the technologies ahead, Educause review: 58-59 (2011).

CEPAL/UNESCO, *Educación y conocimiento: eje de la transformación productiva con equidad*, LC/G.1702/Rev.2-P, serie libros de la CEPAL, N° 33, Santiago de Chile (1992).

## **Docente responsable**

MSc. Richard Astudillo Sarmiento