

Interacción Natural en el Aula

Pedro Santana

Segundo día virtual de la Comunidad CUDI Interacción Humano-computadora



Students for a Smarter Planet
..leaders with conscience



Interfaces Naturales de Usuario

- Un primer acercamiento al concepto de interfaces de usuario naturales (NUI por sus siglas en inglés) sería: ***Aquellas que permiten a los usuarios de hardware y software interactuar con ellos en la misma manera cómo interactúan con el mundo real.***

- Wigdor y Wixon en su libro Brave NUI World nos dicen que la meta de estas interfaces es construir una experiencia de uso que le sea natural a nuestro usuario.

Deben ...

- Crear una experiencia que de la sensación de ser una extensión del cuerpo.
- Crear una experiencia que le sea natural tanto a usuarios expertos como a la usuarios nuevos.
- Crear una experiencia que sea autentica al medio.

Deben ...

- Crear una interfaz de usuario que considere el contexto, tomando en cuenta las correctas metáforas, indicaciones visuales, realimentación, y métodos de entrada y salida.
- Evitar caer en la trampa de copiar los paradigmas de interfaz de usuario existentes.

Activación física en el aula

- Partiendo de estos conceptos estamos utilizando las interfaces naturales al usuario para crear un juego serio, el cual permita aprender de la historia de México y al mismo tiempo incrementar la activación física de los niños de 5 grado de primaria.

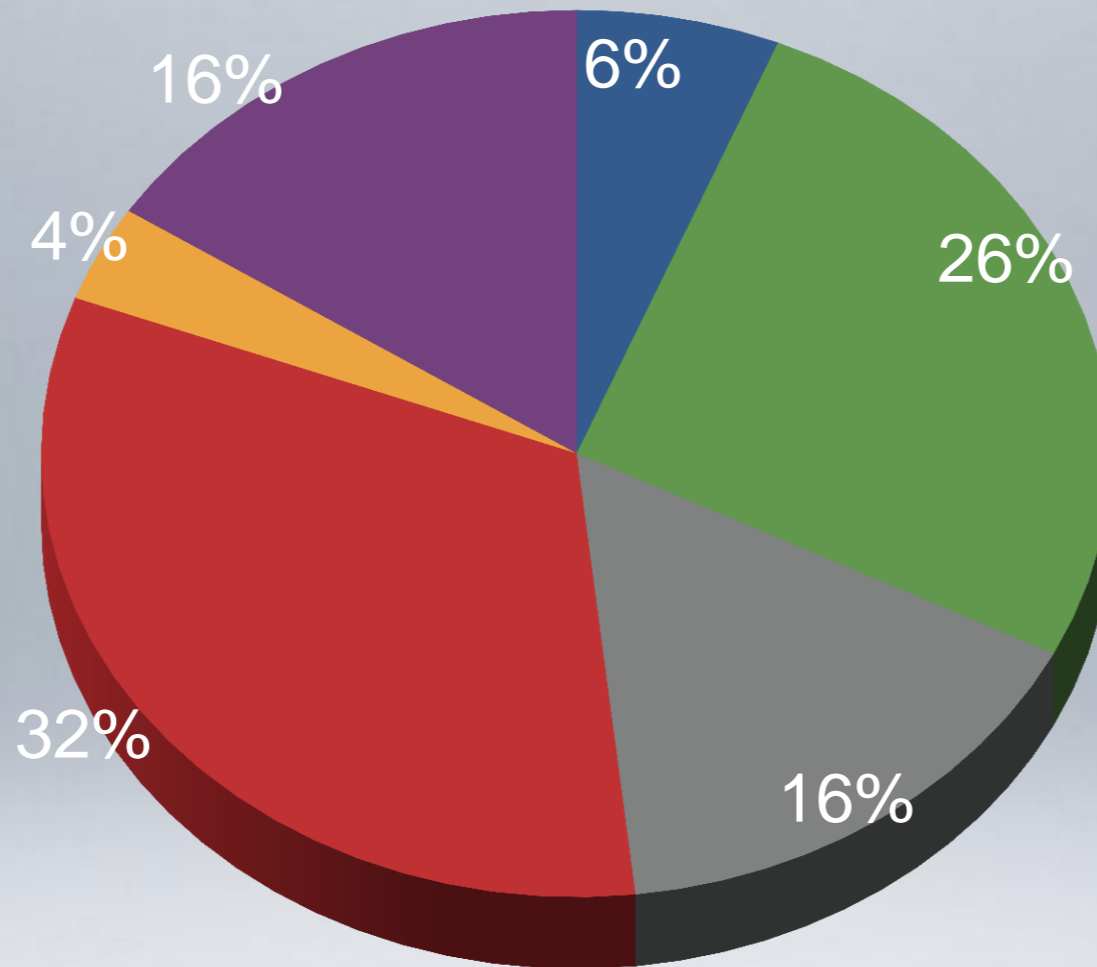
- Proyecto apoyado por la iniciativa **IBM Students for a Smarter Planet.**
- **Participan los estudiantes:** Arantxa Villaseñor, Eneida Sánchez y Joel Hernández.

Contexto



Se aplicaron **entrevistas** a niños de 9 a 12 años, padres de familia, así como a profesores de nivel primaria que están frente a grupos de 3° a 6° grado de primaria.

■ Geografía ■ Matemáticas ■ Español ■ Historia ■ Inglés ■ 2012



En una muestra de 27 niños de **5^o** grado de **Primaria**

Propuesta de solución

Niños

Tecnología



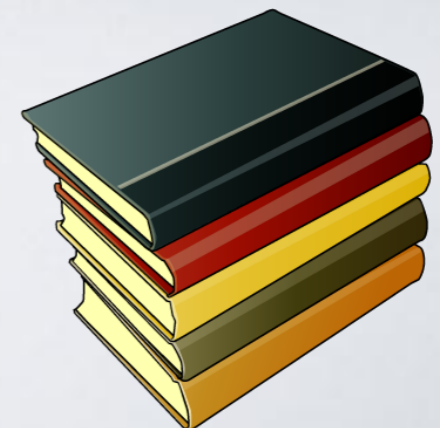
Alimentos



Activación Física

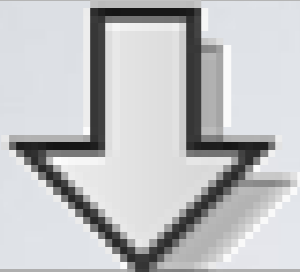


Materia de
bajo agrado



Arquitectura

Kinect



Lectura de gestos y movimientos

PC

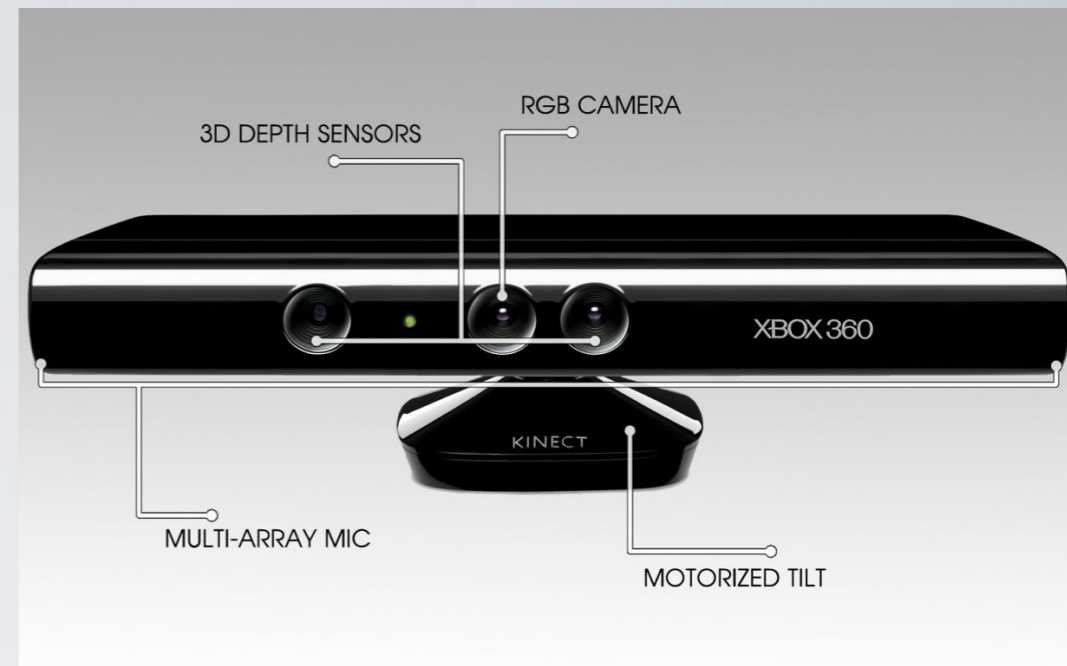


Capa de interpretación

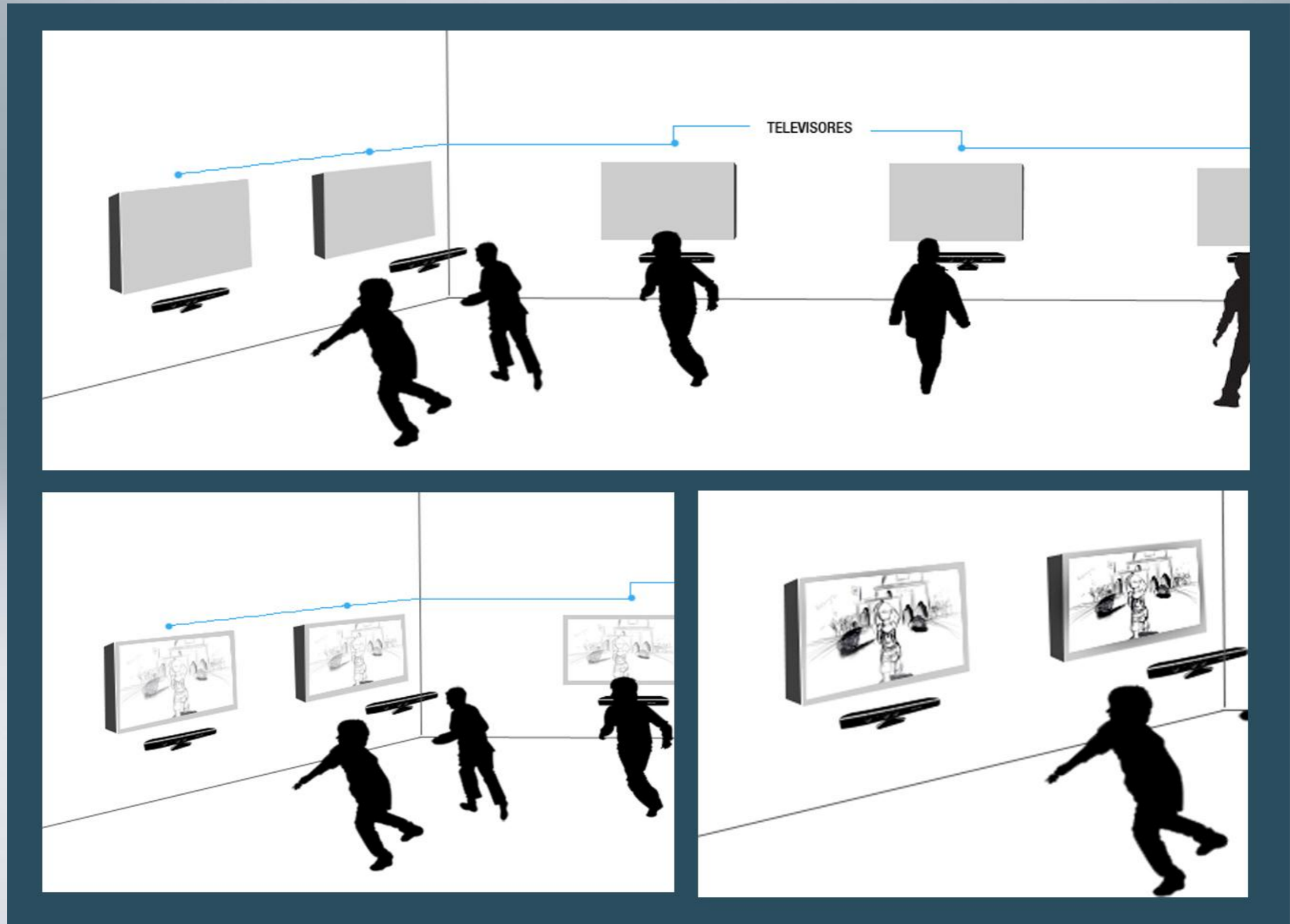
Televisión



Retroalimentación al usuario



Propuesta de aula equipada



El videojuego



Juanito toma la posición de jugador frente al kinect y selecciona su perfil creado anteriormente.



¡Bienvenido!

Último Inicio de Sesión:	20/Oct/12 10:43:24am
IMC	16
Bloque 0	
Puntos	0

Juanito



Recuerda actualizar tus datos antes de iniciar a jugar

Actualizar



El maestro ingresa los datos de peso y la estatura de Juanito para actualizarlos. El videojuego calcula su masa corporal para continuar con el seguimiento del alumno.



Juanito selecciona el bloque “Una aventura independiente: Plan de Iguala”.



Juanito salta obstáculos como piedras y pozos, simula que escala una barda que le impide el paso a pueblos cercanos y esquiva civiles que se oponen a la idea de que México sea gobernado como monarquía.

Evaluación

Evaluación preliminar

- Estudio exploratorio.
- Directamente en una escuela primaria.
- Se les dará una lista de tareas a cumplir.
- Se aplicarán los siguientes instrumentos:
 - Heurísticas de videojuegos.
 - *Game Experience Questionnaire*.
 - Entrevista (alumnos como maestro).

Gracias por su atención

Interacción Natural en el Aula

Pedro Santana

Segundo día virtual de la Comunidad CUDI Interacción Humano-computadora



Students for a Smarter Planet
..leaders with conscience

