



Aprendizaje activo en simulaciones interactivas

Marco Antonio Gómez Martín ; Pedro Pablo Gómez Martín ; Pedro A. González Calero

- La propuesta presentada se enmarca en una línea emergente en la aplicación de los entornos de enseñanza que no busca replicar en el entorno virtual las sensaciones del mundo real, sino favorecer la motivación del estudiante y el aprendizaje en el contexto de una actividad de resolución de problemas.
- El artículo expone el sistema JV2M, un entorno de aprendizaje para enseñar la máquina virtual de Java y la compilación de lenguajes orientados a objetos, a través de una metáfora que utiliza el lenguaje de los videojuegos.
- En JV2M, la actividad del estudiante se centra en la resolución de ejercicios con la colaboración de un agente virtual pedagógico, cuyo comportamiento viene dado por una representación explícita de conocimiento del dominio.