

## Capítulo 6. Conclusiones

---

### 6.1 Resultados y aportaciones

Se desarrolló una plataforma a partir de una metodología basada en patrones de interacción, que facilitó la construcción de recursos de aprendizaje a utilizar en pizarrones interactivos. Esto se llevo a cabo mediante el estudio de recursos interactivos, y al observar que eran aplicables en diferentes contextos educativos, se definieron como patrones que son reutilizados para la elaboración de más recursos.

Para comprobar que a partir de esta plataforma se pueden generar recursos de aprendizaje, se les pidió a profesores de nivel básico, medio y superior que desarrollaran recursos de aprendizaje haciendo uso de la plataforma siguiendo una serie de tareas, las cuales arrojaron que el desarrollo de recursos es más sencillo y rápido, así como también, que aunque algunos de ellos aun no utilizaban tecnologías para desarrollarlos no tuvieron problema al interactuar con la plataforma y que seguirían usándola como apoyo a sus materias.

## **6.2 Trabajo a futuro**

Este proyecto puede ser complementado por:

- Derivación de más patrones de interacción.
- Integración de nuevos patrones a la plataforma.
- Acceso a un repositorio.
- Modificación de recursos realizados.