

UDGVirtual impulsa competencias del siglo XXI en alumnos de primaria

Universidad los capacitó en programación de robots para el evento internacional R2T2, en el que también participaron niños de Francia e Isla Martinica

Resguardar el hospital, el aeropuerto, la planta eléctrica y la planta desalinizadora de una ciudad inteligente del año 2047 antes de ser impactada por un Tsunami, fue la misión que enfrentó el equipo de niños mexicanos, durante el encuentro de robótica “R2T2 Operation Richter”, un evento de colaboración internacional, que en México es coordinado por [UDGVirtual](#) [1].

La misión se cumplió este viernes por medio de la programación a distancia de pequeños robots Timio, los cuales fueron controlados por alumnos del Centro Educativo de Altas Capacidades (CEPAC) y del Colegio Franco Mexicano, quienes fueron entrenados por un equipo de instructores de UDGVirtual y por niños que han participado en ediciones anteriores de R2T2.

“México es el único equipo que ha logrado involucrar a participantes de otras ediciones de R2T2 para que preparen a los niños, creemos que es una fórmula prometedora. Además, en UDGVirtual hacemos una investigación sobre este desempeño, cuyos resultados serán publicados a nivel internacional”, señaló el doctor Jorga Carlos Sanabria Zepeda, responsable del Programa de Innovación de UDGVirtual y quien encabeza el proyecto R2T2 en México.

Sanabria Zepeda explicó que en este evento internacional de colaboración donde también participaron Francia e Isla Martinica, se busca desarrollar competencias del siglo XXI como el pensamiento crítico y computacional, colaboración, creatividad y la resolución de problemas. Esta es la tercera edición en la que México participa.

Además, los niños recibieron algunas clases de francés, debido a que el reto se desarrolló completamente en esta lengua, esta parte fue coordinada por la profesora de UDGVirtual, doctora Inna Artemova, en conjunto con alumnas del Colegio Franco Mexicano.

“Me gustó muchísimo esta experiencia porque aprendí mucho sobre programación, aprendí un poco de francés. Además, trabajamos en equipo, algo muy importante, porque como dicen, dos cabezas piensan mejor que una”, Emiliano González Miramontes, alumno del CEPAC.

Al encuentro de robótica, que se realizó en el edificio MIND, asistieron los padres de familia de los estudiantes, quienes siguieron cada detalle de la misión. El equipo de instructores estuvo conformado por estudiantes de licenciatura y posgrado de UDGVirtual. Además, se contó con el apoyo de las empresas Nética y ATI Tecnología, que facilitaron la realización del evento en el edificio MIND.

El proyecto R2T2 se lleva a cabo en colaboración con las instituciones École Polytechnique Dédérale de

Lausanne, de Suiza; la Université des Antilles, en Martinica, además del

Centre de Recherches Inria Bordeaux Sud Ouest y la Université Nice Sophia Antipolis, de Francia.

A T E N T A M E N T E

"Piensa y Trabaja"

Guadalajara, Jalisco, 13 de abril de 2018

Texto: UDGVirtual

Fotografía: Archivo

Etiquetas:

[UDGVirtual](#) [2]

URL Fuente: <https://comsoc.udg.mx/noticia/udgvirtual-impulsa-competencias-del-siglo-xxi-en-alumnos-de-primaria>

Links

[1] <http://www.udgvirtual.udg.mx/>

[2] <https://comsoc.udg.mx/etiquetas/udgvirtual>