Publicado en *Coordinación General de Comunicación Social* (https://comsoc.udg.mx)

Logra Equipo de UDGVirtual medalla de plata en Infomatrix Latinoamérica 2019

Desarrollan herramienta de enseñanza educativa

Con su proyecto “Gamificando la vida”, los estudiantes de la licenciatura en Tecnologías e Información [1] de UDGVirtual, Gabriel Aranda González y Blanca Patricia Vargas Zanabria asesorados por el coordinador de la licenciatura, doctor Juan Manuel Álvarez Becerra, obtuvieron medalla de plata en el XIII Concurso Latinoamericano de Proyectos Estudiantiles en Ciencia y Tecnología Infomatrix, en su fase final continental, que se llevó a cabo del 31 de marzo al 3 de abril, y que es organizado por la Sociedad Latinoamericana de Ciencia y Tecnología (Solacyt).

En esta etapa compitieron más de 300 equipos de distintas instituciones y niveles educativos, en las categorías Robótica, Animación, Cuento científico, Desarrollo de Software, Cortometrajes y Arte Digital, así como la de Divulgación científica, en la cual participó el equipo de UDGVirtual.

“Gamificando la Vida” es una investigación sobre la educación basada en juegos (gamificación) en situaciones no lúdicas con la finalidad de integrar experiencias de aprendizaje para garantizar un cambio en educación, aprendizaje y/o comportamiento.

“Lo que se busca es una conversión del modelo tradicional hacia un modelo en el que los alumnos puedan aprender jugando. Desarrollamos por medio de la plataforma Moodle, un curso o asignatura gamificada en el que los alumnos pueden aprender e interactuar con una especie de mini juego mediante el cual pueden obtener insignias”, comentó Gabriel Aranda respecto al proyecto que ha desarrollado junto con la alumna Patricia Vargas.

El estudiante de tercer semestre dijo que ya se han realizado las primeras pruebas de esta asignatura gamificada, pero seguirán trabajando para que su proyecto pueda estar disponible incluso en aplicaciones móviles y pueda ser usado por personas de distintas edades, así como de otras instituciones educativas.

De acuerdo con el coordinador de la licenciatura en línea de UDGVirtual, doctor Juan Manuel Álvarez Becerra, el desarrollo de proyectos y la participación de los alumnos en competencias de este tipo contribuye de manera significativa en su formación académica.

“Pueden conocer lo que están haciendo en otros países, y por supuesto que ponen en práctica los conocimientos que adquieren a lo largo de la licenciatura, además de otras habilidades relacionadas con el trabajo colaborativo y la comunicación”, indicó.

En el concurso participaron niños y jóvenes de instituciones públicas y privadas, provenientes de distintos estados del país, así como de otros países del continente. De más de mil 250 proyectos

participantes de 9 países, poco más de 300 lograron acreditar a esta fase final continental.

A t e n t a me n t e
"Piensa y Trabaja"
Guadalajara, Jalisco, 3 de abril de 2019

Por: Karina Alatorre
Fotografía: UDG Virtual

Etiquetas:
Gabriel Aranda González [2]
Blanca Patricia Vargas Zanabria [3]

URL Fuente:
https://comsoc.udg.mx/noticia/logra-equipo-de-udgvirtual-medalla-de-plata-en-infomatrix-latinoamerica-2019

Links
[1] http://www.udgvirtual.udg.mx/lti
[2] https://comsoc.udg.mx/etiquetas/gabriel-aranda-gonzalez
[3] https://comsoc.udg.mx/etiquetas/blanca-patricia-vargas-zanabria