



INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL
COMUNICADO DE PRENSA

COORDINACIÓN DE COMUNICACIÓN SOCIAL

México, D, F., a 16 de mayo de 2015

**POLITÉCNICOS A LA SEMIFINAL
MUNDIAL DE *IMAGINE CUP* 2015**

- **Egresados de la Escom desarrollaron una plataforma de actividades educativas para Windows 8.1 y Kinect**
- **La aplicación permite reforzar el conocimiento y promover la activación física de los niños**

C-109

Los politécnicos Edna Miranda Hernández y Jordan Reyes Leger participarán en la semifinal mundial *On line* de la competición *Imagine Cup 2015*, organizada por la empresa Microsoft, después de obtener el primer lugar en la final nacional en la que compitieron con 70 equipos provenientes de instituciones públicas y privadas.

Miranda Hernández y Reyes Leger, de la Escuela Superior de Cómputo (Escom), participan en *Imagine Cup 2015* con el proyecto denominado *Play S-Cool*, que es una plataforma de actividades educativas desarrollada para Windows 8.1 y Kinect, con el propósito de reforzar el conocimiento y promover la activación física de los niños.

Imagine Cup es una competición y un programa de desarrollo tecnológico mundial dirigido a estudiantes con el propósito de alentarlos para utilizar su creatividad, pasión y conocimiento para crear aplicaciones, juegos e integrar soluciones encaminadas a cambiar maneras de vivir, trabajar, jugar y aprender.

Los egresados de la Escom señalaron que la aplicación con la que obtendrán el título de ingenieros en Sistemas Computacionales, es una herramienta tecnológica que apoya el aprendizaje de niños de primaria y para desarrollarla incluyeron conocimientos de inteligencia artificial básica, graficación en 3D, bases de datos, multiprocesamiento, librerías para simular efectos físicos e interacción con Kinect.

Explicaron que la plataforma que desarrollaron con la asesoría del catedrático e investigador de la Escom, Edgardo Adrián Franco Martínez, consta de tres secciones: la primera permite a los profesores crear actividades que constan de preguntas con respuestas de opción múltiple, las cuales pueden ser textos e imágenes.

La segunda parte se refiere a las actividades mediante minijuegos, en los cuales el objetivo es tomar la respuesta correcta mediante el uso de Kinect. “Las respuestas se encuentran en unas cajitas y los niños tienen un personaje que les ayuda a tocar la respuesta correcta”, agregaron.

Al finalizar las actividades, los profesores tienen la opción de generar un reporte que muestra la fecha y actividad jugada, las fotografías de los alumnos que participaron y las puntuaciones obtenidas por equipo, así como el número de intentos por pregunta, con el objetivo de contar con una retroalimentación que permita tomar decisiones sobre los temas que requiera reforzar.

Destacaron que además de retroalimentar los conocimientos mediante las actividades y movimientos que se realizan a través de Kinect, se contribuye a la activación física de los alumnos y con ello a reducir los índices de obesidad infantil.

Mencionaron que la aplicación es una herramienta atractiva para los profesores y alumnos, por ello ingresarán al Centro de Incubación de Empresas de Base Tecnológica (CIEBT) del IPN, con el propósito de mejorarla y ponerla al alcance de instituciones públicas y privadas de nivel básico para contribuir a fortalecer el proceso enseñanza-aprendizaje, mejorar la condición física y la salud de los menores.

El profesor Edgardo Adrián Franco destacó que la aplicación integra el gusto que tienen los niños por la computación y la tecnología, la flexibilidad de trabajar los contenidos del programa seleccionados por los profesores y el fomento de la actividad física.

===000===