

Jóvenes informáticos diseñan un programa que ayuda a estudiar en Bachillerato

El proyecto, desarrollado en la Universidad de Granada, es finalista para representar a España en la competición 'Imagine Cup' de Microsoft

:: A. G. P.

GRANADA. Jóvenes talentos. Tres estudiantes de la Escuela Técnica Superior de Ingenierías Informática y de Telecomunicación de la Universidad de Granada (UGR), Rubén Aguilar Becerra, Rocío Rama Ballesteros y Alonso Gragera Aguaza, han logrado clasificarse para la fase final nacional de la competición Imagine Cup, un certamen que organiza Microsoft para buscar y promocionar las nuevas generaciones de talentos, sus ideas y proyectos. Su trabajo ha sido supervisado por su tutor, el profesor Marcelino Cabrera Cuevas. Son estudiantes innovadores que quieren aplicar la tecnología para solucionar algunos de los problemas de la sociedad. Rubén y Rocío son alumnos de quinto curso y Alonso es doctorando de primero.

«Después de dos fases eliminatorias el jurado decidió que nuestro proyecto era merecedor de llegar a la final», explica Marcelino Cabrera, que irá junto a los alumnos—Alonso tendrá que presentarlo de forma remota desde Tokyo— a Madrid, sede

de Microsoft, la primera semana de abril a presentar el proyecto.

'EducAR' (Education with Augmented Reality), sistema de ayuda a la educación, es el nombre del proyecto. Es una plataforma educativa basada en el uso de la realidad aumentada para ayudar a las metodologías actuales en educación. Permite el uso de modelos tridimensionales para captar mejor la atención de los alumnos. «Jugando con la Realidad Aumentada, daría curiosidad al alumno y le haría participar de una manera más activa en las explicaciones. Además permite a los profesores crear sus propias lecciones y contenidos, y compartirlos con otros compañeros a través de Internet», concreta el profesor Cabrera.

Materiales

Actualmente el proyecto se está centrando en la enseñanza de la materia de Química en Bachillerato en colaboración con el profesor José Dueñas Jaldo del Centro Juan XXIII de Granada. Es fácil aplicarlo, «casi todo lo necesario está ya en todos los centros educativos, y los profesores solo necesitan unos conocimientos básicos de informática para poder utilizarlo».

En este proyecto lo más novedoso es «la facilidad con la que el alumno puede interactuar con los materiales utilizando sus propias manos, de una forma más dinámica y



Rubén Aguilar, Alonso Gragera, Rocío Rama y Marcelino Cabrera, autores del programa. :: IDEAL

atractiva, frente a la educación tradicional en la que la participación del alumno está más limitada. No es igual manejar una molécula en tres dimensiones que dibujarla en una pizarra».

Los estudiantes, que han realizado este proyecto, cuentan que la idea surgió de algunas conversaciones con personas dedicadas al mundo de la educación y los problemas que tenían tanto para mantener la atención de sus alumnos como para hacer que estos entendieran lo que explicaban. «A eso se le unió nuestro interés por las nuevas tecnolo-

gías como la Realidad Aumentada, y de ahí nació la idea de 'EducAR'. No ha sido fácil llegar hasta aquí, son muchas horas de trabajo y tener que renunciar a otras actividades, pero el trabajo en equipo y la motivación por realizar algo que pueda ayudar a los niños en sus clases compensa el esfuerzo», valoran.

El ser seleccionados y llegar a esta final supone para ellos «un reconocimiento al trabajo realizado, la oportunidad de conocer más de cerca otros proyectos y a otros compañeros de otras ciudades, y por supuesto la posibilidad de obtener ayuda de una gran

empresa como Microsoft para la promoción del proyecto». El premio para el primer clasificado es llegar a la final internacional, que este año se celebrará en San Petersburgo (Rusia), y representar en ella a España. «Pero sin duda, para nosotros ya es un premio poder estar allí—en Madrid— y dar a conocer nuestro proyecto».

Han sido muchas horas de trabajo. Ha sido duro. «Lo más complicado ha sido el definir una base para que la aplicación sea posible de ampliar en el futuro a otras materias y conseguir que sea lo más fácil de usar para profesores y alumnos», dicen.