



Ciudad de México, a 2 de julio de 2017

## COMUNICADO DE PRENSA

### DISEÑAN POLITÉCNICOS SOFTWARE PARA EL APRENDIZAJE DE QUÍMICA

- Los temas que involucra son aquellos en los que los alumnos presentan mayores problemas

C-541

*Atomic* es el nuevo *software* diseñado por Estudiantes del Centro de Estudios Científicos y Tecnológicos (CECyT) 9 "Juan de Dios Bátiz" que mediante juegos didácticos funciona como una herramienta de apoyo para facilitar el aprendizaje de química.

Ana Paula Sánchez Rodríguez, Javier Alejandro Aguilar Báez, Bryan Yosafat Martínez Coronel, Héctor Eduardo Vargas Correa y Jair Aguilar Báez crearon este programa de cómputo con base en sus errores los estudiantes logran comprender los temas más complicados de esta materia, ya que en los juegos, cuando el usuario se equivoca, el sistema muestra la respuesta correcta.

El proyecto consta de cinco juegos y se enfoca en los temas: balanceo de ecuaciones, química orgánica, nomenclatura de compuestos orgánicos y símbolos de la tabla periódica, los cuales son los contenidos que más trabajo les cuesta aprender a los jóvenes.

Vargas Correa explicó que la dificultad de los juegos fue programada para que el usuario tuviera el desafío de ganar, ya que al momento de perder, el sistema manda una pregunta de química.



El primer juego de *Atomic* es *Snake Químico* y fue programado para el aprendizaje de Química Orgánica, en éste, el usuario mediante las flechas del teclado controla los movimiento de la víbora para que coma la mayor cantidad de comida que aparece de manera aleatoria, cuando no llega a consumir lo suficiente automáticamente pierde y aparece una pregunta para responder el nombre correcto del alcano.

La siguiente actividad se enfoca en nomenclatura de compuestos orgánicos, en este módulo se estableció un cuestionario con tres opciones de respuesta, si el jugador contesta correctamente su puntuación aumenta; en caso de fallar, aparece la información correcta, de este modo recordará la composición. Otro módulo de juegos es el memorama de elementos, en el cual el estudiante debe encontrar el nombre que corresponde a cada símbolo de la tabla periódica.

En el laberinto químico, los jóvenes controlan una partícula que representa un átomo, el cual debe evitar tocar los elementos enemigos, de lo contrario aparece una pregunta de Química Orgánica. El último juego se llama *Escapa*, donde el jugador debe huir de las partículas.

Los politécnicos comentaron que el uso de la página es de dos formas, en la primera cualquier persona puede conocer los contenidos de *Atomic* sin tener que crear una cuenta o en la segunda puede registrarse y conocer todas sus funciones: juegos, tutoriales, sección de preguntas, redes sociales y un espacio para describir quejas o fallas que presente la página.

Martínez Coronel mencionó que su programa funciona sin internet, ya que solamente emplearon diversas líneas de código para cada una de las secciones.

===000===