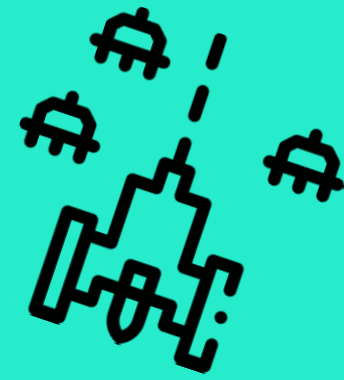




## MAGIC GLOVE



### Introducción

En un mundo gobernado por la tecnología, es necesario adecuar todo lo que comúnmente conocemos y evolucionarlo y si con esta, se logra vincular y mejorar la educación, mucho mejor; pensando en ello, se diseña

un guante con un propósito innovador: controlar un juego; de esta manera se cambia lo convencional, pues con el simple movimiento de las manos, se puede jugar y entretenerse, evitando el movimiento de los dedos y además se aprende mientras juega.



Figura 1. El guante de poder  
Fuente: Alamy

### Objetivos

#### GENERAL

Construir un guante, capaz de controlar un videojuego, para fines educativos; y así lograr salir de lo convencional, y que las niños aprendan mientras se divierten.

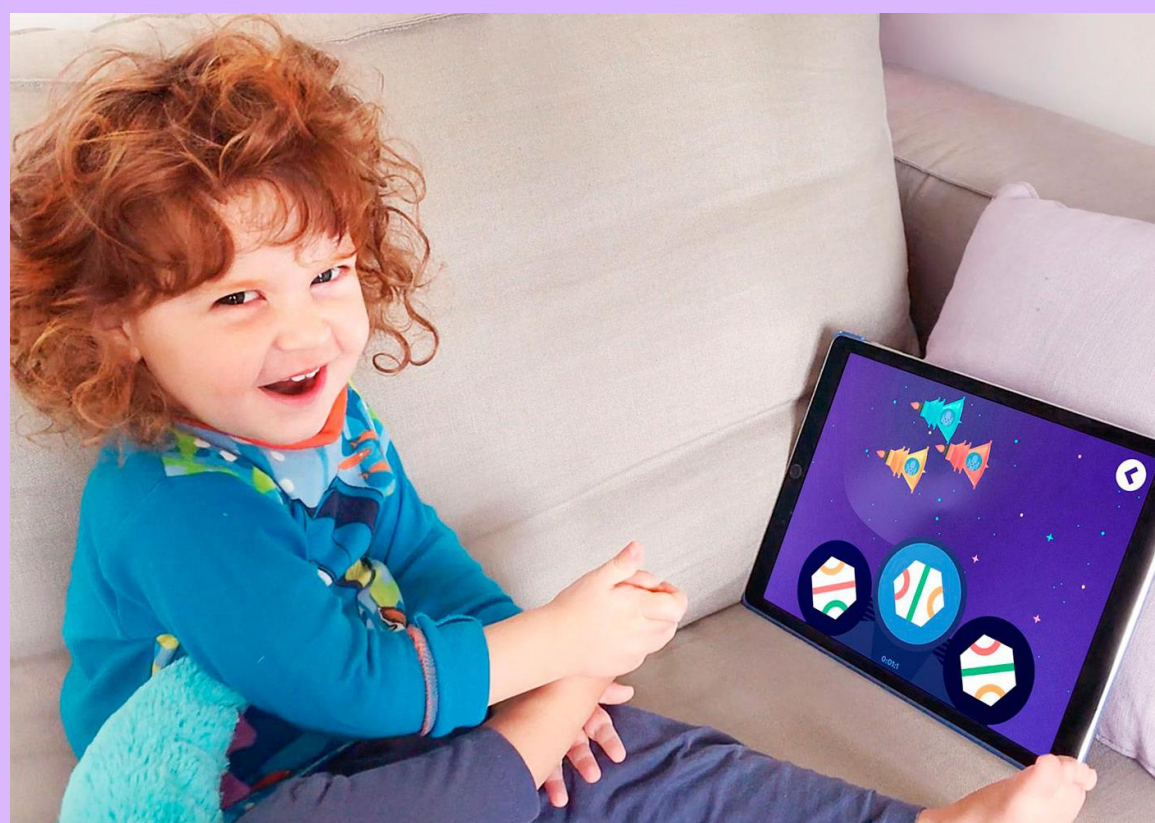


Figura 2. Equipamiento para centros educativos  
Fuente: Interempresas

### Impactos

	Medioambientales	Sociales
Positivos	<ul style="list-style-type: none"><li>Emplea materiales reciclables</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Ofrece entretenimiento</li><li>Mejora la educación en el mundo actual.</li></ul>
Negativos	<ul style="list-style-type: none"><li>Contiene componentes que contaminan</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Genera dependencia y adicción.</li></ul>

### Integrantes

Johnny German Cubides Castro  
jgcubidesc@unal.edu.co

Leidy Vargas Moreno  
levargasm@unal.edu.co

Juan Sebastian Torres Rodríguez  
juatorresro@unal.edu.co

Emmanuel Bonilla Mitrotti  
embonillam@unal.edu.co

### Problema

Como se ha demostrado en diversos estudios, los niños hoy en día, solo juegan videojuegos y se olvidan de tareas escolares (McCarthy. C, 2020), esto debido a que, con el paso del tiempo, el mundo evoluciona en cuanto a la tecnología, una herramienta muy poderosa, que lamentablemente muchas veces se usa para ocio o entretenimiento y se pierden las demás cualidades de esta, que pueden ser aprovechadas en distintos ámbitos como la educación.



Figura 3. 27 aplicaciones y videojuegos para niños de todas las edades para aprender y divertirse a la vez en verano y más allá  
Fuente: Xataka

### Solución

Por esa razón, se crea un guante que funciona como el control de un videojuego, una idea innovadora, que funciona con un giroscopio encargado de enviar las señales de movimiento de la mano. Este proyecto, relaciona la tecnología con la educación, viendo a esta primera como una herramienta y no como enemiga.

### Conclusiones

Este proyecto, soluciona un problema social, como lo es la disminución de la educación, con el avance de la tecnología, aprendiendo a utilizar esta ultima como una herramienta para jugar y aprender; y a su vez se mantiene a la par con la evolución. *"Todos los aprendizajes mas importantes de la vida, se hacen jugando"* (Tonucci. F, 2022)

#### Lista de Referencias

