

Título	MATYA
Autor o creador	Responsable del proyecto: Dr. Francisco Madera Colaboradores: 4 maestros y 5 estudiantes
Tema y palabras clave	Programación de videojuegos, enseñanza de las matemáticas, realidad virtual
Descripción	Diseño e Implementación de un videojuego didáctico conformado de varias actividades, con el propósito de que los estudiantes de primaria, en especial los educandos de sexto grado, refuercen el estudio de la noción de fracción. Este juego es creado considerando un avatar, cuya acción de movimiento para el usuario es en tercera persona. Los escenarios son creados por herramientas de modelado en 2D, 3D y exportado a un formato que entienda el motor de juegos XNA.
Editor	¿?
Colaborador	Maestros M.C. Luis Ramiro Basto Díaz, M.C. Genny Rocío Uicab Ballote, M.C. María del Pilar Rosado Ocaña, M.C. Edgar Cambranes Martínez Estudiantes René Soto Ballote, Levy Ulises, Víctor Rodríguez Cámara, Julio Yerbes, Luis López
Fecha	Productividad, fechas, comenzando con el cierre del proyecto o reporte técnico Un videojuego multiplataforma como apoyo en la enseñanza de fracciones en nivel básico. Capítulo de Libro: Tecnologías Emergentes en la Educación, editorial Pearson, 2015. Videojuego para el repaso de fracciones. Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación, TE & ET, 2014. MATYA: un videojuego móvil para el apoyo en el aprendizaje de las fracciones. VI Conferencia conjunta iberoamericana sobre tecnologías para el aprendizaje, 2014. Apoyo en la enseñanza y aprendizaje de las fracciones en un videojuego basado en Web. VI Seminario Nacional de Tecnología Computacional en la enseñanza y el aprendizaje de la matemática. 2012. Chichen Itzá Virtual. X Congreso Internacional de Informática y Computación, 2011. Virtual Chichen Itzá. II encuentro Mexicano de Realidad Aumentada, ERA 2011. Análisis y diseño de un videojuego como apoyo en el proceso de enseñanza aprendizaje de las matemáticas en educación básica. Jornadas Iberoamericanas de Ingeniería de Software e Ingeniería del Conocimiento, IIISIC 2010. Definición de un videojuego como apoyo en el proceso de enseñanza aprendizaje de las matemáticas en la educación básica, CCITA 2010.
Tipo	Desarrollo Tecnológico, Software para PC
Formato	El programa se desarrolló en C# con librería XNA de Microsoft. Se cuenta con un archivo de instalación setup de 703 KB, el cual

	<p>requiere del archivo SkinningSample de 6KB y del directorio Application File de 80 MB.</p> <p>La instalación es sencilla, basta con ejecutar el archivo setup en plataforma Windows</p>
Identificador del recurso	MATYA
Fuente	<p>Financiamiento</p> <p>Apoyo a la reincorporación de Exbecarios PROMEP, registrado en SISTPROY como FMAT-2009-0011</p>
Idioma	Español
Relación	<p>Relación entre éste y otros proyectos</p> <p>Tiene relación con las asignaturas del área de videojuegos que se imparte para LCC y LIS: Introducción a la programación de videojuegos, Modelado y Animación en 3D, Programación de GPUs.</p>
Cobertura	Alcance del contenido: ubicación de espacio, lugar, período tiempo, rango de fechas
Derechos	Aún no se registra como patente, aunque he facilitado el ejecutable a varias personas, inclusive fuera del país.