

7. La educación vial

Las aplicaciones móviles de carácter didáctico pueden ser un estupendo producto de proyecto ApS. Su diseño puede ser sencillo si nos limitamos a alojar contenidos e información que el usuario debe aprender. Sin embargo, si además incluimos la gamificación como estrategia de aprendizaje con juegos interactivos, puntuaciones y retos a superar, la app adquiere un valor añadido y se convierte en un verdadero instrumento de aprendizaje guiado.

Un ejemplo de aplicación que busca un aprendizaje diferente es "Next Driver", la cual promueve la educación vial de manera amena para niños y niñas, al mismo tiempo que fomenta la conducción segura de sus padres y madres. Incluye juegos interactivos sobre señales de tráfico y mapas de carreteras, permitiendo a los niños y niñas evaluar la conducción de sus padres mediante un sistema de puntos. La idea fue desarrollada por cinco amigas que participaron en el concurso de programación y mentorización Technovation Girls 2020 de la Universidad Carlos III de Madrid.

https://www.youtube.com/embed/0v_iwKlkmLo?si=KJl1j_eWZn3c3ytU

Vídeo 7.1. Centro de Orientación a Estudiantes UC3M. (2020, October 28). *Equipo W@RRIORS: Competición Technovation Girls 2020* [Video]. YouTube.

https://www.youtube.com/watch?v=0v_iwKlkmLo

Más información:

- [Proyectos Competición Technovation Girls 2020.](#)
- [STEM FOR GIRLS UC3M](#)

Revision #4

Created 19 December 2023 21:58:08 by Iván Heredia

Updated 4 January 2024 15:19:40 by Iván Heredia