

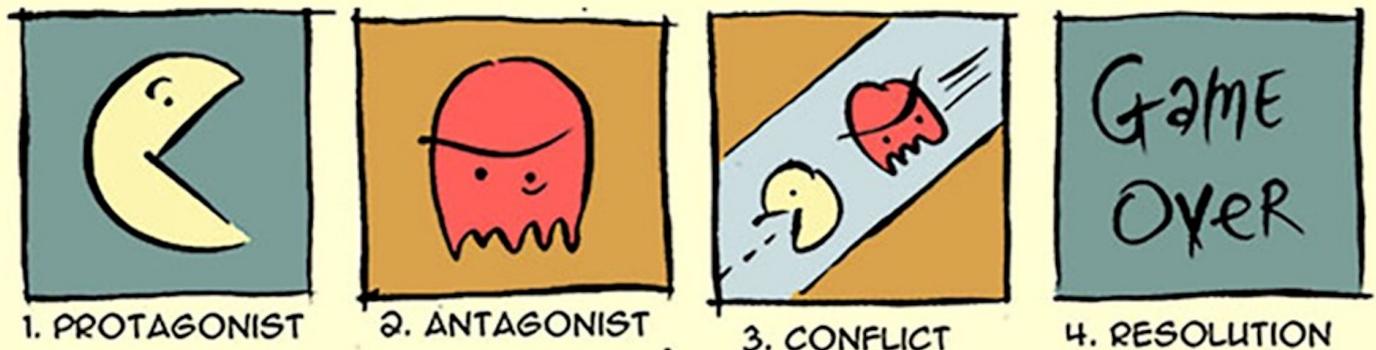
Las redes y los medios digitales



Nohemí Lugo Rodríguez con trece años como docente, fue reconocida por el Sistema Nacional de Investigadores (SNI), perteneciente al CONACYT (Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología), que tiene por objeto reconocer la labor de las personas dedicadas a producir conocimiento científico y tecnología e innovación.

En entrevista con la profesora Nohemí, nos compartió que los catedráticos que pertenecen al SNI y que optan por la carrera de profesor investigador, dedican medio tiempo a investigar y medio tiempo a la docencia. Ella se especializó en producir ciencia en el ámbito de las ciencias sociales y humanidades.

STORYTELLING



/> width="734" loading="lazy">

Estudió narrativa y juego digital desde el área de cultura digital y bajo la premisa de: **qué hacen con las redes y los medios digitales**, actualmente lleva a cabo una investigación con otra doctora en la Ciudad de México, referente a los consumidores de Netflix. El artículo tendrá como título: **¿Cómo leer Netflix como red social?**

“He estudiado las narrativas que hay en el entretenimiento, esto va más allá de estudiar contenidos. Es la parte interactiva, inmersiva y transmedia, las cuestiones más nuevas como realidad virtual y aumentada y cómo la gente la usa para crear proyectos sociales, tecnológicos, culturales o educativos”, explicó Nohemí.

Entendí que a pesar de no conocer de programación, podía aportar desde la parte cultural y que los desarrollos tecnológicos así como los procesos, tuvieran una fundamentación sólida a nivel social, pero también pedagógico y narrativo que es mi área de expertise, recalco.

Además, a partir de su recolección de temas provenientes del entretenimiento y adaptándolo en un contexto educativo, la profesora desarrolló una plataforma tecnológica para educación llamada Aprendiz en colaboración de su esposo.

Por otra parte, coordina un proyecto **NOVUS**, es decir, un proyecto financiado por el Tec. Este consiste en una plataforma y aplicación de juegos de realidad alternativa para que tanto el profesor como el estudiante, puedan crear sus propios juegos. Nos explicó que la aplicación está por salir y con disponibilidad para todos los campus a nivel sistema Tecnológico de Monterrey.

“Este proyecto tiene 5 años, e integra gente valiosa de diferentes áreas y departamentos como María Elena Melón, María José Vázquez, Lucy Subías y Zaira Rodríguez. Con el conocimiento de todas, hemos desarrollado este proyecto, solicitamos fondos al Tec y recibimos dos fondos NOVUS, estos fondos apoyan proyectos de educación y tecnología. Actualmente estos juegos ya se encuentran disponibles en 5 bibliotecas de otros campus y gracias a este proyecto, estamos preseleccionadas en un Concurso Internacional de Innovación Educativa”, explicó Nohemí.

Sobre el proceso para ser parte del **SNI**, comentó que es difícil de lograrlo, ya que la evaluación se basa en desarrollos tecnológicos y por artículos publicados en diversas revistas de alto impacto. Para cumplir con el objetivo, Nohemí ha escrito libros digitales, participado en proyectos por la Unión Europea y actualmente está a punto de llevar a cabo una investigación referente al autismo.

“A pesar de que apliques, hay incertidumbre sobre el tiempo de aceptación. Algunas veces tardan cuatro convocatorias en otorgarte el reconocimiento, en otras ocasiones tres, a mí me lo dieron a la primera, pero no fue suerte, sino que yo me decidí, me informé sobre lo que necesitaba hacer y si no lo tenía, iba por ello. Fue mucha disciplina, constancia y sacrificio tanto en el trabajo como con la familia. Agradezco a Alex, mi esposo, a mis amigas que a la vez son compañeras y colegas en proyectos diferentes”, concluyó la profesora.