

Evento Eduteka 2024 - Premio Eduteka-TQ

Por Juan Carlos López-García · 2024-06-15

En su decimosegunda versión, el Evento Eduteka reconoció la labor de toda nuestra comunidad docente a través de su premio Eduteka-TQ, Innovación Educativa. Esta es la mejor manera de agradecer el esfuerzo y deseo de seguir construyendo sociedad a través de la educación. Conozca aquí las experiencias ganadoras y finalistas en cada categoría.

EVENTO EDUTEKA 2024

PREMIO EDUTEKA-TQ

En su decimosegunda versión, el Evento Eduteka reconoció la labor de toda nuestra comunidad docente a través de su premio Eduteka-TQ, Innovación Educativa. Esta es la mejor manera de agradecer el esfuerzo y deseo de seguir construyendo sociedad a través de la educación.

El premio reconoce a cada una de las dos experiencias ganadoras con una suma total de seis millones de pesos colombianos. Adicionalmente, se reconoció al segundo lugar de cada categoría con un millón de pesos colombianos. Ambas experiencias por categoría fueron reconocidas el día 14 de junio de 2024. Las cuatro experiencias seleccionadas como finalistas reciben un tótem de reconocimiento y una beca para participar en la presente versión del evento de manera gratuita.

<https://www.youtube.com/live/EUJ-6zo9XLQ?si=SZjbaeUCVkwBCgZy&t=7129>

Descripción: En esta experiencia educativa, se utiliza la aplicación LEWAI (Learning English With Artificial Intelligence) para enseñar inglés a los estudiantes de quinto

grado. La aplicación ofrece varias opciones interactivas, como un diccionario interactivo, práctica de conversación y corrección de textos. Los estudiantes se entusiasman al ver las posibilidades que la herramienta TIC les ofrece para mejorar sus habilidades comunicativas en inglés. Durante la sesión, los estudiantes interactúan con el diccionario para descubrir nuevas palabras, practican la traducción de textos y la corrección de textos para mejorar su gramática y redacción. Las actividades están diseñadas para ser atractivas y educativas, brindando una experiencia de aprendizaje innovadora. Además, los estudiantes trabajan en guías de trabajo que complementan su experiencia en la aplicación, refuerzan los conceptos aprendidos y fomentan la reflexión sobre su progreso en el aprendizaje del inglés.

Video del acto de premiación:

<https://www.youtube.com/live/EUJ-6zo9XLQ?si=SZjbaeUCVkwBCgZy&t=7129>

****CATEGORÍA PREESCOLAR Y BÁSICA PRIMARIA**

Segundo lugar: ****La Tecnología en la Construcción del pensamiento Computacional**

Profesor: Jolver Fernando Rivas Ordoñez

Institución: Institución Educativa Indígena San Juan Bosco

Ubicación: Leticia, Amazonas, Colombia.

Descripción: Este proyecto tiene como objetivo enseñar a los niños a resolver problemas de manera lógica y ordenada utilizando tecnología. Un grupo de niños del grado 5 de una institución educativa se enfocó en la recuperación de árboles que absorben CO2 y ayudan a fertilizar el suelo, una problemática común en su comunidad. Para abordar este tema, los niños realizaron investigaciones científicas sobre por qué los árboles no dan frutos y cómo saber si el suelo es apto para la siembra de árboles sanos. Luego, utilizaron materiales reciclados para crear juguetes que enseñan a los niños de preescolar la importancia de cuidar el medio ambiente. Después de recopilar la información necesaria, los estudiantes diseñaron un dispositivo electrónico programable inteligente utilizando Arduino y Microbit, que les

permitió medir el pH del suelo y los nutrientes necesarios para su fertilización. Finalmente, crearon una “ciudad maker inteligente” con sensores que simulaba su escuela dentro de su comunidad, identificando zonas con mayor impacto de contaminación y recuperando el suelo para sembrar árboles frutales y captadores de CO2.

Video de Sustentación:

<https://www.youtube.com/live/EUJ-6zo9XLQ?si=-QHFFr7Vk-cEvQ4T&t=14452>

Descripción: La experiencia Agroanfibia es una iniciativa desarrollada en una región caracterizada por grandes extensiones de humedales que regulan los cauces de los ríos y amortiguan las inundaciones. Sin embargo, la sedimentación y contaminación de los caños y ciénagas, así como el cambio climático, han afectado significativamente los niveles de inundación. Agroanfibia es un espacio extracurricular que profundizaba en contenidos de varias asignaturas. Al cerrar las puertas por la pandemia, la institución repensó la iniciativa como un espacio para desarrollar procesos investigativos y dar solución a problemáticas ambientales y sociales del territorio. La metodología de Agroanfibia se basa en cinco fases: 1) Exploración del ecosistema; 2) Fecundación de ideas partiendo de las voces de los pobladores afectados y expertos locales; 3) Incubación de ideas de solución sostenibles a través de la Matriz de Vester; 4) Eclosión mediante un proceso de divulgación de los resultados de la investigación a través de canciones, emisoras comunitarias y materiales audiovisuales; y, 5) Estivación que consiste en un proceso reflexivo sobre los resultados para detectar falencias y oportunidades de mejoramiento de los prototipos.

Video del acto de premiación:

<https://www.youtube.com/live/EUJ-6zo9XLQ?si=-QHFFr7Vk-cEvQ4T&t=14452>

****CATEGORÍA BÁSICA SECUNDARIA Y MEDIA**

Segundo lugar: Sistema de Vigilancia Epidemiológica Escolar**

Profesor: Martha Judith Arismendi Solano

Institución: Institución Educativa El Castillo

Ubicación: Barrancabermeja, Santander, Colombia.

Descripción: La metodología utilizada en este proyecto fue mixta, combinando la investigación-acción con técnicas de observación y desarrollo de material didáctico por parte de los estudiantes. El objetivo fue adaptar el currículo de ciencias naturales a un enfoque de salud-enfermedad, específicamente enfocado en enfermedades endémicas de la región. Se diseñó un Sistema de Vigilancia Epidemiológica (SVE) para el colegio, que incluye un vigía de la salud en cada salón, una profesora coordinadora y fichas de notificación epidemiológica. El SVE es dinámico y adaptable a cada enfermedad abordada por período académico. Los estudiantes consultan bibliografía sobre la enfermedad, la exponen en el aula, caracterizan biológicamente los elementos de la transmisión y diseñan prototipos de agentes transmisores. Luego, visitan hogares para educar y recopilar datos, los cuales se consolidan en tablas, gráficos y cálculo de indicadores. El proyecto actualmente incluye un Sistema de Información Geográfica (SIG) para focalizar la cobertura y medir el impacto del proyecto.

Video de Sustentación:

CRÉDITOS:

Documento publicado por Eduteka

Publicación de este documento en EDUTEKA: Junio 15 de 2024.

Última actualización de este documento: Junio 15 de 2024.