

EXPERIENCIAS ganadoras educa digital® 2017



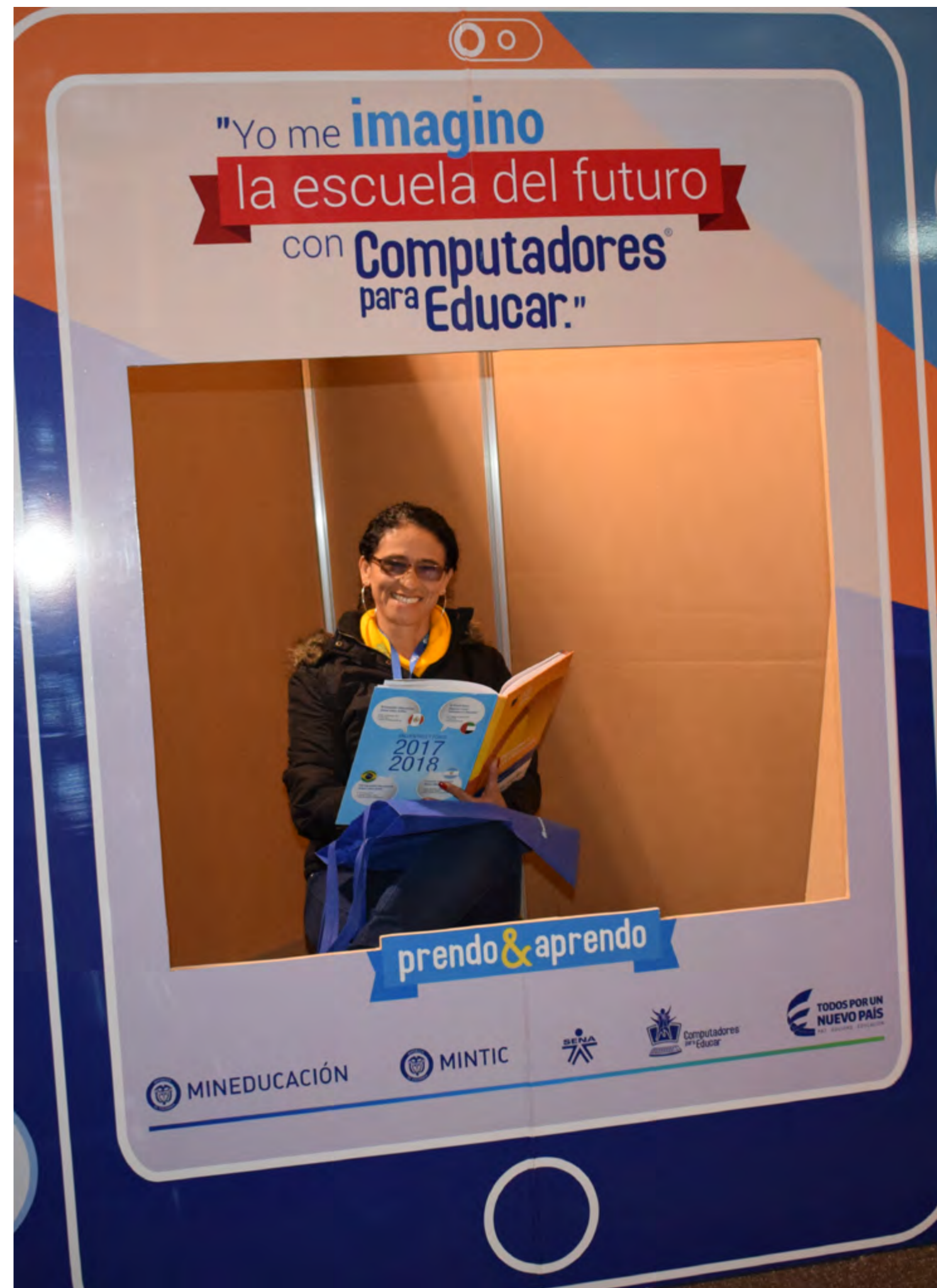
Computadores®
para Educar

prendo & aprendo

educa digital® 2017

Como parte de las acciones de apropiación de las TIC como herramienta pedagógica y de la gestión del conocimiento que realiza Computadores para Educar, se lleva a cabo cada año Educa Digital Colombia, un evento que cuenta con una trayectoria de 6 años. Este se configura a su vez como un escenario para compartir las mejores experiencias TIC de los docentes y directivos docentes e incentivar reflexiones sobre la labor docente, abordando temáticas como la formación en TIC, contenidos educativos digitales, modelos innovadores en las aulas y redes de aprendizaje.

Durante los últimos años se han presentado alrededor de 215 experiencias de docentes y se han premiado 63. Las experiencias premiadas constituyen el resultado del proceso de formación que realiza Computadores para Educar y que han impactado la enseñanza y aprendizaje de la comunidad educativa del país.





Experiencias ganadoras InnovaTIC

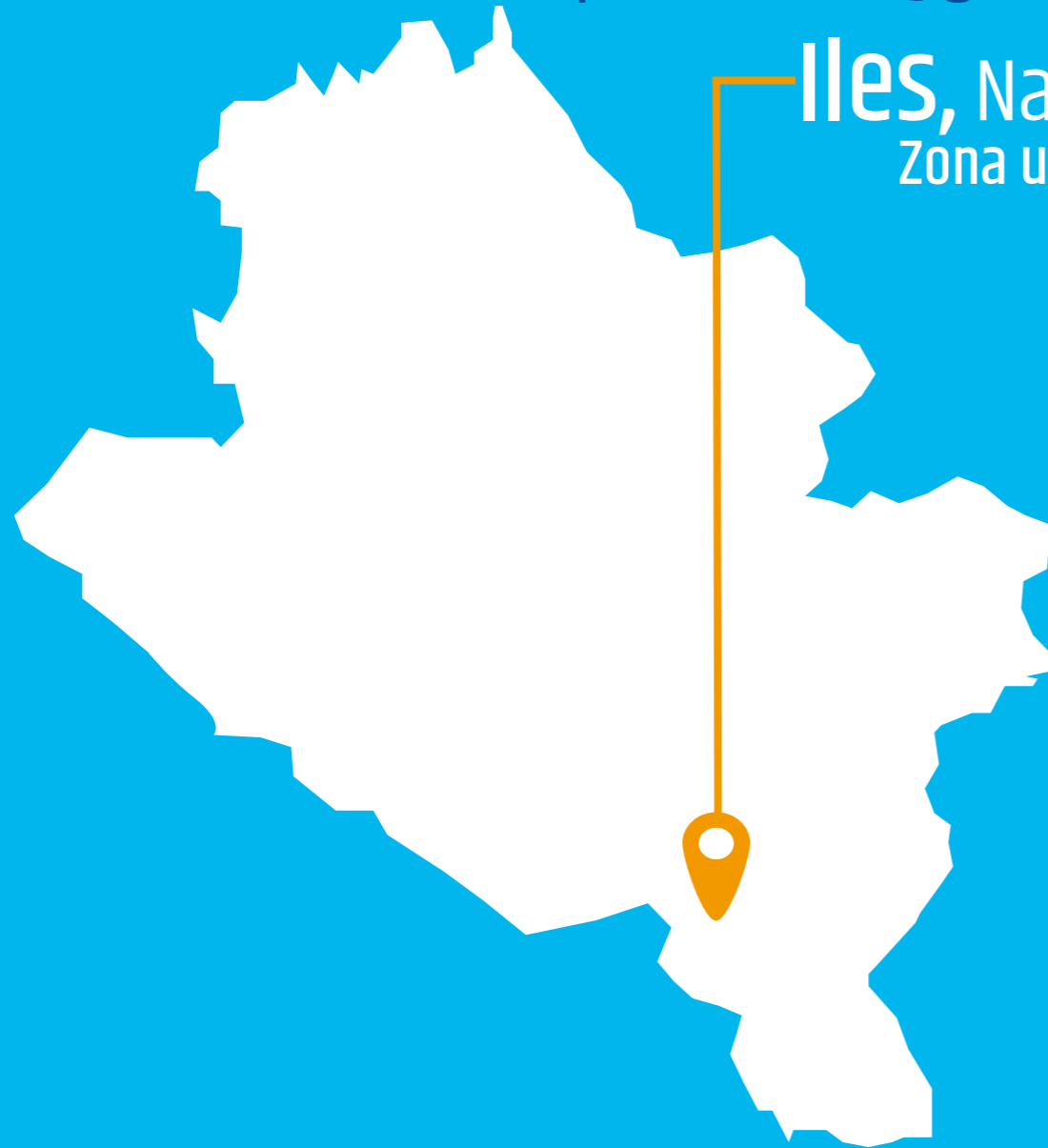
educa digital[®]
2017

Son aquellas prácticas de aula que se concretan en el Entorno Personal de Aprendizaje como iniciativas para transformar la manera de enseñar y aprender.

Son desarrolladas por docentes de áreas básicas de las sedes educativas beneficiadas por Computadores para Educar.

Pedro Nel Bravo Pantoja
pedronel0629@gmail.com

Iles, Nariño
Zona urbana



“ La tecnología sirve para que los estudiantes pierdan el miedo a estudiar las matemáticas. ”

Geoanalitic

Es una propuesta pedagógica que pone las TIC al servicio del aprendizaje de las matemáticas de los estudiantes de la Institución educativa José Antonio Galán, de Iles, Nariño.

A través de diferentes plataformas y software, estudiantes y docentes potencializan el manejo de las secciones cónicas y su aplicación en la solución de problemas cotidianos, con el procesamiento y análisis de la información, que les permiten fortalecer competencias de interpretación de resultados, abstracción, generalización, verificación de hipótesis y modelación a partir de la construcción y reconstrucción de los conceptos de cónicas.

La tecnología sirve para que los estudiantes pierdan el miedo a estudiar las matemáticas y permite un mayor grado de familiaridad en temas específicos como la geometría analítica y las propiedades de las figuras cónicas que implementan en diversas áreas de forma colaborativa y crítica.



Herramientas de la web 2.0

para el fortalecimiento de competencias ciudadanas en la educación básica



La posición geoestratégica de Turbo, Antioquia, lo convierte en un municipio receptor de problemáticas de la región como la violencia y el desplazamiento forzado, por ello, en la I. E. Normal Superior de Urabá, fue necesario empezar a utilizar la tecnología para desarrollar en los estudiantes competencias ciudadanas que les permitan desenvolverse de forma creativa y responsable en el mundo de la web 2.0.

Para lograrlo, se diseñó un blog con recursos y actividades educativas digitales, el cual promueve y fortalece en los estudiantes de la educación básica secundaria, el desarrollo de competencias ciudadanas en el entorno web.



“ La experiencia busca conocer el significado que tiene para los estudiantes ser ciudadano en un espacio de la web 2.0. ”

Elihu Jorge Paternina Villarreal

ejpaterninav@gmail.com

Tolú Viejo, Sucre
Zona urbana

Innovestequiometría

La experiencia surge por la necesidad manifestada por los estudiantes de caracterizar y evaluar la calidad de la piedra caliza, que se extrae en la región. Por lo anterior, se crea inicialmente un blog en el cual los estudiantes cuentan con recursos multimedia que facilitan el aprendizaje de la estequiometría, lo cual les permite analizar las propiedades del material y potencializar su uso. A este blog los estudiantes pueden acceder de forma independientemente antes o después de la guía impartida por el docente.

Históricamente el cálculo estequiométrico es uno de los temas que presenta mayor dificultad para los estudiantes en la asignatura de química.



“ Este blog facilita en los estudiantes el aprendizaje de la estequiometría, en una región en la que predomina la minería de la piedra caliza. ”

Experiencias ganadoras DirectTIC

educa digital®
2017

Son aquellas prácticas institucionales que se concretan en un Plan Estratégico TIC como iniciativa para la divulgación y consecución de aliados institucionales que potencien los proyectos TIC de la Institución Educativa.

Son desarrolladas por directivos docentes de las sedes educativas beneficiadas por Computadores para Educar.



Nubia Marina Bedoya Poloche
nubia.bedoya@utp.edu.co

Santuario, Risaralda
Zona Rural

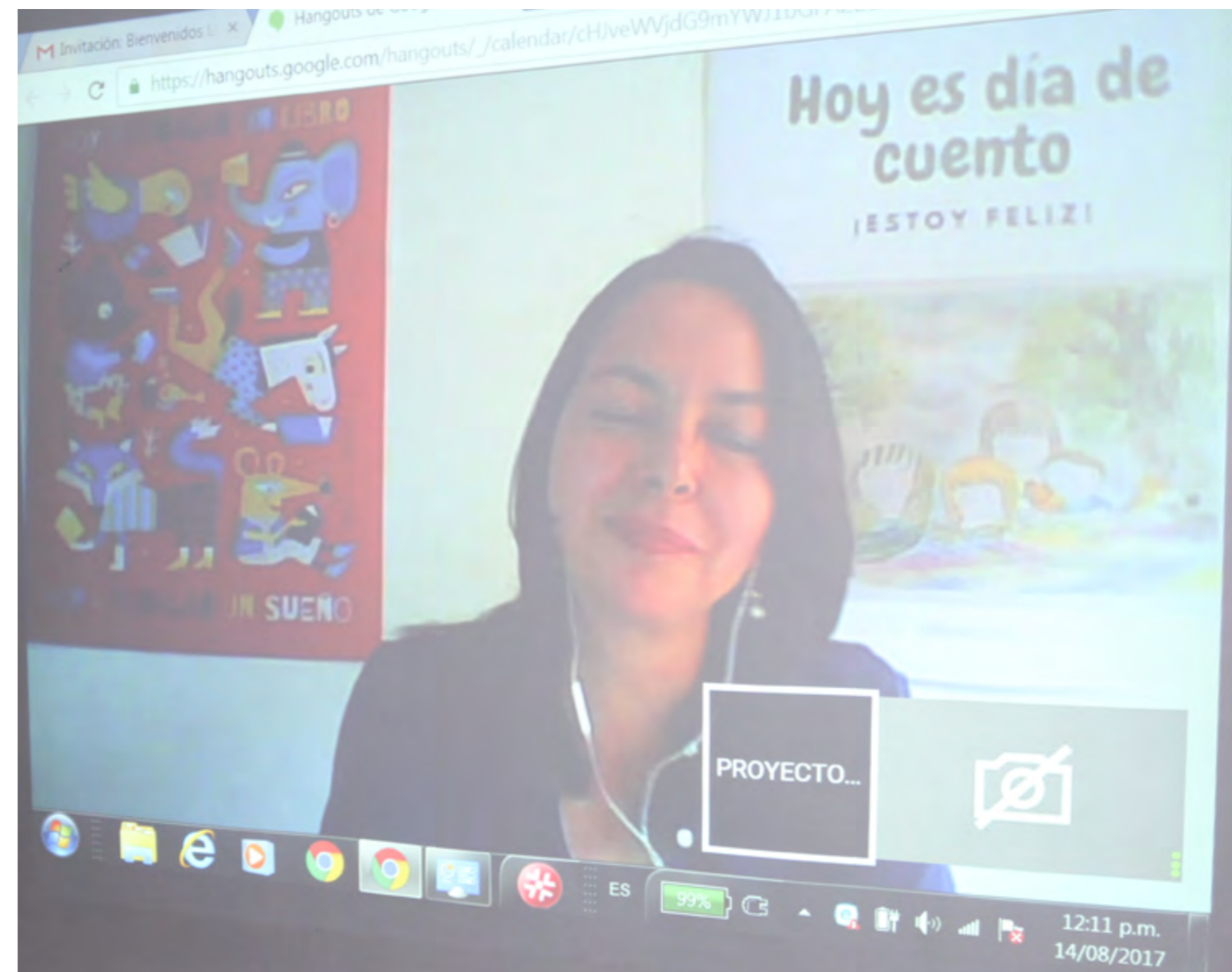
“ Se han establecido alianzas que traspasan fronteras y han permitido el mejoramiento no sólo de la escuela sino de la comunidad en general a través de las TIC. ”

Con la gestión de alianzas se logró articular el trabajo con la fundación Proyecto Fábula, organización con la que se logró consolidar un plan de lectura en voz alta vía wi-fi desde Bogotá al aula de tecnología de la Institución. Adicionalmente, a través de la fundación se logró conseguir voluntarias de la Universidad de Oxford, que enseñan inglés básico a los niños de la Institución Educativa en el corregimiento de Peralonso, a través de conferencias. Para Nubia “escuchar un profesor nativo es realmente motivador y que mejor motivación si ese extranjero les comparte elementos de su cultura para que conozcan de primera mano otras tradiciones a kilómetros de distancia”.

Gestionar para mejorar:
TIC en la escuela, herramienta fundamental



Las escuelas rurales generalmente abandonadas en muchos sentidos: administrativos, financieros, pedagógico y tecnológicos, no cuentan con herramientas digitales para el mejoramiento de la gestión educativa. Es por esto, que a través de la consolidación de un Plan Gestor TIC se logró caracterizar los proyectos TIC de la Institución y el estado de los procesos educativos y de tecnología. Se creó un brochure con el fin de buscar aliados estratégicos para el fortalecimiento de los proyectos formulados.



Proyecto de gestión TIC “CONALPRETIC”

El plan de gestión TIC del Colegio Nacionalizado La Presentación, busca sensibilizar, capacitar e implementar la tecnología en las diferentes gestiones de la institución, para potenciar nuevas competencias comunicativas y de conocimiento, ponerlas al servicio de toda la comunidad educativa y lograr desarrollar las habilidades necesarias para integrarlas como herramientas cotidianas en cada una de las áreas del saber y del desempeño cotidiano.

El proyecto enfoca sus esfuerzos en gestionar la consecución de recursos económicos, herramientas tecnológicas, digitales, adecuación de espacios físicos, mantenimiento correctivo, preventivo de equipos y software y capacitación de la comunidad educativa que permita el uso pedagógico de las TIC con sentido ético, responsable, alta conciencia ecológica y promoción del cuidado del medio ambiente.



Aura María Becerra Fuentes
amabefue@gmail.com

Duitama, Boyacá
Zona urbana



“ El plan de gestión TIC del Colegio Nacionalizado La Presentación, busca sensibilizar, capacitar e implementar la tecnología en las diferentes gestiones de la institución. ”

Darío Rafael Montiel Mercado
dariomontiel1974@yahoo.es

San Carlos, Córdoba
Zona Rural

Unificar la comunicación dentro de la institución

Partiendo del contexto de la institución que se compone por varias sedes remotas geográficamente, se ha logrado participación de todos los miembros de la comunidad educativa en la utilización de las TIC para unificar la comunicación dentro de la institución. Se fomentó el uso de los correos electrónicos, redes sociales y teléfonos inteligentes (whatsApp) para generar una comunicación personalizada, oportuna y constante que permite mejorar la efectividad de los procesos que se adelantan en la IE.

Con estas iniciativas, surgidas a partir de la formación impartida por Computadores para Educar, directivos y docentes ampliaron el manejo de dichas herramientas tecnológicas para fortalecer las dinámicas pedagógicas de la institución.

“ Se fomentó el uso de los correos electrónicos, redes sociales y teléfonos inteligentes (whatsApp) para generar una comunicación personalizada, oportuna y constante. ”





Experiencias ganadoras **TecnoTIC**

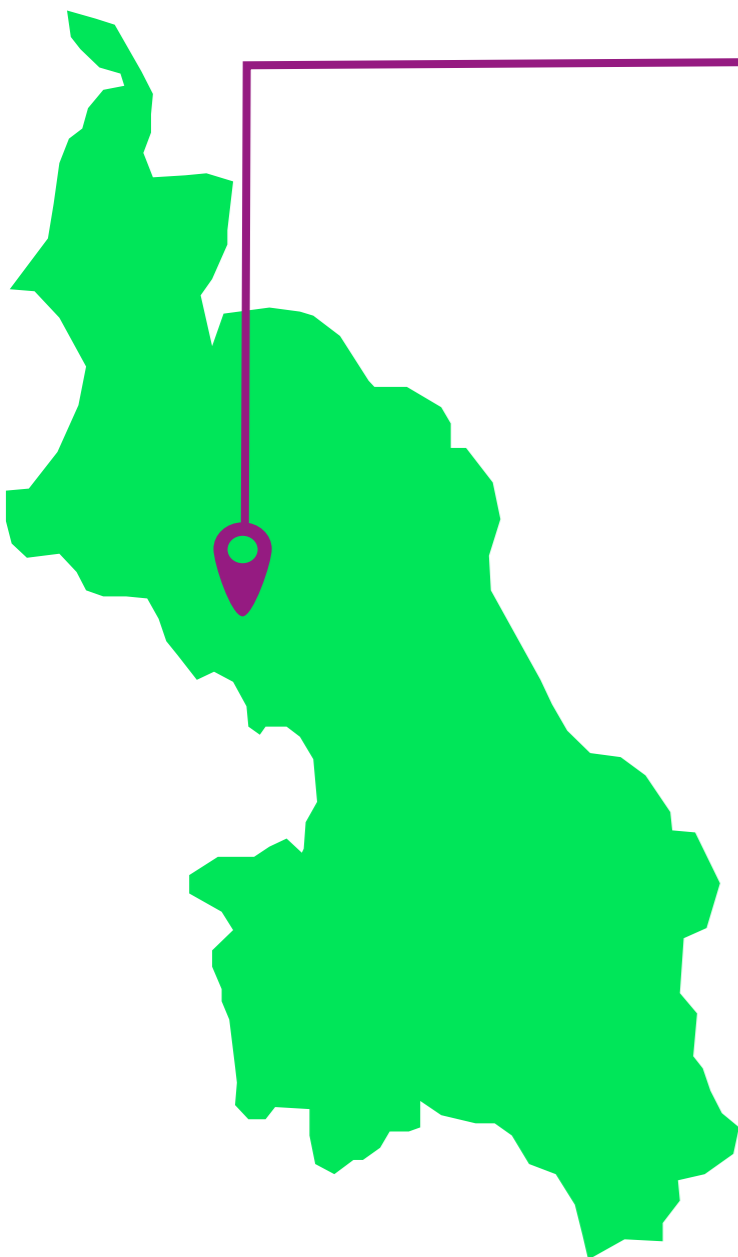
educa digital[®]
2017

Son aquellas prácticas institucionales orientadas a la conformación de un Semillero de Desarrollo de Estudiantes o de Profesores como iniciativa para el desarrollo de aplicaciones que respondan a las necesidades e intereses de los miembros del Semillero y de la Institución Educativa gracias a la pertinencia y la coherencia del mismo en el contexto institucional o sociocultural

Son desarrolladas por docentes de informática y tecnología de las sedes educativas beneficiadas por Computadores para Educar.

Gilberto de Jesús Paternina
paternina0111@gmail.com

Corozal, Sucre
Zona Urbana



Aplicación App

como estrategia didáctica en la prevención de riesgos originados por el cambio climático

Esta experiencia busca optimizar la capacidad de respuesta ante los riesgos producidos por inundaciones y otro tipo de eventos que puedan afectar a la institución y a sus estudiantes mediante la implementación de una App, que utiliza los recursos propios de la institución como un eje transversal a todas las áreas en las que intervienen estudiantes y docentes, como resultado del proyecto ambiental educativo (PRAE).



“ La App, posibilita formar a los estudiantes en la prevención, manejo y acciones correctivas frente a situaciones de riesgo. ”

La investigación, acción y reflexión para la ejecución del proyecto de la App, posibilita formar a los estudiantes en la prevención, manejo y acciones correctivas frente a situaciones de riesgo, teniendo en cuenta las características propias del ámbito de desarrollo social de los estudiantes, desde las diferentes amenazas ya sean naturales o causadas por el ser humano, que pueden afectar su integridad y la de su familia.

Creación de una App para la enseñanza de las fracciones matemáticas



Los estudiantes de grado quinto del Instituto Técnico Empresarial “El Yopal”, de Yopal, Casanare, no logran aprender con facilidad las fracciones, se les dificulta la lectura, la escritura y resolver operaciones básicas de suma, resta multiplicación y división con las fracciones. En ocasiones confunden la repartición del entero en partes diferentes; tienen dificultades cuando tienen que comprender los enunciados de los problemas y aplicar las fracciones para resolverlos.

Frente a lo anterior, se propone crear una aplicación móvil compuesta por diferentes herramientas (bingos, dominós, juegos, cuentos, repartición de pizzas, de frutas, entre otros) para facilitar el aprendizaje de los estudiantes.

“ Con esta aplicación los estudiantes desarrollan sus habilidades para la interpretación de situaciones que requieren el uso y aplicación de fracciones en diferentes contextos. ”

Julio César Barrero

jucebal29@hotmail.es

Yopal, Casanare
Zona urbana



La unión de varias áreas de conocimiento y el desarrollo de una app móvil, permitió que, a través de la resolución de problemas prácticos de la vida cotidiana, sencillos algoritmos y explicaciones interpreten el significado de los diferentes aprendizajes.

Con esta aplicación se pretende desarrollar las capacidades de los niños y niñas para comprender textos, hacer estimaciones en situaciones que involucran las fracciones; proponer soluciones en diferentes contextos, resolver problemas y valorar e interpretar los resultados.

Emisora escolar JIBO Radio APP

La emisora escolar JIBO Radio es una propuesta de comunicación institucional que permite la radiodifusión de los valores institucionales y la transversalización de las áreas de conocimiento. Por lo tanto, aprovechando los privilegios de la tecnología se desarrolló una APP de manera que los estudiantes y comunidad educativa tuvieran acceso a la radio junto con sus aplicaciones digitales.

Se busca aprovechar los recursos del medio e incentivar la creatividad de los estudiantes en el uso de la tecnología con fines de productividad y aprovechamiento en el contexto rural.



Carlos Arley Tamayo Cano
carlosarley83@gmail.com

El Santuario, Antioquia
Zona rural



“ JIBO Radio App permite la radiodifusión de los valores institucionales y la transversalización de las áreas de conocimiento. ”

Experiencias ganadoras Innovadoras

educa digital®
2017

Son experiencias altamente reconocidas, que se pueden transferir y adaptar a otros escenarios educativos, gracias a sus resultados y trayectoria. Son aquellas que a partir de los aprendizajes obtenidos en su desarrollo, proyectan, trascienden y despliegan sus conocimientos a otros escenarios escolares.

Son desarrolladas por docentes de áreas básicas o de informática y tecnología de las sedes educativas beneficiadas por Computadores para Educar.



Empresarios en la nube Community Managers en la Media técnica

“ El proyecto se fundamenta en una estrategia mixta que involucra principios de flipped learning, b-learning, m-learning y e-learning. ”

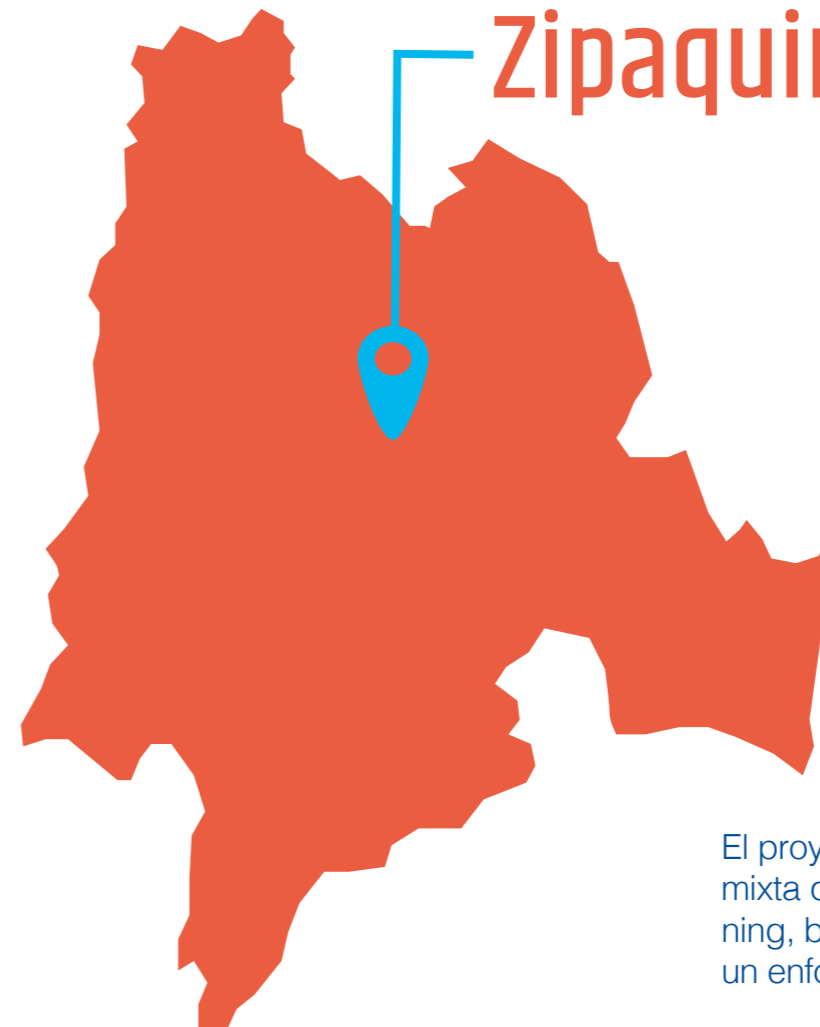
Desde el año 2009, el uso pedagógico de las TIC se ha convertido en la herramienta fundamental de los estudiantes de la Media Técnica en Gestión Empresarial de Zipaquirá, para potenciar el aprendizaje significativo.

Es un proyecto que emplea herramientas TIC como medio para el manejo ético de la información tanto personal como grupal -empresas de estudiantes-, con el fin de solventar sus necesidades informáticas desde la figura del Community Manager, cuyas características se ajustan a las necesidades de la comunidad, teniendo en cuenta que debe ser carismático, profesional, comunicador, sensible, revolucionario, innovador, propositivo y proactivo.



Wilder Banoy Suárez
profe.wilder@gmail.com

Zipaquirá, Cundinamarca
Zona urbana

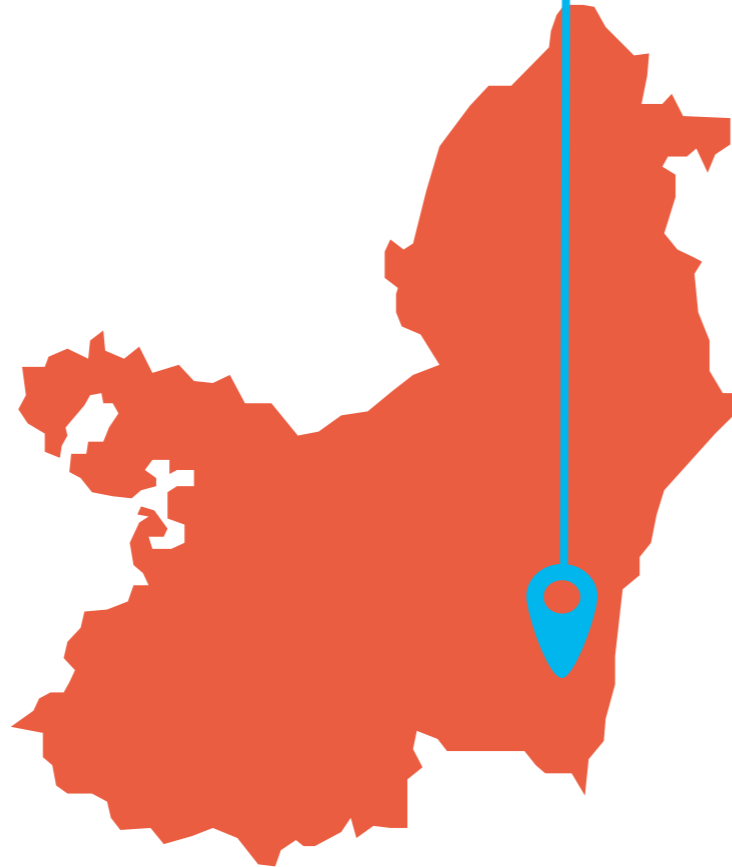


El proyecto se fundamenta en una estrategia mixta que involucra principios de flipped learning, b-learning, m-learning y e-learning desde un enfoque constructivista.

A pesar de las limitantes en equipos informáticos y acceso a internet en la institución, se ha podido llevar a cabo el proyecto “Empresarios en la Nube, Community managers en la media Técnica” al fusionar las asignaturas Tecnología e Informática y Diseño Publicitario Empresarial. Esta última asignatura fue creada al evidenciar serias dificultades en términos de imagen e identidad corporativa de las empresas de los estudiantes y entendiendo este campo de acción como emergente en las tecnologías de la información y la comunicación.

Walter Figueroa Martínez
walterfigueroam@hotmail.com

Palmira, Valle del Cauca
(Corregimiento de Roza) Zona Rural



“ Con PILO-LAB las TIC se integran a los procesos de formación en el método científico de niños y niñas de básica primaria. ”

“PILOLAB”

laboratorio portátil de Ciencias naturales
mediado por las TIC para la básica primaria



PILO-LAB es un laboratorio portátil que se puede llevar al aula de clase. Contiene todos los implementos necesarios para una práctica convencional donde se usan instrumentos modernos y seguros y donde las TIC se integran a los procesos de formación en el método científico de niños y niñas.

PILO-LAB posee una metodología propia que permite alcanzar los objetivos propuestos, contribuye a la apropiación de las TIC en la básica primaria, potencializa las bondades del internet y pone en acción los equipos de cómputo y tabletas digitales que tiene la Institución Educativa. Todo esto permite desarrollar en los estudiantes, competencias cognitivas, físicas, afectivas y sociales para cimentar la base de sus aprendizajes posteriores y lograr una educación de calidad (el estudiante no va al laboratorio este va al estudiante).

+Cómics+Paz

El proyecto “+CÓMICS +PAZ” trata de una experiencia educativa grupal que ha permitido que el ambiente escolar de la institución logre mejoras significativas mediante la implementación de una estrategia didáctica con uso de herramientas tecnológicas. Consiste en la solución de conflictos escolares y ciberacoso. En primer lugar los estudiantes de los diferentes grados elaboran bajo unos parámetros, las historietas que contienen vivencias y problemáticas ocurridas dentro y fuera del salón de clases. Seguidamente los cómics en borrador son llevados al aula de informática para ser contruidos por medio de una herramienta online. Muchas historietas forman parte de la revista llamada “+CÓMICS +PAZ”, diseñada por los estudiantes. Una vez impresa la revista se trabaja en diferentes clases (ética, religión, cátedra de la paz) para ser retroalimentada con talleres donde los estudiantes pueden argumentar y debatir, además de buscar enseñanzas positivas para sus vidas. Se debe mencionar que la revista incluye un decálogo con acuerdos de convivencia a los que la comunidad educativa ha llegado para ser socializados en distintos escenarios. Finalmente los cómics se convierten en dibujos animados producidos con las voces de los estudiantes y profesores los cuales son publicados en videos por un canal en youtube.



Eduardo Esteban Pérez León
eduardoestebanperezleon@gmail.com

Cúcuta, Norte de Santander
Zona Urbana



“ Los cómics elaborados con herramientas TIC se convierten en una iniciativa para la solución de conflictos escolares y ciberacoso. ”

COLOMBIA
2017

Computadores[®] para Educar

Fortalecer a las personas
que promueven la calidad.





Computadores[®] para Educar

prendo & aprendo



MINEDUCACIÓN



MINTIC



**TODOS POR UN
NUEVO PAÍS**
PAZ · EQUIDAD · EDUCACIÓN