

# Fundación Telefónica | Ecuador

Despertando ideas se despierta el futuro

## Docentes y alumnos terminan su proceso de formación en programación y robótica

lorena.rodriguez · Wednesday, September 6th, 2017

**La Feria Tecnológica Estudiantil fue la última etapa del proyecto de formación de “Educación Digital”, el cual está dirigido a docentes y estudiantes, a través de la metodología de programación, robótica y electrónica (CODE).**

**Este proyecto ha sido llevado a cabo desde diciembre de 2016 por el Ministerio de Educación, la Organización de Estados Iberoamericanos (OEI) y Fundación Telefónica, junto con la participación de docentes y estudiantes de 23 unidades educativas de Cuenca y Guayaquil.**

“Al ser capacitados con el curso que ofreció Fundación Telefónica, transmitimos los conocimientos a los estudiantes, empezando con la programación en Scratch y luego con Arduino”, comentó Ángela Fernández, docente de la Unidad Educativa Vicente Rocafuerte de Guayaquil, para referirse al proceso de aprendizaje.

En total, 60 docentes y 2.769 estudiantes de las dos ciudades formaron parte del proyecto por medio de talleres presenciales y virtuales sobre el uso de herramientas de programación informática.

La antesala de la Feria Tecnológica Estudiantil desarrollada en Quito el pasado 24 de agosto, fue la exposición de los trabajos en ferias locales, en Cuenca (22 y 23 de junio) y Guayaquil (6 y 7 de julio); de esta manera, el jurado, conformado por las tres instituciones organizadoras, pudo comprobar la creatividad, la adquisición de conocimientos, la motivación de los participantes y seleccionó los proyectos más destacados.

William Delgado, docente del Colegio Guillermo Mensi, de Cuenca, construyó, junto a sus alumnos, un simulador de una línea de producción de pelotas; según el educador, el objetivo de esta simulación es “que cada uno de nuestros estudiantes tenga una visión más amplia de cómo se están formando las industrias”.

Algo parecido ocurrió con el proyecto “ *Silla de ruedas electrónica*”, del Instituto Superior Tecnológico Francisco Febres Cordero, de Cuenca. La idea de su desarrollo surgió de la movilidad reducida de una familiar del docente Juan Serraga; ahora, la comunidad educativa de esta institución ve en esta silla, controlada por un dispositivo Bluetooth y un aplicativo móvil, una posibilidad para que las personas que poseen esta discapacidad puedan moverse con facilidad.

El proyecto “Educación Digital” consiguió los resultados esperados, gracias al crecimiento de todos los involucrados, en especial de los jóvenes quienes construyeron proyectos pensados en la comunidad, en la inclusión e innovación. Para lograrlo, los estudiantes se inspiraron en necesidades reales; como el caso del trabajo de la Unidad Educativa Vicente Rocafuerte: “Bastón detector de obstáculos para personas no videntes”. Para construirlo, tomaron en cuenta a uno de sus compañeros con esta discapacidad y de esta manera consiguieron darle una solución.

Al finalizar, lo más destacado de este proceso es el esfuerzo de docentes y estudiantes, el que se visibiliza en estos trabajos que dan un giro a la educación y la acercan a los nuevos retos de una sociedad digital.

### Proyectos ganadores:



#### **Control de calidad de pelotas**

**Institución:** Guillermo Mensi, Cuenca

Simulacro de control de calidad de una fábrica de pelotas. El proyecto recreó una línea de control de calidad basada en peso, resistencia e identificación de colores.



#### **Bastón detector de obstáculos para personas no videntes**

**Institución:** Vicente Rocafuerte, Guayaquil

Bastón con sensor de obstáculos. Alerta la cercanía de un objetivo mediante un sonido que cambia de intensidad.



## Proyecto La Perla

**Institución:** Provincia de Tungurahua, Guayaquil

Recreación de la rueda moscovita turística de Guayaquil “La Perla”, la que se ilumina con luces LED, a través de la identificación de sonido.



### Silla de ruedas electrónica

**Institución:** Francisco Febres Cordero, Cuenca

Silla de ruedas que funciona por un aplicativo celular, se mueve por control remoto y se detiene, gracias a un sensor de proximidad.

### Noticias relacionadas:



### Innovación, creatividad y tecnología en la feria Tecnológica Estudiantil en Guayaquil

Nueve colegios de Guayaquil, presentaron proyectos de programación y robótica en la Feria Tecnológica Estudiantil 2017 [...]



### Docentes de Cuenca se certifican en la metodología CODE

La Feria se realizó en conjunto con el Ministerio de Educación y La Organización de Estados Iberoamericanos (OEI) [...]



### Nikola Tesla. Inventor del siglo XXI

La exposición recorre el medio en el que vivía Tesla [...]



This entry was posted on Wednesday, September 6th, 2017 at 4:22 pm and is filed under [Cultura Digital](#), [Noticias](#)

You can follow any responses to this entry through the [Comments \(RSS\)](#) feed. Both comments and pings are currently closed.

