

Telefónica  
FUNDACIÓN

| M movistar

# Conclusiones

## 4to Encuentro Nacional Aulas Fundación Telefónica

“Educación más allá de la realidad”

Cali, 16 y 17 de noviembre  
2016



**ELEGIMOS TODO\_**

**El 4to Encuentro Nacional de AFT**, fue el espacio propicio para reunir a los docentes mas inquietos e innovadores del proyecto **Aulas Fundación Telefónica**, en el que compartieron experiencias y aprendizajes significativos mediante la interacción con nuevas tecnologías para la innovación educativa.

### **83 asistentes**

- 67 profes participantes
- 8 profesionales invitados
- 8 invitados del Sistema de Mejora de la Calidad



**ELEGIMOS TODO\_**

*Telefónica*  
FUNDACIÓN

**M** movistar

# 1. Evento del Sistema de Mejora de la Calidad Educativa

Lanzamiento Libro “20 historias de transformación de escuelas en Latinoamérica”

DÍA 1



Se realizó un panel con las Instituciones educativas del Quindío que hacen parte de las 4 historias de Colombia, resaltando la transformación y mejora de la calidad en sus centros; con la participación de la Secretaría de Educación y preguntas del los asistentes.

## 2. Taller de Realidad Virtual y Realidad Aumentada

- Medea Interactiva, expertos consultores en VR y VA

Interactuando y conociendo dispositivos para VR y VA



Gafas, Cardboard,  
Samsung gear

Oculus Rift - juego matemático

ELEGIMOS TODO\_



Realidad aumentada  
con celulares



Simulación  
con sensor



DÍA 1

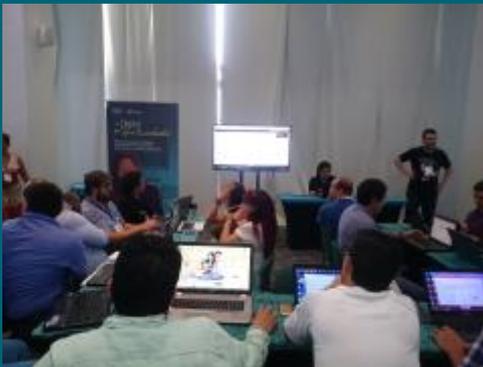
# Utilización de aplicaciones para VR y VA para enseñar de una forma diferente

DÍA 1

Armando sus propias gafas cardboard



Diseño de experiencias de Realidad Virtual con Unity 3D.



Paso a paso como crear o usar videos y fotos 360 en Realidad Virtual con gafas Cardboard.

Desarrollo de aplicaciones de realidad aumentada.



**ELEGIMOS TODO\_**

### 3. Taller con nuevas herramientas y tecnologías emergentes

Centro de innovación Educativa Universidad Autónoma de Occidente

DÍA 2

*Laboratorio de Innovación:*  
Un taller de creatividad e innovación para la construcción de discursos y narrativas educativas en entornos digitales



*Expin media Lab:* Ejercicio con Scratch, Arduino, Kinect para Scratch y el desarrollo de aplicaciones móviles con App Inventor y simulación 3D.



*FabLab:* interacción con elementos tecnológicos para la elaboración de prototipos con impresión 3D, Impresión Láser, entre otros.



ELEGIMOS TODO\_

## 4. Presentación de proyectos innovadores

### 66 proyectos

- Inscritos para participar en el encuentro



Festival de proyectos ENAFT

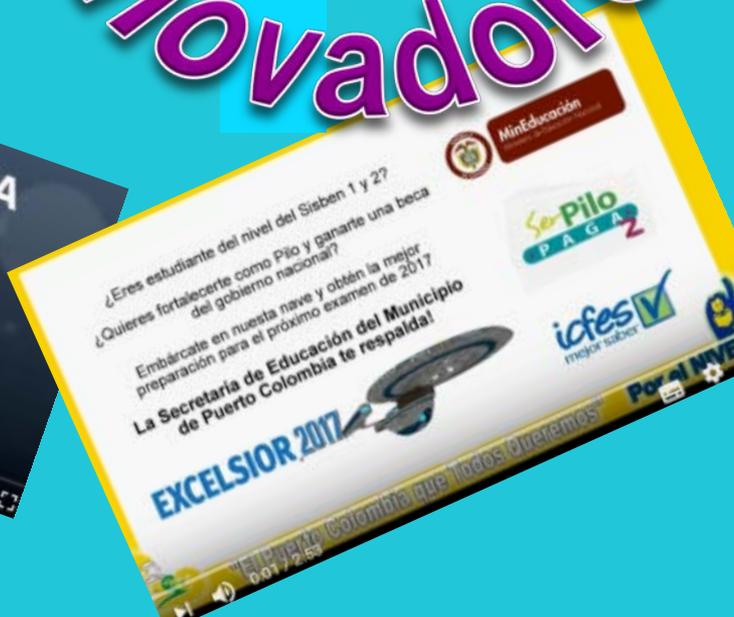


## 5 proyectos seleccionados

Reconocimiento a los proyectos más innovadores del encuentro según...



# Proyectos más innovadores



## 5. Conclusiones generales

- La transformación de la realidad educativa es una tarea posible y los maestros son llamados a ser pioneros en esta labor.
- La realidad virtual y la realidad aumentada permite enriquecer la experiencia de los estudiantes dentro y fuera del aula, aportando información e interactividad que enriquecen el proceso enseñanza-aprendizaje
- Las tecnologías al servicio de la educación avanzan a velocidad sorprendente. Los maestros deben estar atentos para experimentar y aplicar las nuevas herramientas en sus prácticas educativas.

- El uso y aplicación de nuevas tecnologías sí están al alcance de los maestros y la educación, es sólo tener interés y deseos de transformar sus prácticas para adoptarlas y adaptarlas a las necesidades educativas.
- Inspiramos a los maestros con nuevas ideas y herramientas para integrar en su práctica pedagógica, apuntándole a una educación más digital.
- La generación de pioneros de la transformación de la educación está aquí y ya inician este arduo pero maravilloso camino hacia la innovación educativa. Queremos acompañarlos en él y seguir aportándoles experiencias y conocimientos que les resulten de utilidad.

*Telefónica*  
FUNDACIÓN



**ELEGIMOS TODO\_**