

AGENDA EVENTO EDUTEKA 2020

10, 11, 12 y 13 de NOV

Líneas de contacto:

(+57) 3213965511

(+57) 3122315203

Más información:
www.eventoeduteka.com

MARTES 10 DE NOV

APERTURA OFICIAL DEL EVENTO EDUTEKA

Horario (COL): 1:30pm - 2:00pm



SUZIE BOSS

Plenaria principal: Aprendizaje Basado en proyectos para la educación del siglo XXI.

Horario (COL): 2:00pm - 2:50pm

<https://youtu.be/9JShYXm5WRo>

Conferencias simultáneas

Horario (COL): 3:00pm - 3:50pm

JUAN CARLOS LÓPEZ GARCÍA

DEMOSTRATIVA: Por qué todos deberíamos desarrollar el pensamiento computacional.

ANA MILENA ALDANA SANCHEZ

LUCIO ALEJANDRO CHÁVEZ MARIÑO

PONENCIA: Haciendo visible la E de ingeniería en la educación STEM.

JAQUELINE AMPARO VILLOTA ENRIQUEZ

MARIBEL VILLOTA ENRIQUEZ

HERIBERTO GONZÁLEZ VALENCIA

PONENCIA: Construcción de artefactos tecnológicos mediados por la Geometría y la Física: Una mirada desde las nuevas tecnologías.

MARÍA ISABEL RIVAS

DEMOSTRATIVA: STEAM en educación.

ÁLVARO CONTRERAS

DEMOSTRATIVA: Los videotutoriales como recurso educativo.

NILSON DIAZ

EXPERIENCIA: Desarrollo de la Habilidad Espacial con la herramienta OnShape en la IE Absalon Torres Camacho.

KATHRYN CARO

JACKELINE CANTOR

PATROCINADA: El cuerpo de la maestra y el trabajo de alternancia en la Primera Infancia.

LINA PATRICIA AYALA

PATROCINADA: Programas de formación del Centro Eduteka de cara a la pospandemia.

CESAR AUGUSTO GUTIÉRREZ

DEMOSTRATIVA: Potencia tus clases con Google for Education.

JOSÉ ANDRÉS MONCADA

DEMOSTRATIVA: Herramientas para transmisión en vivo y contenidos pregrabados - OBS Studio.

GLORIA TERESITA LOAIZA

Aprendizaje Socio-emocional en acción.

ADRIANA VÉLEZ JONES

Experiencia: Gestión de recursos para entornos blended / alternancia.

Talleres

Horario (COL): 4:00pm - 7:00pm

HECTOR MARTINEZ ROMERO

mBlock: herramienta poderosa para desarrollar el pensamiento computacional.

WILLIAM A. MANCIPE CASTRO

Elaboración de videojuegos con Scratch Jr.

SUZIE BOSS

Aprendizaje basado en proyectos para la era digital - Parte 1.

CESAR CUARTAS Y GLORIA SELENE QUIBANO

Matemática interactiva, una estrategia de aprendizaje en el aula - Parte 1.

MARTHA LUCÍA ROSALES

Creación de portafolios digitales con Blogger.

ALVARO CONTRERAS

Creación de video tutoriales 1: Grabación (screencast-o-matic/ loom).

ELISXENET TOVAR

La Infografía como recurso para enriquecer procesos educativos.

AMADEO BELTRÁN

Uso de Mapas Conceptuales en procesos educativos.

BONY ESTEFANY GÓMEZ L.

My Maps como herramienta didáctica.

CARLOS ANDRÉS AVILA DORADO

Comunicación y colaboración en el aula - Uso de herramientas gratuitas para clases en línea - Videoconferencia con Jitsi.

MARTHA ORTEGÓN

Grabación de pantalla para videotutoriales con ScreenCast-O-Matic.

DIANA RENGIFO

Uso de tableros colaborativos con Padlet & Trello.

CAROL DÍAZ

Uso de herramientas gratuitas para clases en línea - Videoconferencia con Google Meet.

JUAN FELIPE PEREZ

Construcción de cuestionarios en Moodle.

ADRIANA M. VÉLEZ J. Y VANESSA MAYA C.

Gestión de las TIC para entornos blended/alternancia.

MIERCOLES 11 DE NOV



MARIANA MAGGIO

Plenaria principal: Prácticas educativas que desarrollan habilidades para un mundo en crisis.

Horario (COL): 2:00pm - 2:50pm

<https://youtu.be/8J77IKw23XY>

Conferencias simultáneas

Horario (COL): 3:00pm - 3:50pm

FINALISTA 1: DAISSY BIBIANA OSPINA BARRIENTOS

Experiencia finalista al Premio Eduteka - Harinera del Valle [Preescolar y Básica Primaria]: Viernes de lectura en familia.

FINALISTA 2: YAINÉ LIZETH VILLALBA & TÁMARA JENNY ALEXADRA MAZO JARAMILLO

Experiencia finalista al Premio Eduteka - Harinera del Valle [Preescolar y Básica Primaria]: ABP como estrategia para fortalecer las habilidades científicas desde la virtualidad.

FINALISTA 3: CARMEN VIVIANA MATITUY AGUDELO

Experiencia finalista al Premio Eduteka - Harinera del Valle [Básica Secundaria]: Procesos didácticos para el desarrollo del lenguaje visual a través del uso del smartphone.

FINALISTA 4: CARLOS ARTURO TABARES

Experiencia finalista al Premio Eduteka - Harinera del Valle [Básica Secundaria]: Material educativo para el área de Ciencias Naturales usando Arduino y App Inventor.

CLAUDIA MARÍA ROJAS BAQUERO

PONENCIA: Propuesta de desarrollo curricular para el trabajo en Habilidades para la Cuarta Revolución Industrial (4IR), a través de la programación, la robótica y el diseño asistido por computador (CAD).

LAURA GONZALEZ SALAZAR Y SANTIAGO ÁLVAREZ VALENCIA

PONENCIA: Nuevo uso de las TIC en los procesos de iniciación musical de la práctica educativa.

HERIBERTO GONZÁLEZ VALENCIA, GERMAN ISAZA Y JAKELINE AMPARO VILLOTA ENRÍQUEZ"

PONENCIA: Interpretar la integración de las TIC en los procesos de aprendizaje de compresión de lectura en inglés de los estudiantes de la END.

CARLOS ANDRÉS LONDOÑO

PATROCINADA: Maestrías en Educación de Icesi virtual.

NESTOR TOVAR, GLORIA TERESITA LOAIZA Y CAROLINA QUINTERO

PATROCINADA: Lanzamiento de la Maestría en Innovación Educativa.

FERNANDO MORENO

PATROCINADA: Infancias en una sociedad global.

CRISTIAN DAVID VÁSQUEZ

DEMOSTRATIVA: Creación de contenido digital con Moodle en H5P.

JOSÉ ANDRÉS MONCADA

DEMOSTRATIVA: Gamificación usando moodle.

Talleres

Horario (COL): 4:00pm - 7:00pm

JUAN CARLOS LÓPEZ GARCÍA

Avanzando en el desarrollo del pensamiento computacional: nuevas posibilidades de Scratch 3.0 - Parte 1.

TATIANA CORTAVARRIA BECERRA

Cómo ayudar a los estudiantes a encontrar su lado creativo.

SUZIE BOSS

Aprendizaje basado en proyectos para la era digital - Parte 2.

CESAR CUARTAS Y GLORIA SELENE QUIBANO

Matemática interactiva, una estrategia de aprendizaje en el aula - Parte 2.

MARTHA LUCÍA ROSALES

Creación de portafolios digitales con Wordpress.

MARTHA ORTEGÓN

Evaluación formativa con Wooclap.

BONY ESTEFANY GÓMEZ L.

Solución de problemas activando canales de comunicación y/o medios de interacción.

JAZMIN DEL ROSARIO CABALLERO

Uso de Khan Academy.

AMADEO BELTRÁN

Uso de Líneas de Tiempo en procesos educativos.

ALVARO CONTRERAS

Creación de video tutoriales 2: Edición con VSDC.

MARCO TULIO BEDON

Realidad aumentada como recurso educativo.

CARLOS ANDRÉS AVILA

Plataformas LMS de libre uso para el aprendizaje: Edmodo.

BORIS SANCHEZ

"La interacción como herramienta de aprendizaje

Herramienta OBS - Nivel 1- Videos locales y edición en vivo".

JOSÉ ANDRÉS MONCADA

Gamificación usando moodle.

CAROL DÍAZ

Uso de herramientas gratuitas para clases en línea -

Videoconferencia con Zoom.

CESAR AUGUSTO GUTIÉRREZ

Potencia tus clases con Google for Education.

ADRIANA M. VÉLEZ / VANESSA MAYA

El uso de las redes sociales como estrategia para el aprendizaje.

GLORIA TERESITA LOAIZA

Aprendizaje socio-emocional en acción.

MARÍA JOHANA CARVAJALINO

Creación de imágenes interactivas con Genially.

JUEVES 12 DE NOV



<https://youtu.be/NoKRj2aGnEw>

BEATRIZ JIMENEZ

Plenaria principal: ¿Qué hemos hecho mal en tiempos de Covid 19 en las instituciones educativas? ¿Cómo podemos aprender de esta situación?

Horario (COL): 2:00pm - 2:50pm

Conferencias simultáneas

Horario (COL): 3:00pm - 3:50pm

FINALISTA 5: ZAMIR MONTERO

Experiencia finalista al Premio Eduteka - Harinera del Valle
[Educación Media]: IEP + TIC = Soluciones Comunitarias.

FINALISTA 6: RICARDO LEÓN SANCHEZ ORTEGA

Experiencia finalista al Premio Eduteka - Harinera del Valle
[Educación Media]: Somos Universo, Somos Académico.

FINALISTA 7: CAROLINA COCA SALAZAR

Experiencia finalista al premio Eduteka - TQ
[Directivos Docentes]: Hontanares en casa.

FINALISTA 8: CARLOS ANDRÉS CABALLERO MOLINA

Experiencia finalista al premio Eduteka - TQ
[Directivos Docentes]: Ecosistemas educativos.

WILSON MARINO GÓMEZ VELEZ

PONENCIA: La Gamificación como motor para la motivación hacia el aprendizaje.

LUIS FERNANDO GARCÍA ROMÁN

EXPERIENCIA: Institución Educativa Julián Trujillo, Trujillo, Valle del Cauca.

LEIDER ROBLES

NESTOR MAURICIO CASTAÑEDA

PONENCIA: Modalidades invertidas por las TIC.

LINA PATRICIA AYALA

DEMOSTRATIVA: Programas de formación del Centro Eduteka de cara a la pospandemia.

JOSÉ EDUARDO SÁNCHEZ

PATROCINADA: Prácticas de cuidado en la primera infancia, entre la tradición y el saber profesional.

CARLOS ALBERTO ÁVILA RUIZ

Educación STEAM para directivos y coordinadores

FUNDACIÓN CARVAJAL

EXPERIENCIA: Modelo de formación docente implementado en el pacífico colombiano.

LUIS FERNANDO GARCÍA ROMÁN

EXPERIENCIA: Institución Educativa Julián Trujillo, Trujillo, Valle del Cauca.

ALEXANDER AMÉZQUITA

EXPERIENCIA: Periodismo en el aula: una excusa para narrarnos.

Talleres

Horario (COL): 4:00pm - 7:00pm

JUAN CARLOS LÓPEZ

Avanzando en el desarrollo del pensamiento computacional:
nuevas posibilidades de Scratch 3.0 - Parte 2.

CARLOS ANDRÉS AVILA DORADO

Estrategias para evaluar procesos de aprendizaje empleando Rúbricas.

NILSON DIAZ

Implementación del enfoque STEM Maker mediante herramientas gratuitas.

MARTHA ORTEGÓN

Evaluación formativa con Kahoot!

MARTHA LUCÍA ROSALES

Creación de portafolios digitales con Blogger.

AMADEO BELTRÁN

Uso de Mapas Conceptuales en procesos educativos

ALVARO CONTRERAS

Creación de Videoclips con Animaker y Powtoon.

ALEXANDER AMÉZQUITA

Periodismo en el aula: una excusa para narrarnos en Instagram.

JAZMIN DEL ROSARIO CABALLERO

Recopilación de información con Diigo & Evernote.

BONY ESTEFANY GÓMEZ L.

My Maps como herramienta didáctica.

BORIS SANCHEZ

"La interacción como herramienta de aprendizaje
Herramienta OBS - Nivel 2 Life y Streaming".

DIANA RENGIFO

Uso de murales en línea com Jamboard.

CRISTIAN DAVID VÁSQUEZ & ALEJANDRO GÓMEZ

Creación de contenido digital con Moodle en H5P.

CAROL DÍAZ

Uso de herramientas gratuitas para clases en línea -
Videoconferencia con Google Meet.

GLORIA TERESITA LOAIZA

Aprendizaje socio - emocional en acción.

CESAR AUGUSTO GUTIÉRREZ

Potencia tus clases con Google for Education.

CARLOS ALBERTO ÁVILA RUIZ

Ingeniería del aprendizaje en Educación STEM para el siglo XXI.

ADRIANA M. VÉLEZ J. & VANESSA MAYA C.

Gestión de las TIC para entornos blended/alternancia.

MARÍA JOHANA CARVAJALINO

Creación de Cómics con Pixton.

VIERNES 13 DE NOV

ACTO DE PREMIACIÓN a docentes ganadores del premio eduteka y eduteka TQ
Horario (COL): 1:30pm - 2:00pm



Experiencias finalistas:

DAISSY BIBIANA OSPINA BARRIENTOS

Medellín, Colombia

Institución educativa Hernán Toro Agudelo

Premio Básica primaria

Postulación: Viernes de lectura en familia

YAINÉ LIZETH VILLALBA TÁMARA Y JENNY ALEXANDRA MAZO JARAMILLO

Medellín, Colombia

Cibercolegio UCN

Premio Básica primaria

Postulación: ABP (Aprendizaje Basado en proyectos) como estrategia para fortalecer las habilidades científicas desde la virtualidad.

CARMEN VIVIANA MATITUY AGUDELO

Cali, Colombia

INEM Jorge Isaac de Cali

Premio Básica secundaria

Postulación: Procesos didácticos para el desarrollo del Lenguaje visual a través del uso del smartphone.

CARLOS ARTURO TABARES

Cali, Colombia

Colegio Comfandi Calipso

Premio Básica secundaria

Postulación: Educación Arduino y App Inventor.

CARLOS ANDRÉS CABALLERO MOLINA

Cali, Colombia

Colegios Comfandi

Premio Directivos docentes

Postulación: Ecosistemas educativos.

CAROLINA COCA SALAZAR

Envigado, Colombia

Colegio Hontanares

Premio Directivos docentes

Postulación: Desarrollo del Pensamiento interculturalidad & inglés yo en felicidad esquema e imagen.

ZAMÍR MONTERO

Arbeláez, Colombia

John F Kennedy

Premio Educación media

Postulación: IEP + TIC - Soluciones Comunitarias.

RICARDO LEÓN SÁNCHEZ ORTEGA

Cartago, Colombia

Académico

Premio Educación media

Postulación: Somos Universo, Somos Académico



ACTO CULTURAL DE CIERRE

Presentación del actor
y comediante **Freddy Beltrán**
Horario (COL): 2:00pm - 2:50pm

<https://youtu.be/-Oocp1bPcos>

Conferencias simultáneas

Horario (COL): 3:00pm - 3:50pm

JHON DIDIER ANAYA

PONENCIA: Retos pedagógicos para la evaluación y retroalimentación de aprendizajes por competencias.

ANDREA ROMERO MORA & LAURA VANESSA JIMENEZ

PONENCIA: Tech4Kids un programa educativo de robótica para el desarrollo de pensamiento computacional con un enfoque STEAM.

RAMÓN MAJE FLORIANO & JORGE ANDRÉS LIZCANO VARGAS

Ponencia: CAFELAB, un proyecto de sostenibilidad ambiental y tejido social.

JHON DIDIER ANAYA

Retos pedagógicos para la evaluación y retroalimentación de aprendizajes por competencias.

CARLOS SÁNCHEZ

PONENCIA: Sistematización de una práctica educativa sobre el fomento de habilidades de indagación desde el área de tecnología e informática.

EXPERIENCIA: Proyecto Educación Inclusiva en el Valle del Cauca.

MARCO TULIO BEDON

HARRIS RIVERA

DEMOSTRATIVA: Industria 4.0 "La Revolución de la Educación".

HILDA CLARENA BUITRAGO GARCIA

PONENCIA: Estrategia EVoc con FreeRice y WordReference: Primeros pasos para integrar curricularmente dos TIC lexicales en clases de inglés como lengua extranjera.

SERGIO CALDERO

DEMOSTRATIVA: Microsoft Teams.

CARLOS ANDRÉS LONDOÑO

PATROCINADA: Maestrías en Educación de Icesi virtual.

JACKELINE CANTOR & KATHRYN CARO

PATROCINADA: El juego y el desarrollo, en la Educación Inicial.

CARVAJAL EDUCACIÓN

PATROCINADA: Educación STEAM, divertidamente.

ROSALBA CAJIAO BURBANO

EXPERIENCIA: Proyecto Educación Inclusiva en el Valle del Cauca.

SERGIO CALDERÓN

DEMOSTRATIVA: Creación de ambientes de aprendizaje con Microsoft Teams.

Talleres

Horario (COL): 4:00pm - 7:00pm

JUAN CARLOS LÓPEZ

Avanzando en el desarrollo del pensamiento computacional: nuevas posibilidades de Scratch 3.0 - Parte 3.

JULIANA CASTRO Y/O HECTOR BIANCHÁ

Project-based English Learning Mediated by Technology/
Aprendizaje del inglés basado en proyectos mediado por tecnología.

MARIA ISABEL RIVAS

Educación STEM en la escuela para abordar el problema del cambio climático.

BONY ESTEFANY GÓMEZ L.

Solución de problemas activando canales de comunicación y/o medios de interacción.

ALAIN RIVERA

Recursos Digitales para productividad individual y trabajo Colaborativo aplicados en actividades académicas.

AMADEO BELTRÁN

El uso de Diagramas de Flujo en procesos educativos.

MARTHA ORTEGÓN

Grabación de pantalla para videotutoriales con Loom.

ADRIANA M. VÉLEZ / VANESSA MAYA

El uso de las redes sociales como estrategia para el aprendizaje.

DIELMER FERNANDO GIRALDO

Uso educativo de las redes sociales
WhatsApp - Twitter - Facebook - Instagram

DIANA RENGIRO

Uso de Murales en línea con Miró.

BORIS SANCHEZ

Uso de Podcast en la educación remota.

CAROL DÍAZ

Uso de herramientas gratuitas para clases en línea -
Videoconferencia con Teams.

MARTHA LUCÍA ROSALES

Uso de WhatsApp para establecer interacción remota con estudiantes y padres de familia.

JAZMIN DEL ROSARIO CABALLERO

Uso de Google Forms para retroalimentar procesos educativos.

JHON DIDIER ANAYA

Evaluación por procesos.

BEATRIZ JIMENEZ

Elaboración de un instrumento para monitorear proyectos educativos.

MARÍA JOHANA CARVAJALINO

Creación de infografías con Venngage.