

Apropiación social de la ciencia, tecnología e innovación a través de una iniciativa de intervención e inclusión educativa de niños y adolescentes de territorios vulnerables, mediante la robótica educativa como una alternativa para la construcción de la paz

Jovani Alberto Jiménez

Departamento de Ciencias de la Computación y de la Decisión
Facultad de Minas
Sede Medellín
jjimenez1@una.edu.co

En alianza con:

- Grupo de Investigación y Desarrollo en Inteligencia Artificial (UNAL Gobernación de Antioquia)
- Chiba University, Japón
- Osaka University, Japón

Environ Monit Assess (2008) 142:179–186

Dónde y con quienes se realiza:



Comunidades vulnerables de zonas rurales y urbanas: Se inició en zonas de influencia de la minería, donde los beneficios generados por la extracción de material no llegaban a las poblaciones; quienes permanecían en situación de pobreza. La idea también es trabajar con poblaciones donde estuvieron asentados las FARC y que a raíz del Acuerdo de paz, se han convertido en territorios de riesgo.



Antioquia



Objetivo(s):

Esta propuesta, que surge después de realizar el proyecto de investigación "Robótica educativa: máquinas inteligentes en educación", pretende llevar la ciencia, la tecnología y la innovación, a través de la robótica educativa (y/o el internet de las cosas, IoT) a zonas vulnerables, promoviendo la inclusión digital en términos educativos, laborales y de entretenimiento.



Images courtesy of American Art Archives (AAA) and the artist's estate.



For more information about the Department of Environmental and Occupational Health Sciences, visit our website at www.eohhs.columbia.edu.



Resultados:

Construcción de redes y alianzas Formación de estudiantes Generación de publicaciones y material multimedia para TV, radio e internet



Principales actividades desarrolladas:

1. Contacto con las comunidades.
2. Caracterización de las comunidades y de las problemáticas.
3. Sensibilización y capacitación de la población.
4. Realización de talleres de diseño orientado a la solución de los problemas planteados por las comunidades usando la robótica educativa (y/o IoT).
5. Desarrollo e implementación de prototipos.
6. Acompañamiento a las comunidades.
7. Socialización de la propuesta.



Para mayor información de Presentación: Experiencia en el uso de estrategias activas en ingeniería, como subtitir <http://u.s.scribd.com/art/3700600>



Ciencia, tecnología e innovación para la paz

Organiza:
Red de Ética, Cultura, Creación, Ciencia, Tecnología e Innovación para la Paz
Vicerrectoría de Investigación