

V EDUCATÓN: “Promoviendo el autocuidado en el ciberespacio”

Organizado por el Laboratorio de Innovación Socioeducativa de la Facultad de Educación de la PUCP

CONTEXTO

El Educatón surge como un evento para vincular a estudiantes de pregrado de diversas facultades de la Pontificia Universidad Católica del Perú para diseñar soluciones a problemas relevantes de la sociedad. Así, se busca contribuir al compromiso de la universidad con la Responsabilidad Social Universitaria para fomentar el desarrollo humano sostenible y la mejora del bienestar integral de las personas, en especial de los niños y adolescentes.

3 SALUD Y BIENESTAR



El desafío de cada año se alinea a los Objetivos de Desarrollo Sostenible y el contexto socioeducativo nacional. Entonces, este año el V Educatón, en base al ODS 3: Salud y Bienestar, desafió a los equipos participantes a crear recursos educativos con componentes digitales y un enfoque lúdico que sensibilicen a los escolares sobre los riesgos a los que están expuestos en el ciberespacio, promoviendo el desarrollo de habilidades digitales saludables que fomenten el uso responsable de internet.

Durante un día completo, los equipos se reúnen para diseñar una propuesta de solución socioeducativa, desarrollando habilidades como el pensamiento creativo y el trabajo colaborativo, aplicando metodologías herramientas y tecnologías para la innovación.



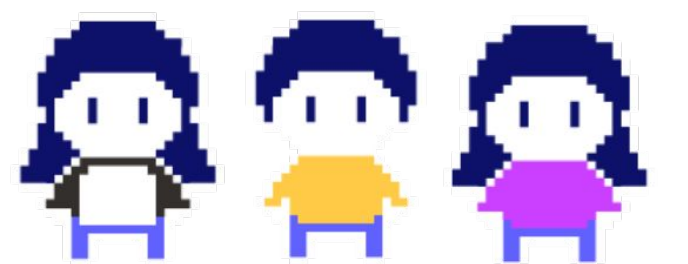
OBJETIVOS

Esta edición logró generar conocimiento y consciencia sobre la salud digital y el bienestar de los escolares a través del desarrollo de recursos lúdicos con el potencial de generar una reflexión y pensamiento crítico para la toma de decisiones más adecuadas en espacios potencialmente riesgosos en el internet.

La meta definida fue llegar a involucrar a cinco escuelas públicas colindantes a la universidad dentro de la iniciativa “Barrio PUCP” y poder co-crear con los escolares las mejoras de las propuestas de solución de los equipos ganadores mediante sesiones de validación.

PARTICIPANTES

- Participantes: 102 estudiantes de 9 facultades, agrupados en 17 equipos de 6 personas.
- Facilitadores, mentores y especialistas en las temáticas relacionadas al desafío: quienes guiaron a los equipos durante el desarrollo del evento.
- Jurados: profesionales en el ámbito de la educación, la innovación y la responsabilidad social, quienes evaluaron los proyectos y eligieron tres ganadores.



DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA STEM+

Nivel 1

La preparación del evento incluyó dos charlas temáticas. La primera fue un espacio informativo sobre el desafío y los lineamientos de la competencia. En la segunda, se contó con 3 especialistas quienes hablaron sobre los riesgos en el ciberespacio y el uso de tecnologías, el bullying escolar y el aprendizaje basado en juegos, siendo temas claves en la edición de este año.



Nivel 2

El 13 de julio, se dio inicio al evento. Todos los equipos desarrollaron sus propuestas siguiendo el Lienzo Piscina, herramienta que les permite aplicar la metodología del Design Thinking a través de pasos sencillos y retadores. Luego, por la tarde, realizaron la presentación final de sus proyectos frente al jurado, el cual evaluó las mejores propuestas para su desarrollo e implementación.



Nivel 3

Los equipos ganadores implementan sus proyectos con talleres con especialistas para desarrollar un “producto mínimo viable” (MVP) que sea validado por los estudiantes de tres colegios públicos. A finales de año, se presentará un producto final antes instituciones, que evaluarán las condiciones de ser escalables y puedan ser distribuidos en diferentes instituciones educativas del país.



De esta manera, el V Educatón fue un espacio que incentivó la co-creación de recursos educativos que buscan preservar la integridad y bienestar de los escolares en el ciberespacio por medio del intercambio entre diferentes actores dentro y fuera del ecosistema educativo.

Este año, las propuestas ganadoras incluyen juegos de mesa interactivos y componentes digitales que abordan, la suplantación de identidad y la toma de conciencia para una navegación segura en internet, así como el diseño de un robot que enseña sobre cómo reconocer y actuar frente al grooming.

APRENDIZAJES OBTENIDOS (conclusiones)

A nivel de aprendizajes, el evento permite generar un experiencia de innovación socioeducativa donde la mirada desde diversas perspectivas permite el desarrollo de soluciones a problemas complejos actuales. De esta manera, destaca que la innovación educativa debe resolver problemas utilizando el pensamiento creativo con enfoque en los usuarios que son en este caso los escolares de todo el sistema educativa nacional.

Esta experiencia contribuye al desarrollo personal y de la comunidad, ya que los problemas abordados afectan a niños y adolescentes que están en riesgo debido al fácil acceso al internet y el consumo de contenidos inapropiados para sus edades, y donde muchos padres no logran ser mediadores de estos usos debido a la brecha tecnológica que existe hoy con sus hijos.

PROYECCIONES

Uno de los principales desafíos es la escalabilidad de las propuestas de solución vinculando a entidades y organizaciones público-privada para que sean auspiciadores de alguna de las propuestas ganadores del evento.

En cuanto a las oportunidades, se busca trabajar con problemas desde las organizaciones para que puedan ser desarrollados en futuras ediciones del Educatón, logrando así diseñar soluciones que cuenten con el auspicio directo de éstas para su escalamiento.