

Historia

Cuando comenzó la cuarentena los profesores tuvieron que adaptar su contenido educativo para entregarlos por Internet, sin tener experiencia alguna.

Mi hija de 12 años, al igual que sus compañeros, tuvo que aprender a trabajar desde el computador bajando los artículos y llenando formularios, todo fue muy tedioso y aburrido, muchas veces se distrajo y tuve que ayudarla para terminar sus tareas.

Una maestra de lenguaje les pidió escribir una historia, sin embargo mi hija en su rebeldía decidió hacer un cómic, yo como buena madre la alenté a dibujar un superhéroe, ella me desafió y decidió crear toda una escenografía con un río y un puente, donde su personaje salva el pueblo de una inundación... Así, estuvo toda la tarde trabajando.

Su entrega fueron fotos con onomatopeyas y algunos texto, pero como arquitecta aproveché de enseñarle sobre la presión del agua y de estructuras de contención, así como de construcción de puentes.

Al final del día, mi hija aprendió sobre matemáticas, lenguaje y arte jugando con la construcción de una maqueta de papel.

¿Cómo mejorar la educación virtual de los niños que están viviendo en cuarentena?

Objetivo General:

Crear una plataforma de diseño y creación de contenido educativo para que niños en cuarentena aprendan jugando construyendo escenarios de papel.

Descripción

Vamos a crear una plataforma web donde distintos agentes colaboren en la creación de contenido educativo y lúdicos con el objetivo de que el niño aprenda creando escenarios de papel. Estos escenarios serán interactivos usando tecnología de realidad virtual.

La metodología usada es de gamificación y proyectos lúdicos, donde el niño asume un desafío para obtener una recompensa y reconocimiento.

Los cursos serán aplicados en forma de vídeos interactivos para avanzar en las etapas de construcción de escenarios.

La plataforma ofrece una distribución de las ganancias entre los distintos agentes.

Beneficiarios primera fase: niños de primaria de 6 a 12 años
Segunda fase estudiantes de secundaria

Plazos Total: 2 meses.

Diseño de plataforma: 1 mes

Diseño de contenidos: 2 semanas

Implementación Piloto: 2 semanas

Producción