

TPrize premia a 5 proyectos por responder a retos educativos de Latam



Una plataforma de gestión de **enseñanza basada en proyectos**, un programa de **aprendizaje** a través de **gamificación** y un **modelo de inclusión** de estudiantes con dificultades de aprendizaje fueron parte de los proyectos ganadores del **TPrize 2022**.

La premiación de la tercera edición de esta iniciativa, encabezada por el **Institute for the Future of Education** del [Tec de Monterrey](#) en colaboración con la **Universidad de los Andes**, se llevó a cabo en el marco del **Congreso Internacional de Innovación Educativa 2023**.

El reto de esta edición fue **reducir la brecha de habilidades** de los y las jóvenes para que **tengan mejores oportunidades** y puedan participar de la **transformación de sus entornos**.

Conoce los 5 proyectos ganadores de la tercera edición del TPrize:

economía entrenando a la próxima generación



/> width="900" loading="lazy">

Swarmob (Chile): aprendizaje con proyectos que cambian el mundo

Se trata de una **plataforma web de gestión de enseñanza** que implementa metodologías de aprendizaje basado en proyectos en red que promueve contribuciones al desarrollo sostenible.

*“Ayudamos a docentes de todas las materias y niveles a **diseñar colaborativamente rutas de aprendizaje** interdisciplinarias que enseñen el currículo mediante desafíos de impacto a los **Objetivos de Desarrollo Sostenible**”, comentó Felipe Prado, cofundador de Swarmob.*

*“Así los estudiantes recorren estas rutas en **guías digitales interactivas** que los ayudan a crear proyectos de impacto a sus comunidades desde el aprender haciendo, mientras colaboran con otros estudiantes a través de una red social de proyectos”, añadió.*

A través de este proyecto, estudiantes y profesores participan en **proyectos con impacto social y medioambiental** para al mismo tiempo desarrollar y medir habilidades, fomentar la **colaboración en red** y el desarrollo sostenible.

El programa busca crear soluciones que tengan impacto en los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible de las Naciones Unidas.

A la fecha ha logrado **impactar a más de 8 mil estudiantes** en México, Chile y Ecuador.

Skalo (Colombia): tecnología y data para la inclusión de estudiantes

Este programa busca facilitar el manejo de la **inclusión y la diversidad de aprendizaje en el aula**, buscando ayudar a estudiantes que enfrentan barreras temporales o permanentes en el salón de clases.

*“Es un software para personalizar la educación de **estudiantes con vulnerabilidad académica** que enfrentan barreras para el aprendizaje con o sin diagnóstico”,* comentó Luisa Vélez, fundadora de Skalo.

*“Nuestro algoritmo calcula **planes de ajustes personalizados**, según las necesidades de cada estudiante, con base en la valoración pedagógica y la opinión de la familia, y luego para monitorear el progreso de esos ajustes para saber qué está funcionando o no”,* añadió.

Consiste en una plataforma digital para **facilitar la gestión docente** de profesores que tienen alumnos que enfrentan barreras de aprendizaje o que aprenden de maneras diferentes.

Además, ofrece una herramienta que proporciona **datos para la toma de decisiones curriculares** que impactan en el alumno, ofreciendo planes de ajuste y estrategias personalizadas para cada estudiante.

Wonderly (Venezuela): formación en habilidades digitales para estudiantes

Este proyecto consiste en una **plataforma educativa** dirigida a estudiantes de 8 a 18 años y que busca certificarlos en **destrezas digitales**.

*“Tenemos un sistema de gestión de **aprendizaje de codificación** que permite a los estudiantes aprender y practicar en una pantalla; tenemos contenidos en tres idiomas para escuelas primarias y secundarias”,* comentó Leandro Finol, fundador de Wonderly.

A través de esta plataforma que cuenta con un **enfoque de gamificación**, se busca que de manera atractiva para los estudiantes puedan **aprender sobre programación y robótica**, entre otros temas.

Esto se lleva a cabo a través de un **modelo híbrido**, que combina a **instructores y videos animados**, así como estrategias pedagógicas con base en el juego para ofrecer experiencias dinámicas de aprendizaje.

A través de esta iniciativa se **busca impactar a más de 100 millones de estudiantes en Latinoamérica**.



/> width="900" loading="lazy">

Kimble (Argentina): experiencias de aprendizaje en la realidad social y laboral

Se trata de una **plataforma docente** que ofrece experiencias de aprendizaje situadas en la **realidad social y laboral**, que buscan potenciar habilidades y conocimientos en los jóvenes para reducir la brecha de acceso a metodologías de aprendizaje activas.

*“Es un proyecto educativo que busca **acompañar a los docentes** en la actualización metodológica, acercándole propuestas educativas concretas para implementar en las aulas y desarrolladas por especialistas internacionales”,* señaló Vicky Amerio, directora pedagógica de Kimble.

*“Trabajamos junto a educadores de todo el mundo en la **coconstrucción de una ciudadanía activa**, responsable y comprometida con la defensa y la promoción de los Objetivos de Desarrollo Sostenible”,* añadió.

El programa comprende recorridos pedagógicos que integran ODSs, temáticas de actualidad y habilidades en torno a 3 ejes temáticos: **pensamiento computacional, ciudadanía global y espíritu emprendedor**.

Esta iniciativa promueve a través de los equipos docentes el desarrollo de las habilidades y saberes necesarios para la **participación de la juventud en la sociedad** y su **inserción en el mercado laboral**.

1Mentor (Ecuador): formación de estudiantes para los trabajos del mañana

Consiste en la colaboración con colegios y universidades para preparar a los estudiantes y desarrollar en ellos las habilidades que les servirán en el mercado laboral del mañana.

*“Desarrollamos **inteligencia artificial** para que la educación evolucione al mismo ritmo que la industria”,* señaló Esteban Veintimilla, cofundador de 1Mentor.

*“Hemos recopilado más de 110 millones de **descripciones de trabajo** para entender qué es lo que requieren las empresas; también **hojas de vida** de estudiantes para entender sus habilidades”,* añadió.

Esta organización desarrolló **dos modelos de recomendación**: para instituciones y ayudarlas a hacer más empleables a sus estudiantes, y para estudiantes para que puedan entender sus brechas de habilidades y crear planes de desarrollo profesionales.

Acerca de TPrize

TPrize es una iniciativa de innovación abierta del [Tec de Monterrey](#) y la [Universidad de los Andes](#) que busca impulsar soluciones a los **desafíos educativos** que existen en **América Latina y el Caribe**.

A los finalistas y ganadores del reto TPrize se les otorgará una **bolsa de premios con un valor de \$100 mil dólares**.

A su vez, **cada equipo finalista recibirá \$5 mil dólares** y cada **equipo ganador recibirá un total de \$15 mil dólares**.

Los **equipos ganadores** tendrán también la oportunidad de **participar en un programa de acompañamiento** equivalente a **\$25 mil dólares**.

Dicho **programa incluye mentoría, networking, conexión con expertos y líderes de la industria** y otras actividades que les permitirá incubar, escalar o acelerar las soluciones en América Latina y el Caribe.

Los equipos ganadores se les calificó con en la alineación, potencial de impacto, escalabilidad, factibilidad, enfoque innovador y el diseño inclusivo orientado en el humano.

La convocatoria de esta edición del reto TPrize se llevó a cabo en 2022 y recibió **122 aplicaciones de proyectos provenientes de 17 países**.

Otros **finalistas del reto TPrize 2022** fueron: Escritorio de Einstein (España), Ubicua (República Dominicana), ICT in education with TAK-TAK-TAK (México), Medix Lab (El Salvador) y Robin Academy (México).

LEE TAMBIÉN:

SIGUE EL ESPECIAL: