

TPrize: 10 proyectos que buscan cambiar la educación en América Latina



El concurso [TPrize](#) seleccionó **10 proyectos finalistas** de este año, que tienen el **potencial de impactar positivamente la educación en América Latina**.

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

La iniciativa es respaldada también por **MIT Solve**, área del MIT para proyectos sociales, que brindó su plataforma para el desarrollo del concurso.

*¿Cómo las **comunidades en desventaja** pueden **diseñar y participar en oportunidades de aprendizaje de habilidades** a lo largo de la vida para **crear modos de vida productivos y prósperos** en el Siglo 21? fue el reto de este año.*

“Apostamos por este programa que utiliza la inteligencia colectiva, no solo para el diseño de los retos, sino para encontrar y diseñar las soluciones.

*“Lo que esperamos es generar un **jardín de startups o emprendimientos** que nos permitan tener estas posibilidades de **resolver los retos de educación**”, explica a CONECTA **Sabrina Seltzer**, líder de Innovación Abierta y Emprendimiento EdTec, del Tec.*

LOS 10 PROYECTOS

De las **304 proyectos** de **37 países** se eligieron **10 para avanzar a la final** en **diciembre de 2020**, durante el [Congreso de Innovación Educativa](#) del Tec de Monterrey.

Cada finalista recibirá **5 mil dólares**. En la final, los **5 grandes ganadores**, ganarán otros **10 mil dólares** y un **programa de seguimiento de dos años**.



width="900" loading="lazy">

Conoce los 10 proyectos:

1) ECOLAB 4.0 (VENEZUELA) - IMPRESIÓN 3D DE BAJO COSTO PARA JÓVENES

Este proyecto busca enseñar a jóvenes sobre la fabricación de **herramientas educativas con impresión en 3D de bajo costo**, derivado de reciclar botellas de plástico.

Este sistema además utiliza **realidad aumentada** y busca que los jóvenes aprendan sobre modelado 3D, programación, mecatrónica, robótica y hasta diseño de videojuegos y realidad aumentada, entre otras.

2) FORTE (COLOMBIA) - CAPACITACIÓN A PERSONAS VULNERABLES

Esta plataforma busca **entrenar sin costo a grupos de personas vulnerables** como migrantes, mujeres en las ciencias, adultos mayores, veteranos e incluso desempleados a causa de la pandemia.

El financiamiento de estos entrenamientos se obtiene del apoyo de inversores; luego las personas entrenadas obtienen un empleo y pagan impuestos.

De estos impuestos derivados de los nuevos trabajadores el gobierno destina una parte para los inversores en Forte con lo que el ciclo comienza de nuevo.

3) MICROMENTOR (ESTADOS UNIDOS - MÉXICO) - ASESORÍA GRATUITA PARA EMPRENDEDORES

Es una comunidad de mentores y emprendedores del mundo quienes ofrecen **asesoría gratuita para nuevos emprendedores** en una plataforma de fácil acceso y uso similar a Facebook.

El sitio web donde se ofrecen las asesorías puede ser visitado desde cualquier dispositivo con acceso a Internet, donde se puede crear una cuenta y comenzar las mentorías de manera gratuita.

El sitio ya cuenta con más de 69 mil emprendedores y 25 mil mentores de 179 países.

4) SOLARSPELL (COLOMBIA) - LIBRERÍA DIGITAL GRATUITA SIN INTERNET

Es una **librería digital portátil** que funciona con luz solar y **no requiere de acceso a Internet** que genera un punto wifi al que las personas de comunidades sin acceso a la red pueden conectarse.

Esta puede almacenar información que puede ser utilizada para fines educativos y relevantes para las comunidades donde se instalen.

Además son resistentes a condiciones extremas del clima como humedad, calor y polvo, entre otras.

5) LAB4U (CHILE - MÉXICO) - TU SMARTPHONE, UN LABORATORIO PORTÁTIL

Es una plataforma donde hay varias **aplicaciones** que utilizan los sensores de los smartphones para convertirlos en un **laboratorio de bolsillo**.

Los estudiantes que lo utilizan pueden realizar mediciones y experimentos sobre física, química y biología, estando las últimas 2 aplicaciones en desarrollo.

Este proyecto busca suplir la necesidad de laboratorios de ciencias en las escuelas que no los poseen además de ayudar a los profesores a ahorrar tiempo con experimentos ya diseñados.

6) SKILLLAB (PAÍSES BAJOS) - APP PARA AYUDAR A TRABAJADORES MARGINADOS

Se trata de una **app que busca ayudar a los trabajadores marginados** mediante la identificación de sus habilidades y la sugerencia de hacia dónde podrían llevar su carrera profesional.

La aplicación móvil captura las habilidades del empleado y utiliza Inteligencia Artificial para generar perfiles con esas habilidades dando sugerencias de trabajos que puedan ser de su interés.

Estos perfiles pueden ser utilizados por trabajadores sociales y asesores de empleos para dar mentorías de elección de empleo de manera más eficiente.

7) SER MAESTRO (PERÚ) - APOYO A PROFESORES RURALES

Es una plataforma en la que profesores se postulan como **voluntarios para mentorear a profesores de áreas rurales** que estén interesados en innovar en sus clases.

La plataforma incluye una metodología llamada INNO que busca ayudar a la creación de proyectos de manera sencilla y ágil y con alto impacto.

8) AGRICULTURAL BIOTECHNOLOGY ACADEMY (CHILE) - CAPACITACIÓN A ESTUDIANTES RURALES

Esta iniciativa busca proveer **herramientas y habilidades a jóvenes estudiantes de sectores rurales**, especialmente a mujeres, para desarrollar proyectos que buscan resolver problemas locales de agricultura.

Esto mediante un programa educacional realizado por expertos y que combina teoría y práctica en temas de biotecnología, biología molecular e ingeniería genética, entre otros

9) CON HÉCTOR (COLOMBIA) - ASESORÍA VIRTUAL PARA INSERCIÓN LABORAL

Es un **asistente virtual** para jóvenes que informa sobre **oportunidades laborales y de entrenamiento** que se ajusten a sus habilidades y características específicas para ayudarles a entrar al mundo laboral.

Además ofrece **consejería para la inserción laboral** mezclando información científica sobre el mercado laboral y las habilidades propias de los jóvenes.

Los jóvenes ingresan sus datos por lo que la app conocerá las necesidades y características para personalizar sus informes.

10) ESCUELA KIT KIT (COLOMBIA) - APP PARA EDUCACIÓN INFANTIL

Es una aplicación de aprendizaje autónomo para ayudar a **niños y niñas a mejorar sus habilidades básicas de lectura, matemáticas y habilidades digitales.**

Esto mediante una aplicación móvil para tabletas electrónicas enfocado principalmente a niños en situaciones de difícil acceso a la educación.

La aplicación incluye 200 libros para niños así como recursos para desarrollar competencias de **lectura, escritura, aritmética y hasta música y arte.**

TPrize aplicaciones al reto 2020



304 Aplicaciones
De 37 países

155 en español 145 en inglés 4 en portugués



45%

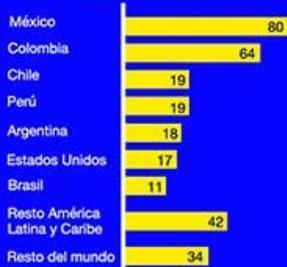
Equipos con líder mujer



55%

Equipos con líder hombre

País de Procedencia



Etapa de Desarrollo



47%

Prototipo



29%

Pilotos



20%

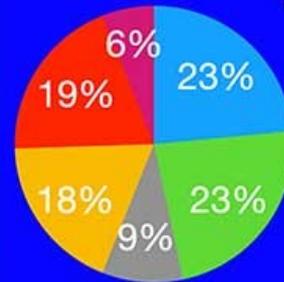
Crecimiento



4%

Escalamiento

Tipo de Solución



Con fines de lucro

Sin fines de lucro

Híbrida

No se ha registrado

Sin especificar

Otro (pertenece a una organización, institución, etc)

width="900" loading="lazy">

SEGURO QUERRÁS LEER: