

NOMBRE DEL EVENTO DE DIVULGACIÓN TECNOLÓGICA: <i>EDT TechFusion</i> Centro de Comercio y servicios, Regional Cauca
LUGAR: COMPLEJO CIENTIFICO CALLE 5 # 26 – 00
FECHA: SABADO 28 DE JUNIO DE 2025
HORARIO
7:00 AM A 12:00 P.M y 2:00 P. M A 7:00 P. M
INTENSIDAD HORARIA
10 HORAS
INSTRUCTOR-A
CLAUDIA ALEJANDRA MENESES JACOBO
TIPO DE POBLACIÓN A LA CUAL SE DIRIGE
IE Francisco Antonio de Ulloa Sede los Sauces e INEM Francisco José de Caldas, aprendices de grado 5to y 6to
JUSTIFICACIÓN
La IE Francisco Antonio de Ulloa, sede los Sauces de Popayán e INEM Francisco José de Caldas están a punto de embarcarse en una experiencia educativa única y transformadora. A través del Evento de Divulgación Tecnológica (EDT) TechFusion, organizado por la Tecnoacademia de Popayán, se ofrece a los estudiantes una oportunidad inmersiva para explorar e interactuar con diversas disciplinas tecnológicas. Esta iniciativa no solo busca fomentar el interés y la comprensión de la tecnología entre los estudiantes de decimo y undécimo grado, sino que también tiene como objetivo prepararlos para su próxima etapa universitaria, brindándoles una perspectiva integral y multidisciplinaria. El enfoque interdisciplinario del EDT TechFusion permite a los estudiantes experimentar la convergencia de las ciencias básicas y matemáticas (STEM) con áreas como la tecnología de la información y la comunicación (TIC), el diseño en 3D, el prototipado, la electrónica y la robótica. Esta fusión de disciplinas les proporciona una comprensión más profunda de cómo los principios fundamentales de las matemáticas y las ciencias se aplican en contextos tecnológicos innovadores. La novedad de este evento radica en su enfoque inmersivo, diseñado para permitir a los estudiantes interactuar y colaborar entre las diferentes líneas de formación. Al tener la oportunidad de participar activamente en talleres prácticos, demostraciones y proyectos tecnológicos, los estudiantes pueden experimentar de primera mano cómo se integran las diferentes disciplinas y cómo se aplican en situaciones reales. Esta experiencia les brinda una visión más amplia y contextualizada de cómo las matemáticas y las ciencias básicas son fundamentales en el desarrollo y la innovación tecnológica. Además, esta experiencia inmersiva les proporciona a los estudiantes la oportunidad de discernir y reflexionar sobre sus intereses y habilidades, lo que les ayudará a tomar decisiones informadas sobre su futura carrera universitaria. Al experimentar directamente el impacto y el potencial de las disciplinas tecnológicas, podrán identificar áreas de especialización que les resulten más atractivas y relevantes para sus metas profesionales. Esta justificación refleja la importancia y la relevancia del EDT TechFusion como una oportunidad para fomentar la educación tecnológica y la innovación entre los estudiantes de la IE Francisco Antonio de Ulloa, sede los Sauces de Popayán e INEM Francisco José de, esto también dentro del marco que tiene la IE con la Tecnoacademia, lo que despierta aún más el interés de los aprendices en hacer parte de los procesos formativos.

OBJETIVOS	
Promover el interés y la comprensión de las disciplinas tecnológicas: - Objetivo: Inculcar la pasión por la tecnología y sus aplicaciones prácticas entre los estudiantes de décimo y onceavo grado. Fomentar habilidades prácticas en áreas tecnológicas emergentes: - Objetivo: Proporcionar a los estudiantes la oportunidad de adquirir habilidades prácticas en campos como el diseño en 3D, la robótica y la electrónica, Tecnologías virtuales y Pensamiento y desarrollo bajo en enfoque STEAM preparándolos para el futuro del trabajo. Incentivar la creatividad y la innovación tecnológica: - Objetivo: Estimular la creatividad y el pensamiento innovador entre los estudiantes, fomentando el desarrollo de soluciones tecnológicas creativas y disruptivas.	
TEMÁTICA	
Tema 1: Tecnología Virtual y Desarrollo de Aplicaciones Móviles:	
- Temática: Introducción al desarrollo de aplicaciones móviles y tecnologías virtuales. - Actividad Ejecutable: Taller práctico de desarrollo de aplicaciones móviles, donde los estudiantes aprenderán a crear una aplicación simple utilizando herramientas de desarrollo de software, y explorarán tecnologías virtuales como la realidad aumentada, la realidad virtual y realidad mixta.	
Tema 2: Ingeniería y Diseño 3D:	
- Temática: Exploración de la ingeniería y el diseño en 3D. - Actividad Ejecutable: Workshop de diseño en 3D donde los estudiantes utilizarán software de modelado para crear diseños tridimensionales, y luego podrán imprimir sus creaciones en una impresora 3D para experimentar el proceso de prototipado.	
Tema 3: Robótica y Electrónica:	
- Temática: Fundamentos de robótica y electrónica. - Actividad Ejecutable: Competencia de diseño y programación de robots, donde los estudiantes trabajarán en equipos para diseñar, construir y programar robots que puedan completar tareas específicas. Además, se llevará a cabo un taller de electrónica donde los estudiantes aprenderán sobre circuitos básicos y construirán proyectos electrónicos simples.	
Tema 4: Ciencias básicas con enfoque STEAM	
- Temática: Introducción al pensamiento y desarrollo de las matemáticas con enfoque STEAM. - Actividad Ejecutable: Taller práctico de desarrollo de habilidades para resolver problemas matemáticos utilizando estrategias creativas y pensamiento crítico, mediante ejercicios cortos y participativos	
METODOLOGÍA:	
Con el fin de desarrollar experiencias donde se vean inmersos sus habilidades y conocimientos desde las diferentes áreas de aprendizaje, la Tecnoacademia fija Popayán desarrolla este EDT bajo el enfoque STEAM y con metodologías como DESIGN THINKING, donde los aprendices serán proyectados hacia diferentes contextos y problemáticas de la ciudad, y de la mano de los facilitadores de cada línea, serán resueltas aplicando ciencia, tecnología e innovación. Para estos desarrollos, se utilizarán diferentes ambientes, entornos virtuales y físicos de la Tecnoacademia Popayán buscando que la experiencia sea integral y con toma de decisiones en equipo. Además, con el acompañamiento de área de psicopedagogía, este EDT generará espacios donde se vean potencializadas las habilidades blandas, mejorando así su capacidad de comunicación y trabajo colaborativo.	

RESULTADOS Y/O PRODUCTO
1.Listado de asistencia
2.Material Fotográfico
PERFIL PROFESIONAL DEL ORIENTADOR Formación Académica:
Profesionales con el rol de facilitadores en las líneas tecnológicas de diseño de aplicaciones móviles y videojuegos, robótica y electrónica, ingeniería y diseño 3D, ciencias básicas con enfoque STEAM.
OBSERVACIONES
Se sugiere revisar los contenidos previos al Evento.
Bibliografía sugerida:
Elaborado por el equipo SENNOVA
Fecha:16/06/2025