

COMPONENTE IV – INICIACIÓN Y APROPIACIÓN SOCIAL DE LA CIENCIA Y LA TECNOLOGÍA
APOYO ECONÓMICO A FERIAS, OLIMPIADAS, CONCURSOS Y ACTIVIDADES DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA

CÓDIGO DE POSTULACIÓN: COFA03-07

INSTITUCIÓN BENEFICIARIA: Instituto de Diseño y Tecnología IDT

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Expo Educación – 3ra. Edición

FECHA/S DE LA ACTIVIDAD: 07/03/24 – 08/06/24

CIUDAD – PAÍS: Asunción - Paraguay

MODALIDAD B - ORGANIZACIÓN DE ACTIVIDADES DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA A NIVEL NACIONAL



Numerosos estudiantes llegaron desde todo el país para participar de las distintas actividades llevadas a cabo durante la Expo.

OBJETIVOS

Promover la cultura de la investigación científica y el interés por la ciencia y la tecnología en la comunidad educativa y la ciudadanía en general. Destacando y celebrando el potencial educativo de Paraguay, impulsando una nueva era de aprendizaje disruptivo y colaborativo a través del talento y la creatividad de los estudiantes en desafíos educativos y tecnológicos.

OBJETIVO 1: Participación de instituciones del sector público y privado, nacional e internacional, que ofrezcan productos y/o servicios de innovación vinculados al sector educativo.

OBJETIVO 2: Exposición de proyectos STEAM y de Innovación, desarrollados por estudiantes de instituciones educativas públicas y privadas de todo el país.

OBJETIVO 3: Realización de conferencias con Expertos, quienes compartirán sus conocimientos en educación e innovación tecnológica, abordando las últimas tendencias y desafíos dentro del aula, ofreciendo perspectivas únicas y soluciones vanguardistas para el futuro de la enseñanza, el aprendizaje y el empleo o profesiones del futuro.

OBJETIVO 4: Realización de un Hackathon con Inteligencia Artificial, convocando al talento humano innovador para abordar y ofrecer soluciones creativas a problemáticas sociales actuales, mediante el uso de la Inteligencia Artificial.

LOGROS

LOGRO 1: Alta participación de instituciones educativas públicas de la capital y del interior del país.

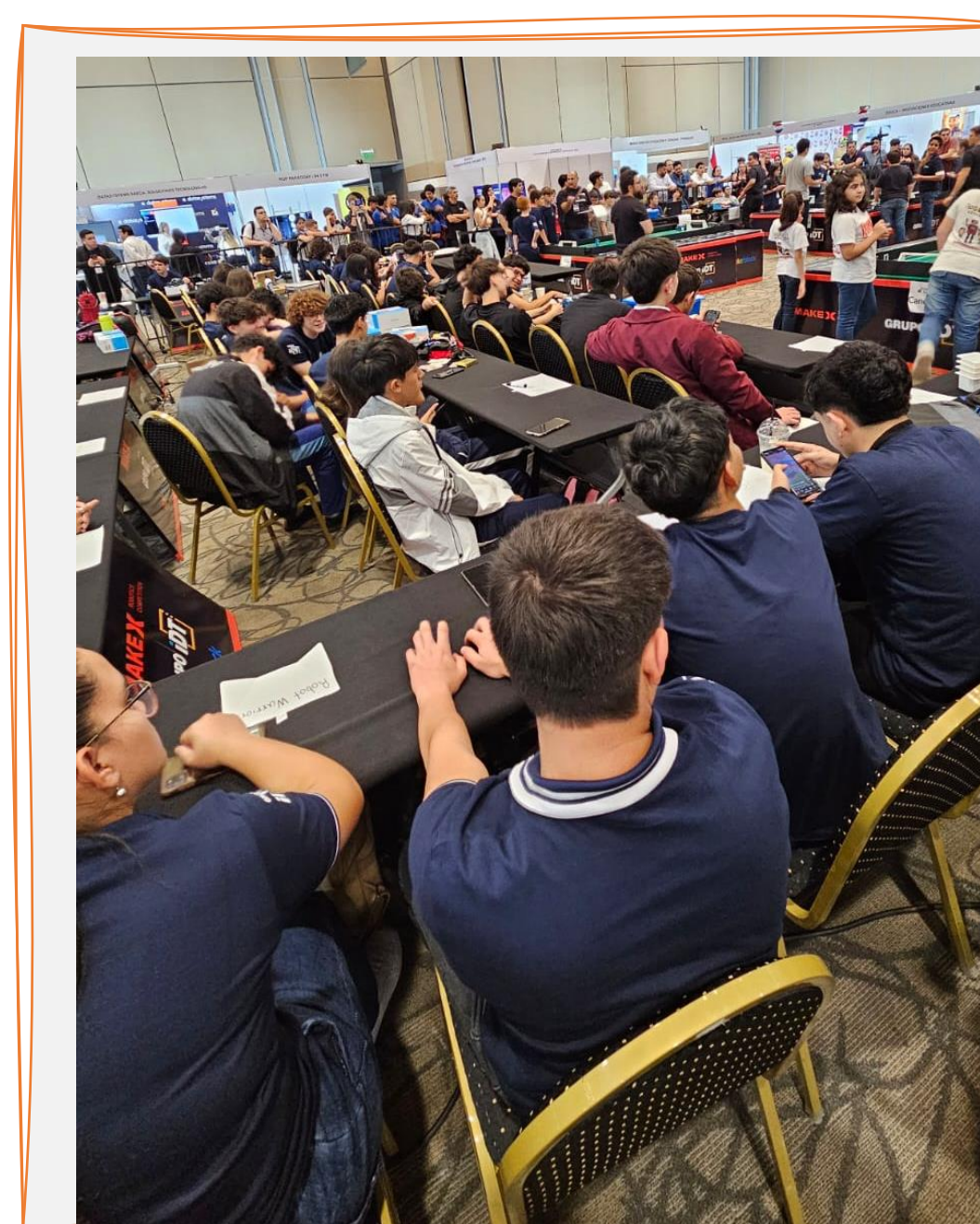
LOGRO 2: Alto nivel de conformidad de empresas expositoras por los resultados obtenidos en la Expo

LOGRO 3: El evento fue declarado de interés educativo por instituciones como Conacyt, MEC, MITIC, Gobernación Central y la Cámara de Senadores.

LOGRO 4: Exposición de 71 proyectos destacados de alumnos de todo el país.

DESCRIPCIÓN

Actividad educativa orientada a entrelazar la innovación, la tecnología, las ciencias, las matemáticas y la creatividad, junto con otras disciplinas, dando la posibilidad de revolucionar e impulsar el sistema educativo. La Expo Educación, en esta tercera edición, busca posicionarse como el máximo exponente y ser punto de encuentro sobre la Educación del Futuro y la Innovación Educativa. Con un énfasis especial en las áreas STEAM y de Inteligencia Artificial, este año promete superar todas las expectativas. Con participación del sector público y privado y proyectos educativos innovadores de la mano de estudiantes de todo el país, quienes estarán abiertos a descubrir, inspirar y aprender, creando un espacio único de diálogo y exploración. Durante dos días llenos de actividad, será el escenario de conferencias y talleres liderados por expertos y figuras clave en la transformación educativa. Estudiantes, docentes, padres y toda la comunidad educativa tendrán la oportunidad de inspirarse, capacitarse, compartir y crecer.



Participantes de la competencia de FutBot(Futbol de Robtos)



24 conferencias fueron realizadas durante los 2 días de la Expo.



Participantes de Hackathon con Inteligencia Artificial