**Gobernación y MinTIC han implementado 20 laboratorios de innovación tecnológica en instituciones educativas del Magdalena**

*\* Este enfoque educativo, fortalece el trabajo en equipo y liderazgo, beneficiando a más de 12 mil estudiantes y 1.300 docentes.*

Evidenciando los avances de las gestiones del gobernador del Magdalena, Carlos Caicedo Omar, ante el Ministerio de Tecnologías de la Información y Comunicaciones, TIC, en un total de 20 instituciones educativas departamentales se han implementado los laboratorios con el enfoque Science, Technology, Engineering and Mathematics (ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas), - STEM -. Próximamente, se entregarán 10 más para continuar con la modernización tecnológica.

Con este programa se benefician alrededor de 12.000 estudiantes, que utilizan los laboratorios de innovación, y 1.300 docentes, que se capacitan en temas digitales y manejo de monitor interventor, gestor de contenido, kits de robótica e impresora 3D.

Los kits incluyen dispositivos tecnológicos como gestores de contenidos, impresora 3D, piezas de ingeniería STEM y sistema de video proyección. Además, la apropiación digital (transferencia de conocimiento y entrega de un pack de recursos pedagógicos).

Estas implementaciones han sido posibles gracias a la articulación entre la Gobernación del Magdalena, el Programa Computadores para Educar, el Ministerio de las TIC, el Comité Internacional para el Desarrollo de los Pueblos, CISP; el operador E-Traing y el Ministerio de Educación.

Para el gobernador Carlos Caicedo es significativo implementar este enfoque que desarrolla la educación activa, motivante y divertida; permite aprender jugando, estimula trabajo en equipo, escucha activa y resolución de problemas; fortalece la valoración de la diversidad cultural y los contextos ambientales; así como, el emprendimiento de los niños, niñas, adolescentes y jóvenes magdalenenses.

Con la metodología STEM, que es transversal, se puede trabajar el pensamiento computacional, programación por bloques con microbit y por código con arduino, gestor de contenido para elaborar actividades offline a través de una red wiffi local, impresión 3D para elaborar piezas tangibles y el kit de robótica, con el que los estudiantes y docentes arman robots que resuelven problemas cotidianos.

***Boletín 2202***

***Domingo, 23 de julio del 2023***