



ENIE 2020

Encuentro Nacional de
Informática y
Emprendimiento Escolar
LATAM




PRESENTACIÓN

La **Corporación Educacional Masónica de Concepción**, a través del Colegio Fraternidad y en el marco de la celebración corporativa de los 65 años de labor educacional ininterrumpida, desarrollará el Encuentro Nacional de Informática y Emprendimiento Escolar 2020.

El **Encuentro Nacional de Informática y Emprendimiento Escolar ENIE 2020** será un espacio virtual de aprendizaje, que permitirá vincular a expertos internacionales, nacionales, docentes y estudiantes del sistema escolar con las diversas prácticas educativas y las últimas tendencias de desarrollo, en las áreas de Emprendimiento, Innovación y Tecnología.





ENIE 2020, se realizará en modalidad on line, mediante video conferencias masivas, que permitirán la asistencia de hasta mil participantes de la Región del Bío Bío, Chile y América Latina.

Las video conferencias de ENIE 2020, se desarrollarán en un ciclo continuo entre los meses de agosto y octubre de 2020, generándose tres modalidades de presentación:

-  Video Conferencias de Expertos Internacionales, quienes presentarán su línea de desarrollo en las áreas de Emprendimiento, Innovación y Tecnología, focalizadas en la transferencia de estas experiencias al Sistema Educativo Escolar. Además, los expertos internacionales realizarán interacciones con los asistentes y podrán resolver preguntas planteadas por estos.
-  Video Conferencias de Expertos Nacionales, focalizadas en el área de Emprendimiento e Innovación. Estas conferencias presentarán experiencias de éxito e intentarán orientar a profesores y estudiantes, en la generación de Emprendimientos e Innovaciones en nuestro país.
-  Talleres de aplicación práctica, de las metodologías de Emprendimiento, Innovación y uso de Tecnologías, transferibles y aplicables en el Sistema Educativo Escolar.











TEMÁTICAS

El Encuentro Nacional de Informática Educativa ENIE 2020, abordará experiencias exitosas en las áreas de Emprendimiento, Innovación y uso de tecnologías. En específico, ENIE 2020, abordará las siguientes temáticas:

-  Metodología para la generación de Emprendimientos Sociales
-  Metodología para la generación de Emprendimientos lucrativos.
-  Innovación con el uso de tecnologías de libre acceso.
-  Programación Educativa aplicada al Sistema Escolar.

PÚBLICO OBJETIVO





El Público Objetivo de este Encuentro, se focaliza en personeros a nivel nacional e internacional, que cumplan con uno o más de los siguientes roles:

-  Sostenedores de Educación Pública y Privada.
-  Directivos de Establecimientos educacionales de Enseñanza Pre escolar, Básica y/o Media.
-  Profesores de aula de todos los niveles y asignaturas.
-  Profesores y Académicos de Educación Superior.
-  Empresas del área tecnológica
-  Empresas del área educativa
-  Emprendedores
-  Facultades de Educación de Instituciones de Enseñanza Superior.
-  Asociaciones Gremiales de Educación
-  Funcionarios del rubro educativo en general.

OBJETIVO GENERAL

Consolidar y fortalecer un espacio masivo para la formación docente y de estudiantes, generar de redes de trabajo colaborativo y difundir información sobre temáticas de Emprendimiento e Innovación aplicadas en el sistema escolar. ENIE 2020, promoverán el conocimiento de experiencias exitosas, aplicadas a la enseñanza escolar, con énfasis en el uso de tecnologías de información y comunicación como recurso principal.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

-  Difundir y promover metodologías de formación docente y estudiantil, en el área del Emprendimiento y la Innovación, a partir del trabajo con expositores.
-  Implementar talleres focalizados en la generación de emprendimientos e innovaciones cuyo principal recurso sea el uso de tecnologías.
-  Fortalecer las redes de colaboración generadas en la experiencia ENIE 2018 y Conferencias de Invierno 2018 y 2019.
-  Difundir las actividades de ENIE 2020 en diversos medios de comunicación nacionales e internacionales: prensa escrita, redes sociales, tv, revista, otras.

EXPOSITORES INTERNACIONALES

HADI PARTOVI

Empresario de origen iraní de nacionalidad

Estadounidense, es promotor de “La Hora del Código” mundialmente. De profesión Ingeniero, realizó sus estudios desde el nivel primario (E. Básica) en EEUU, debido a que, en su país natal, no podría aprender programación.

Partovi es un inversionista y un emprendedor tecnológico, creador y CEO de CODE.ORG.

Trabajó en diversas empresas tecnológicas, destacando por su desempeño como alto ejecutivo de Microsoft.



Hadi Partovi es fundador y CEO de code.org o más conocida como “La Hora del Código”.

La “Hora del Código” es un movimiento a nivel mundial, cuyo objetivo de instalar el aprendizaje de las ciencias de la computación y específicamente la programación en los diversos niveles educacionales (inicial, primario, secundario y superior).

Llegando a millones de estudiantes, en los más de 180 países que interviene, “La Hora del Código” es una iniciativa que busca promover este aprendizaje en la sociedad y que los gobiernos lo establezcan como parte del curriculum de enseñanza, a partir de los establecimientos educacionales y de las necesidades que se identifican en la sociedad actual.

“La Hora del Código”, se ha convertido en una iniciativa global, pone a disposición de los estudiantes de diversos niveles y público en general, una plataforma educativa, que permite que cualquier persona pueda aprender de programación a partir de ejercicios simples, secuenciales y de patrones específicos. Con estos elementos, cada usuario de la plataforma, puede resolver un sinnúmero de tareas, permitiendo generar el aprendizaje de la programación desde sus hogares o instituciones educativas.

Empresas como Microsoft, Facebook y Twitter, se han unido a este movimiento.



REFERENCIAS Y LINKS DE INTERÉS

<https://code.org/>

<http://www.horadelcodigo.cl/>

<https://www.youtube.com/watch?v=pwounutCrjY>

<https://www.youtube.com/watch?v=FpMNs7H24Xo&t=12s>

Dr. CHRISTIAN BUSCH

Profesor de la Universidad de New York, ha dirigido diversos programas destinado a formar, apoyar y promover organizaciones destinadas al desarrollo del Emprendimiento Social.

Bush es un experto en el área de innovación y emprendimiento social. Además de un sin número de publicaciones en Harvard Review y charlas TED, es fundador de "Sandbox Network", una comunidad de Líderes Innovadores y de "Leaders on Purpose" entidad que agrupa a destacados CEO con el objetivo de crear valor y aportar al bienestar social.



Christian Busch, es Doctor del London School of Economics and Political Science (LSE) en el área de gestión y organizaciones económicas. Actualmente, dirige Programa de Economía Global de CGA en la Universidad de Nueva York y dicta cátedras sobre Emprendimiento, Innovación Social, Mercados Emergentes y objetivos de negocio.

Ha sido conferencista en el Foro Económico Mundial, en charlas TED, TEDx y Financial Times Sustainability Summit y ha realizado publicaciones en revistas como Harvard Business Review, The Guardian, The Entrepreneurship Theory & Practice, The Handbook of Inclusive Innovation e IJEV.

Se desempeñó como Director Adjunto en el Centro de Innovación del London School of Economics y es cofundador de Sandbox Network, una comunidad líder de jóvenes innovadores, así como de Leaders on Purpose, una organización donde participan importantes CEO del mundo empresarial.

El Dr. Busch fue elegido entre los 50 pensadores más influyentes menores de 33 años "Thinkers50" de Diplomatic Courier. En el año 2016 obtuvo el premio "Best Paper Award" of Emerald Publishing, a la investigación académica de alta calidad, además del premio "Best Social Entrepreneurship Paper Award" de la Academy of Management.

Sus investigaciones se focalizan en modelos de negocio de innovación, el espíritu empresarial, la innovación social, el emprendimiento y las comunidades de innovación



REFERENCIAS Y LINKS DE INTERÉS

<http://www.lse.ac.uk/business-and-consultancy/consulting/experts/christian-busch>

<https://thinkers50.com/blog/christian-busch/>

<https://www.leadersonpurpose.com/>

<https://www.sps.nyu.edu/homepage/academics/faculty-directory/20555-christian-busch.html>

TOM HECK

Inventor, Creativo, Emprendedor, Empresario y experto en tecnología.

Educador de Profesión, se ha desempeñado en la enseñanza a través de experiencias experimentales, en las que promueve el trabajo en equipo, a través de metodologías como el Aprendizaje Basado en Proyectos. Creador de "Teach me teamwork", organización que promueve la formación de equipos de alto rendimiento, y actual Vicepresidente del área educativa de "Makey & Makey", Tom Heck, diseña, dirige e implementa iniciativas educativas para desarrollar habilidades para la innovación, el emprendimiento, el trabajo colaborativo y otras, a través del uso de recursos tecnológicos.



Tom Heck, tiene una formación como Educador y Entrenador de la Coach University. Desde los años 90, se especializó en la generación de equipos de alto rendimiento, a partir de la generación de liderazgos efectivos. Por esta razón, se ha desempeñado en las áreas de formación, consultoría, desarrollo empresarial e innovación. Se ha destacado por la creación de emprendimientos, a partir de la implementación de recursos tecnológicos. Creo el portal Teachmeteamwork, una institución enfocada en la formación de líderes, enseñándoles a crear equipos de alto rendimiento, a través de la generación del contenido en línea para este propósito.

Actualmente es Vicepresidente educativo de Makey & Makey. Esta institución promueve la generación de objetos cotidianos en recursos tecnológicos, sobre la base de la invención y la creación; promoviendo el movimiento MAKER.

Makey & Makey, genera un proceso de aprendizaje interactivo, creativo y digital para los que lo utilicen, a través la utilización de una placa electrónica basada en Arduino con "botones" y un cable USB, que emula una consola de video juegos, sustitutiva de un teclado de PC y que envía órdenes a un equipo computacional al que esté conectado; esto permite, que Makey & Makey se pueda transformar cualquier objeto cotidiano en un teclado, mouse o mando, para dar instrucciones a un equipo computacional.

Su utilización puede parecer simple, pero desarrolla la complejidad del pensamiento computacional complejo, las habilidades propias de la programación, a partir de la creatividad, innovación y capacidad de resolución de problemas del usuario.



LINK DE INTERÉS

<https://makeymakey.com/>

<https://www.teachmeteamwork.com/>

Ing. ALBA RODRÍGUEZ

**Ingeniera, Doctorando en Educación
Directora de innovación y tecnología
educativa en Possible Lab**

Profesora y Experta en Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento, se desempeña como Directora de innovación y tecnología educativa, en Possible Lab

Possible Lab, es una empresa española, que se dedica a la Consultoría y asesoramiento dirigido a centros educativos, instituciones y universidades. Además, imparten programas de formación dirigidos a profesionales de la educación y formación continua y coordinan proyectos educativos basados en el uso de las nuevas tecnologías del aprendizaje y conocimiento.



LINK DE INTERÉS

<http://espossible.es/>

<https://www.innobites.com/curso/Hacking-Stem>

Dr. SERGIO GARCÍA CABEZAS

Emprendedor, creativo y Doctor en Educación.

Se desempeña como consultor para discapacidad de la UNESCO, asesorando en el área tecnológica.

Además, es profesor del Campus La Salle de la Universidad Autónoma de Madrid.

A través de sus investigadores y su emprendimiento Possible Lab, ha vinculado el desarrollo de habilidades para el siglo XXI con el emprendimiento y la tecnología.



Sergio Garcia, es experto en Marketing Digital y Narrativa Transmedia, CMO en Possible Lab, empresa española dedicada a la generación de contenidos y recursos tecnológicos, además de Consultor UNESCO en discapacidad, comunicación y tecnología.

Con más de 10 años de experiencia en docencia universitaria en narrativa transmedia y otros campos, el PhD de la U. Autónoma de Madrid y Máster en Marketing digital ESIC-ICEMD, se dedica a la docencia de pre y post grado, al desarrollo de tecnologías al servicio del aprendizaje y es un Emprendedor del área tecnológica, desarrollando proyectos en Possible Lab.

LINK DE INTERÉS

<http://espossible.es/>

<https://www.lasallecentrouniversitario.es/garcia-cabezas-sergio/>

<https://sergiotic.myportfolio.com/quien-soy-1>

SOLE COLOMBIA

Es una ONG cuyo propósito es transformar el futuro del aprendizaje en Colombia. SOLE es una metodología de educación disruptiva que empodera a comunidades a solucionar problemas de la vida real. Desde 2014, SOLE Colombia ha escalado la metodología llegando a más de 417,000 personas de todas las edades en más 800 colegios, 1400 bibliotecas públicas y cientos de espacios públicos con conectividad en todo el país, en colaboración con el gobierno, empresas privadas, sector social y ciudadanía. Ha sido nominada al Premio de Mejores Líderes de Colombia en 2017 de la Fundación Liderazgo y Democracia, la Revista Semana y Telefónica.

SANJAY FERNANDES. Economista, diseñador de interacción, educador y músico electrónico. Su trabajo se centra en inspirar transformación individual y de gran escala a través de la facilitación, la conversación, la investigación y el uso sensato de la tecnología.

MARYAM TERTEL. Socióloga, educadora, y pastelera. Su trabajo se centra en cuidar, tejer y nutrir comunidades de contextos muy diversos por medio de conectar realidades y motivar el intercambio y la conversación profunda.



EXPOSITORES NACIONALES

Dr. RODRIGO FÁBREGA

PhD Educational Theory and Policy The Pennsylvania State, Asesor de Fundación Telefónica y Director de Scratch al Sur.

Se ha desempeñado en diversas iniciativas nacionales e internacionales, promoviendo el desarrollo del pensamiento computacional y creativo de niñas, niños, jóvenes y docentes de Chile y América Latina a través del uso de plataformas como Scratch.

Con vasta experiencia en asesorías nacionales e internacionales, Fábrega promueve actualmente, la gestión de instituciones públicas y privadas, que permitan generar oportunidades de aprender sobre pensamiento computacional a toda la población.



MARY MONTESINOS

DIRECTORA

ONG EMPRENDEDORAS CHILE

Institución que nace el año 2011, con el objetivo que las emprendedoras con menos experiencia contaran sus problemas de emprendimiento y aquellas con más experiencia les dieran consejos para superarlos.

Desde su constitución como ONG en 2014, se han desarrollado sobre la base de sus pilares fundamentales: La Capacitación, Unificación, Apoyo e Información según las necesidades planteadas en la comunidad.

Actualmente, cuenta con más con más de 15000 mujeres emprendedoras de todo el país.



**ONG
EMPRENDEDORAS
DE CHILE**

CLAUDIA JAÑA

Gerente Educación KODEA

LA HORA DEL CÓDIGO CHILE

La Hora del Código a nivel mundial y en Chile, es una campaña de educación digital que recorre el mundo incentivando a que niños y niñas completen una hora jugando, aprendiendo y creando con el uso de la tecnología. Participan millones de estudiantes en más de 180 países y en Chile. Además, La Hora del Código, apoya el desarrollo del Plan de Lenguajes Digitales del MINEDUC, entregando herramientas para promover el pensamiento computacional y la programación en la sala de clases.



MARCELO GUITAL

CEO de Guita & Partners

Emprendedor, Empresario y CEO de Guita & Partners, se hizo conocido por su historia de emprendimiento en la creación de las Aguas Benedictino; empresa que vendió a The Coca Cola Company. Sin terminar su carrera universitaria, Guital probó sus aptitudes en ferias, en el negocio automovilístico y en la Gerencia de una empresa de computación, hasta llegar finalmente al área del agua envasada. Actualmente, en Guita & Partners, desarrolla propuestas de valor innovadoras que generan casos de éxito en el mercado, además de promover el emprendimiento y la innovación, buscando crear valor agregado donde nadie lo ha creado.



Dr. MARCELO CAREAGA BUTTER

Postdoctorado en University of Bristol, United Kingdom, docente universitario de pre y postgrado, investigador y escritor. Trabaja en la Universidad Católica de la Santísima Concepción. Su línea principal de investigación se relaciona con integración curricular de Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) en contextos educativos e interculturales, sustentadas en Gestión del Conocimiento. Actualmente es Investigador Asociado del Centro de Investigación en Educación y Desarrollo (CIEDE) e integrante del equipo de Informática Educativa y Gestión del Conocimiento de la UCSC. Ha publicado variados artículos científicos, escrito libros y capítulos de libros relacionados con currículum Cibernético, Tutoría Virtual, competencias TIC de docentes y temáticas afines.



INSTITUTO DE ROBÓTICA CHILE

Institución que promueve la creatividad y el aprendizaje de la tecnología, la robótica, la electrónica, la programación y la innovación digital.

A través de programas de formación docente, para estudiantes y público en general, desarrollan proyectos de programación educativa, con recursos tecnológicos innovadores.

Han realizado presentaciones en Chile y en el extranjero.



FUNDACIÓN CRUZANDO

Organización sin fines de lucro, cuyo objetivo es canalizar lo último en tendencias e investigaciones en educación y tecnología, integrándolos en proyectos inclusivos, sin distinción de ningún tipo, en todos los niveles educativos. Esto incluye un gran repertorio de actividades que incluyen la producción intelectual académica, el vínculo con otras organizaciones con objetivos a fines, y la realización de eventos de distinto tipo y masividad, ya sea en línea, presencial, o semipresencial.



ACCIÓN EMPRENDEDORA

ONG para emprendedores carentes de oportunidades para contribuir al desarrollo económico de Chile. Facilitan la creación de emprendimientos o negocios propios a personas, con capacidad de crecimiento y creación de empleo mejorando sus condiciones de vida y su entorno.



EMPRENDE JOVEN

Empresa socialmente responsable, que genera experiencias de aprendizaje en personas y organizaciones de todo tipo. Cuentan con experiencia en capacitación y formación de niños, jóvenes y adultos, impactando a más de 65 mil personas, desarrollando las habilidades socioemocionales, innovadoras y de emprendimiento.



COMITÉ ORGANIZADOR DEL EVENTO

Funciones del Comité: es el encargado organizar y gestionar el desarrollo del evento. Además, es el encargado de asegurar que los pasos planificados se lleven a cabo puntualmente coordinando el trabajo de todos los comités. Por último, este comité tiene capacidad de dirimir cualquier situación no prevista o falta de acuerdo entre los distintos comités. Realizan la evaluación Final del evento con la participación de representantes de todos los comités.

INTEGRANTES

Víctor Schuffeneger Navarrete
v.schuffeneger@coemco.cl

Rodrigo Contalva Muñoz
r.contalva@coemco.cl

Carlos Guajardo Fuentealba
c.guajardo@coemco.cl

José Quezada
j.quezada@coemco.cl

Carlos Godoy Navarrete
c.godoy@coemco.cl

www.colegiofraternidad.cl

www.enie.cl

contacto@enie.cl

41 3160399