

UNA AVENTURA DIGITAL

Por: Carolina Ospina Valencia. Estudiante del grado once del Colegio UPB

Cinco estudiantes del Colegio UPB entran al mundo de las TIC y viven una experiencia inolvidable y cargada de aprendizaje y diversión.

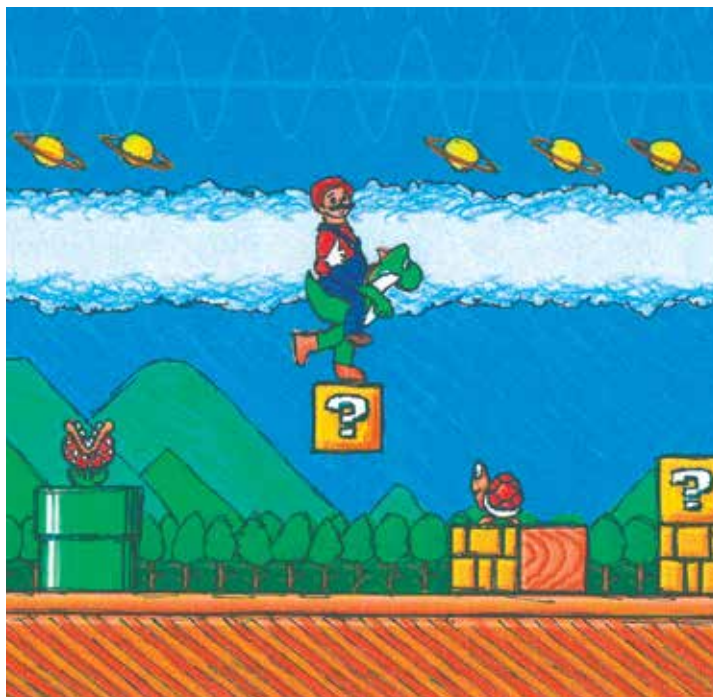


Ilustración: Camilo Amoroch

Durante la primera semana de vacaciones del 2013, mientras los estudiantes de los colegios del país descansaban en sus casas, cinco estudiantes del grado once del Colegio UPB, Ana María Bustamante Barrientos, Santiago Vélez Villegas, Juan David Toro González, Santiago Andrés Sánchez García y yo, Carolina Ospina Valencia, acompañados por Carlos Medina Londoño, Comunicador Social del Colegio, nos preparábamos para asistir al I Campamento de Antioquia Digital, en el marco de Virtual Educa, una iniciativa para la realización de proyectos innovadores en los ámbitos de la educación y la formación profesional para el despliegue humano.

Este campamento nos sorprendió enormemente: “El día antes nos reunimos para conocernos mejor”, dijo el líder del equipo Santiago Andrés Sánchez García, quien pensaba que el campamento estaría lleno de retos lógicos y matemáticos.

El mismo día de la reunión buscamos el nombre del grupo y, entre todos, nos hicimos llamar **Stream UPB**.

Cuando llegamos a Plaza Mayor, lugar del evento, nos topamos con los demás participantes de los municipios de Antioquia y un espacio completamente adaptado para 800 jóvenes; luego de recibir las camisetas conocimos los espacios acondicionados para dormir, realizar los retos y descansar. El pabellón de las actividades estaba lleno de computadores, televisores, video juegos y espacios para “juegos de calle”, que también hacían parte de las pruebas.

Luego de unas horas, los retos comienzan: “Mario fue la primera actividad que nos tocó”. Recordamos entre risas la niñez y aceptamos que no somos muy buenos para los videojuegos. Después **Stream UPB** realizó actividades con énfasis en programación y la creación de un juego; en el componente de comunicaciones hicimos un reportaje y el resultado fue un artículo; en música

construimos un instrumento musical con base en un teremin, es decir, un circuito que produce sonidos por medio de sensores de movimiento. También realizamos otras actividades sin puntaje como astronomía, vimos a Saturno, jugamos con un aparato que produce sonido por medio de sensores de movimiento, Atari y la participación en varios concursos matemáticos en los que dos de los integrantes del equipo, Juan David Toro González y Santiago Vélez Villegas, ganaron y recibieron como premio una maleta “que nos sirvió para empacar las cosas al final del campamento”, recuerda Vélez Villegas.

Finalmente, después de tres días de sorpresas y retos llegó la premiación. Los integrantes de **Stream UPB** estábamos ansiosos por conocer al ganador porque sentíamos que lo habíamos hecho muy bien durante las actividades, puesto que el trabajo en equipo y las ganas de aprender primaron en cada momento; cuando nos llamaron como ganadores del tercer puesto nos sentimos felices y satisfechos porque habíamos logrado quedar entre los primeros de 160 equipos y nuestro trabajo había sido valorado por todos en el campamento.

Una de las actividades que más disfrutamos fue la construcción del circuito que terminaba en un lápiz que, al rayar, producía sonidos con frecuencias y ritmos diferentes con el mismo tono.

“La experiencia del campamento nos permite ver la aplicación que las tecnologías pueden tener en la educación y las habilidades que uno puede desplegar”.
Santiago Vélez Villegas.

FICHA TÉCNICA

Nombre del proyecto que da origen al artículo:

Virtual Educa

Palabras clave:

Tecnología; Campamento; Digital; Retos; Diversión

Grupo o semillero de investigación:

Stream UPB

Líder del proyecto: Carlos Alberto Medina Londoño.

Correo electrónico: revista.ingenio@upb.edu.co