

## NOTA DE PRENSA PRESS RELEASE

### DOS COLOMBIANOS ENTRE LOS GANADORES DEL RETO “STEM4GOOD AMÉRICAS” DE OEA/CITEL Y TELEFÓNICA

- Johan Felipe Báez Maldonado de Tuluá ganó en la categoría “Aprender a Reciclar”.
- En la categoría de colegios se otorgó como finalista adicional al Colegio Salesiano San Juan Bosco de Tuluá, bajo el nombre GreenApp.

**Washington DC/ Madrid, 19 de julio de 2017.** La Organización de los Estados Americanos (OEA) a través de su Comisión Interamericana de Telecomunicaciones (CITEL) y Telefónica Educación Digital anunciaron los ganadores del concurso STEM4GOOD AMÉRICAS, una iniciativa que busca impulsar el espíritu emprendedor y el interés de los jóvenes de las Américas en la tecnología en el marco de la Alianza TIC 2030 de la OEA.

STEM4GOOD AMÉRICAS es una acción enmarcada en la “Alianza TIC 2030 Américas”, la cual por medio de un concurso en línea realizado a través del portal [www.stembyme.com](http://www.stembyme.com) busca animar el desarrollo de herramientas tecnológicas que tengan como objetivo contribuir a mejorar algún aspecto cercano a la vida de los estudiantes, y que además respondan a alguno de los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible.

La Alianza TIC 2030 Américas, que une a la OEA, Telefónica y otras empresas líderes en Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), tiene como objetivo ampliar el uso de las tecnologías de la información y las comunicaciones en la lucha contra la pobreza a través de la expansión de la conectividad en América Latina y la preparación de los jóvenes para participar en la economía digital. El proyecto está alineado con los objetivos de la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible de Naciones Unidas y busca dar acceso a internet a 1.500 millones de personas para el año 2020; asegurar que todas las escuelas públicas de las Américas estén conectadas a Internet en los próximos 15 años; y fortalecer la participación democrática en las Américas a través de las TIC.

Cerca de 4.000 participantes procedentes de los Estados miembros de la OEA presentaron iniciativas para participar en el concurso STEM4GOOD AMÉRICAS.

Estos son los ganadores:

#### Ganadores en la categoría individual

- Primer ganador: Proyecto “Aprender a Reciclar” de Johan Felipe Báez Maldonado de 17 años (Colombia).
- Segundo ganador: Proyecto “Ecuador Turístico” de Erick Rivadeneira de 17 años (Ecuador).
- Tercer puesto: Proyecto “CulturApp” de Charles León, de 17 años (Guatemala).

#### Ganadores en la categoría Equipos

- Primer premio: Proyecto Cataleya, impulsado por tres jóvenes procedentes de El Salvador.
- Segundo Premio: Proyecto Tuik, creado por dos jóvenes de México.
- Tercer puesto: Proyecto Chavohua, creado por un equipo de tres jóvenes de México.

#### Ganadores categoría Colegios

- Colegio ganador: Unidad Educativa Fiscomisional “Don Bosco” La Tola, Quito (Ecuador).
- Aunque el concurso solo preveía un único ganador en esta categoría, se decidió otorgar un finalista adicional: el colegio Salesiano San Juan Bosco de Tuluá (Colombia), bajo el nombre GreenApp.
- Así mismo, se decidió otorgar una Mención especial: Colegio Maiti de El Salvador, representado por un equipo de tres niñas de 12 años, que a pesar de no poder competir por no cumplir con la edad mínima prevista en las bases del concurso, decidieron seguir adelante presentando una App cuyo objetivo es la prevención de enfermedades.

Los premios del concurso se entregarán en dotaciones tecnológicas: kits de robótica que Lego ha aportado a la OEA en el marco de este concurso, celulares, Smartwach y licencias Google Play. El objetivo es fomentar que los jóvenes de la región sigan desarrollando sus competencias STEM.

#### **Acerca de la OEA**

La [Organización de los Estados Americanos](#) es el organismo regional más antiguo del mundo, cuyo origen se remonta a la Primera Conferencia Internacional Americana, celebrada en Washington, D.C., de octubre de 1889 a abril de 1890. En esta reunión, se acordó crear la Unión Internacional de Repúblicas Americanas y se empezó a tejer una red de disposiciones e instituciones que llegaría a conocerse como “sistema interamericano”, el más antiguo sistema institucional internacional.

#### **Acerca de Telefónica Educación Digital**

Telefónica Educación Digital [www.telefonicaeducaciondigital.com](http://www.telefonicaeducaciondigital.com) es la compañía del Grupo Telefónica especializada en ofrecer soluciones integrales de aprendizaje online para la Educación y la Formación. Cuenta con 600 profesionales de la Educación Digital en cinco países España, Brasil, Colombia, Perú y Chile y más de 300 clientes distribuidos en Europa, EEUU y Latinoamérica. Da formación a cuatro millones de alumnos en distintas plataformas y dispone de una factoría de contenidos con más de 40.000 horas al año de producción.

#### **Stembyme, el portal donde la ciencia es divertida**

[STEMbyme](#) de Telefónica es un entorno lúdico y de aprendizaje para niños y jóvenes de 14 a 18 años, conformado por más de 150.000 usuarios, que les brinda nuevas experiencias para la adquisición de conocimientos y despertarles el interés por la ciencia.

El proceso de enseñanza-aprendizaje en STEMbyme se realiza a través de modernas metodologías online (cursos abiertos y gratuitos (MOOCs), clases virtuales en tiempo real, etc.) de forma divertida, fácil y amena. Su objetivo es impulsar el desarrollo de las competencias científicas en niños y jóvenes de Latinoamérica, a través de la educación digital, la experimentación y el apoyo, y la orientación vocacional.

#### **La RIED, la Red Interamericana de Educación Docente de la OEA**

La RIED es una red de individuos de distintos sectores de las Américas, que se encuentran involucrados o interesados en la profesión docente.