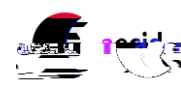


La categoría también puede incluir proyectos donde se utilice la inteligencia artificial para reducir barreras lingüísticas, fomentar la alfabetización, mejorar los resultados educativos, capacitar docentes, mejorar la experiencia del estudiante en línea, entre otros.

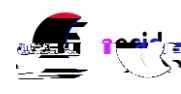
Líneas de acción

Las propuestas deben contar con una o más de las siguientes líneas de acción. Se le dará más peso a las propuestas que aborden un mayor número de éstas:

a



- g) Uso de Inteligencia Artificial (IA) Inicialmente se fortalece el proceso de enseñanza aprendizaje mediante el uso de inteligencia artificial o usando herramientas tecnológicas.



Etapas de la postulación

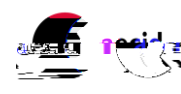
E etapa Pre inscripción del formulario elección de finalista

La organización o institución postulante deberán preinscribir el formulario online de postulación completo. El formulario online proporcionará información respecto a la propuesta e identificación respecto a los logros alcanzados en la implementación del proyecto hasta ahora. Se realizará una sesión de aclaración de dudas durante el periodo de postulación, fecha por definir. Un equipo de evaluadores pero en innovación e inclusión educativa elegirá la propuesta finalista que participará en la siguiente etapa. La evaluación de la propuesta se realizará según los criterios de elección mencionados en la siguiente sección. Las propuestas finalistas formarán parte de una publicación elaborada por la UNESCO.

E etapa Videoconferencia con el Jurado elección de ganador

Las postulaciones aceptadas recibirán un correo electrónico con instrucciones para asistir a una sesión de videoconferencia de 30 minutos con el Jurado. Se proporcionará una sesión de mentoría para el equipo finalista como preparación para la videollamada. La sesión con el Jurado se realizará en una preinscripción del equipo, la propuesta de 30 minutos y una sesión de preguntas y respuestas de 30 minutos. Al finalizar cada una de las videoconferencias, el Jurado otorgará un puntaje adicional en la participación del equipo para dialogar sobre la propuesta y el puntaje final de 30 minutos por equipo.

Cada caso es un caso y se evaluará según el puntaje según los criterios de elección predefinidos.



aprendizaje pasivo del estudiante a una concepción donde el aprendizaje es interacción
e con r e en re odo .

- Inclusión y equidad: El proyecto debe promover la inclusión y la equidad en la educación teniendo en cuenta a los estudiantes con y sin discapacidad.



