



EDUCACIÓN · PUNTA DEL ESTE

Telúrica realizó su primer taller piloto y proyecta llegar a nuevas escuelas

El proyecto educativo uruguayo combina cuentos-proyecto, modelos físicos 3D, sensores y nuevas tecnologías para acercar experiencias STEAM a niñas y niños de primaria de una forma lúdica, accesible y vinculada con los contenidos del aula.

Telúrica realizó el pasado **28 de julio de 2026** su primer taller piloto en la **Escuela N.º 5 de Punta del Este**, con la participación de dos grupos de 3.er año de Educación Primaria. La experiencia marcó el primer uso de la propuesta en un contexto escolar real y permitió observar directamente la interacción de los estudiantes con los modelos físicos, las consignas y la dinámica educativa planteada.

El proyecto nació a partir de una inquietud concreta: **cómo acercar ciencia y tecnología a edades tempranas sin que la complejidad técnica se convierta en una barrera para docentes o estudiantes**. La idea inicial combinaba cuentos ilustrados, electrónica y sensores, pero durante su desarrollo evolucionó hacia una propuesta más integral en la que la tecnología acompaña el aprendizaje sin convertirse necesariamente en el centro de la clase.

Telúrica desarrolla experiencias STEAM -Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemática- mediante **cuentos-proyecto, personajes cercanos al universo infantil, modelos físicos 3D y guías para docentes**. Las actividades buscan que niñas y niños puedan explorar, observar, experimentar, formular preguntas y explicar lo aprendido, mientras que el maestro dispone de una secuencia preparada para utilizar dentro del tiempo habitual de clase.

De una idea a un primer prototipo en el aula

Una parte importante de esta evolución se produjo dentro de **Incubaelectro**. Telúrica fue seleccionada para ingresar al Programa de Incubación de Empresas Electrónicas Innovadoras, impulsado por el **Ministerio de Industria, Energía y Minería (MIEM), ANTEL y el Laboratorio Tecnológico del Uruguay (LATU)**, con el objetivo de acompañar proyectos innovadores de base electrónica en etapas tempranas.

En el marco del programa, el proyecto accedió a recursos provistos por el MIEM destinados a insumos y contratación de servicios necesarios para avanzar en el desarrollo, además de tutorías, capacitación y

acompañamiento para trabajar el producto y el modelo de negocio.

Durante el taller de Punta del Este se trabajó, entre otros contenidos, el repaso de **formas geométricas, especialmente triángulos**, mediante recorridos y actividades prácticas con el primer prototipo de Capincho.

Durante la jornada también se realizaron pruebas con un **prototipo de inteligencia artificial diseñado para interactuar con los alumnos de forma controlada y dentro del marco de la actividad**. Esta interacción se desarrolló mediante **modelos LLM parametrizados y ajustados específicamente para el objetivo pedagógico del taller**, de forma que el personaje pudiera acompañar la experiencia, realizar preguntas simples y reforzar la narrativa educativa sin salirse del contexto propuesto.

El taller se desarrolló con **mucho entusiasmo por parte de los alumnos y también de las maestras que acompañaron la actividad**. La instancia permitió observar el interés de los niños al interactuar con el personaje, seguir consignas, participar en equipo y resolver desafíos concretos vinculados al recorrido del prototipo.

La realización de esta instancia contó con el **compromiso y la apertura de Silvia Iriarte, directora de la Escuela N.º 5**, quien habilitó y acompañó el proceso de validación en el aula. Su mirada, orientada a generar oportunidades educativas innovadoras desde los primeros años, permite que la escuela no solo participe en esta experiencia inicial, sino que también se proyecte como un espacio abierto a nuevos avances y actividades que acerquen la tecnología a niñas y niños. Este liderazgo resulta fundamental para fortalecer una enseñanza que prepare, incluya e inspire desde el comienzo de la trayectoria escolar.

Un equipo que combina educación, ciencia y tecnología

Verónica Correa, Profesora de Biología de Educación Secundaria, aporta la mirada científica y pedagógica del proyecto y participa en la definición de contenidos y experiencias educativas.

Dagoberto Velázquez es docente con formación en **Magisterio y Profesorado de Matemática**, con trayectoria en educación media y en formación docente. Su aporte se vincula especialmente con la didáctica, la matemática, el currículo y la adaptación de las propuestas a situaciones reales de enseñanza.

Alejandro Benítez, Ingeniero en Sistemas, lidera el desarrollo tecnológico, el prototipado, la integración de electrónica, sensores e inteligencia artificial, así como la coordinación general del proyecto.

La combinación de estos perfiles permite que el desarrollo de Telúrica se realice desde tres dimensiones complementarias: **tecnología, pedagogía y contenido científico**.

El próximo paso: sumar nuevas experiencias

El primer taller representa un punto de partida. La siguiente etapa del proyecto estará orientada a realizar **nuevas pruebas en aula, mejorar los modelos físicos y materiales educativos, recoger devoluciones de docentes y continuar evaluando la incorporación controlada de nuevas tecnologías**.

Uno de los objetivos de Telúrica es además favorecer la participación temprana en electrónica, Internet de las Cosas e inteligencia artificial, promoviendo especialmente que **más niñas puedan ocupar roles activos en actividades tecnológicas**, explorando, tomando decisiones, construyendo y explicando lo realizado.

El proyecto está **abierto a sumar nuevas escuelas y colegios interesados en participar**. Los centros educativos pueden acercarse para conocer la propuesta, explorar la realización de talleres o participar en futuras instancias de prueba y validación. Para Telúrica, trabajar con diferentes instituciones permitirá comprobar cómo se adapta la experiencia a distintos grupos, docentes y realidades educativas.

Telúrica

<http://telurica.uy>

telurica@sencilloit.com