

STEAM

EDUCATOR

STEAMED
LATAM

¡Diseña los perfiles profesionales del futuro!



El futuro de nuestra economía global empieza HOY, para un mundo 4.0 se requiere una educación 4.0

La educación en STEAM se considera en la actualidad la estrategia de enseñanza para el desarrollo de habilidades de los profesionales del futuro. Desarrollar habilidades como el trabajo colaborativo, el pensamiento crítico, resolución de problemas, comunicación, desarrollo tecnológico y análisis de datos desde edades tempranas, permite que dichas habilidades se afiancen en el individuo como hábitos y forma de desenvolverse social y profesionalmente. Hoy, en la Industria 4.0 enfrentamos la vacantes de millones de puestos de trabajo a nivel mundial. La competitividad de los países depende hoy más que nunca del talento de los profesionales que lideran, desarrollan y generan innovación, cambio y productividad.

STEAM PERMITE EL DESARROLLO DE HABILIDADES Y ADEMÁS GENERA UN ENTORNO DE APRENDIZAJE INCLUSIVO DONDE LOS ESTUDIANTES PUEDEN POTENCIAR SUS HABILIDADES FUERTES.

LA EDUCACIÓN STEAM PERMITE A LOS DOCENTES CONSTRUIR EL FUTURO DE SUS ESTUDIANTES, DE LOS NUEVOS PROFESIONALES Y DEL MERCADO GLOBAL.

LA CERTIFICACIÓN STEAM EDUCATOR INTRODUCE AL DOCENTE A LA ENSEÑANZA BASADA EN CONCEPTOS UMBRALES (THRESHOLD CONCEPTS) COMO ESTRATEGIA PARA GENERAR APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.



Diseño de experiencias de aprendizaje a partir del STEAM

Este programa está dirigido a docentes de la educación superior y la educación técnica profesional que estén buscando introducir en sus aulas metodologías creativas y colaborativas a partir del STEAM y sus derivados.

Este programa brinda a los participantes una serie de herramientas y contenidos para poder desarrollar en clase a partir de 3 dimensiones: tecnología, diseño y emprendimiento. Con el fin de potenciar la generación de conocimiento a partir del desarrollo de habilidades y competencias.

Al finalizar el programa los docentes, podrán contar con contenido y las herramientas para diseño de experiencias de aprendizaje dentro del aula de clase.



OBJETIVO GENERAL
DAR A LOS DOCENTES HERRAMIENTAS Y CONTENIDOS PARA PODER IMPLEMENTAR EL APRENDIZAJE STEAM EN EL AULA, A PARTIR DEL USO EFECTIVO DE LA TECNOLOGÍA, UTILIZANDO EL DISEÑO COMO ESTRATEGIA DE PLANEAMIENTO.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- APRENDER A ORGANIZAR LOS CONTENIDOS QUE DEBEN IMPARTIR A PARTIR DE CONCEPTOS UMBRALES PARA INCENTIVAR EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.
- MOTIVAR EL TRABAJO COLABORATIVO ENTRE ASIGNATURAS CON EL FIN DE ARTICULAR EL APRENDIZAJE DE DIFERENTES CONCEPTOS EN UNA SOLA ESTRATEGIA.
- DESARROLLAR UNA METODOLOGÍA ÁGIL DE EVALUACIÓN BASADA EN COMPETENCIAS.
- APRENDER A LLEVAR A CABO PROCESOS DE IDEACIÓN Y CONCEPTUALIZACIÓN CON LOS ESTUDIANTES BASADO EN EL PENSAMIENTO DE DISEÑO.
- APLICAR CONCEPTOS DE GAMIFICACIÓN PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE STEAM.
- MOTIVAR UNA COMUNIDAD DOCENTE GENERADORA DE CONTENIDO Y GESTORA DE EXPERIENCIAS COLABORATIVAS.



Educadores creadores de experiencias de aprendizajes

CONTENIDO:

- Unidad 1: Construyendo una mentalidad educativa para el futuro.
- Unidad 2 : Capital Científico y Tecnológico.
- Unidad 3: Learning Science y diseño instruccional.
- Unidad 4: Ciencias de la Computación.
- Unidad 5: Evaluar STEM.
- Unidad 6: Gestión de Proyectos STEM.
- Unidad 7 : Diseño de Entornos de aprendizaje.
- Unidad 8: Maker learning.
- Unidad 9: Innovación en procesos de aprendizaje a partir del emprendimiento.
- Unidad 10: Atención a la diversidad en el aula STEM

DIRIGIDO A

A docentes que desean re inventar su profesión como educador.

A Centros Educativos interesados en desarrollar una ventaja competitiva formando a sus estudiantes como futuros profesionales y líderes del mundo.

METODOLOGÍA

La certificación STEAM Educator se imparte a partir de una metodología mixta sincrónica - asincrónica, donde se imparten cápsulas dinámicas de conocimiento, se genera ejercicios experimentales en una modalidad de aprender haciendo y se motiva al docente a profundizar en los temas de interés a partir de asignaciones y material en línea. Consta de 10 sesiones sincrónicas de 90 minutos y 65 horas de trabajo asincrónico.

El programa se centra en 3 grandes áreas:

- Diseño de un ambiente de aprendizaje experiencial centrado en el estudiante.
- Integración de la tecnología con propósito.
- Desarrollo de competencias para e diseño de trayectorias profesionales.



INVERSIÓN:

Inversión: US\$185 por participante.

El programa incluye:

- Certificado digital.
- Recursos digitales.
- Aula virtual para la gestión de los recursos.

STEAMED LATAM



En **STEAMED** LATAM trabajamos para cerrar la brecha entre el sistema educativo y el sector productivo.

Desde nuestra fundación y con un equipo multidisciplinar con más de 20 años de experiencia en educación tecnológica, diseño instruccional, transferencia de conocimiento, psicopedagogía y desarrollo de tecnología, STEAMED LATAM se ha dedicado a formar docentes impactando hasta la fecha a más de 2500 estudiantes, 60 centros educativos y universidades tanto en CR como en la región latinoamericana.

Nuestra metodologías diseñadas a partir de los perfiles con los que trabajan nos ha permitido construir una oferta formativa de impacto tanto a nivel educativo como corporativo.

A nivel corporativo e institucional nuestra gestión nos ha permitido entablar relaciones colaborativas con:

- Boston Scientific
- INTEL
- Vm Ware
- Western Union
- MICITT
- MEP

Nuestra gestión de formación ha impactado a educadores de organizaciones enfocados a la formación de adultos como:

- Universidad UCEM, CR
- Universidad VERITAS, CR
- Universidad Gerardo Barrios, El Salvador.
- UCIMED, CR
- UCR, CR
- Colegio Vocacional de artes y oficios COVAO, CR.
- CINDEA
- Asociación de Guías & Scouts ,CR

Conocen nuestra gestión y hemos asesorado en procesos de diseño de experiencias de aprendizaje:

- UNI, Nicaragua
- Tec de Monterrey, México.
- Hub ILAB, México.
- Universidad UAM, México.
- Lead University, CR.
- INA, CR

