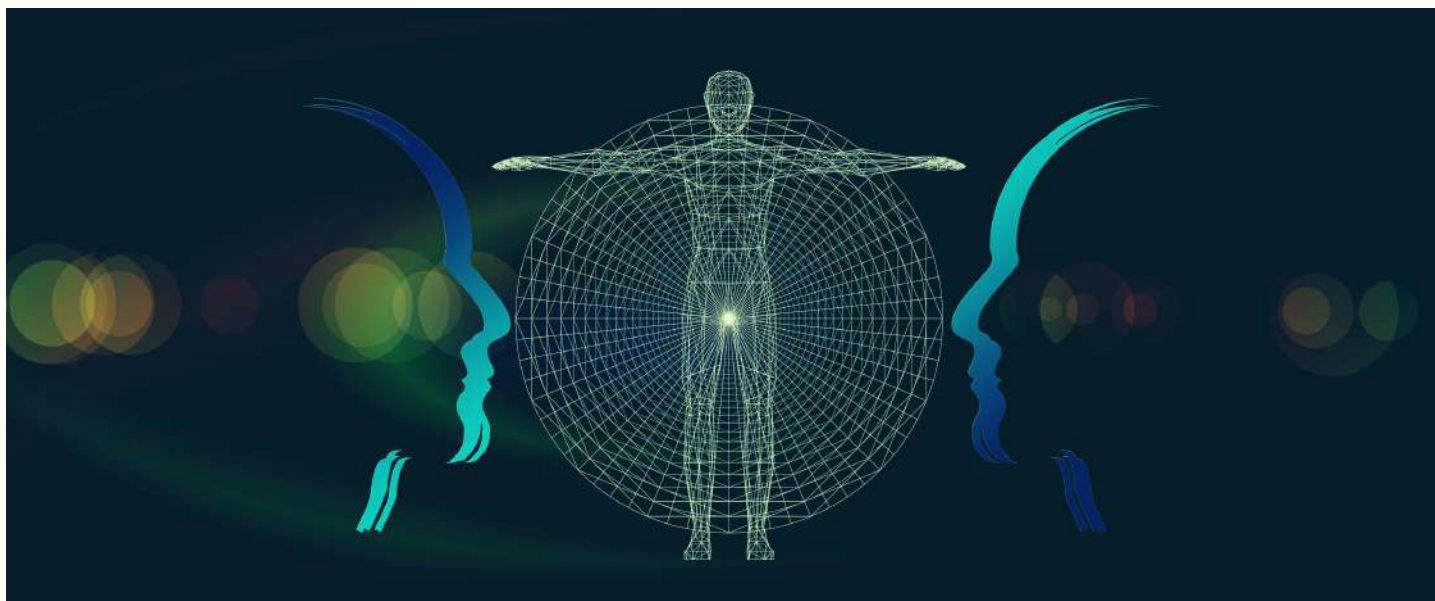


Certificación en línea para transformar el perfil profesional docente.



## ¡El futuro de nuestro planeta empieza HOY! Para un mundo 4.0 se requiere una educación 4.0

La educación con enfoque 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 una forma exitosa de desenvolverse social y profesionalmente. Hoy, en la Industria 4.0 enfrentamos la vacantes de millones de puestos de trabajo a nivel mundial así como la necesidad de hacer más competitivos nuestros países.

Vivimos la era de la economía basada en el conocimiento y eso implica que para ser más productivos necesitamos más y mejor talento.

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

**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 CREAR APRENDIZAJE EXPERIENCIAL.**



## Diseño de experiencias de aprendizaje a partir del STEAM

Este programa está dirigido a docentes de preescolar, escuela, colegio y educación superior que estén buscando introducir en sus aulas metodologías creativas y colaborativas a partir del STEAM.

Este programa brinda a los participantes una serie de herramientas y contenidos para poder desarrollar en clase a partir de 3 estrategias de aprendizaje:

- Aprendizaje Experiencial.
- Diseño Instruccional.
- Integración efectiva de la tecnología.

Al finalizar el programa los docentes, habrán desarrollado una nueva mentalidad, entrenado sus habilidades y aprendido sobre las metodologías y estrategias más actuales.



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

### OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- **DESCUBRIR LA IMPORTANCIA Y POSIBLES APLICACIONES DE LA EDUCACIÓN STEAM Y EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS.**
- **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 A PARTIR DE LA INTEGRACIÓN DE CONOCIMIENTOS.**
- **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

### CONTENIDOS

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 STEAM: de la evidencia a la competencia.

Unidad 6: Proyectos STEAM

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 STEAM

### 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 comparten 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.

Los participantes aprenderán a entrenar sus habilidades a partir del:

- Diseño de un ambiente de aprendizaje creativo centrado en el estudiante.
- Construcción del pensamiento crítico.
- La Trazabilidad del proceso de desarrollo de competencias y aprendizaje de los estudiantes.



## INVERSIÓN:

Inversión: US\$185 por participante.

El programa incluye:

- Certificado digital.
- Recursos digitales.

# STEAMED LATAM