

STEAM

PROJECT BASED EDUCATION

Certificación en diseño de experiencias educativas a partir de la gestión de proyectos ágiles.



La gestión de proyectos es la estrategia que promueva procesos de transformación, innovación y experimentación en el mundo

La educación ha evolucionado de un proceso de brindar datos a una experiencia de aprendizaje significativo. En el mundo de hoy " Saber" no es suficiente, pero el " Saber Hacer" en un mundo hiperconectado , acelerado y digital es indispensable.

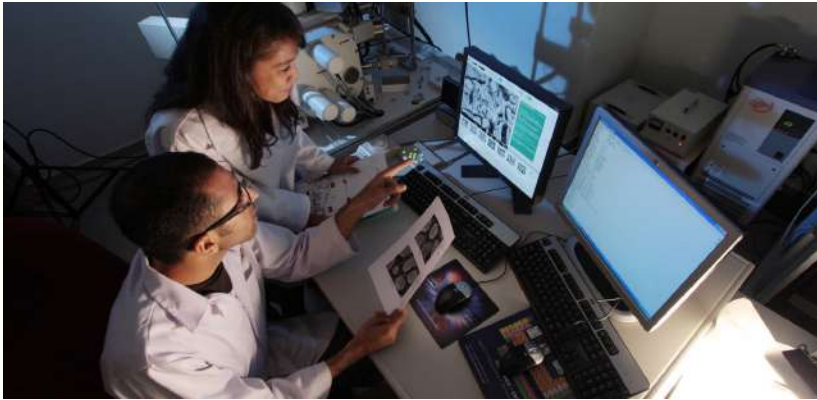
La educación ha exigido un cambio que hoy es imposible ignorar, considerando que para que nuestro países sean más competitivos necesitamos más y mejores profesionales con altas bases de conocimiento, destrezas y que practiquen una cultura digital y de innovación.

El programa STEAM PBE articula la estrategia de crear aprendizaje STEAM por diseño y la gestión de proyectos ágiles para desarrollar habilidades colaborativas , creativas y de comunicación en los docentes y Iso estudiantes.

LA GESTIÓN DE PROYECTOS EFECTIVA ES LA QUE IMPULSA AL MUNDO PRODUCTIVO A GENERAR INNOVACIÓN, TRANSFORMAR MODELOS DE GESTIÓN Y EXPERIMENTAR CON NUEVOS PRODUCTOS Y SERVICIOS.

LA GESTIÓN DE PROYECTOS NO SOLO ES UNA FORMA DE TRABAJAR PERO UNA MANERA DE GENERAR CONOCIMIENTO Y ENTRENAR COMPETENCIAS EN LAS PERSONAS.

APRENDER A ENSEÑAR DESDE LA GESTIÓN DE PROYECTOS, ES UNA ESTRATEGIA QUE NOS PERMITE PREPARAR A LOS ESTUDIANTES A LA REALIDAD DEL MERCADO LABORAL Y PRODUCTIVO.



Diseño de experiencias para enseñar a partir del diseño de proyectos.

PROPÓSITO:

Entrenar las competencias para crear experiencias de aprendizaje a partir de la gestión de proyectos ágiles, con un enfoque de aprendizaje STEAM.

OBJETIVO GENERAL:

Aprender a diseñar gestiones de proyectos ágiles en entornos educativos.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Crear experiencias para inspirar en los estudiantes el aprendizaje a partir de su propio compromiso.
- Idear a partir de los componentes que forman las gestiones de proyectos ágiles, diseños instruccionales de impacto.
- Aprender a implementar, desde el planeamiento, prototipado y evaluación, experiencias colaborativas de diseño.

METODOLOGÍA

El modelo de educación STEAMED se compone de una serie de metodologías, marcos y modelos que enseñamos a los participantes de nuestros programas para que puedan aplicar de manera inmediata en su día a día.

Todo proceso de transformación implica un cambio de mentalidad, la generación de nuevos hábitos y el desarrollo de nuevas competencias.

EL MUNDO DE HOY DEMANDA UN NUEVO PERFIL DE DOCENTE.

LOS EDUCADORES DE HOY DEBEN SER DISEÑADORES DE EXPERIENCIAS Y SER CAPACES DE DESARROLLAR CONOCIMIENTO APLICADO EN SUS ESTUDIANTES TANTO EN ENTORNOS PRESENCIALES COMO VIRTUALES.

LA EDUCACIÓN STEAM ES UN CONJUNTO DE ESTRATEGIAS Y METODOLOGÍAS CON EL PROPÓSITO DE ENSEÑAR A LAS PERSONAS A APLICAR CONOCIMIENTO QUE DESARROLLAN A PARTIR DE PROCESOS DE APRENDIZAJE.

STEAM PBE INTEGRA EXPERIENCIAS METODOLOGÍAS, DISEÑO, CONOCIMIENTOS Y VINCULA LA TECNOLOGÍA COMO UN COMPONENTE POTENCIADOR DE HABILIDADES.





Desarrollo de Competencias y transferencia de conocimiento

CONTENIDOS:

- Co crear conocimiento: Colaborar, comunicar y crear
 - Conceptos básicos de la gestión del proyectos.
 - Diseño de equipo de trabajo.
 - Propósito de los proyectos y el desarrollo de la competencia de la ciudadanía.
 - Metodologías ágiles, concepto y aplicación.
- Aprender a hacer proyectos:
 - DUA + PBL + DBL, metodologías en el aula para generar proyectos.
 - Prototipar las ideas, protothinking para idear.
 - Oportunidades y desafíos en la gestión de proyectos en el aprendizaje.
 - Evaluar proyectos en el aprendizaje: manejo del fallo.
- Enseñar a hacer proyectos.
 - DUA + PBL + DBL, metodologías en el aula para generar proyectos.
 - ADDIE + PBT para diseñar experiencias de aprendizaje
 - Prototipar experiencias de aprendizaje.
- Integración de la tecnología en la educación a partir de proyectos:
 - Recursos digitales colaborativos.
 - Integración de la tecnología en el proyecto.

Duración: 6 Semanas

Sesiones sincrónicas: 4 sesiones semanales de 90 minutos cada una.

Requerimientos:

- Conexión a internet.
- Dispositivo electrónico.

Plataforma utilizada para las sesiones sincrónicas y de aula virtual:

- Google meet.
- Google Classroom.

Grupos de máximo 20 personas.

DIRIGIDO A:

- Educadores.
- Entrenadores
- Diseñadores
- Facilitadores e instructores.



INVERSIÓN

Inversión: \$75 por participante.

El programa incluye:

- certificado digital.
- recursos digitales.

STEAMED
LATAM