

# Capacítate en el Marco Instruccional STEAM



“ El 78% de las y los jóvenes abandonan la escuela con más frecuencia si sienten que no son competentes en áreas STEM.” Programa Yo No Abandono

En Movimiento STEAM queremos brindar a las y los participantes del curso **los elementos teóricos-metodológicos** requeridos, para poner en práctica un enfoque de enseñanza que promueva y desarrolle **las competencias en STEM** en las y los estudiantes. Buscando apoyarlos a habilitar a fungir como **agentes del cambio educativo**, requerido para hacer frente a los retos de la **Cuarta Revolución Industrial-Tecnológica** y el cumplimiento de la **Agenda 2030** de la ONU.

El **Enfoque STEAM** promueve y desarrolla las **competencias del futuro** y convierte a las y los participantes en **agentes de cambio** para enfrentar los **retos del siglo XXI**.

## Contenido (Duración 40 hrs.)

### Módulo 1 | STEM como oportunidad para Desarrollo Social y la Equidad.

Comprender la importancia de promover la enseñanza de Ciencias, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas como pilares para el desarrollo sostenible y bienestar social.

### Módulo 2 | Desafíos y construcción de equipos STEM.

Crear equipos incluyentes, asignar roles de trabajo y elegir un desafío relacionado con algún Objetivo de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030 de la ONU.

### Módulo 3 | Investigación enfocada.

Investigar el problema a resolver y priorizar soluciones por medio de lluvia de ideas para generar soluciones creativas.

### Módulo 4 | Diseño de soluciones.

Generar una hipótesis y diseñar la construcción de un prototipo.

### Módulo 5 | Proceso de prototipado.

Crear soluciones creativas con base tecnológica para dar solución a necesidades sociales desarrollando prototipo.

### Módulo 6 | Prueba y revisión de resultados.

Probar la solución e identificar variables para retroalimentación y perfeccionar.

### Módulo 7 | Refinar y finalizar las soluciones.

Modificar las soluciones en función de los resultados de las pruebas y presentar su proyecto como Emprendedor.

## Marco Instruccional STEAM



## Competencias en STEM

- Pensamiento crítico
- Resolución de problemas
- Creatividad
- Comunicación
- Colaboración
- Alfabetización de datos
- Alfabetización digital y Ciencias computacionales

...según el **Foro Económico Mundial**, las más relevantes para competir en el **siglo XXI**

## Beneficios:

- Modalidad en línea autodirigida: **Tú eliges cómo organizar tu tiempo y avance.**
- Constancia personalizada al concluir.
- Acceso durante **6 meses** a las **sesiones exclusivas de acompañamiento** vía Zoom, todos los jueves de 7 a 8 pm.

