

Proyecto: Aulas STEAM

Eje de contenido: Divulgar Proyecto

Referencia: Diplomado STEAM

Tipo de nota: Fulles

Testimonios	Imagen de referencia
Cabezote establecido 00:00 - 00:05 1. FULL UNO <u>Créditos:</u> Sergio Llanos Jorge Isaacs, El Cerrito 00:06 - 00:26 En la expedición campamento aulas STEAM 2022, vamos a hacer un recorrido por los diferentes espacios donde mis compañeros los docentes de aula, los gestores STEAM de las diferentes instituciones educativas del Valle del Cauca están fortaleciendo sus competencias.	 

Fortalecimiento de la calidad educativa mediante el mejoramiento de
Tomas de apoyo tecnologías digitales para la gestión del aprendizaje del siglo XXI en
los municipios no certificados del departamento del Valle Del Cauca.



00:27- 00:31



00:31 - 00:34



00:34 - 00:37



00:38 - 00:40

00:41 - 00:42



00:43 - 00:46



2. FULL UNO

Créditos:

Lucy Corrales

Las Américas, Florida

Me ha parecido estupendo y aquí hemos aprendido temas como robótica electrónica actividades creativas culturales que nos van a servir a nosotros para fortalecer nuestro proceso de aprendizaje

Audio desde 00:37

Imagen: 00:46 - 00:53



1. FULL UNO

Créditos:

Jairo Alberto Narváez

Alfonso Zawadzky, Yotoco

00:54 - 01:11

Estamos felices de estar aquí compartiendo con profesionales que nos están enseñando continuamente, para que nosotros podamos apropiarnos de esas herramientas y ponerlas en práctica con los estudiantes, donde podamos hacer unas clases diferentes, donde vivamos realmente en el siglo 21.

01:00 - 01:04



Cierre establecido

01:12

Proyecto: Aulas STEAM
Eje de contenido: Divulgar Proyecto
Referencia: Diplomado STEAM
Tipo de nota: Fulles

Testimonios	Imagen de referencia
Ubicación de archivo: https://www.youtube.com/watch?v=4wLAT8JvwZw&ab_channel=AULASSTEAMVALLE Cabezote establecido 1. FULL UNO <u>Créditos:</u> Gustavo Echeverry Galvis Docente Vijes, Valle del Cauca 00:06 - 00:36 Hola Mi nombre es Gustavo Adolfo Echeverry Galvis, vengo de la Institución Educativa Antonio José de Sucre de Vijes, en estos tres días acá en el proyecto STEAM en el campamento se vivió una experiencia muy bacana donde se manejó la robótica y la programación, el trabajo colaborativo con todos los compañeros y colegas docentes, se vivió una experiencia muy espectacular, un nuevo aprendizaje un nuevo conocimiento para compartir con nuestros estudiantes Tomas de apoyo 00:19 - 00:21	  

Fortalecimiento de la calidad educativa mediante el mejoramiento de tecnologías digitales para la gestión del aprendizaje del siglo XXI en los municipios no certificados del departamento del Valle Del Cauca.

00:22 - 00:25



00:26 - 00:29



01:00 - 01:04



1. FULL DOS

Créditos:

Jennifer Mera

Docente El Cerrito, Valle del Cauca

00:37 - 01:23

Hola mi nombre es Jennifer Mera, vengo de la Institución Educativa Jorge Isaac, mi experiencia en este campamento ha sido muy enriquecedora, ha sido una experiencia práctica, todo el tiempo estuvimos trabajando en circuitos, experimentando

vivenciando todo lo que es el enfoque STEAM, entonces creo que me llevo mucho conocimiento, me voy profundamente sensibilizada frente a este enfoque. Agradezco mucho a la Gobernación habernos brindado este espacio y nada me voy súper feliz, súper motivada y aplicar todos estos conocimientos en la institución educativa.

Tomas de apoyo

00:43 - 00:47



00:48 - 00:56



00:57 - 01:05

01:06 - 01:11



01:12 - 01:15



Cierre establecido



Proyecto: Aulas STEAM
Eje de contenido: Divulgar Proyecto
Referencia: Territorio STEAM
Tipo de nota: Fulles

Audio	Imágenes de referencia
Cabezote establecido Vertical 1. FULL GE FULL 1.MOV 1. FULL UNO <u>Créditos:</u> Ferney Palta Velasco Subsecretaría de Calidad Educativa 00:05 - 01:01 Lo que pretendemos a través de estos campamentos pedagógicos, es aportar herramientas para que los docentes desarrollen capacidades para que ellos puedan tener metodologías que nos acerquen a los estudiantes, para que a través de todos estos recursos que vamos a aportar a las instituciones educativas, los puedan poner al servicio de los estudiantes para que estos estudiantes realmente puedan acceder a otros conocimientos; estos campamentos van a impactar todas las prácticas pedagógicas, van a impactar la calidad educativa y van a impactar los aprendizajes de los estudiantes, porque van a aprender con mayor alegría, van a aprender lo que les gusta y van a aprender en todas las áreas, utilizando esta metodología. Desde la Secretaría de Educación estamos haciendo una apuesta por los maestros, por eso queremos siempre dar lo mejor para que ellos puedan estar en estos campamentos aprendiendo, pero también que tengan buenas	 

condiciones para el aprendizaje, el docente es una opción para la secretaría de educación.

00:14 – 00:19



00:20 – 00:22



00:30 – 00:36



00:45 – 00:49



Fortalecimiento de la calidad educativa mediante el mejoramiento de tecnologías digitales para la gestión del aprendizaje del siglo XXI en los municipios no certificados del departamento del Valle Del Cauca.



00:50 – 00:52



00:53 – 00:56



01:02



Proyecto: Aulas STEAM

Eje de contenido: Divulgar Proyecto

Referencia: Territorio STEAM

Tipo de nota: Fulles

Testimonios	Imagen de referencia
Cabezote establecido 00:06 - 00.09 pregunta: ¿CUÁL FUE TU EXPERIENCIA EN EL CAMPAMENTO STEAM? 1. FULL UNO <u>Créditos:</u> Gustavo Echeverry Galvis Docente Vijes, Valle del Cauca 00:06 - 01:03 Bueno para mí esto es una experiencia maravillosa porque me ha permitido interactuar con diferentes maestros de distintas áreas, los cuales estamos interesados en aplicar la innovación, la tecnología y en el caso muy particular el arte en el aula, como estrategias para pensar los conocimientos de nuestros estudiantes, lo que más me gustó fue aprender de nuevas herramientas tecnológicas que van a ser que el aprendizaje sea más llamativo para los estudiantes y que parta de sus necesidades educativas. Todos debemos estar ad portas de este nuevo uso de las tecnologías porque estamos con estudiantes del siglo XXI que utilizan sus celulares, sus tablets, que les llama mucho la atención lo digital. Fortalecimiento de la calidad educativa mediante el mejoramiento de tecnologías digitales para la gestión del aprendizaje del siglo XXI en los municipios no certificados del departamento del Valle Del Cauca.	  

Invito a todos los maestros a que hagamos uso de las estrategias de STEAM, que recordemos que incluye el uso de la matemática, la tecnología, ingeniería, el arte en la educación y que nos va a permitir llegar mucho más de cerca de nuestros estudiantes.

Tomas de apoyo

Recursos:

00:23 - 00:26



00:26 - 00:29



00:30 - 00:33



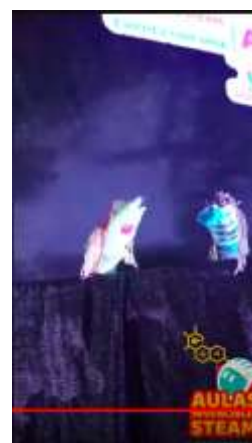
00:33 - 00:36



00:47 - 00:49



00:50 - 00:52



00:53 - 00:56

01:04

Cierre establecido



Proyecto: Aulas STEAM
Eje de contenido: Divulgar Proyecto
Referencia: Diplomado STEAM
Tipo de nota: Fulles

Testimonios	Imagen de referencia
Cabezote establecido 1. FULL UNO Robinson Alejandro Valenzuela Institución Educativa Jorge Isaac, Cerrito <u>Créditos:</u> Mi nombre es Robinson Alejandro, Institución Educativa Jorge Isaac, Cerrito Nosotros hicimos un proyecto, es un código Arduino el cual tiene un controlador de motor que controla las cuatro llantas y tiene los cuatro motores, como pueden ver él se mueve a través de la aplicación del celular ¿por qué?, porque tiene un sensor de bluetooth y wi-fi, que a través de la aplicación lo podemos manejar, también detecta obstáculos no a través de una cámara; no, sino que él a través de la onda el detecta algo material y entonces lo detecta faltando que 50 cm y se devuelve y busca por dónde salir, por donde no hayan obstáculos; otra de las programaciones que tiene es un medidor de gases, como el alcohol el propano con una micro bit el cual fue programado justamente para esto, tiene una batería y robot con el cual pasa energía al arduino para que él pueda hacer todas las programaciones y como pueden ver aquí	  
Fortalecimiento de la calidad educativa mediante el mejoramiento de tecnologías digitales para la gestión del aprendizaje del siglo XXI en los municipios no certificados del departamento del Valle Del Cauca.	



también hay un medidor de voltaje que cuando él está así como está ahí que el numerito baja y vuelve y sube, cuando todos los numeritos empiezan a cambiar y se vuelven locos porque la batería tiene mucho voltios o está muy baja para los voltios que necesita el Arduino.

Tomas de apoyo:

<https://drive.google.com/drive/u/1/folders/1JFBoEFH0Tjh94eR9rNsuNSnr40hkpkW>

00:18 - 00:21

01: 00 - 01:04

Cierre establecido que vas hacer



Proyecto: Aulas STEAM

Eje de contenido: Divulgar Proyecto

Referencia: Diplomado STEAM

Tipo de nota: Fulles

Testimonios	Imagen de referencia
Cabezote establecido 00:06 - 00.09 Voz en off: ¿QUÉ SON LOS RAEE? 1. FULL UNO IMG_5006.MOV carpeta Día 1 -> Entrevistas <u>Créditos:</u> María Electra, docente Gestora STEAM Los RAEE son los residuos de los aparatos eléctricos y electrónicos, yo hice una campaña que se llama Rescatando RAEE, entonces que pasa, que ese aparato que uno tiene por allá lleno de polvo uno los trae, los desbarata, los reutiliza les da una nueva función y entonces así uno no está comprando como loco y así uno está creando nuevas posibilidades desde lo que ya está el RAEE y hacer conciencia sobre los RAEE es muy importante porque no solo tiene un impacto en la vida y en la conservación del planeta, sino que tienen un impacto en nosotros, en nuestro diario vivir, nos hace ser creativos, nos hace ser recursivos, nos da un nivel de conciencia frente al entorno en el que vivimos.	  Fortalecimiento de la calidad educativa mediante el mejoramiento de tecnologías digitales para la gestión del aprendizaje del siglo XXI en los municipios no certificados del departamento del Valle Del Cauca. 

Entonces yo creo que es una estrategia pues que nos involucra desde todas las dimensiones que nosotros somos, yo le quiero decir a mis colegas y a todos los que nos están viendo y a todos los que se están inmiscuyendo, involucrando en este nuevo universo que la innovación esta en las pequeñas acciones.

Que no tenemos que matarnos la cabeza pensando que vamos pues a descubrir el agua tibia no no no no el agua tibia está tibia, la innovación está en lo que hace con esa agua tibia y eso es rescatando el RAEE y eso es lo que hacemos nosotros aquí.

Tomas de apoyo

Recursos:

00:32 - 00:42



01:00 - 01:04

https://drive.google.com/drive/u/1/folders/1rykm45SKzcYT4UqK_aTyKFYnygCLVKfp



Cierre establecido

