

<b>Proyecto: Aulas STEAM</b>
<b>Eje de contenido: Educar- Divulgar</b>
<b>Referencia: Metodología STEAM</b>
<b>Tipo de nota: Grafi-Voz</b>

Audio	Imagen de referencia
<p><b>Entra Voz Off</b></p> <p>La metodología STEAM es una estrategia que permiten la consolidación de rutas de aprendizaje mediante la experiencia digital gamificada, aprendizaje basado en retos, acompañamiento virtual y certificación de habilidades y competencias para las comunidades educativas de la nación, recordemos la frase de Albert Einstein “el arte supremo del maestro consiste en despertar el goce de la expresión creativa y del conocimiento”.</p>	 <p>Observaciones para editor. Ajustar la siguiente imagen con el audiograma.</p>

<b>Proyecto: Aulas STEAM</b>
<b>Eje de contenido: Educar - Divulgar</b>
<b>Referencia: Estrategia Novedosa</b>
<b>Tipo de nota: Grafi-Voz</b>

Audio	Imagen de referencia
<p><b>Entra Voz Off</b></p> <p>La metodología STEAM, es una estrategia novedosa que le facilita a los docentes y directivos docentes, la integración de diferentes saberes, mediante el diseño y aplicación de proyectos prácticos, donde se fomenta entre otras cosas el trabajo colaborativo y el pensamiento crítico, procurando siempre garantizar el protagonismo y el empoderamiento de los estudiantes.</p>	 <p>Observaciones para editor. Ajustar la siguiente imagen con el audiograma.</p>

<b>Proyecto: Aulas STEAM</b>
<b>Eje de contenido: Educar - Divulgar</b>
<b>Referencia: Profesora de Lucy Corrales</b>
<b>Tipo de nota: Grafi-Voz</b>

Audio	Imagen de referencia
<p><b>Entra Voz Off</b></p> <p>Nombre de Lucy Corrales correa de docente de la institución educativa las Américas de Florida Valle soy docente hace 26 años en la modalidad de secundaria en la institución donde hemos conocido una serie de estudiantes que vienen de un estrato bajo, pero vienen con muchas ganas de aprender. En el programa STEAM hemos estado casi 7 años desde el inicio del proyecto y hemos aprovechado todos los espacios que nos han brindado ellos, para adquirir el aprendizaje, y luego replicarlo con nuestros estudiantes. A partir del ese proyecto STEAM que ahora lo asumimos como STEM+, nosotros hemos venido participando una serie de congresos tanto nacionales como internacionales, para poder ir adquiriendo más conocimientos y poder aplicar Todas están todas estas prácticas cómo son el aprendizaje por proyectos, aprendizaje por problemas, el aula invertida y ahora esperamos entrar en el tema del metaverso que es lo que viene haciendo carrera, y que poco a poco se va a implementar, también nosotros trabajamos en el proyecto RAE qué es reciclaje de aparatos electrónicos y del proyecto RPP reciclar plástico y papel con los estudiantes.</p> <p>En la parte del RAE, los estudiantes toman los aparatos electrónicos que están en desuso, los desarman y en la parte artística utilizamos, el plástico que los cubre, para que ellos elaboren elementos en artística plástica, objetos que le sirvan en sus casas, y con la parte electrónica, crean otros objetos electrónicos.</p>	 <p>Observaciones para editor. Ajustar la siguiente imagen con el audiograma.</p>

A partir de este trabajo nosotros participamos en el Congreso Dokuma en Bogotá y ese nos llevó a participar con la Universidad de Monterrey para ir el próximo 2023 y participar como ponentes en la muestra de emprendimiento en la parte electrónica, para expresar nuestras experiencias significativas y que el mundo conozca el trabajo que hace la Institución Educativa las Américas con las aulas STEAM.

Esta experiencia que nosotros aspiramos vivir en la Ciudad de México, en la cual estamos invitados mi personas como docente de la parte de robótica y dos estudiantes que tenemos inscritos en el Ministerio y el cual van a hacer certificados como estudiantes STEAM, vamos a ir como voceros del programa evidenciando que Aulas STEAM son lo mejor que les ha podido pasar a los estudiantes, en este tiempo, porque fuera de que los saca de ese entorno en que ellos venían, un entorno totalmente cerrado, los abre a nuevos conocimientos y los invita a trabajar las herramientas tecnológicas y a estar dentro de la globalización que es tan importante en este momento, estamos dispuestos a llevar el nombre de Colombia, del Ministerio de las TIC, STEAM Valle Invencible, para que todos conozcan nuestro proceso y vean que lo estamos haciendo de la mejor manera, ya los estudiantes saben muchísimo en la parte de resolver problemas por proyectos y resolver proyectos por problemas, lo que nos lleva nosotros transversalizar todas las áreas del conocimiento y estar al día con las tecnologías.

<b>Proyecto: Aulas STEAM</b>
<b>Eje de contenido: Educar - Divulgar</b>
<b>Referencia: Campamento STEAM</b>
<b>Tipo de nota: Grafi-Voz</b>

<b>Audio</b>	<b>Imagen de referencia</b>
<p><b>Entra Voz Off</b></p> <p>El Campamento Pedagógico Expedición Desafío STEAM 2022 por un “Valle verde y sostenible”, tiene como objetivo dar continuidad al proceso de fortalecimiento del uso reflexivo de los recursos físicos, digitales y análogos, entregados a las instituciones educativas desde un enfoque STEAM objetivo del proyecto.</p>	 <p>Observaciones para editor. Ajustar la siguiente imagen con el audiograma.</p>

<b>Proyecto: Aulas STEAM</b>
<b>Eje de contenido: Educar - Divulgar</b>
<b>Referencia: Desafío STEAM</b>
<b>Tipo de nota: Grafi-Voz</b>

Audio	Imagen de referencia
<p><b>Entra Voz Off</b></p> <p>Este Desafío STEAM, nos ha llevado como docentes a explorar los ambientes Safari Challenge, en donde como líderes de los procesos educativos, nos ha permitido profundizar en el uso de las herramientas STEAM, acercándonos al apasionante universo del descubrimiento y la aventura del asombro, en desarrollo de los procesos educativos permeados por la electrónica, la robótica, la programación, el arte, las ciencias, la ingeniería y las matemáticas; en este recorrido nos han dotado de superpoderes de nuevas estrategias convirtiéndonos en gestores de transformación STEAM. Convencido estoy, que como maestros estamos llamados a transformar nuestro Valle en un espacio de desarrollo sostenible.</p>	 <p>Observaciones para editor. Ajustar la siguiente imagen con el audiograma.</p>

<b>Proyecto: Aulas STEAM</b>
<b>Eje de contenido: Educar - Divulgar</b>
<b>Referencia: Experiencia Desafío</b>
<b>Tipo de nota: Grafi-Voz</b>

Audio	Imagen de referencia
<p><b>Entra Voz Off</b></p> <p>Mi nombre es Víctor Manuel Leyton Pertuz, soy docente del área de sociales en la institución educativa Antonio Nariño del corregimiento La Paila en el municipio de Zarzal Valle del Cauca, bueno el campamento STEAM, primero las instalaciones nos permitían muchos espacios para poder trabajar, una experiencia muy enriquecedora para mí en lo personal, porque pude compartir con muchos docentes de otras instituciones de todo el Valle del Cauca, y poder mirar que hay elementos que yo utilizo que no contaban como un enfoque de una metodología STEAM y en algunas instituciones los están utilizando. Para mí estos tres días de campamento fue de aprendizaje puro, de muchas ideas en las cuales pude retomar, el poder traerlo a mí como examen de conciencia, dentro del aula de clase mirar que podía colocar otros elementos para poder enriquecer el aprendizaje de mis estudiantes.</p> <p>Hola Mi nombre es Ana Milena Bueno, soy docente de tecnología informática de la institución educativa Magdalena Ortega de la Unión Valle, bueno en el campamento de Gestores STEAM me pareció una experiencia muy enriquecedora, experiencia genial ya que íbamos con demasiadas expectativas y pensamos que quizá la capacitación va a ser aburrida, qué nos irán a colocar hacer porque no sabíamos no tenemos ni idea de lo que íbamos a hacer, cuando llegamos y empezó todo el proceso empezamos a sentir estoy en el lugar indicado, realmente las estrategias utilizadas, la dinámica, la interacción permanente y el uso de herramientas fue un elemento muy estratégico de parte de la Secretaría Educación para lograr llegar a nosotros como docentes,</p>	 <p>Observaciones para editor. Ajustar la siguiente imagen con el audiograma.</p>

tocarnos en la parte pedagógica, enseñarnos, formarnos aún más y salir con muchos insumos para ir a compartirla con nuestros chicos.

Mauricio Varela, Ingeniero sistemas de profesión y pertenezco a la institución educativa Spartana en el municipio del amor, en el campamento durante los tres días, durante el día uno aprendimos como la parte pedagógica, reforzamos el concepto de disel pinkin, también aprendimos algo muy importante en el segundo día de campamento que fue el tema del arte que yo nunca lo había visto Así, hicimos una obra de teatro en la que podemos involucrar el arte a toda la experiencia y Steve y también aprendimos algo que para mí fue demasiado impactante que es que uno para hacer STEAM muchas veces no necesita de usar recursos tecnológicos si no que todo lo que nosotros hacemos de manera recursiva con los recursos que tenemos podemos llevarlo a un aula STEAM.

Hola mi nombre es Lina Marcela Ocampo, soy de Sevilla Valle de la institución educativa Santa Teresita. Mi experiencia en el campamento fue muy enriquecedora, primero desde la parte social y de convivencia, pues genial uno conocer otras experiencias con otros docentes y estar vinculados tantos contextos distintos en un solo lugar; desde la parte ya de aprendizaje de lo que me compete a mí como docente de tecnología eso fue algo espectacular, el hecho de yo poderme vincular, de poder conocer experiencias de mis otros compañeros pero así mismo ver las cosas que yo podía hacer por ejemplo me tocó actuar me tocó cantar eso eran cosas que yo nunca había hecho me parece genial y con base en todas estás estas herramientas que nos permitieron ver la impresora 3D es lo máximo, yo quedé totalmente sorprendida viendo esa máquina trabajar y salir los muñecos que salían de allí me pareció genial, también el hecho de haber podido mirar cómo mis compañeros que tenían conocimiento de programación de robótica, todos esos aparatos que nos permitieron tocar y manipular y ver los otros como nos explicaban o también hacer de pronto por ejemplo, el carro que tuvimos que hacer con palos de helado ver la improvisación de todo eso fue algo muy chévere muy bacana, yo creo que sacó lo mejor de cada uno de nosotros.

<b>Proyecto: Aulas STEAM</b>
<b>Eje de contenido: Educar</b>
<b>Referencia: Metodología STEAM</b>
<b>Tipo de nota: Grafi-Voz</b>

Audio	Imagen de referencia
<p><b>Entra Voz Off</b></p> <p>FERNANDO JOJOA</p> <p>.Hola Mi nombre es Fernando Jojoa y soy un facilitador STEAM, hago parte del equipo que se encarga de diseñar las experiencias o las guías que todo este proyecto va a entregar a las instituciones educativas, hemos estado en un proceso en el cual integramos diferentes Hardware como software en el diseño de estas experiencias para tecnologías que se están entregando en las aulas STEAM, tecnología tanto que los gestores docentes y estudiantes puedan integrarlas en el desarrollo de sus propuestas de solución y entiendan que la tecnología es un medio para lograr un fin y no es el fin último, es decir, queremos que aprendan a programar, a desarrollar pensamiento creativo computacional sistémico y cada una de estas habilidades del siglo XXI que se requieren bajo el enfoque STEAM, para que puedan dar respuesta a las soluciones que encuentran en su contexto y en sus comunidades de una forma creativa innovadora a través de STEAM. El balance ha sido positivo, los profesores y los demás participantes de estos eventos han sido muy receptivos, se encuentran en la tecnología de núcleos que estamos ofreciendo a través del enfoque STEAM, la propuesta de valor que genera ese valor diferencial en el aula educativa, es decir poder incentivar y motivar a los estudiantes a través de estas tecnologías, para que ellos mismos empiecen a generar nuevas propuestas de solución a problemáticas de su contexto, hace que definitivamente la experiencia haya sido muy enriquecedora y la recepción por parte de toda la comunidad sea muy positiva, hemos tenido actores que ya vienen año tras año trabajando con este enfoque y estas iniciativas en los proyectos educativos desde la zona Rurales con sus proyectos pedagógicos productivos y en las instituciones que tienen también línea técnica en el</p>	 <p>Observaciones para editor. Ya la imagen está ajustada con el audiograma.</p>

desarrollo de estas habilidades Esperamos que poco a poco vayan siendo más los actores integrados dentro de estos proyectos.

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.



<b>Proyecto: Aulas STEAM</b>
<b>Eje de contenido: Educar - Divulgar</b>
<b>Referencia: Experiencia STEAM- La Unión</b>
<b>Tipo de nota: Grafi-Voz</b>

Audio	Imagen de referencia
<p><b>Entra Voz Off</b></p> <p>Hola Mi nombre es Ana Milena Bueno, soy docente de tecnología informática de la institución educativa Magdalena Ortega de la Unión Valle, mi proceso con herramientas STEAM inicié en el año 2018 en la institución Magdalena Ortega donde llegamos a dar el área de tecnología informática, empezamos a interactuar con las herramientas y recursos disponibles hasta que en el 2019 nos llegó la dotación de aulas STEAM, ya empezamos nuestro proceso de conocimiento de las herramientas, de manejo de los tableros, disposición de diferentes estrategias, con el mobiliario, hasta el día de hoy pues que hemos estado utilizándolas en diferentes prácticas pedagógicas, por ejemplo, una práctica que fue presentada en el Foro Educativo Municipal luego en el Foro Departamental, sobre la estrategia de las herramientas digitales como insumo para mitigar la práctica del ciber bullying, allí los estudiantes masificaron campañas a través de redes sociales utilizando en las aulas STEAM, dichas estrategias para ser compartida con la comunidad académica y diferentes elementos que convergían en varias áreas para lograr mitigar nuestra práctica, logramos disminuir la en un 85% la implementación de todas las estrategias STEAM van a poder ayudarnos a disminuir esa brecha en la alfabetización digital, es muy importante ya que los vamos a preparar para la vida no para el momento, sí, ni para ni para que sean alguien como yo le dicen a veces profe yo quiero ser alguien, tú ya eres alguien, solo necesitas prepararte para el mundo .....muchas gracias Gobernación del Valle Muchas gracias a la Secretaría</p>	 <p>Observaciones para editor. Ajustar la siguiente imagen con el audiograma.</p>

Educación porque sin ellos todos esos procesos tan innovadores y creativos no fueran posibles.

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.



<b>Proyecto: Aulas STEAM</b>
<b>Eje de contenido: Educar</b>
<b>Referencia: Metodología STEAM</b>
<b>Tipo de nota: Grafi-Voz</b>

Audio	Imagen de referencia
<p><b>Entra Voz Off</b></p> <p>Este evento lo ha convocado el Grupo Roboteens y se trata de una muestra empresarial, en este caso vamos mostrando unos proyectos que tenemos. El proyecto se llama Percy es un robot un pequeño robot tiene una función muy destacada, y es que se va acercar a una persona en específico y le va hablar, le va a decir un mensaje para que no bote basura, en este caso estamos combatiendo la contaminación ambiental campaña de concientización, con lo cual nos ayudara a que los niños tomen conciencia en sus cabecitas y puedan ayudarnos a no contaminar más el mundo.</p>	 <p>Observaciones para editor. Ajustar la siguiente imagen con el audiograma.</p>