

Proyecto: Aulas STEAM
Eje de contenido: Divulgar Proyecto
Referencia: Territorio STEAM
Tipo de nota: Nota con voz off

Audio	Imagen
Intro establecido Voz off Valle del Cauca, Territorio STEM+ Valle Verde y Sostenible. Reconocimiento otorgado por El Ministerio de Educación Nacional. Se define Territorios STEM+ a las redes de actores y entidades que impulsan la innovación en las prácticas educativas con énfasis en las áreas de Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas. Se crea así “Aulas Invencibles STEM” programa integral que incluye dotación en tecnología y capacitación a los docentes para el uso y la apropiación pedagógica STEM en el aula de clases. Las instituciones recibirán dotaciones con kits STEM: computador, tablero inteligente, carro de carga inteligente, microscopio digital, cámara de alta definición, microscopios digitales, un proyector y cámaras de alta definición y laboratorio virtual de química, física y biología. Un programa que beneficia a 149 instituciones educativas y más 120.000 estudiantes en 34 municipios. “Aulas Invencibles STEM” es la respuesta a las nuevas necesidades de aprendizaje del siglo XXI, ya que como lo indica la Unesco “el 75% de los empleos del futuro estarán relacionados con el campo STEM”.	    

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.



Observaciones

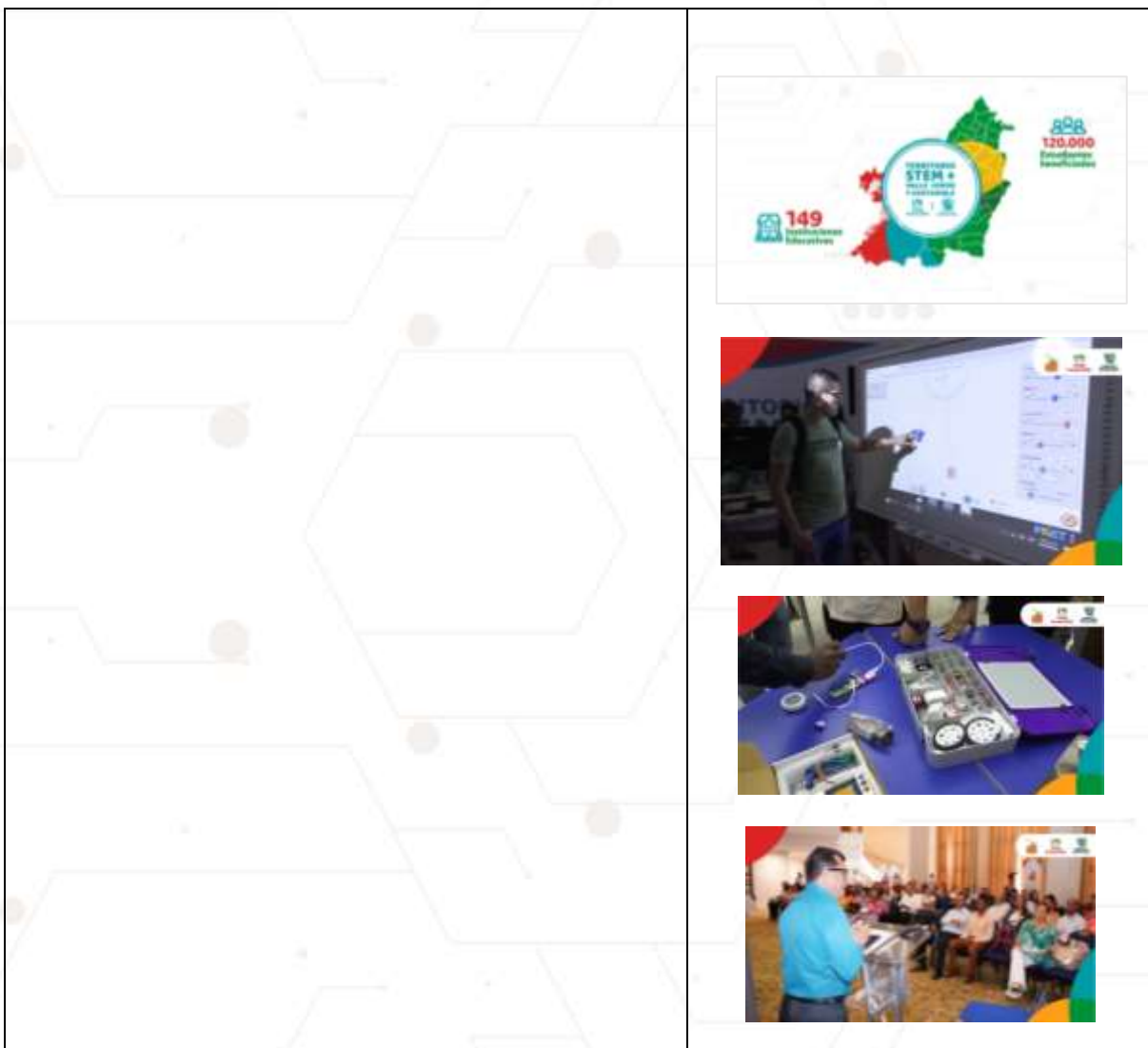
Mantener el orden de las imágenes propuestas (hay imágenes en movimiento e imágenes fotográficas). El gráfico debe pasar una breve infografía sobre el mapa del Valle del Cauca y el sello de Territorio STEAM.

Apoyos:

https://drive.google.com/drive/folders/1nKXdkQwwQTGXn8m699ZcpoCqsjiIExA?usp=share_link

Clips: 43, 10, 23, 33, 11, 12, 15, 16, 20, 39, 63, 40, 42, 46, 48, 49, 50, 51, 71





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.



Proyecto: Aulas STEAM
Eje de contenido: Divulgar Proyecto
Referencia: Aulas STEAM
Tipo de nota: Nota con voz off

Audio	Imagen de referencia
Párrafo uno: entra Voz Off Valle del Cauca, Territorio STEM+ Valle Verde y Sostenible. Reconocimiento otorgado por El Ministerio de Educación Nacional. Se define Territorios STEM+ a las redes de actores y entidades que impulsan la innovación en las prácticas educativas con énfasis en las áreas de Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas. Se crea así “Aulas Invencibles STEM” programa integral que incluye dotación en tecnología y capacitación a los docentes para el uso y la apropiación pedagógica STEM en el aula de clases. Las instituciones recibirán dotaciones con kits STEM: computador, tablero inteligente, carro de carga inteligente, microscopio digital, cámara de alta definición, microscopios digitales, un proyector y cámaras de alta definición y laboratorio virtual de química, física y biología. Un programa que beneficia a 149 instituciones educativas y más 120.000 estudiantes en 34 municipios. “Aulas Invencibles STEM” es la respuesta a las nuevas necesidades de aprendizaje del siglo XXI, ya que como lo indica la Unesco “el 75% de los empleos del futuro estarán relacionados con el campo STEM”.	    

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.



Observaciones:

Mantener el orden de las imágenes propuestas (hay imágenes en movimiento e imágenes fotográficas). El gráfico debe pasar una breve infografía sobre el mapa del Valle del Cauca y el sello de Territorio STEAM.





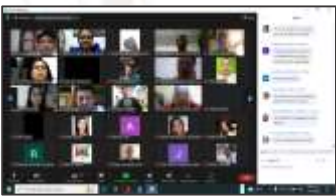
Fortalecimiento de la calidad educativa mediante el mejoramiento de tecnologías digitales para la gestión del aprendizaje del siglo XXI en los municipios no certificados del departamento del Valle Del Cauca.



Proyecto: Aulas STEAM
Eje de contenido: Divulgar Proyecto
Referencia: Diplomado STEAM
Tipo de nota: mix (voz off- fotografía-infografía)

Audio	Imagen de referencia
Párrafo uno: entra Voz Off En “Aulas Invencibles STEAM” seguimos avanzando con excelentes iniciativas. Presentamos hoy el diplomado virtual en “Educación STEAM para el Desarrollo Sostenible (EDS)”, jornada académica que tiene como propósitos, la transformación educativa sostenible y la innovación pedagógica. Observaciones 1. (se inicia con cabezote establecido y luego se puede escribir el nombre de Diplomado “Educación STEAM para el Desarrollo Sostenible”, luego aparece la primera captura del curso virtual donde está invencible y finalmente un pantallazo donde aparece presentación y docente (se adjunta en carpeta imágenes 1, 2,3,4).	Intro establecido  En texto aparece: Educación STEAM para el Desarrollo Sostenible 1  2  3 

	4 
Párrafo dos (Editor) En cada encuentro los docentes participantes de diferentes lugares del Departamento, se fortalecen en el desarrollo de metodologías y competencias STEAM, para luego preparar a los estudiantes en la solución de problemas de la vida cotidiana y los desafíos del siglo XXI. Algunos de los temas que se desarrollan en el diplomado son: Observaciones 2. aquí ponemos las imágenes de los profes que participan en el curso virtual de manera secuencial, parece lo mismo, pero son diferentes pantallazos. (se adjunta en carpeta imágenes 5,6,7).	5  6  7  8  9. 

	10 
Párrafo tres (Gráfico) (Texto para infografía) Temas del diplomado 1. Sostenibilidad y los Objetivos de Desarrollo Sostenible 2. Las metodologías del Aprendizaje Basado en Proyectos 3. El Trabajo colaborativo y el intercambio de experiencias 4. La Educación STEAM y el Desarrollo Sostenible en los currículos y la pedagogía 5. La pedagogía transformadora y el aprendizaje activo Observaciones 3. Por favor graficar estos puntos a manera de infografía, dejo un ejemplo que hice, puede que la infografía puede ser de manera animada, y que vaya apareciendo cada aspecto o que gire la rueda. Y finaliza la infografía con la voz off: ...entre otros aspectos	Temas del diplomado 
Párrafo cuatro (Editor) El diplomado es el liderado académicamente por el prestigioso profesor argentino el magíster Ingeniero José Stella quien cuenta con una amplia trayectoria y experiencia en el tema. Observaciones (Gráfico)	11 

4. Foto del experto, se propone hacerle un marco, redondo o cuadrado, que corresponda a la línea de diseño que se ha implementado, se propone un referente para que tengas claridad con el ejemplo.



Párrafo cinco

Continúa conectado a nuestras redes, ya que compartiremos algunos aportes y recomendaciones de los docentes expertos. Sigue comprometido con “Aulas Invencibles STEAM”.

Finalizar con las tres siguientes imágenes y listo gracias.

12



14



13



Proyecto: Aulas STEAM
Eje de contenido: Divulgar Proyecto
Referencia: RobTeens - IE Ateneo-Florida
Tipo de nota: Fulles

Audio	Imagen de referencia
Cabezote establecido Full uno: Se presenta el señor Luis Mario Cuero, líder de RoboTeens Inicia en: 22" hasta 52" Poner por favor barra de crédito así Luis Mario Cuero, líder de RoboTeens <u>Entra testimonio</u> Con el grupo que tenemos ahora el trabajo se inició a partir de plantear un problema que a los estudiantes les preocupara en el municipio, se documentaran sobre él, y luego empezáramos a buscar la solución a esa problemática que a ellos les estaba inquietando. Este full pintar con las imágenes de apoyo números 2, 3 y 4.	 1  2  3  4 

Full dos:

Se presenta la estudiante Nicolle Alexandra Mañuzca

Inicia en: 33" hasta 48"

Poner por favor barra de crédito así:

Nicolle Alexandra Mañuzca participante de RoboTeens

Entra testimonio

Gracias al proyecto STEAM y nuestro grupo Robotín, hemos logrado dar solución empleando nuestro proyecto *ware class* con el prototipo, que va a detectar los desniveles altos de sonido y va a poder darles una alerta a los niños que están haciendo mucho ruido.

Este full pintar con las imágenes de apoyo números 6 y 7



5



6



7

Full tres:

Poner a la estudiante Sara Yineth Asprilla Rivas

Inicia en: 1,06" hasta 1,22"

Poner por favor barra de crédito así:

Sara Yineth Asprilla Rivas participante de RoboTeens

Entra testimonio

Podría decir que RoboTeen ha sido muy importante para mi vida, porque además de aprender muchas cosas para mi vida sobre robótica y electrónica, en RoboTeen nos enseñan a ser personas, a ser líderes, a comunicarnos y a mejorar nuestras fortalezas.

Este full pintar con las imágenes de apoyo números 9,10,11.



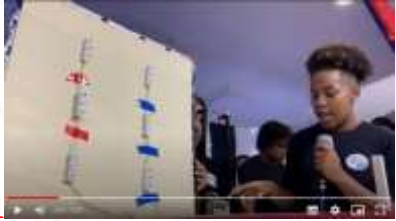
8



9



10

	
Cierre establecido con la imagen institucional	

Proyecto: Aulas STEAM

Eje de contenido: Divulgar Proyecto

Referencia: Campamento STEAM

Tipo de nota: Fulles

Audio	Imagen
Cabezote establecido 1. FULL UNO IMG_2133.MOV - carpeta Día 1 -> fulles <u>Desde 00:06 -> 00:37 // Desde 00:59 -> 01:24</u> Créditos: Ferney Palta Velasco, asesor pedagógico de la Subsecretaría de Calidad Educativa. <u>Entra testimonio:</u> Estamos en la expedición desafío STEAM, es un encuentro de docentes del Valle del Cauca en el que pretendemos que a través de la capacitación en la metodología STEAM en todo lo que tiene que ver con la CTI, La ciencia la tecnología y la innovación podamos aportar elementos para transformar la educación en el Valle del Cauca que podamos cerrar las brechas tecnológicas que existen entre lo urbano y lo rural, eso implica preguntarnos, cuál es la educación que necesitamos hoy, cuál es la escuela necesaria, cuál es el docente necesario, creemos que es un momento propicio, para transformar realmente la educación del Valle del Cauca, para que cada vez podamos tener mayor calidad educativa, docentes mejor capacitados y mejor formados para dar el Salto educativo que necesitamos en la educación de los vallecaucanos. <u>Imágenes de apoyo para pintar testimonio</u> Empieza en el <u>minuto 00:06 - 00:11</u> Animación de título Expedición Desafío STEAM Minuto 00:59 Animación de título ¿Cuál es la educación que necesitamos hoy?	   

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.



Minuto 01:10

Animación de título

Transformar la educación del Valle del Cauca

00:15 - 00:25 Entran imágenes de apoyo -

carpeta Día 1 -> Apoyos

IMG_2116

IMG_2174

MAH00535

MAH00611

01:07 - 01:20 Entran imágenes de apoyo -

carpeta Día 1 -> Apoyos

MAH00541

IMG_2168

IMG_2159

IMG_2126

musicalización de fondo



FULL DOS:

IMG_2188 carpeta Día 1 -> fulles

Desde 00:06 -> 00:25

Créditos: **Stefany González Ortiz, asesora STEAM**

Entra testimonio:

Este enfoque es muy importante para nuestros docentes, porque durante este año y el próximo, vamos a lograr la articulación de el plan estratégico institucional con el plan de medios y equipos, para que se vea proyectado y enfocado en el PI institucional.

Queremos fortalecer la apropiación de enfoque STEAM en nuestros maestros en nuestras instituciones educativas, porque responden a la innovación, a la creatividad, a desarrollar un pensamiento crítico, a desarrollar diferentes estrategias, que respondan a las necesidades del contexto real de nuestros estudiantes.

Imágenes de apoyo para pintar testimonio

00:14 - 00:20 Entran imágenes de apoyo -
carpeta Día 1 -> Apoyos

IMG_2118

IMG_2112

IMG_2111

Minuto 00:04

Animación de título

FORTALECER

Minuto 00:14

Animación de título

INNOVACIÓN

CREATIVIDAD

DESARROLLAR PENSAMIENTO CRÍTICO

00:09 - 00:20 Entran imágenes de apoyo -
carpeta Día 1 -> Apoyos

MAH00566

MAH00608



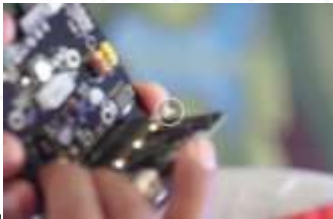
Cierre establecido



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.



Proyecto: Aulas STEAM
Eje de contenido: Divulgar y educar
Referencia: Gestor STEAM
Tipo de nota: Fulles

Audio	Imagen
Inicio establecido 1. FULL RG FULL 1.mp4 <u>Créditos:</u> Rafael Gómez, docente de Dagua, Valle del Cauca <u>Entra testimonio</u> Empieza en el <u>minuto 00:02 - 00:55</u> Vengo de la ciudad de Ciénaga Magdalena, soy costeño, gracias a Dios, tengo más de 13 años de experiencia de experiencia en la docencia, la mayor parte de mi experiencia la desarrollé allá en la costa, trabajé el colegio de instituciones privadas de instituciones públicas, pero a partir de qué momento empezó el enfoque STEAM hacer eco en mi vida, diría que desde el momento en que empezó mi discapacidad visual, estas herramientas que nos favorece o que nos brinda las TIC, me han ayudado como docente a poder desarrollarme, desempeñarme y desenvolverme en mis actividades académicas, y con el enfoque STEAM utilizamos una serie de herramientas donde los niños se ven más atraídos; a un estudiante que se le presente: un globo, robot, un tablero inteligente, va a ser un escolar que va a entrar con ganas, con gustos y deseos al salón de clase y las actividades se van a desarrollar de una manera más dinámica, más versátil y el proceso de aprehensión del conocimiento va a ser más fácil y mucho mejor. el Valle del Cauca es pionero en este proceso me siento contento de pertenecer al gremio de docentes del Valle del Cauca, aquí estoy en una zona rural y los niños de la zona rural, con estos procesos se sienten mucho más atraídos, entonces el enfoque STEAM, para mí es una bendición en los procesos de enseñanza y aprendizaje se ven más a país y las actividades se van a desarrollar de una manera más dinámica más versátil me siento contento de pertenecer al gremio docentes del Valle del cauca Aquí estoy en una zona rural y los niños en las comunidades en las instituciones educativas en nuestros estudiantes estos procesos pueden llevarse a cabo de una mejor manera	   1.  2.  3.

Bueno en este campamento de “Gestores STEAM” uno se queda sorprendido de todo lo que uno puede hacer de esas experiencias significativas, que los compañeros nos han expuesto y cómo está este engranaje de todas esas herramientas y que nos dan las tecnologías, para poder solucionar problemas que se ven en las comunidades, entonces tú dices que sí puedes hacerlo, que no hay barreras ni obstáculos, que lo mejor no es empezar por lo grande sino con lo pequeño, por eso esta semillita que va a dar el cambio en las comunidades, en las instituciones educativas, en nuestros estudiantes, es un procesos pueden llevarse a cabo de una mejor manera, el enfoque STEAM es lo mejor.

Apoyo:

Imágenes de apoyo



Cierre establecido



Proyecto: Aulas STEAM
Eje de contenido: Divulgar y educar
Referencia: Gestor STEAM
Tipo de nota: Fulles

Audio	Imagen
Inicio establecido 1. FULL FR Full 1.mp4 - <u>Créditos:</u> Fernando Rojas, docente de Ginebra, Valle del Cauca empieza en el <u>minuto 00:02 - 00:13</u> <u>Testimonio</u> Mi nombre es Fernando Rojas Barón docente del área de tecnología e informática del Instituto Educativo Manuela Beltrán sede principal del corregimiento de Costa Rica, municipio de Ginebra. Fui nombrado en el año 1993 en Puerto Asís Putumayo y desde ese tiempo he venido trabajando la ciencia la tecnología a través de diferentes prototipos: mecánicos, artísticos, electrónicos y eléctricos y hasta el momento donde hemos estado hemos dejado huella implementado la tecnología, y entorno a ello hemos embellecido la institución, logrando un ambiente tecnológico en beneficio de todos los educandos. Ahora estamos implementando un proyecto en este momento, enfocado hacia la discapacidad y calidad de vida el proyecto denominado “Tecnología crea movilidad y calidad de vida” el cual nace de la necesidad e interés del contexto en el cual vivimos, hay una población muy pronunciada, donde hay mucho problema de discapacidad y en estos momentos la situación es bastante difícil, porque la EPS no les brinda lo que necesitan en cuanto a prototipos, por eso, ellos se ven reducidos siempre a estar en un mismo sitio, además no	    

tienen la forma de rehabilitarse, así el propósito de nosotros es generar movilidad, generar movimiento y marcha a través de estos prototipos, cambiarles de posición y evitarles cantidades de enfermedades. Hemos hecho varios prototipos tanto, a escala como reales como el ejercitador de piernas con material de fácil consecución y económicos, también la máquina de marcha, actualmente estamos haciendo un andador con base en tubos de PVC y con motores en cada una de sus llantas para generar movimientos en sus piernas. Hemos hecho también los planos lógicamente pues para hacer el prototipo, para que estén bien diseñados, ajustables y realmente le sirvan al paciente, también tenemos la silla eléctrica que se maneja con el celular mediante una plataforma que permite se maneje a distancia, todo esto ha permitido que los estudiantes interactúen con la tecnología, la programación y el diseño de los aparatos que lógicamente le trae muchos beneficios a ellos, como el compromiso, disciplina y sensibilizan con la problemática de esta población.

Campamento STEAM es una muy buena la oportunidad de conocer las experiencias y seguir aprendiendo, ojalá todos los docentes tengan la oportunidad de vivirla

APOYO

Nombre: MAH01367.mp4

2. FULL

FR Full 2.mp4 -

empieza en el minuto 00:03 - 00:17

Apoyo: MAH01410.mp4

Sigue en 00:42 - 00:49

3 FULL

FR Full 3.mp4 -

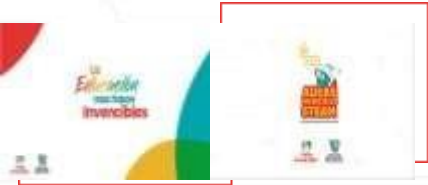
empieza en el minuto 00:01 - 00:45

Apoyos:



MAH01463.mp4 MAH01489.mp4 MAH01499.mp4 4. FULL FR Full apoyo extra.mp4 - empieza en el <u>minuto 00:22 - 00:59</u> <u>Sigue en 01:21 - 02:02</u> 5. FULL FR Full 5.mp4 - empieza en el <u>minuto 00:01 - 00:14</u> <u>Apoyo: MAH01509.mp4</u>	
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 00116.MTS - carpeta Día 1 -> entrevistas -> Cámara Créditos: Mónica Patricia Valencia Institución Educativa Camilo Torres, Riofrío Es una experiencia súper significativa que nos permite a nosotros los maestros nutrir nuestras prácticas educativas desde el proyecto aulas STEAM; hemos aprendido hoy cómo articular este proyecto con las diferentes áreas. _____ _____ carpeta Día 1 -> Apoyos 00026.MTS Apoyos carpeta Día 2 -> Videos - cámara 00026.MTS 00075.MTS Fortalecimiento de la calidad educativa mediante el mejoramiento de las tecnologías digitales para la gestión del aprendizaje del sistema educativo de los municipios no certificados del departamento del Valle del Cauca	    

FULL DOS:

IMG_2188 carpeta Día 2 -> entrevistas

Créditos: Sandra López Tabares

Institución Educativa Simón Bolívar, Zarzal

Me parece muy innovador y creativo que este tipo de experiencias nos enriquecen tanto en el aula como en equipo, porque el equipo de trabajo es el que construye esas ideas, y además llega a generar esos prototipos que son los que van a dar un resultado eficaz para cualquier edad y cualquier tipo de nivel escolar.

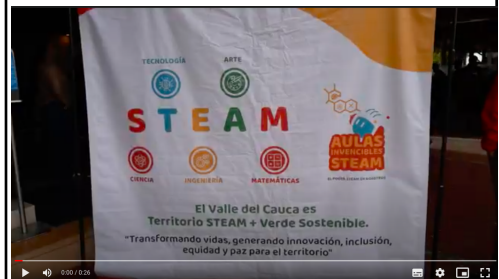
00:09 - 00:20 Entran imágenes de apoyo -

carpeta Día 1 -> Videos - Cámara

00018.MTS

00028.MTS

00050.MTS



FULL TRES:

Alejandro Blandón

Docente de Bugalagrande, Valle del Cauca

carpeta Día 1 -> Entrevista

000117.MTS

Quiero expresar mis agradecimientos y mis felicitaciones a todo el grupo de aulas STEAM de la Secretaría de Educación Departamental, ya que esto nos ha ayudado a fortalecer todos nuestros procesos en aulas STEAM, todo lo que tiene que ver con la tecnología, las matemáticas, las ciencias, el arte, todo lo que tiene que ver con el lenguaje, esto nos ayuda a mejorar todos nuestros procesos para nuestros estudiantes, así que estamos muy agradecidos de todos los procesos que estamos haciendo aquí, todo esto por un Valle verde y sostenible.



Cierre establecido que vas hacer



Créditos:

Sergio Llanos

Docente Institución Educativa Jorge Isaacs, El Cerrito

Resaltar:

“Campamento Aulas STEAM 2022”

Tiempo: 00:06 - 00:10



2.

FULL DOS

DJI_20221110_150214_936_video.mp4

Tiempo: 00:05 - 00:25

carpeta Campamento 9-11 nov -> Día 2 -> fulles



Créditos:

Lucy Corrales Correa

Institución Educativa Las Américas, Florida



1.

carpeta Campamento 9-11 nov -> Día 2 -> apoyos

Apoyos:

4. DJI_20221110_090829_512_video.mp4

5. MAH00944.mp4

6. DJI_20221110_083649_609_video.mp4



2.

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.



	3. 
3. FULL TRES DJI_20221110_151753_892_video.mp4 carpeta Campamento 9-11 nov -> Día 2 -> fulles <u>Créditos:</u> José Alberto Narváez Institución Educativa Alfonso Zawadzky, Yotoco <u>Apoyos:</u> 7. DJI_20221110_085326_389_video.mp4 8. DJI_20221110_091002_754_video.mp4	7.   8. 

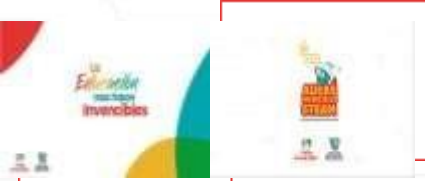
Cierre establecido



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.



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

Testimonios	Imagen de referencia
Cabezote establecido 1. FULL UNO carpeta Día 1 -> Entrevistas 00113.MTS- <u>Créditos:</u> Luis Hernando Andrade Institución Educativa Santa Marta, El Águila Se inicio con el grupo de little kids thinking, era como contextualizar un programa o hacer un programa para el riego en las cosechas, en la materia informática nosotros programamos mediante, programas como Scratch y así <u>solucionamos</u> la problemática del riego en las cosechas. 00:15 - 00:25 Entran imágenes de apoyo - carpeta Día 2 -> Videos - Cámara 00094.MTS Elegir musicalización de fondo 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.	  

FULL DOS:

carpeta Día 1 -> fulles

00114.MTS

Créditos: Gerardo Andrés Millán

Institución Educativa Manuel Antonio Bonilla, La Victoria

gratificante, digamos para todos los profesores que teníamos, en mi concepto aprendimos mucho sobre lo que fueron luces y códigos, los tipos de tarjetas que van a llegar con todos estos nuevos tableros, la impresora 3D que es de gran ayuda para poder llevar a la vida real todo lo que nosotros tenemos en mente por medio del diseño.

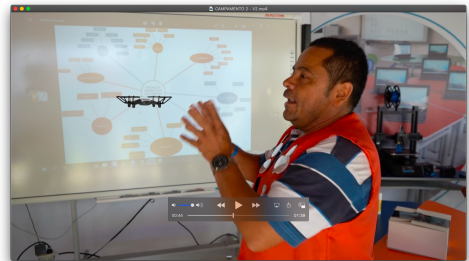
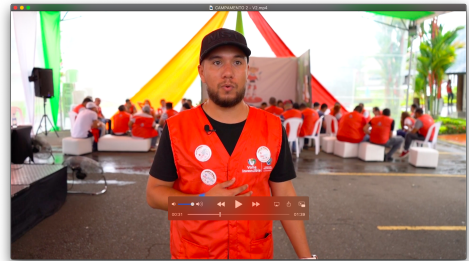
00:14 - 00:20 Entran imágenes de apoyo -

carpeta Día 3 -> Videos - Cámara

00003.MTS

00048.MTS

00009.MTS



FULL TRES:

carpeta Día 2 -> Entrevistas

Jhon Alfredo Bedoya

Docente de El Cerrito, Valle del Cauca

Esta experiencia nos lleva a significar los conceptos de STEAM ¿por qué? porque más allá de la herramienta de última tecnología, es el impacto que obtenemos al aplicar ese proyecto; cómo el enfoque STEAM lleva a que nosotros aportemos al crecimiento de nuestro municipio, al crecimiento de nuestra localidad, e inclusive cómo aportamos nosotros al crecimiento del departamento que en este caso sería el Valle del Cauca. Esas competencias STEAM llevan también a conservar el medio ambiente a obtener un Valle verde sostenible que nos ayude a todos los docentes de las instituciones educativas a conservar y a educar para una mejor vida.

00116.MTS

carpeta Día 2 -> Videos - Cámara

00048.MTS

00053.MTS

00054.MTS



Cierre establecido que vas hacer



Créditos:

Sergio Llanos

Docente Institución Educativa Jorge Isaacs, El Cerrito

Resaltar:

“Campamento Aulas STEAM 2022”

Tiempo: 00:06 - 00:10



2.

FULL DOS

DJI_20221110_150214_936_video.mp4

Tiempo: 00:05 - 00:25

carpeta Campamento 9-11 nov -> Día 2 -> fulles



Créditos:

Lucy Corrales Correa

Institución Educativa Las Américas, Florida



1.

carpeta Campamento 9-11 nov -> Día 2 -> apoyos

Apoyos:

4. DJI_20221110_090829_512_video.mp4

5. MAH00944.mp4

6. DJI_20221110_083649_609_video.mp4



2.

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.



	3. 
3. FULL TRES DJI_20221110_151753_892_video.mp4 carpeta Campamento 9-11 nov -> Día 2 -> fulles <u>Créditos:</u> José Alberto Narváez Institución Educativa Alfonso Zawadzky, Yotoco <u>Apoyos:</u> 7. DJI_20221110_085326_389_video.mp4 8. DJI_20221110_091002_754_video.mp4	 7.   8.

Cierre establecido



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.



Proyecto: Aulas STEAM

Eje de contenido: Divulgar Proyecto

Referencia: Diplomado STEAM

Tipo de nota: Fulles

Testimonios	Imagen de referencia
Cabezote establecido 1. FULL UNO <u>Créditos:</u> Víctor Manuel Leyton Docente La Paila, Valle del Cauca Mi nombre es Víctor Manuel Leyton, soy docente del área de sociales en la Institución Educativa Antonio Nariño el corregimiento La Paila, en el municipio de Zarzal, Valle del Cauca, llevo más o menos un año trabajando fuertemente con el enfoque STEAM desde que volvimos de la pandemia, tratando de utilizar todo ese aprendizaje que adquirí de muchas cosas, durante el tiempo de pandemia que estuvimos en casa. Es también llevar todo ese enfoque en las aulas para poder llegar con una dinámica distinta a nuestros estudiantes bueno los avances con los estudiantes se ha visto de poder utilizar plataformas en las cuales ellos adquieran un conocimiento muy práctico, que no vean solamente el hecho de escribir, sino que vean que lo pueden utilizar para la vida real, que no solamente es un aprendizaje etéreo, sino que es práctico. Hace 6 meses en la institución educativa en la que me encuentro estoy desarrollando un semillero de lenguaje computacional donde a partir de unas microbit se está programando en bloque con los estudiantes y ellos han podido diseñar algunos juegos y estrategias que serían muy útiles en la vida diaria no cotidiano, por lo menos el uso de las direccionales en sus bicicletas y en sus motos que es un medio de transporte muy utilizado en el municipio, realmente yo creo que tenemos que quitarnos los fantasmas de que la metodología STEAM es más trabajo, pienso que nos ayuda mucho, nos hace el aprendizaje más dinámico para poder llegar a nuestros estudiantes, traerlos y enamorarlos de nuestras instituciones; a corto plazo	   

pienso que debemos capacitarnos todos los docentes en esta metodología, a un mediano plazo poder capacitar a los estudiantes también de esta metodología, cuáles son sus enfoques, cómo deberíamos comportarnos dentro de las áreas de aprendizaje y a un largo plazo que toda la institución y que todos los que pertenecemos a la institución tanto padres, estudiantes, docentes administrativos, docentes y administrativos puedan entender que esto es el futuro de la educación y del aprendizaje en Colombia. Un agradecimiento muy muy muy especial a la Gobernación del Valle del Cauca, a la Secretaría de Educación por permitirnos estos espacios donde podemos nosotros aprender, informarnos como docentes para hacer del Valle del Cauca una potencia en el aprendizaje STEAM dentro de nuestro país y porque no dentro de nuestro continente.

Tomas de apoyo:

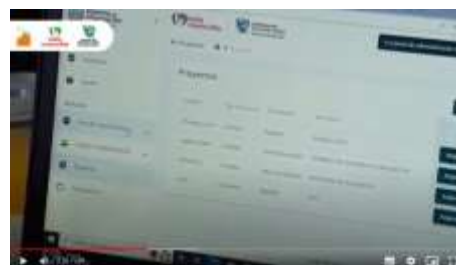
00:27 - 01:02



00:46 - 00:49



00:55 - 01:04



01:46 - 01:49



02:13



02:25 - 2:34



02:42 - 02:46



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 EXPERIENCIAS STEAM 00:06 - 00:11 1. FULL UNO <u>Créditos:</u> Lina Marcela Ocampo Docente Sevilla, Valle del Cauca Hola mi nombre es Lina Marcela Ocampo soy de Sevilla Valle de la Institución Educativa Santa Teresita, nuestro proceso de aulas STEAM en la institución educativa Santa Teresita inició hace más o menos 2 años con la entrega de las aulas STEAM a la institución educativa; contamos con dos aulas STEAM en este momento, los estudiantes y el proceso de adaptación de todos los profesores ha sido muy enriquecedor, hemos hecho uso de las aulas desde todas las asignaturas hemos transversalizado nuestras aulas STEAM, el docente de matemáticas, el docente de física, el docente de química, de lenguaje, todos hacemos uso no solamente un proceso que se haga desde la asignatura de tecnología, los estudiantes están apropiados de este recurso también desde el área de emprendimiento. Con la feria emprendimiento institucional hemos hecho uso de todo lo que tiene que ver con aulas STEAM para el fortalecimiento de los procesos pedagógicos dentro de la institución educativa, considero que eso es algo enriquecedor y como decía ahora cada persona o cada docente es tomar el recurso que necesita para poder implementarlo dentro de su institución educativa a mí me ha parecido un proceso enriquecedor	



desde lo personal y desde lo profesional he podido darme cuenta que el hecho de que dentro de institución educativa hagamos una feria de emprendimiento, que hablemos de medio ambiente, del cuidado del medio ambiente, hagamos estos materiales que nos han entregado enriquece mi proceso educativo y enriquece el proceso educativo de los estudiantes y desde STEAM aprendemos eso a que no solamente es computador, televisor, internet, video beam, no STEAM es todo un proceso que transversaliza todas las asignaturas, entonces eso me lo llevo conmigo; una invitación a todos mis compañeros docentes que deben aprender ¿qué es STEAM?, deben vincularse con STEAM, porque STEAM es ciencia es tecnología, es arte, matemáticas, entonces allí hay un proceso que nos ayuda a que todas estas herramientas que está invirtiendo la Gobernación del Valle a las instituciones educativas florezcan y saquen lo mejor que tienen los educadores y lo mejor que tienen los estudiantes porque en últimas son ellos los que se van a ver beneficiados de todo este proceso.

Tomas de apoyo:

00:20 - 00:25



00:30 - 00:34



00:50 - 00: 53



01:21 - 01:25



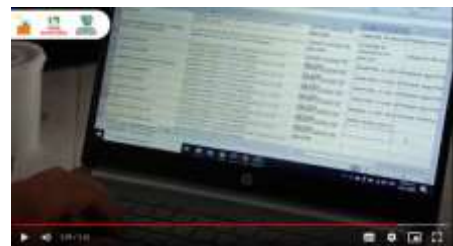
01:29 - 01:33



01:38 - 01:48



02:08 - 02:13



Cierre establecido que vas hacer



Proyecto: Aulas STEAM

Eje de contenido: Divulgar Proyecto

Referencia: Territorio STEAM

Tipo de nota: Fulles

Testimonios	Imagen de referencia
Cabezote establecido 00:00 - 00:06 1. FULL UNO Germán Molina Docente de Zarzal, Valle del Cauca 00:06 - 03:06 Hola un saludo para todos, mi nombre es Germán Molina hago parte de la Institución Educativa Efraín Varela, soy docente de matemáticas en el municipio de Zarzal Valle del Cauca, desde que inicio mi labor docente he tratado de diseñar nuevas metodologías para llegarle a los estudiantes y más aún en mi área de matemáticas donde los estudiantes se muestran un poco reacios al aprendizaje, les parece las matemáticas <u>muy</u> aburridas, he tratado de implementar proyectos de gamificación dentro del aula gracias al aporte que nos hace la Secretaría de Educación del Valle, con diferentes capacitaciones y ese enriquecimiento con las aulas STEAM es un aporte grandioso a nuestro labor docente, en este momento no tenemos aulas STEAM dentro de la institución educativa, entonces nuestro aprendizaje ha sido un poco digamos lo virtual, no tenemos ese contacto, sin embargo he creado un proyecto dentro de la institución educativa que se llama eco arte vive, qué es tomar la parte artística con el diseño de murales de una manera ecológica, ¿de qué trata eso?	 

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.



estamos utilizando lo que es una pintura que se llama fotocatalítica, esa pintura lo que hace es convertir el CO2 purificarlo y purifica diferentes digámoslo procesos químicos que no le ayudan al medio ambiente y lo que hace es hacerlos benéficos, se pintan los murales y de un mural que se pueda pintar de un área de dos por dos con esa pintura está purificando lo que hacen 40 árboles entonces esos una ayuda increíble para el medio ambiente y aquí viene el factor de digamos lo tecnológico es aplicarle la realidad aumentada a esos murales desde el uso de aplicaciones en celular tomamos una captura de ese mural y desde realidad aumentada le damos una animación a esos murales entonces eso nos permite volver más atractivo de pronto esos murales y estamos aportando al medio ambiente, gracias también a la invitación que nos hizo la Gobernación del Valle de tenerlos en cuenta en el campamento donde ya pudimos tener todo ese material físico para poderlo desarrollar. Tuve la oportunidad de interactuar con el arduino que yo tenía en mente, un proyecto de hace unos años que es diseñar un chaleco que nos pueda servir para las personas invidentes es decir que le envíe señales sensitivas entre el chaleco y pueda desplazarse esa persona y sin tener algún problema, eso es lo adelantamos en el campamento donde pude ya coger el arduino y programarlo sí programar y programar diferentes sensores ahí se convirtió en el primer piloto para ya después llevarlo como un proyecto de aula y que los estudiantes lo puedan desarrollar. Quiero agradecer de una manera muy especial a la Secretaría de Educación del Valle del Cauca por sus aportes al mejoramiento de nuestra didáctica, en nuestro quehacer docente, día a día implementando a si sus tecnologías.

Tomas de apoyo:

00:24 - 00:30



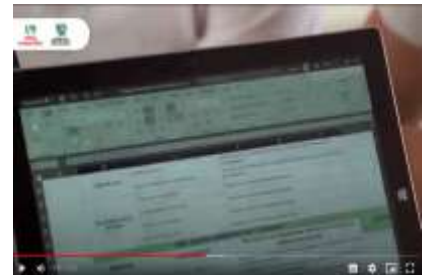
00:39 - 00:45



00:53 - 01:03



01:30 - 01:40



01:57 - 02:03



02:18 - 02:21



02:22 - 02:29



02:39 - 02:43



02:51 - 02:56



03:07 - 03:12



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

Testimonios	Imagen de referencia
Cabezote establecido 00:00 - 00:05 Tomas de apoyo: 00:06 - 00:14 TEXTO: EXPERIENCIAS STEAM 1. FULL UNO <u>Créditos:</u> Patheny Buitrago Actriz Docente María Electra 00:15 - 02:44 Hola Mi nombre es Patheny Buitrago soy actriz y actualmente estoy interpretando el personaje de Electra. Pues realmente Electra empezó como una idea para acompañar el evento de clausura del proceso de STEAM y luego se fue involucrando en otros momentos de la estrategia de los RAE rescatando un RAE y empezó pues a ganarse un lugar dentro de la estrategia y dentro de la audiencia. Lo que yo he aprendido es que los RAES son los residuos de aparatos eléctricos y electrónicos que se deben clasificar y que se seleccionan para poderles dar una vida útil, una reutilización para hacer nuevos aparatos o para destinarlo a los depósitos, dependiendo de qué clasificaciones tenga y así pues no se queden como desechos que contaminan el planeta. Lo que más me ha gustado del personaje es poderme divertir, es encontrar como esa comicidad y es poder encontrar esos matices dentro de esa	  
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.	



comicidad, entonces esos momentos en los que ella está en conflicto pero a la vez resuelve, pero a la vez todo el tiempo está como pasando por situaciones pues divertidas, me parece que eso es importante para el personal, a mi como actriz lo mejor que me ha dejado este personaje es las posibilidades de crear, que me ponen retos porque pues grabar y todo como actriz interpretativamente me ofrece muchas cosas, dos aprender todo este universo que trae el proceso de aulas STEAM, el proceso de los RAE, creo que también es importante porque aparte de ser actriz hago procesos pedagógicos y me parece muy emocionante creo que la clave del personaje de Electra es que es un personaje jovial, es que es un personaje auténtico, es que no tiene vergüenza decir que no sabe, que no tiene vergüenza decir que se equivocó aparte pues que yo creo que la comicidad del personaje crea como esa afinidad con el público y eso hace que los demás se sientan identificados, quiero compartirles que yo creo que estas estrategias que integren diferentes saberes como artista creo que es muy valioso, que nos inviten a ser parte de estos procesos, creo que el aporte que hay desde las diferentes ramas del saber integradas en una puesta pedagógica es muy importante para lo que hacemos creo que la gobernación del Valle se la está jugando a lo grande creo que es un proceso que realmente aporta que es de mucho valor para los estudiantes y para los docentes que día a día se enfrentan con los retos creativos que traen las aulas pedagógicas.

Tomas de apoyo

Recursos:

00:24- 00:31



00:37 - 00:44



00:56 - 01:04



01:18 - 01:32



01:50 - 01:56



02:06 - 02:11



02:18 - 02:23

<https://www.youtube.com/watch?v=vx8QijwmLd8&list=PL0QTQiWwcUAVg3Sa9IKuVRaTZlpoGzs7n&index=33>



Cierre establecido

02:45



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

Testimonios	Imagen de referencia
Cabezote establecido 00:00 - 00:05 Tomas de apoyo: 00:06 - 00:14 TEXTO: EXPERIENCIAS STEAM 1. FULL UNO <u>Créditos:</u> Patheny Buitrago Actriz Docente María Electra 00:15 - 02:44 Hola Mi nombre es Patheny Buitrago soy actriz y actualmente estoy interpretando el personaje de Electra. Pues realmente Electra empezó como una idea para acompañar el evento de clausura del proceso de STEAM y luego se fue involucrando en otros momentos de la estrategia de los RAE rescatando un RAE y empezó pues a ganarse un lugar dentro de la estrategia y dentro de la audiencia. Lo que yo he aprendido es que los RAES son los residuos de aparatos eléctricos y electrónicos que se deben clasificar y que se seleccionan para poderles dar una vida útil, una reutilización para hacer nuevos aparatos o para destinarlo a los depósitos, dependiendo de qué clasificaciones tenga y así pues no se queden como desechos que contaminan el planeta. Lo que más me ha gustado del personaje es poderme divertir, es encontrar como esa comicidad y es poder encontrar esos matices dentro de esa	  
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.	  

comicidad, entonces esos momentos en los que ella está en conflicto pero a la vez resuelve, pero a la vez todo el tiempo está como pasando por situaciones pues divertidas, me parece que eso es importante para el personal, a mi como actriz lo mejor que me ha dejado este personaje es las posibilidades de crear, que me ponen retos porque pues grabar y todo como actriz interpretativamente me ofrece muchas cosas, dos aprender todo este universo que trae el proceso de aulas STEAM, el proceso de los RAE, creo que también es importante porque aparte de ser actriz hago procesos pedagógicos y me parece muy emocionante creo que la clave del personaje de Electra es que es un personaje jovial, es que es un personaje auténtico, es que no tiene vergüenza decir que no sabe, que no tiene vergüenza decir que se equivocó aparte pues que yo creo que la comicidad del personaje crea como esa afinidad con el público y eso hace que los demás se sientan identificados, quiero compartirles que yo creo que estas estrategias que integren diferentes saberes como artista creo que es muy valioso, que nos inviten a ser parte de estos procesos, creo que el aporte que hay desde las diferentes ramas del saber integradas en una puesta pedagógica es muy importante para lo que hacemos creo que la gobernación del Valle se la está jugando a lo grande creo que es un proceso que realmente aporta que es de mucho valor para los estudiantes y para los docentes que día a día se enfrentan con los retos creativos que traen las aulas pedagógicas.

Tomas de apoyo

Recursos:

00:24- 00:31



00:37 - 00:44



00:56 - 01:04



01:18 - 01:32



01:50 - 01:56



02:06 - 02:11



02:18 - 02:23

<https://www.youtube.com/watch?v=vx8QijwmLd8&list=PL0QTQiWwcUAVg3Sa9IKuVRaTZlpoGzs7n&index=33>



Cierre establecido

02:45



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

Testimonios	Imagen de referencia
Cabezote establecido EXPERIENCIAS STEAM 00:06 - 00:11 1. FULL UNO <u>Créditos:</u> Sandra Elizabeth López Docente Zarzal, Valle del Cauca Mi nombre Sandra Elizabeth López soy docente tecnología informática de la institución educativa Simón Bolívar del municipio de Zarzal Valle del Cauca, el proceso viene desarrollándose desde hace aproximadamente 9 años en los cuales he trabajado con gamificación, pero desde el 2020 a raíz de la pandemia iniciamos en un grupo articulado un equipo de siete docentes de mi institución en el cual empezamos a buscar ideas para poder reinventar esa parte de la educación que se requería en ese momento, a raíz de allí surgió el proyecto llamado, desarrollo de competencias medioambientales desde el enfoque STEAM. Empezamos a trabajarlo fuertemente, ya en este momento de los siete que iniciamos tenemos 26 personas en conjunto, o sea 26 docentes que pertenecen a todas las áreas del conocimiento, lo que permite una articulación hacia toda la secundaria y parte de la primaria.	



Año 2022 empezamos a desarrollar otros subproyectos que es el proyecto de coherencia que como ven ustedes acá tenemos unos diseños en donde todo el año a través de las diferentes disciplinas, los estudiantes aprendieron diferentes competencias para el desarrollo de esos cohetes, una de las personas que participó directamente en la final del torneo ESTEAM es Jerónimo Morales él desde grado sexto participó de la experiencia del año 2020, él ya está se encuentra terminando el grado octavo y fue uno de los ganadores.

Tomas de apoyo:

00:31 - 00:41



00:49 - 00:55



01:05 - 01:16



01:26 - 01:36

1. FULL DOS

Créditos:

Jerónimo Morales

Estudiante de Zarzal, Valle del Cauca

01:35 - 02:46

Mi nombre es Jerónimo Morales Lenis del grado 8ª de la institución educativa Simón Bolívar de Zarzal Valle del Cauca la tierra que endulza a Colombia, nosotros en el tiempo de pandemia aprendimos a hacer aplicaciones, también hicimos cómics, hicimos



muchas cosas, una experiencia muy buena, el mayor puntaje en práctica ambientalistas y también hicimos maqueta de escala, que así con esas maquetas se juntaban todas las áreas en un solo proyecto para así aprender de cada una, eso es el aula STEAM. Nosotros tuvimos la oportunidad de viajar a Bogotá y ser los ganadores del torneo STEMNAUTAS y pues eso nos llena de orgullo, los maestros también hacían guías de inclusión para niños con capacidad especiales, como en mi caso un compañero que se le dificultaba estudiar, aprender, los profesores crearon guías que ayudaban al mayor aprendizaje y pudo aprender más cosas.

Quiero darle las gracias a la Gobernación del Valle del Cauca en cabeza de la doctora Clara luz Roldán y a la Secretaría de Educación por brindarnos este espacio.

Tomas de apoyo:

01:49 - 01:59

02:10 - 02:16

02:27 - 02:35

Cierre establecido que vas hacer

2:47

