

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

Parrilla de contenidos redes sociales - uno

Post No. 1



Estrategias Didácticas

Transformando la práctica docente, para enganchar a los educandos y lograr aprendizajes significativos

AULAS INVENCIBLES STEAM
Valle Invencible
GOBERNACIÓN VALLE DEL CAUCA
Secretaría de Educación

Caption:

Continuamos priorizando el fortalecimiento de la educación para estudiantes de las Instituciones Educativas de los municipios no certificados del Valle del Cauca, a través del mejoramiento de tecnologías digitales para la gestión del aprendizaje del siglo XXI en las aulas de clase.

#LaEducaciónNosHaceInvencibles

#ElvalleSigueeducando #educacion #estudiantes

Post No. 2



Aulas Invencibles STEAM



Caption:

Queremos contarte que esta metodología de educación STEAM, ya está presente en las aulas de clases en diferentes instituciones educativas de nuestro Departamento.

Post No. 3

The infographic consists of four circular panels arranged horizontally, each with a different color theme and containing text and icons. The panels are set against a background of faint circuit-like lines. At the bottom of each panel, there are three logos: 'ANIMA STEAM', 'Valle Invencible', and the 'GOBERNACIÓN VALLE DEL CAUCA' logo.

- Panel 1 (Blue):** Titled 'Beneficios que nos ofrece el Modelo educativo STEAM'. It features a play button icon.
- Panel 2 (Green):** Titled 'Promueve la creación, ya que los estudiantes tienen la posibilidad de materializar sus ideas.' It features a lightbulb icon.
- Panel 3 (Yellow):** Titled 'Convierte el aprendizaje en un proceso más participativo, donde los estudiantes pueden explorar juntos, para descubrir o generar experiencias de aprendizaje.' It features an icon of a student reading a book.
- Panel 4 (Red):** Titled 'La posibilidad de aprender a través de proyectos prácticos y poder hacer realidad sus ideas, genera en los estudiantes mayor motivación e interés.' It features an icon of an open book.

Caption:

El Modelo educativo STEAM, promueve la creación, 💡 ya que los estudiantes tienen la posibilidad de materializar sus ideas, y convierte el aprendizaje en un proceso más participativo, donde pueden explorar juntos, para descubrir o generar experiencias de aprendizaje, con la posibilidad de aprender a través de proyectos prácticos y poder hacer realidad sus ideas, generando mayor motivación e interés.

Post No. 4



Caption:

Durante el año 2019 se dio inicio al desarrollo de dotación de aulas STEAM en 34 instituciones educativas oficiales, de 10 municipios no certificados del Valle del Cauca .

Post No. 5



Caption:

Herramientas para aulas de 32 Instituciones Educativas del Valle del Cauca en el año 2019, que se convirtieron en los mejores aliados para los docentes focalizados en procesos en las rutas de enseñanza de sus Instituciones.

Post No. 6



Caption:

La Gobernación del Valle del Cauca a través de la Secretaría de Educación continuó fortaleciendo la Calidad Educativa del departamento, y en la vigencia 2021 desarrolló el mejoramiento de las tecnologías en el aula de clases y realizó la dotación de aulas STEAM en 21 instituciones educativas oficiales, de 17 municipios no certificados .

Post No. 7

Entrega de Aulas Interactivas

a Instituciones Educativas en el año 2021

39 Kit STEAM y IoT (1 kit por aula)	468 Mobiliario Estudiantes KIT (Mesa y 3 sillas)	6.680 Workbooks y Lápiz Interactivo
39 Conectividad Wifi i3LAP (1 por aula)	21 Material POP (1 kit por I.E) (Lapicero-Folleto-Cuaderno-Pendón)	501 Libro y Lápiz Interactivo
39 Tableros Interactivos (1 por aula)	78 Mobiliario Inclusivo kit (Mesa especial y 2 sillas)	39 Floor Graphic (1 por aula)
21 Aulas Móviles o Carros Smart (1 por I.E.)	39 Mesa Interactiva Docente (1 por aula)	21 Infografías Tipo Backing (1 por I.E.)
420 Laptops (20 por I.E.)	39 Kits de ciencias (1 por aula)	21 Cápsulas Audiovisuales (1 por I.E.) y Video Comercial

Caption:

Dando prioridad a la implementación de tecnología y métodos innovadores de aprendizaje en el aula de clase, la Gobernación del Valle del Cauca en el año 2021 continuó priorizando la dotación de aulas Steam para el fortalecimiento de la calidad educativa.

Las Aulas Invencibles STEAM benefician en el 2022 a:



Caption:

El departamento del Valle del Cauca ha reafirmado su compromiso con la tecnología como herramienta de desarrollo para que todos los niños, niñas y jóvenes puedan acceder a nuevas formas de aprendizaje a través de herramientas tecnológicas que fortalezcan los aprendizajes de 49.641 estudiantes en el aula de clase, 168 docentes y 80 instituciones educativas 🍎📚.

Post No. 9



84 Kits de Laboratorio



Caption:

84 Kit de laboratorios de innovación ajustados a la estrategia metodológica y didáctica que promoverán la apropiación en el aula de recursos tecnológicos requeridos para la experimentación e innovación STEAM.

Post No. 10



84 Carros de Carga Inteligente



Caption:

Adquisición de 84 carros de carga inteligente fácilmente transportables de un aula a otra con seguridad y sin riesgo para las personas o los equipos

Post No. 11



Caption:

Con la entrega de 1680 computadores portátiles de propósito educativo con soporte reproducción de realidad virtual y aumentada se busca dinamizar el aprendizaje de estudiantes y docentes que se benefician de un proceso innovador que les permitirá acercarse a oportunidades y herramientas útiles para acceder a las tendencias contemporáneas en materia de enseñanza.

Post No. 12



84 Tableros Interactivos



Caption:

Se dotarán las aulas de clases de las instituciones educativas beneficiadas con 84 tableros interactivos que integran sonido y video proyección, y cuentan con herramientas y funciones que facilitan el trabajo de docentes y estudiantes, en las aulas focalizadas.

Post No. 13



Caption:

Mediante un enfoque práctico y pedagógico, haciendo uso intensivo de las tecnologías actuales, la Gobernación del Valle del Cauca , suministrará 84 estaciones de trabajo para docentes que integran armónica y funcionalmente computador, Cámara Documental y Microscopio que se integran de manera armónica y funcional al ecosistema STEAM en las aulas focalizadas de los 34 municipios no certificados de la región.

Post No. 14



Caption:

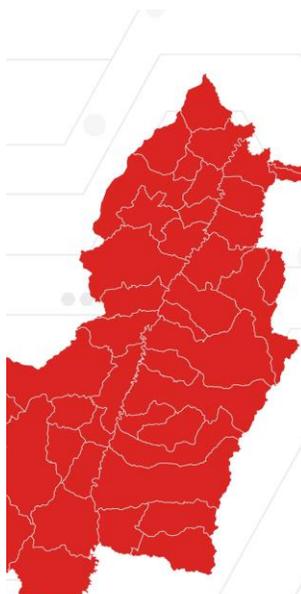
El desarrollo del proyecto Aulas Invencibles STEAM permitirá dar soluciones de conectividad WiFi con autonomía eléctrica y un contenedor local de material multimedial y acceso a contenidos educativos mediante una plataforma de administración y gestión de aprendizaje.

Post No. 15



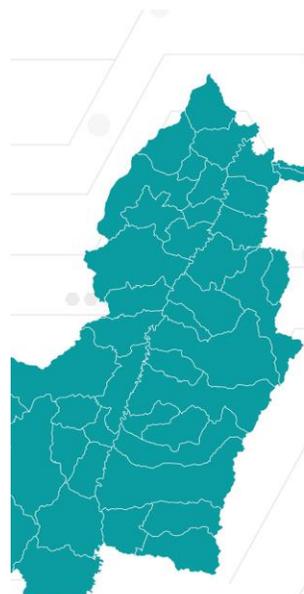
Caption:

En el marco del proyecto 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, se realizará la entrega de 84 Kit STEAM para el despliegue de las experiencias significativas en STEAM



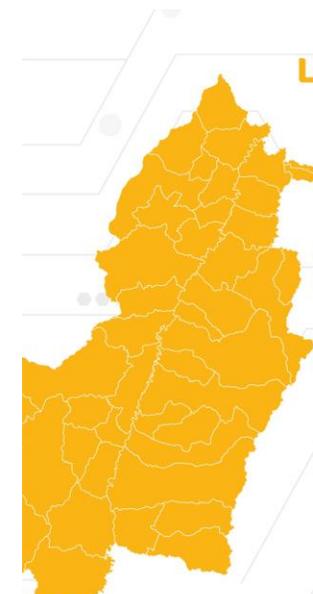
Aulas Invencibles STEAM 2019

- Candelaria
- El Cerrito
- Pradera
- Versalles
- Bolívar
- Guacarí
- Ginebra
- La Unión
- La Victoria
- Florida



Aulas Invencibles STEAM 2021

- Obando
- Restrepo
- Río Frío
- Sevilla
- Trujillo
- Viajes
- Alcalá
- Andalucía
- Ansermanuevo
- Caicedonia
- Dagua
- El Cairo
- Ginebra
- Guacarí
- La Cumbre
- La Unión
- La Victoria



Las Aulas Invencibles STEAM

benefician en el 2022 a los siguientes municipios del departamento del Valle del Cauca:

- Alcalá
- Ansermanuevo
- Argelia
- Bugalagrande
- Caicedonia
- Calima El Darién
- Candelaria
- Dagua
- El águila
- El Cairo
- El Cerrito
- El Dovio
- La Cumbre
- La Unión
- La Victoria
- Obando
- Pradera
- Restrepo
- Riofrío
- Roldanillo
- San Pedro
- Sevilla
- Toro
- Trujillo
- Ulloa
- Vijes
- Yotoco
- Zarzal



Caption:

El departamento del Valle del Cauca ha reafirmado su compromiso con fortalecer la calidad educativa a través del mejoramiento de transferencia tecnológica y le ha apostado al Valle del Cauca como territorio Stem, estos son los municipios beneficiados de este proyecto.

Post No. 17



Caption:

En las instalaciones del Hotel Dann en la ciudad de Cali se realizó la socialización oficial del proyecto Aulas Invencibles STEAM, donde se contó con la asistencia de representantes de las Instituciones Educativas Oficiales beneficiadas por el proyecto en el cual la Gobernación del Valle del Cauca a través de la Secretaría de Educación Departamental fortalecerán la calidad educativa a través del mejoramiento de los ambientes interactivos con enfoque STEAM.

Post No. 18



Caption: (Capacitación a gestores)

Con la finalidad de priorizar el fortalecimiento de la educación en las Instituciones Educativas de los municipios no certificados del Valle del Cauca, se realizó el entrenamiento a los Gestores Tic que acompañarán la metodología para el mejoramiento de tecnologías digitales para la gestión del aprendizaje del siglo XXI en las aulas de clase.

Post No. 19



¿Sabías qué

168 docentes realizan un diplomado en Educación STEAM para el Desarrollo Sostenible?



Caption:

Los docentes beneficiarios que realizan este diplomado en el marco del proyecto “Aulas Invencibles Steam” están en la capacidad de identificar herramientas en pedagogías transformadoras y didácticas para el desarrollo teórico y práctico de contenidos curriculares que faciliten la formación de estudiantes con las competencias transversales que implican el Desarrollo Sostenible.

Post No. 20



Caption:

Con nuestro poder STEAM, llegamos a la Institución Normal Superior de Guacarí, donde nos encontraremos con nuestros Gestores TIC para continuar nuestra ruta de formación del proyecto “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”.

Post No. 21



Caption:

Docentes y estudiantes de las Instituciones Educativas oficiales del departamento vivirán una auténtica experiencia táctil y de escritura, que ofrece la dotación de los tableros interactivos que integran sonido y video-proyección además de herramientas y funciones que facilitan el trabajo de docentes y estudiantes en el aula de clase.

Post No.22

¿Sabes qué son
los carros de carga
inteligente?



Caption:

El novedoso sistema Smart Charging, carritos de recarga inteligente de tabletas o portátiles permiten transportarse fácilmente de un aula a otra con seguridad y sin riesgo para las personas o los equipos en las instituciones educativas focalizadas, esta dotación que se hace en el marco del proyecto Aulas Invencibles STEAM en el Valle del Cauca optimiza el consumo de energía y el tiempo de recarga.

Post No.23



Trabajo Colaborativo en el Aula de Clase



Caption:

El trabajo colaborativo es clave para un aprendizaje activo. Por eso, las Aulas Invencibles Steam ofrecen espacios flexibles a través del suministro de mobiliario para estudiantes acorde con los espacios y actividades que se desarrollan en el aula de clase, permitiendo la funcionalidad necesaria para el trabajo en ambientes colaborativos STEAM en las aulas focalizadas de las Instituciones Oficiales del Departamento del Valle del Cauca

Post No.24

Educación STEAM para el Desarrollo Sostenible



Caption:

En el marco del desarrollo del proyecto Aulas Invencibles Steam, se desarrolla una ruta de formación a los docentes de las Instituciones Educativas beneficiadas que permite fundamentar los procesos educativos innovadores a los docentes que apropiarán las aulas STEAM.



Caption:

El Docente egresado del diplomado en Educación STEAM para el Desarrollo Sostenible, estará en capacidad de identificar herramientas en pedagogías transformadoras y didácticas para el desarrollo teórico y práctico de contenidos curriculares que faciliten la formación de estudiantes con las competencias transversales que implican el Desarrollo Sostenible y podrá desarrollar instrumentos para la evaluación constructiva de las actividades de “aula” que integren el saber, el saber hacer y el saber ser de los estudiantes de las instituciones educativas de Básica Primaria, Secundaria y Media.

Post No. 26

49.641
Estudiantes
del Valle del Cauca,
serán fortalecidos con la
educación STEAM



Caption:

Más de 49 mil estudiantes matriculados en Instituciones Educativas Oficiales de municipios no certificados del departamento del Valle del Cauca, se benefician a través de la dotación de transformación virtual en el aula, proyecto implementado desde el año 2019 que articula la estrategia didáctica con enfoque STEAM que incorpora el desarrollo conjunto de contenidos de ciencias, tecnología, ingeniería y matemáticas.

Post No. 27

Ecosistema tecno pedagógico STEAM



Caption:

La propuesta de mejoramiento de los ambientes interactivos en el departamento del Valle del Cauca impulsa, estrategias de aprendizaje flexibles y multifuncionales como lo es la articulación desde un enfoque STEAM y los recursos que hacen parte del ecosistema tecno pedagógico entregados por la Secretaría de Educación Departamental a las 149 IEO.

Post No. 28



Caption:

Mediante un enfoque práctico y pedagógico, haciendo uso intensivo de las tecnologías actuales, la Gobernación del Valle del Cauca suministrará aulas interactivas que se integran de manera armónica y funcional al ecosistema STEAM en las aulas focalizadas de los municipios no certificados del departamento.

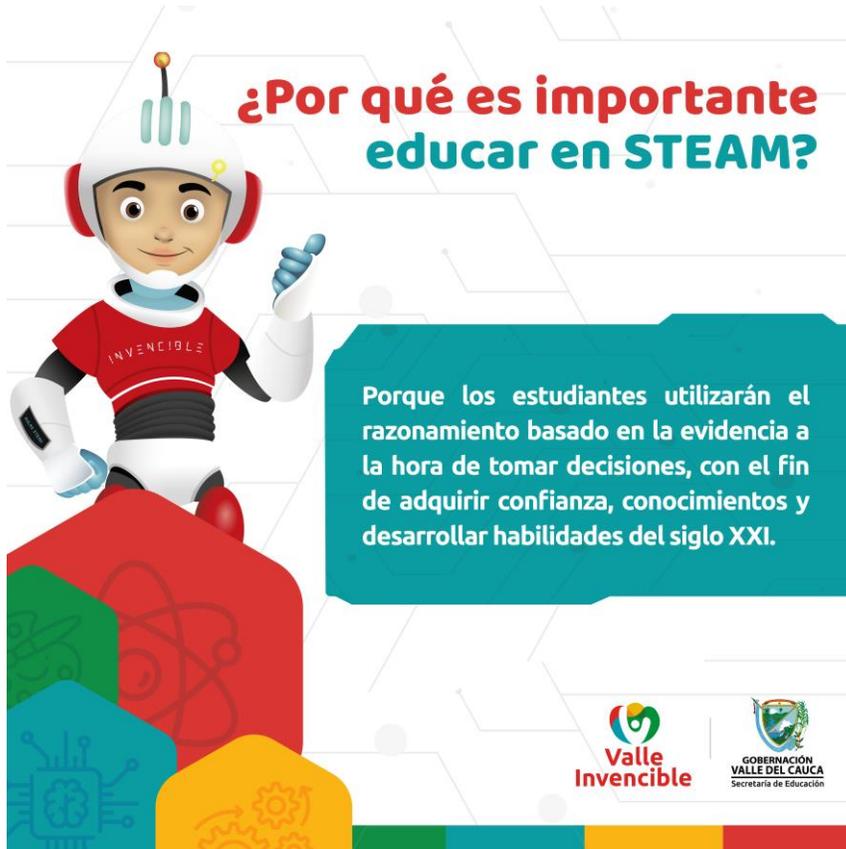
Post No. 29



Caption:

La educación STEAM es un sistema innovador que busca romper las barreras que han sido impuestas por la educación tradicional, dando énfasis en los pilares de la ciencia, la tecnología, la ingeniería, el arte y las matemáticas.

Post No. 30



¿Por qué es importante educar en STEAM?

Porque los estudiantes utilizarán el razonamiento basado en la evidencia a la hora de tomar decisiones, con el fin de adquirir confianza, conocimientos y desarrollar habilidades del siglo XXI.

 Valle
Invencible  GOBERNACIÓN
VALLE DEL CAUCA
Secretaría de Educación

Caption:

Es importante educar en STEAM porque los estudiantes utilizarán el razonamiento basado en la evidencia a la hora de tomar decisiones, con el fin de adquirir confianza, conocimientos y puedan desarrollar habilidades del siglo XXI.