

**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 - tres

Post No. 1



### Caption:

La resolución y formulación de problemas es uno de los propósitos de nuestras Aulas Invencibles STEAM afianzando el pensamiento computacional y el pensamiento algorítmico en los estudiantes de las 149 IEO del Valle del Cauca.

#LaEducaciónNosHaceInvencibles  
#ElvalleSigueeducando #educacion  
#estudiantes #matematicas

Post No. 2



# ¡Alcalá es territorio STEAM!



## Caption:

Llegamos a la Villa del Samán con innovación y creatividad. En La Institución Educativa San José se implementará la educación con enfoque STEAM propiciando ambientes de aprendizaje pedagógicos e incluyentes en el Valle del Cauca

#Alcala #LaEducaciónNosHaceInvencibles  
#ElvalleSigueeducando #educacion  
#estudiantes #STEAM

## Post No. 3



**Caption:** La tecnología en la educación permite:

- El desarrollo de nuevos métodos de enseñanza y desarrolla el pensamiento crítico.
- Promueve el uso material didácticos alternativos y mejora el trabajo en equipo
- Mejora la comunicación y la capacidad de adaptación
- Con Aulas Invencibles STEAM

!Preparamos a nuestros estudiantes para el futuro con formación y tecnología de calidad!

Post No. 4



¡En **Dagua** prospera  
el desarrollo de la educación con  
enfoque **STEAM!**



**Caption:**

El tercer municipio más grande del Valle del Cauca se apropia de la tecnología como ruta de transformación educativa y social gracias a Aulas Invencibles STEAM.

Ocho instituciones educativas oficiales recibirán herramientas didáctico-pedagógicas que favorecen el desarrollo de competencias de nuestros estudiantes.

#Dagua #LaEducaciónNosHaceInvencibles  
#ElvalleSigueeducando #educación #STEAM

Post No. 5



**La INGENIERÍA  
se integra a la  
transformación educativa  
del Valle del Cauca,  
A través de las  
Aulas Invencibles  
STEAM**



### Caption:

Aulas Invencibles STEAM involucra la ingeniería como una disciplina fundamental que permite a los estudiantes, además de “aprender haciendo”, incorporar conceptos teóricos a la práctica a través del entendimiento, el estudio y el debate.

## Post No. 6



Realizamos con éxito el Diplomado en **Educación STEAM** para el Desarrollo Sostenible.

Una ruta de formación y apropiación de las TIC que beneficia a nuestros docentes.



### Caption:

Con Aulas Invencibles STEAM el Valle del Cauca avanza hacia la ciencia y la innovación consolidando espacios formativos y de aprendizaje para nuestra comunidad educativa.

Con gran motivación 168 docentes de nuestro #ValleInvencible se han capacitado en estrategias didácticas con enfoque STEAM y apropiación en el uso de las TIC.

Post No. 7

## En Ansermanuevo se vive la experiencia STEAM



### Caption:

Las Instituciones Educativas Jorge Isaacs y Santa Inés se suman a nuestra enseñanza oportuna para el siglo XXI en el Valle del Cauca. Gracias al proyecto Aulas Invencibles STEAM los estudiantes de Ansermanuevo adquieren conocimientos innovadores.

#Ansermanuevo

#LaEducaciónNosHaceInvencibles

#ElvalleSigueeducando

#educacion

#estudiantes #STEAM

## Post No. 8



Post para carrusel:

Imagen 1: ¿Sabías que el arte y el diseño hacen parte de la Educación con enfoque STEAM?

Descubramos su importancia 🖱️

Imagen 2: Promueve la formación de un criterio propio y aumenta la autoestima

Imagen 3: Impulsa la creatividad e incrementa la concentración.

Imagen 4: Fomenta el aprendizaje de valores y el uso de los sentidos.

Imagen 5: ¡Apuntamos a un **#ValleInvencible** que promueve el arte y la ciencia como pilares de la educación!

Post No. 9

## Caicedonia es café, naturaleza y aulas STEAM.

Con Aulas Invencibles STEAM en la ciudad centinela se promueve en los estudiantes el interés por las Ciencias, la Tecnología y el Arte.



### Caption:

Uno de los municipios más representativos de nuestro #ValleInvencible es territorio STEAM. Las instituciones educativas Sagrado Corazón de Jesús, La Consolita y Gilberto Álzate serán dotadas con aulas que brindan soluciones tecnológicas en pro de la investigación y aprendizaje para el siglo XXI.

## Post No. 10



### Caption:

El Ministerio de Educación Nacional entregó al Valle del Cauca la certificación que declara al departamento como Territorio STEM+, iniciativa que promueve, articula y facilita experiencias de aprendizaje para los estudiantes en ciencia, tecnología, ingeniería, artes y matemáticas.

Post No. 11



**Caption:**

Las Instituciones Educativas El Águila y Justiniano Echavarría acercarán las nuevas tecnologías a sus entornos escolares gracias a la implementación de aulas con herramientas didácticas y digitales que potencian la creatividad y la innovación en las zonas rurales de nuestro #ValleInvencible

#ElAguila #LaEducaciónNosHaceInvencibles  
#ElvalleSigueeducando #educación #STEAM

## Post No. 12



### Caption:

Diplomado Educación STEAM para el Desarrollo Sostenible. En nuestro #ValleInvencible avanzamos hacia el mejoramiento de la calidad educativa y la ampliación de oportunidades a estudiantes y docentes de todo el territorio.

Post No. 13



## Caption:

Con gran orgullo reafirmamos nuestro liderazgo en procesos y estrategias de innovación educativa digital 🖥️📱 Seguimos desarrollando acciones de cooperación mutua que fomentan e impulsan ambientes de aprendizaje STEAM en las prácticas educativas del #ValleDelCauca que nos convierten en ejemplo de desarrollo educativo y tecnológico en el país.

Post No. 14



**Argelia**  
abre sus puertas a la  
**innovación digital**  
Al palacio de la cordillera llega  
la tecnología y las soluciones de  
conectividad WiFi con  
**Aulas Invencibles**  
**STEAM**



**Caption:**

Con gran motivación la comunidad educativa de la I.E. Gilberto Alzate Avendaño recibe recursos tecnopedagógicos que mejorará la gestión del aprendizaje en nuestros territorios rurales.

¡Continuamos disminuyendo la brecha digital y escolar!

#Argelia

#LaEducaciónNosHaceInvencibles

#ElvalleSigueeducando #educación

#STEAM

Post No. 15



**Caption:**

El proyecto Aulas Invencibles STEAM entregará 84 aulas interactivas en 30 municipios no certificados del Valle del Cauca propiciando espacios colaborativos, de investigación y aprendizaje del siglo XXI para todas las áreas del conocimiento despertando el interés científico en las instituciones educativas de nuestro #ValleInvencible

#LaEducaciónNosHaceInvencibles  
#ElvalleSigueeducando #educacion  
#estudiantes #ciencia

Post No. 16

Transformación virtual en el aula para  
las instituciones educativas de

# Bolívar

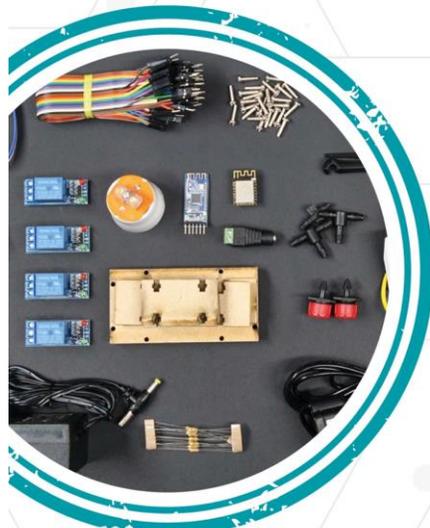
Con Aulas Invencibles STEAM  
gestamos la creatividad e  
innovación en la zona centro  
del Valle del Cauca



## Caption:

Mediante un enfoque práctico y pedagógico, haciendo uso intensivo de las tecnologías actuales, docentes y estudiantes de las instituciones educativas Betania, Primavera y Rodrigo Lloreda Caicedo se integran al ecosistema STEAM incorporando el desarrollo conjunto de contenidos de ciencias, tecnología, ingeniería y matemáticas.

Post No. 17



## Kit IoT Evive

Es un set de herramientas que permite a nuestros estudiantes construir diferentes circuitos electrónicos conectados de forma inalámbrica a través de internet y Bluetooth promoviendo competencias básicas de aprendizaje como:

- Resolución de problemas
- Experimentación
- Pensamiento lógico y crítico
- Creatividad



### Caption:

En Aulas Invencible STEAM la tecnología funciona como un medio para el acceso al conocimiento y el uso de materiales didácticos alternativos que resultan más atractivos y enriquecedores para nuestros estudiantes y docentes de las instituciones educativas oficiales de nuestro #ValleInvencible

Conozcamos hoy el Kit IoT Evive

## Post No. 18



Caption:

Continuamos implementando el fortalecimiento de la calidad educativa desde el mejoramiento de los ambientes interactivos para la gestión del aprendizaje en las instituciones educativas Antonio Nariño, Ceilán y Mariano Gonzalez de nuestro tradicional y hospitalario municipio de Bugalagrande

#Bugalagrande

#LaEducaciónNosHaceInvencibles

#ElvalleSigueeducando #educación #STEAM

Post No. 19

## Impresora 3D

### ¿Para qué sirve?

La impresora 3D sirve para imprimir objetos que tienen volumen y de un material acorde al uso que vayamos a dar. Los estudiantes podrán fabricar objetos que pueden servir para un uso cotidiano o incluso para reemplazar o mejorar otros. Se fortalecen competencias básicas de aprendizaje como:

- Resolución de problemas
- Trabajo en equipo
- Pensamiento lógico y crítico
- Improvisación



### Caption:

Buscamos fortalecer la creatividad y la capacidad de resolución de problemas en los estudiantes promoviendo la materialización de ideas y proyectos en objetos reales.

Conozcamos acerca de la impresora 3D una herramienta que se integra a nuestras aulas invencibles STEAM despertando la curiosidad y el pensamiento científico en los niños, niñas y jóvenes vallecaucanos.

## Post No. 20



### Caption:

Durante tres días de campamento los líderes de los procesos educativos profundizaron en el uso de las herramientas STEAM las cuales les permitió dotarse de nuevas estrategias y superpoderes convirtiéndolos en gestores de transformación.

## Post No. 21



**Las nuevas  
competencias  
STEAM**

trascienden la disciplina  
tecnológica, convirtiéndose en  
transversales a todas las áreas  
disciplinares



### Caption:

La metodología STEAM son estrategias que permiten la consolidación de rutas de aprendizaje mediante una experiencia digital gamificada, aprendizaje basado en retos, acompañamiento virtual y certificación de habilidades y competencias para las comunidades educativas de la nación.

## Post No.22



### Caption:

Los gestores STEAM institucionales son líderes encargados de esparcir el conocimiento adquirido desde el enfoque STEAM.

"La mente que se abre a una nueva idea, jamás volverá a su tamaño original" Albert Einstein.

Post No.23



# Territorio

# STEM

**Valle Verde y Sostenible**



## Caption:

Esta iniciativa tiene como objetivo generar oportunidades para que los niños, niñas y jóvenes logren acceder a nuevas formas de aprendizaje que sean acordes a sus necesidades y a los diferentes avances del siglo XXI.

## Post No.24



### Caption:

El campamento pedagógico, “Expedición: Desafío Steam” 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.

Post No. 25



**Caption:** ¡Aprendamos juntos!

El Kit Arduino Starter es una plataforma para realizar prototipos electrónicos de código abierto y flexible. Tanto el Hardware como el software son muy fáciles de utilizar.

Post No. 26

## Kit Arduino Starter



### Caption:

¿Para qué sirve?

La plataforma Kit de iniciación de Arduino posibilita hacer una infinidad de aplicaciones que van desde alarmas básicas, polígrafos, sensor de huellas dactilares, tiras de LED sensibles a la música, hasta robots.

Post No. 27



**Post:**

¿Sabías qué? El kit Arduino Starter

**Caption:** Cuenta con 5 competencias básicas de aprendizaje las cuales cumple con el objetivo de fortalecer los tres sectores destacados \*Educación \*Industria \*Makers.

## Post No. 28



**Caption:** : ¡Aprendamos juntos!

El tablero interactivo Avacom es una herramienta de instrucción que permite que las imágenes de un ordenador se muestran en una superficie plana usando un proyector digital.

Esta herramienta cuenta con 8 competencias básicas de aprendizaje que acompañan su funcionamiento y facilita su uso.

Post No. 29



Caption:

El Valle del Cauca es tecnología e innovación: ¡Somos Territorio STEM+!



## APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS

Gracias a la implementación del programa **Aulas Invencibles STEAM** en las instituciones educativas oficiales, los estudiantes han adquirido **aprendizajes significativos** para la vida como:

- Pensamiento reflexivo
- Trabajo en equipo
- Tomar decisiones
- Resolución de problemas de manera creativa
- Habilidades digitales
- Uso de herramientas tecnológicas
- Aprender mediante la experimentación
- Impulsar sus capacidades comunicativas
- Fomentar su imaginación y ganas de crear cosas nuevas
- Prepararse para los trabajos del futuro
- ¡Entre muchos logros más!



### CAPTION

El enfoque STEAM , es la mejor herramienta para preparar a las presentes generaciones , sus aportes los dejan preparados para enfrentar un mejor mañana.