

D**A****E****S**

DISRUPTIVO + AMBIENTAL + EFECTIVO Y EMOCIONAL + STEAM

Propuesta pedagógica que busca enriquecer las prácticas áulicas de los docentes misioneros partiendo del desarrollo de habilidades concretas a través de la vivencia con nuevas experiencias.



SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN
DISRUPTIVA, INNOVACIÓN E
INVESTIGACIÓN

MG. MARIELA B. CAPUTO
OCTUBRE-2023



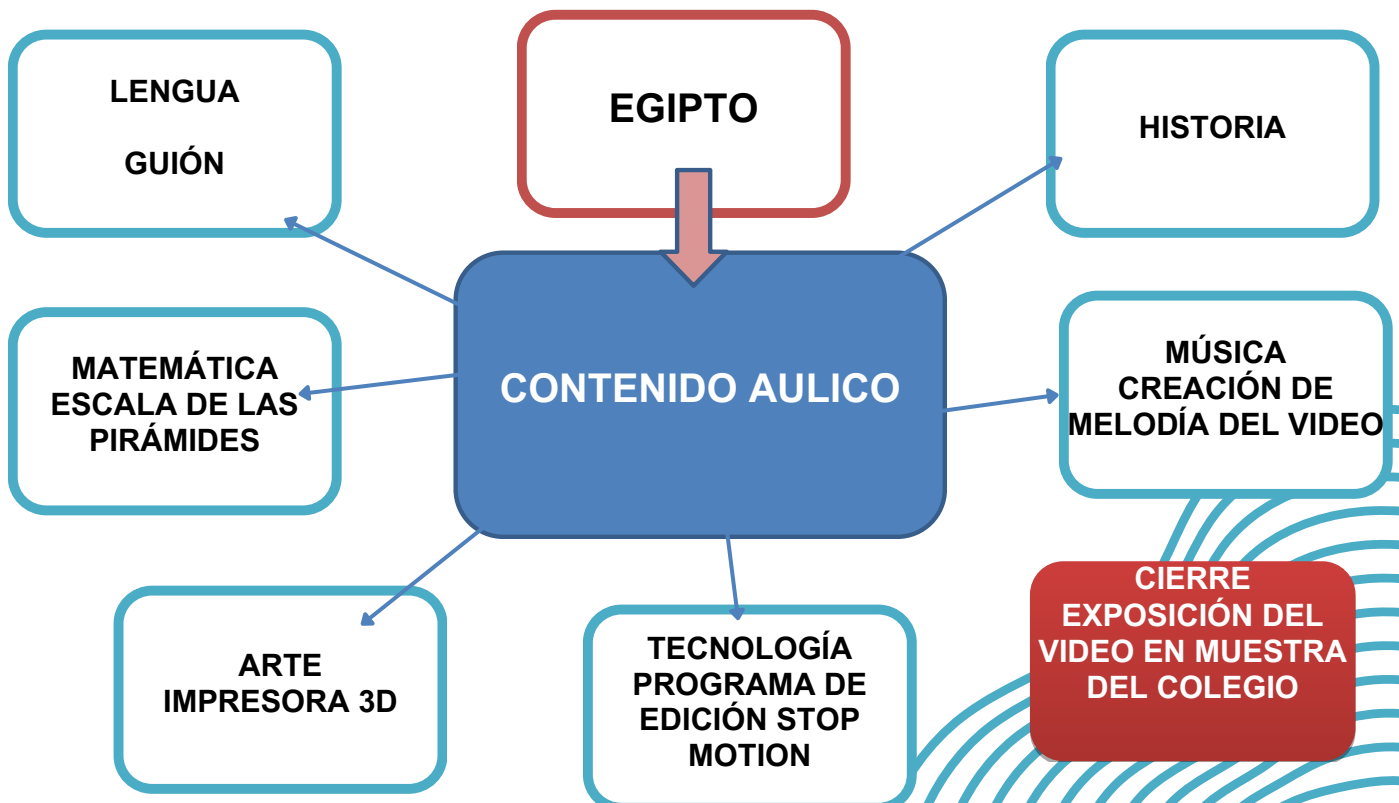
STEAM

Disciplinas de **Ciencia** (Science), **Tecnología** (Technology), **Ingeniería** (Engineering), **Artes** (Arts) y **Matemáticas** (Mathematics).



Este **enfoque educativo** busca integrar estas áreas para promover un **aprendizaje interdisciplinario** y fomentar **habilidades** clave como el **pensamiento crítico, la resolución de problemas, la creatividad y la colaboración**. El enfoque STEAM se centra en proporcionar a los estudiantes **experiencias prácticas** y aplicadas que les permitan relacionar conceptos y habilidades de ciencia, tecnología, ingeniería, arte y matemáticas en contextos del **mundo real**.

Esto puede incluir **proyectos, actividades** y **desafíos** que involucren la aplicación de conocimientos y habilidades en **situaciones concretas**.



Aprender haciendo con STEAM ofrece ventajas como:

- Experiencia práctica que profundiza la comprensión.
- Fomento de la creatividad y habilidades técnicas.
- Estímulo del pensamiento crítico y trabajo en equipo.
- Preparación para desafíos del mundo real.
- Motivación y compromiso en el aprendizaje.
- Integración de disciplinas y desarrollo de la curiosidad.
- Resolución de problemas en tiempo real.

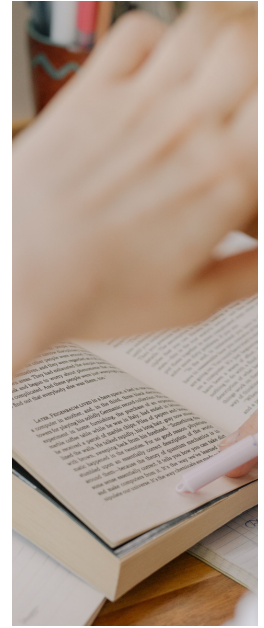
STEAM busca:

- Que el **docente** sea un **facilitador del aprendizaje**, el cual generará **estrategias de conocimiento**, motivación y emoción
- Es importante saber los **conocimientos previos de los estudiantes**
- Las **estrategias de aprendizaje y evaluación** debe involucrar la **retroalimentación** a fin de mejorar el aprendizaje.
- Se presentan actividades y/o proyectos que involucran una **conexión** entre las **áreas del conocimiento** de las distintas materias así como un vínculo con la **comunidad** y su **entorno**



Beneficios:

- Estimula la **creatividad** al permitir a los estudiantes **dar vida a sus ideas**.
- Favorece el **aprendizaje colaborativo**, impulsando la **generación de experiencias educativas**.
- **Aumenta la motivación** y el **interés** en el aprendizaje.
- **Facilita la comprensión de conceptos abstractos** al aplicarlos en situaciones reales.



Trabajo en equipo.

El trabajo en equipo fomenta:

- La **colaboración**,
- aprovecha la **diversidad de habilidades** y perspectivas,
- desarrolla habilidades sociales,
- distribuye la **carga de trabajo eficientemente**,
- brinda motivación y apoyo mutuo,
- impulsa el aprendizaje y el desarrollo personal
- mejora la creatividad
- prepara para el mundo laboral**.
- Además, promueve el logro de metas comunes.



STEAM

Fortalece

Fortalece habilidades cognitivas, psicomotrices, sociales y psicoafectivas.

Potencia

habilidades comunicativas basada en inquietudes, emociones, sentimientos, necesidades.

Promueve

seguridad, autoestima y confianza.

Y entonces...

Con qué empatiza el enfoque STEAM?

ABP

(Aprendizaje basado en Proyectos):

Los estudiantes colaboran en proyectos ABP que incluyen **investigación** y **resolución de problemas** en una variedad de formatos



- Portafolio digital con blog del alumno.
- Cuestionarios y juegos diseñados por los alumnos.
- Murales de clase con información o línea de tiempo.
- Reportaje fotográfico de lugares de tu ciudad con elementos artísticos
- Redacción de microrrelatos
- Vídeo documentales o vídeo simulaciones
- Programa de radio o entrevista ficticia.
- Búsqueda del tesoro digital, a partir de pistas o pruebas hasta llegar a una web diseñada con la solución.
- Planificación y descripción de un viaje virtual.
- Redacción de un texto que refleje diferentes sentimientos o emociones

Aula invertida:

Los estudiantes **estudian en casa** con **recursos multimedia** y participan en **actividades prácticas** en clase.



- Creación de Videos Educativos
- Foros de Discusión en Línea
- Cuestionarios o Encuestas en Línea
- Análisis de Casos o Estudios de Caso
- Simulaciones Virtuales o Juegos Educativos
- Lecturas y Análisis de Textos
- Proyectos de Investigación
- Resolución de Problemas Prácticos
- Elaboración de Mapas Conceptuales o Diagramas
- Producción de Podcasts o Audios Educativos

Design Thinking:

Design Thinking es un enfoque centrado en el usuario que busca **resolver problemas** de manera **creativa** a través de estas etapas: **Empatía, Definición, Ideas, Prototipado, Pruebas y Ajustes**. Se enfoca en comprender las necesidades de los usuarios, generar ideas creativas y mejorar iterativamente las soluciones.



- Empatía y Entrevistas
- Mapas de Empatía
- Definición del Problema
- Generación de Ideas (Brainstorming)
- Prototipado Rápido
- Pruebas y Feedback

ABJ

(Aprendizaje basado en Juegos):



El **Aprendizaje Basado en Juegos** utiliza elementos de juego para hacer el aprendizaje **interactivo, divertido y motivador**.

- Trivial Educativo
- Simulaciones
- Juegos de Rol
- Escape Rooms Educativos
- Juegos de Mesa Educativos
- Juegos de Cartas Educativos
- Juegos de Simulación de Empresas
- Caza del Tesoro
- Tablero de Preguntas y Respuestas
- Videojuegos Educativos:

Aprendizaje Cooperativo:

Los estudiantes trabajan en **grupos pequeños** para alcanzar **metas comunes**, fomentando la **colaboración** y el **apoyo mutuo**.



- Rompecabezas de Conocimientos
- Lectura en Rondas
- Proyectos Colaborativos
- Juego de Roles Rotativos
- Aprendizaje Recíproco
- Debates Colaborativos
- Resolución de Problemas en Grupo
- Mapas Conceptuales Colaborativos
- Aprendizaje Basado en Casos
- Aprendizaje por Juego de Roles
- Investigación Grupal
- Evaluación mutua

Pensamiento Crítico y Filosófico:

Fomentamos el **pensamiento crítico y filosófico** a través de **dilemas morales, debates, análisis de paradojas, lectura de textos filosóficos, preguntas abiertas**, casos éticos y actividades como juegos de roles y diseño de dilemas. También exploramos **conceptos abstractos** y **conexiones** entre la filosofía y el arte, además de fomentar la **reflexión diaria en un diario filosófico**.



Evaluación y Retroalimentación:

- Cuestionarios de Comprensión
- Discusiones en Grupo
- Actividades de Resolución de Problemas
- Diarios de Aprendizaje
- Rúbricas Detalladas
- Peer Review (Revisión entre Compañeros)
- Feedback en Tiempo Real
- Autoevaluación
- Preguntas de Reflexión

Tecnología de Realidad Virtual y Aumentada en la Educación:

Ofrece **experiencias inmersivas** en la enseñanza, incluyendo **visitas virtuales, simulaciones científicas**



- Visitas Virtuales a Lugares Históricos o Geográficos
- Simulaciones Científicas
- Exploración del Espacio
- Anatomía en 3D
- Aprendizaje de Idiomas en Entornos Inmersivos
- Experiencias Históricas Interactivas
- Juegos Educativos en RV o RA
- Entrenamiento Profesional
- Geometría y Diseño en RA
- Aventuras Literarias en RV

Aprendizaje personalizado:

Adaptación del contenido y métodos según las necesidades e intereses de cada estudiante..

- Planes de Aprendizaje Individuales
- Proyectos de Investigación Autónoma
- Estaciones de Aprendizaje
- Actividades de Diferenciación
- Aprendizaje Basado en Proyectos Personalizados
- Trabajo Individual y en Grupo
- Evaluación Auténtica

Storytelling Digital:

Emplear **medios digitales** como **videos**, **presentaciones** interactivas, **blogs** y más para comunicar información de manera **atractiva**.

- Creación de Videos Narrativos
- Presentaciones Interactivas
- Creación de Blogs o Páginas Web
- Podcasts Narrativos
- Animaciones Digitales
- Videojuegos Narrativos
- Creación de E-books Interactivos

ABE:

Aprendizaje Basado en la Experiencia

Implica la **participación activa de los estudiantes** en experiencias prácticas, como simulaciones, **prácticas profesionales**, y simulaciones de emprendimiento social.

- Simulaciones y Juegos de Roles
- Prácticas Profesionales
- Proyectos de Investigación Aplicada
- Excursiones y Visitas de Campo
- Talleres y Laboratorios Prácticos
- Actividades de Servicio a la Comunidad
- Proyectos de Emprendimiento