

CAPACITACIÓN DOCENTE DE VANGUARDIA

STEAM: POTENCIANDO EL APRENDIZAJE

Enfoque Interdisciplinario, Pensamiento de Diseño y Metodologías Activas

INSTITUCIÓN OFERENTE

Fundación Coincidir

MODALIDAD

Virtual
(Classroom / Meet)

DOCENTE TUTOR

**Prof. Roxana
HERNANDEZ**

CARGA HORARIA / CUPO

30 hs reloj
Máx. 50 participantes



MODALIDAD VIRTUAL



30 HORAS RELOJ



ARANCEL: 2 PAGOS DE \$40.000,00

■ INTRODUCCIÓN Y FUNDAMENTOS

En el dinámico panorama educativo del siglo XXI, la educación **STEAM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemáticas)** emerge como un enfoque pedagógico innovador y fundamental que trasciende las fronteras disciplinares para fomentar un aprendizaje significativo, práctico y contextualizado.

Esta propuesta formativa busca empoderar a los educadores como agentes de cambio, brindándoles herramientas conceptuales, metodológicas y tecnológicas avanzadas (ABP, Design Thinking, robótica y programación) para inspirar en los estudiantes la curiosidad, el pensamiento crítico, la creatividad y la resolución de problemas reales en comunidad.



DESTINATARIOS

Docentes de Nivel Inicial, Primario, Secundario y Terciario (todas las modalidades). Directivos, supervisores, integrantes de equipos técnicos y estudiantes avanzados de carreras docentes. Hayan realizado o no la capacitación previa "Introducción a la Educación STEAM".

■ FUNDAMENTACIÓN Y DIAGNÓSTICO

Para transitar de la comprensión conceptual a la implementación práctica, este trayecto se fundamenta en la *Ley de Educación Nacional N° 26.206*, el *Constructivismo Social*, el *Aprendizaje Experiencial de Kolb* y el *Conectivismo*. Brinda acompañamiento docente en diseño curricular interdisciplinario, evaluación auténtica de competencias del siglo XXI y uso de herramientas tecnológicas para el desarrollo de proyectos complejos con impacto comunitario.

OBJETIVOS GENERALES

1

Estrategias Pedagógicas Avanzadas

Integrar de forma transversal las disciplinas STEAM mediante ABP y Design Thinking para resolver problemas del contexto real.

2

Herramientas y Recursos Digitales

Utilizar tecnologías avanzadas (simuladores, software 3D, programación) potenciando ambientes de indagación y experimentación.

3

Evaluación Integral y Formativa

Evaluar de manera auténtica competencias científicas, creativas y socioemocionales mediante rúbricas, portafolios y proyectos.

EJES TEMÁTICOS Y ACTIVIDADES PRÁCTICAS

EJE N° 1

Integración Curricular Profunda y Diseño de Proyectos STEAM Complejos

Articulación interdisciplinar profunda, metodología ABP, Design Thinking y formulación de preguntas esenciales.

⚡ Actividad: "Diseñando un Desafío STEAM Integrador"

EJE N° 2

Evaluación Auténtica y Formativa en Contextos STEAM

Estrategias para medir conocimientos y habilidades blandas: rúbricas holísticas y analíticas, portafolios y demostraciones.

⚡ Actividad: "Diseñando mi Kit de Evaluación STEAM"

EJE N° 3

Uso Avanzado de Tecnologías y Recursos Digitales en STEAM

Simuladores científicos, programación por bloques y texto, diseño 3D, RA/RV y análisis de datos en proyectos.

⚡ Actividad: "Diseña tu Desafío STEAM con Tecnología Avanzada"

EJE N° 4

Fomento de Habilidades del Siglo XXI y Competencias Socioemocionales

Pensamiento crítico, creatividad, colaboración, resiliencia, gestión de la frustración y perseverancia en el aula.

⚡ Actividad: "Diseñando Experiencias STEAM para el Desarrollo de Habilidades y Competencias Socioemocionales"

EJE N° 5

Conexiones con el Mundo Real y Desarrollo de la Mentalidad Innovadora

Vinculación de proyectos con problemáticas socioambientales locales/globales e industrias del futuro.

⚡ Actividad: "STEAM en Acción: Diseñando Soluciones con Impacto"

🎯 TRABAJO FINAL INTEGRADOR (TFI)

Elaboración de una **Propuesta Integral de Aprendizaje STEAM Innovadora**: articulación con desafíos del mundo real, secuencia didáctica paso a paso, selección de herramientas digitales/analógicas, instrumentos de evaluación y reflexión pedagógica contextualizada.

■ DISTRIBUCIÓN DE CARGA HORARIA (TOTAL: 30 HORAS RELOJ)

La cursada se desarrollará a distancia mediante encuentros sincrónicos por Google Meet y actividades en la plataforma Classroom.

5 hs CLASES SINCRÓNICAS MEET	5 hs TUTORÍAS SINCRÓNICAS	10 hs LECTURA Y ANÁLISIS	5 hs TRABAJOS PRÁCTICOS	5 hs TRABAJO FINAL (TFI)
---	-------------------------------------	------------------------------------	-----------------------------------	------------------------------------

CRONOGRAMA DE ENCUENTROS (2026) • COHORTE ÚNICA (INSCRIPCIÓN: 16/03 AL 10/04)

Encuentro	Clase Sincrónica / Temática (18:30 a 19:30 hs)	Tutoría (14:00 a 15:00 hs)
N° 1	09/09 (18:30 a 19:30 hs) - Eje 1: Integración Curricular STEAM	12/09 (14:00 a 15:00 hs)
N° 2	16/09 (18:30 a 19:30 hs) - Eje 2: Evaluación Auténtica y Formativa	19/09 (14:00 a 15:00 hs)
N° 3	23/09 (18:30 a 19:30 hs) - Eje 3: Tecnologías Avanzadas en STEAM	26/09 (14:00 a 15:00 hs)
N° 4	30/09 (18:30 a 19:30 hs) - Eje 4: Habilidades del Siglo XXI	03/10 (14:00 a 15:00 hs)
N° 5	07/10 (18:30 a 19:30 hs) - Eje 5: Conexiones con el Mundo Real	10/10 (14:00 a 15:00 hs)
N° 6	14/10 (18:30 a 19:30 hs) - Presentación Trabajo Final Integrador	Cierre del trayecto

■ CONDICIONES DE APROBACIÓN Y EVALUACIÓN

- Asistencia y participación en las clases sincrónicas y tutorías.
- Aprobación de las actividades prácticas de producción de cada eje temático.
- Elaboración, presentación y aprobación del Trabajo Final Integrador (TFI).

MARCO NORMATIVO Y BIBLIOGRAFÍA SUGERIDA

Normativa de Referencia: Ley de Educación Nacional N° 26.206 | Recomendaciones UNESCO / OEI para la Educación STEAM 2030.

Bibliografía Destacada: • Ayala, M. (2018). *STEAM: El aprendizaje basado en proyectos*. Morata.

• Pérez, M. (2020). *Educación STEAM: Guía para docentes innovadores*. Narcea.

• Morales, M. L. (2021). *Metodologías activas para el aprendizaje STEAM*. Grupo Editorial Patria.