

PROPUESTA DE CURSOS



EDUCACIÓN STEAM MÁS ALLÁ DE LO TECNOLÓGICO

- **MÓDULO 1**
Introductorio
¿STEM es la respuesta al ODS4?
- **MÓDULO 2**
Fundamentos de educación STEAM
Bases teóricas
Metodologías activas
Diseño y creación de actividades con metodologías activas
- **MÓDULO 3**
Modelos de implementación STEAM
- **MÓDULO 4**
STEM y Altas capacidades
- **MÓDULO 5**
Recursos tecnológicos STEAM
- **MÓDULO 6**
Currículo salvadoreño y STEAM
- **MÓDULO 7**
Diseño de proyectos STEAM
- **MÓDULO 8**
Implementación de proyecto STEAM

COACHING EDUCATIVO, MENTALIDAD DE CRECIMIENTO

- **1. Mentalidad de crecimiento para estudiantes y profesores**
Conozca su ¿Por qué de ser educador?
Importancia de la mentalidad del educador

Ser líder con mentalidad de crecimiento
¿Cómo evaluar el crecimiento?

- **2.Ética del coach educativo**
Importancia de la ética en el Coaching educativo
Principios y valores
Responsabilidad social y comunitaria
Práctica de la ética en el contexto educativo
- **3.Participación y compromiso de los estudiantes**
El compromiso para y con los estudiantes
El poder del compromiso
Compromiso con el diseño de estrategias
Microenseñanza
- **4.Educación personalizada**
Aprendizaje personalizado
Monitoreo y personalización
Desafíos del aprendizaje personalizado
- **5.Instrucción basada en datos**
Redes de docentes como práctica educativa
Enseñanza basada en datos
Diseñar metodologías con datos
Datos a nivel escolar

SIMULACIONES PARA LA ENSEÑANZA INNOVADORA DE CIENCIAS Y MATEMÁTICAS

Módulo 1

Introducción a las simulaciones PhET para la Educación STEAM

Módulo 2

Estrategias de Clase Entera con PhET para la Educación STEAM

Módulo 3

Diseño de Actividades con PhET para la Educación STEAM

Módulo 4

LabXchange, ruta de aprendizaje para el proceso de aprendizaje STEAM

Módulo 5

Implementación de Actividades PhET para la Educación STEAM

METODOLOGÍAS ACTIVAS PARA DESARROLLAR HABILIDADES DEL SIGLO XXI

- **Módulo 1**

Fundamento teórico de las metodologías activas

Habilidades del siglo XXI para desarrollar las competencias digitales

- **Módulo 2**

Aprendizaje activo, basado en problemas, y basado en proyectos.

- **Módulo 3**

Aprendizaje basado en competencias, exploratorio e indagación

- **Módulo 4**

Aprendizaje basado en la narración y la reflexión. La motivación del estudiante

- **Módulo 5**

Estrategias de enseñanza para el aprendizaje digital y gamificación

- **Módulo 6**

.Diseño del aprendizaje, comunidades de aprendizaje y comunidades de práctica.