

# RUTA STEAM

En la construcción del proceso educativo STEAM, la comunidad educativa viajará a través de **seis momentos**. Al observar el recorrido se identificarán los elementos y herramientas necesarias para diseñar la ruta STEAM en los centros educativos.



## 1 EMPATIZAR CON UNA CULTURA DE APRENDIZAJE STEAM



Se aprende en comunidad a través de un proceso colaborativo. Con talleres, dinámicas y conversatorios cada persona aprende fundamentos y elementos del enfoque pedagógico STEAM.



EMPECEMOS

## 2 IDENTIFICAR EL CONTEXTO/RETO



Se definen las características de la población estudiantil, el contexto, necesidades y recursos con los cuales cuenta el centro educativo, para introducir experiencias educativas STEAM en sus ambientes de aprendizaje.

## 3



## 3 DISEÑAR IDEAS PARA EL MAPA DE RUTA, TRABAJO COLABORATIVO E INTERDISCIPLINARIO



Se recopilan ideas e iniciativas STEAM sugeridas por el personal del centro educativo y la población estudiantil. Estas iniciativas se recopilan para la construcción del mapa de ruta STEAM del centro educativo.

AVANCEMOS

SEGUIMOS

## 4

## 4 CONSTRUCCIÓN DEL MAPA DE RUTA STEAM

El equipo STEAM construye el mapa de ruta según formato para este fin, determina los objetivos según corresponda a las necesidades priorizadas y a las ideas sugeridas por el personal del centro educativo y personas estudiantes.

## 5



## 5 ¡TODAS Y TODOS A BORDO!

A lo largo del proceso, las personas estudiantes disfrutan junto a las personas facilitadoras de experiencias educativas STEAM.

## 6



## 6 ¡HORA DE EMPRENDER!

Se comparten resultados, logros y aprendizajes para el crecimiento en comunidad y maduración del proceso educativo STEAM. Se visualizan los procesos educativos STEAM como logros emprendidos en equipo.

META