



Licenciado por la SUNEDU

IV DIPLOMADO INTERNACIONAL

TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS Y GESTIÓN DE PROYECTOS DE INNOVACIÓN

STEAM +H

IA

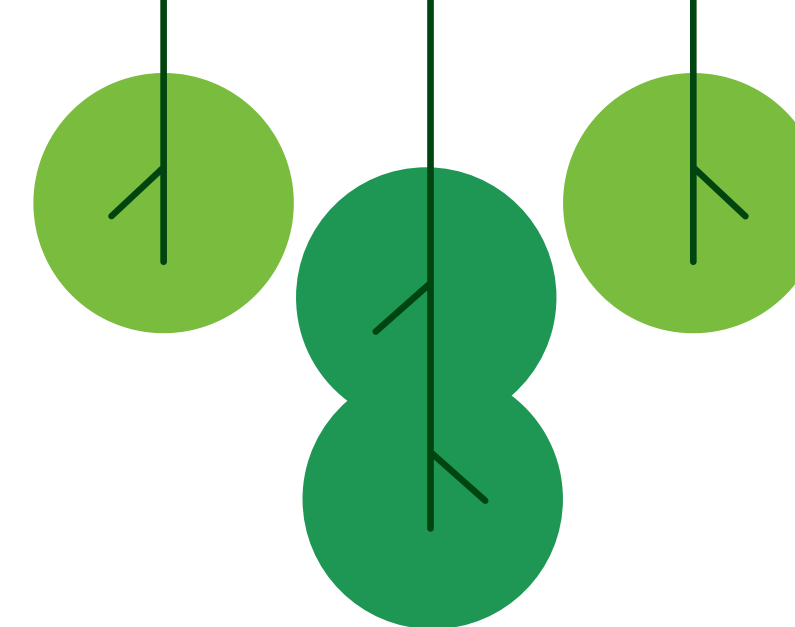
INTELIGENCIA
ARTIFICIAL

JAIME MONTES GARCÍA

CEO FUNDACIÓN SER MAESTRO



El potencial innovador de los maestros y maestras del Perú es de primer nivel, son uno de los mejores del continente, pero necesitan profundizar sus conocimientos y aprender a construir en comunidad, justamente eso, es la base de nuestra vocación en la Fundación Ser Maestro, formar agentes de cambio.

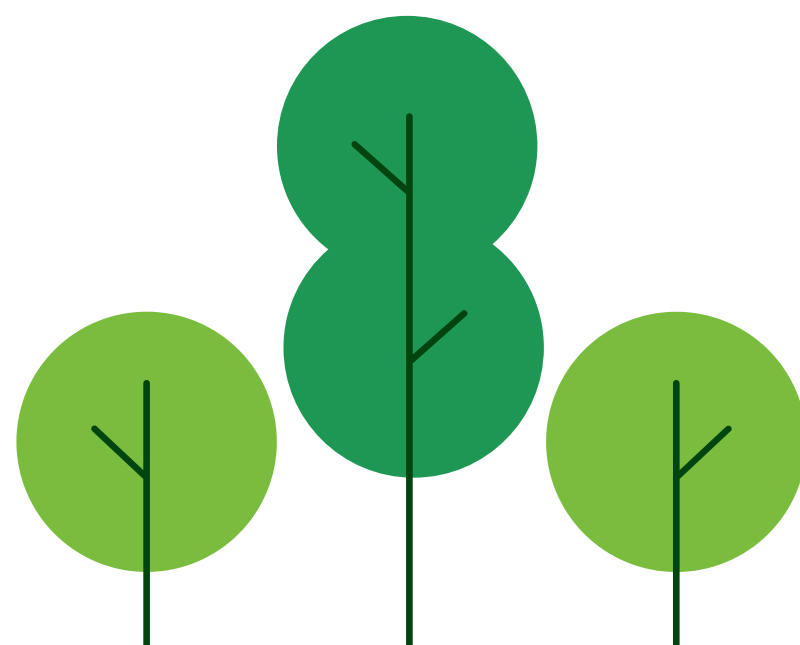


CIRO LAZO

DECANO DE LA FACULTAD DE EDUCACIÓN UNHEVAL



Con la Fundación Ser Maestro, hemos abierto puentes para convenios internacionales de primer nivel, nos han facilitado el intercambio de proyectos STEAM con innovadores globales y eso nos permite potenciar la formación de nuestros estudiantes de pre grado y doctorandos, hemos logrado impacto en nuestra comunidad educativa.



PILAR OLORTEGUI

ESPECIALISTA DE UGEL BOLOGNESI
ANCASH – PERÚ



Con Ser Maestro entendí que ser innovadora implica no solo enseñar, sino también, inspirar para fomentar así un aprendizaje significativo y duradero.

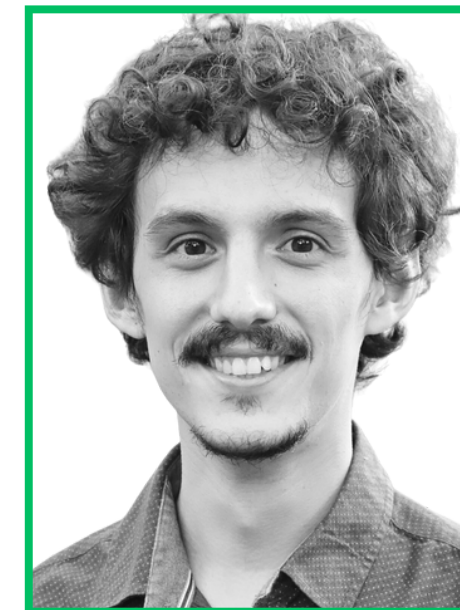


FELIPE PRADO

SWARMOB – INNOVADOR GLOBAL
TPRIZE



Hay una conexión con la Fundación Ser Maestro porque tenemos una visión compartida por el fortalecimiento del rol docente, nuestro reto, es aprender mucho de ellos, sobre todo, de esa conexión que tienen con el mundo rural.



ARTURO CORAL

INNOVADOR DE STANFORD UNIVERSITY
HERO STARTUP



La Comunidad Ser Maestro es una organización cuya filosofía es materializar la sabiduría ancestral científica, los yachachiq del pasado se encarnan en el espíritu de cada uno de sus colaboradores de Ser maestro, toman la fuente científica-ancestral del pasado y generan experiencias de aprendizaje hacia el futuro. Los miembros de Ser Maestro son guerreros de la educación, docentes que aman la Pachamama y que están comprometidos con sacar adelante a sus estudiantes, a su país y más allá. Veo en ellos una visión de formar a los ciudadanos del mundo desde una temprana edad, utilizando la educación como herramienta poderosa de libertad para transformar el mundo para el bien.



¿POR QUÉ ELEGIR A LA FUNDACIÓN SER MAESTRO?

RECONOCIMIENTOS INTERNACIONALES



Ganador del “Concurso Mundial de Innovación”

Organizado por TPrize – TEC de Monterrey de México y el MIT SOLVE.
Mayo del 2020.



Reconocimiento internacional a la trayectoria

Por la Organización Internacional “Eco Training Center de Suecia”.
5 de octubre del 2020.



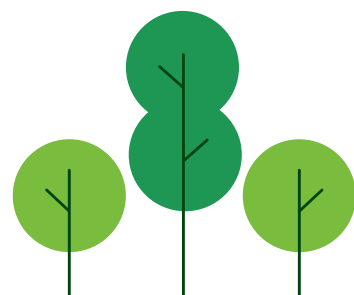
Ganador Concurso latinoamericano

Aceleradora de USA que identifica en EdTech en Latinoamérica que están impactando en el cierre de brechas.
Noviembre 2022



Reconocimiento internacional a la labor en favor de la innovación en zonas vulnerables

Por la plataforma iberoamericana Virtual Educa.
Noviembre 2020



PLATAFORMAS INTERNACIONALES QUE COLABORAN CON EL DIPLOMADO



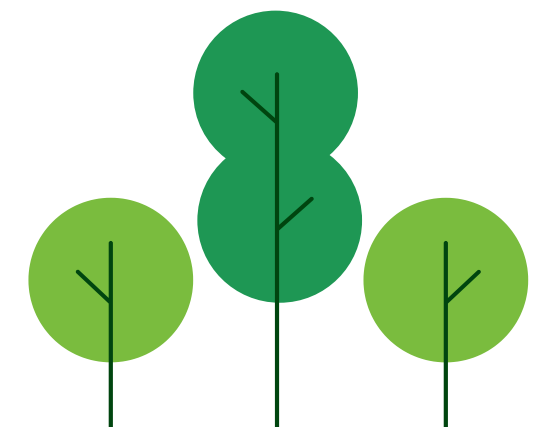
Plataforma que facilita el manejo de la diversidad de aprendizaje en el aula, calculando los ajustes personalizados según las necesidades de cada estudiante.



Plataforma digital para la gestión del Aprendizaje Basado en Proyectos en Red (ABP-R).



Plataforma de micro podcasting cultural basada en Inteligencia Artificial y Blockchain para compartir y descubrir saberes, conocimientos e historias increíbles en 5 minutos.



TÍTULO DEL DIPLOMADO

“Especialista en **Inteligencia Artificial** aplicados a la gestión de proyectos de aprendizaje e innovaciones **STEAM +H**”

PERFIL DEL ESTUDIANTE

- Dominio teórico del enfoque de competencia para el desarrollo de proyectos de innovación STEAM +H que contribuya a una educación.
- Dominio práctico del desarrollo de formulación, gestión y evaluación de proyectos de innovación educativa desde el enfoque STEAM + H y el enfoque Intercultural Bilingüe EIB con impacto en sus planes de trabajo escolar.
- Dominio en la gestión de tecnologías educativas de Inteligencia Artificial vinculadas al proceso de enseñanza aprendizaje.
- Dominio de estrategias que aseguren la gestión, la gestión emocional del docente en relación con sus estudiantes.



OBJETIVOS



- Desarrollar competencias digitales y actualización en tecnologías educativas para la formulación, gestión y evaluación de proyectos de innovación educativa desde el enfoque STEAM + H y el enfoque Intercultural Bilingüe EIB.
- Explorar los enfoques que sustenta la innovación basada en competencias: su naturaleza y sus implicaciones en la formulación de proyectos para el desarrollo de experiencias significativas.
- Examinar detalladamente herramientas e instrumentos de evaluación y diagnóstico de los aprendizajes como punto de partida para gestionar innovaciones STEAM.
- Promover el pensamiento crítico para prototipar y maquetar soluciones combinando saberes culturales y científicos.
- Conocer las tecnologías emergentes de Inteligencia Artificial y su aplicación pedagógica.
- Integrar tecnologías desde plataformas validadas pedagógicamente en el marco de los proyectos de aprendizajes.
- Acompañar socio emocionalmente al docente para consolidar su rol de maestro inspirador.

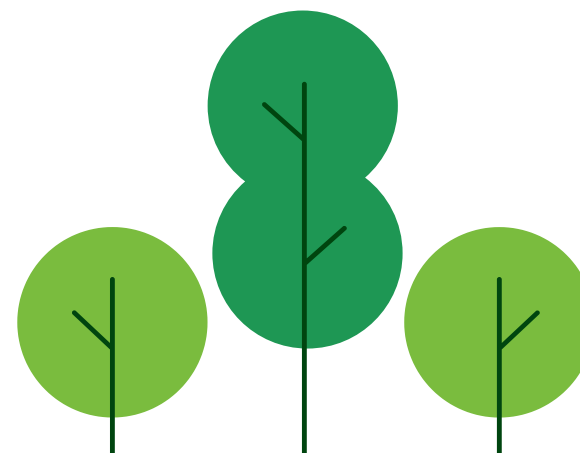
ACERCA DEL DIPLOMADO

INICIO 24 DE MARZO
FIN 24 DE AGOSTO
DURACIÓN
5 MESES (384H
PEDAGÓGICAS)

REQUISITOS

Contar como mínimo con:

- Bachiller
- Título universitario
- Título profesional pedagógico



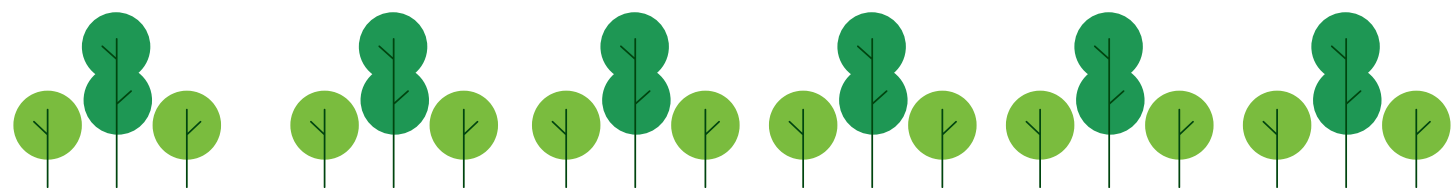
- ▶ 2 clases sincrónicas semanales de 2 horas cada sesión.
- ▶ Las clases se realizarán los días miércoles de 7:00 a 9:00 pm y los días sábados de 9:00 a 11:00 am.
- ▶ El diplomado contará con horas de mentoría adicional para el desarrollo de sus proyectos de innovación, a nivel individual y grupal.
- ▶ El diplomado cuenta con un total de 24 créditos.
- ▶ 16 cursos de última generación con un taller optativo.



ENFOQUE

La innovación educativa, es fruto de la experiencia resiliente, es un presentimiento y esfuerzo intencionado y, sobre todo, persistencia creativa para impactar en el bienestar de los estudiantes. El reto, transformar ese presentimiento en un proyecto, que la idea se desarrolle sin temer a la complejidad, que permita desde la acción, la valoración de nuestra cultura y generación de soluciones. STEAM Plus, es emprender innovaciones asumiendo la ruralidad como una oportunidad, es aprender y comprender que la tecnología, debe estar al servicio de las personas, las culturas y la sostenibilidad del planeta.

- Enfoque por competencias
- Educación Intercultural Bilingüe (EIB)

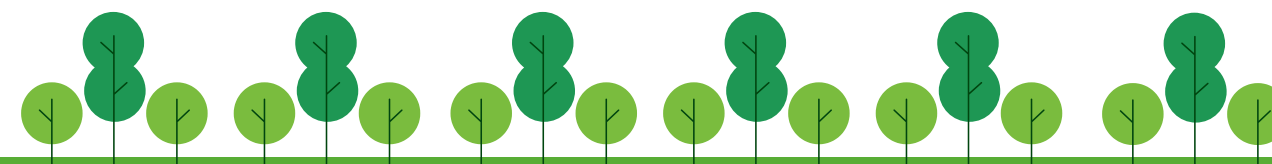


Formar a los docentes para emprender proyectos complejos, que afiancen experiencias de aprendizaje de alta demanda cognitiva, con abordaje que vaya a campos o ámbitos fuera de la escuela.

PEDAGOGÍA COMPLEJA

DESARROLLO HUMANO

Formar a los docentes para que sitúe a los estudiantes en el centro del desarrollo de su proyecto de innovación. Acompañar y valorar el potencial de los docentes, del aumento de sus posibilidades, y del disfrute de la libertad para enseñar.



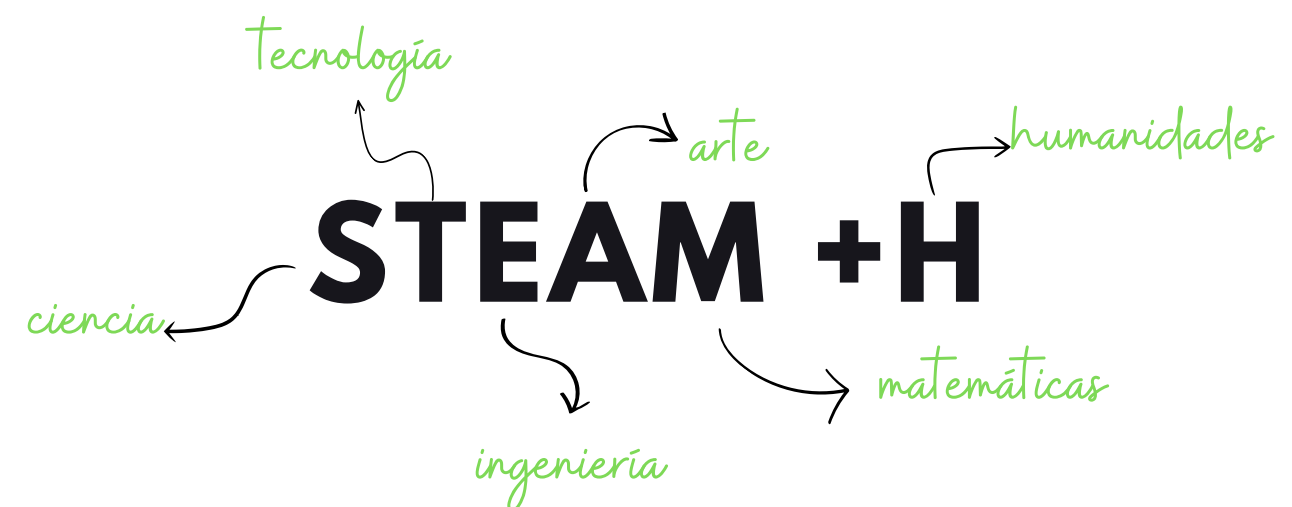
En los años 90 la National Science Foundation en Estados Unidos se comienza a usar el acrónimo STEM. La finalidad era promover el interés de los estudiantes por las carreras relacionadas en la Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemática; sus primeras letras unidas en inglés dan origen al acrónimo. En el 2006 aproximadamente, es Georgette Yakman quien incluye a STEM la “A” para que el acrónimo tome forma de STEAM incluyendo el ARTE. En los últimos años se han ido sumando otras letras dando origen a diferentes enfoques uno de ellos es STEAM+H en el que además de lo que ya hemos mencionado se le incluye la “H” de humanidades.

El enfoque STEAM+H es un conjunto de intenciones para promover, desarrollar y fortalecer estas áreas en todos los niveles de la educación y del quehacer profesional, podemos ayudarnos de diferentes estrategias didácticas, como el aprendizaje basado en proyectos, en retos, la gamificación, el pensamiento de diseño entre otras. La metodología INNO pretende aportar en ese sentido.

Busca incrementar el número de vocaciones para una carrera STEAM+H. Estas carreras se requieren para lograr los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), promueve el cierre de brechas y genera la participación ciudadana en los grandes dilemas de este siglo.

ENFOQUE STEAM + H

Para enseñar desde el enfoque STEAM+H es necesario generar aprendizajes profundos en nuestros estudiantes con comprensiones complejas y aplicación del conocimiento incluyendo una enseñanza de las matemáticas y de las ciencias de calidad, y la generación de experiencias de aprendizaje en las que se conecten la tecnología y la ingeniería además que estas sean pensadas en beneficio de la humanidad. Uno de los grandes retos que tenemos es humanizarnos mediante la educación, por ello, es primordial incluir experiencias que fortalezcan la empatía, el idear propuestas de solución en beneficio de los demás y que construyamos un mundo cada vez más justo, respetuoso y responsable.



ENFOQUE POR COMPETENCIAS

Abordar de manera estructural el desarrollo de competencias, siguiendo procesos prácticos ejemplificadores y con herramientas sistémicas. Priorizando competencias del futuro, enfatizando el ejercicio de la autonomía, creatividad, pensamiento crítico y la meta cognición.

De acuerdo con el currículo nacional peruano, la competencia se define como la facultad que tiene una persona de combinar un conjunto de capacidades a fin de lograr un propósito específico en una situación determinada, actuando de manera pertinente y con sentido ético. Ser competente supone comprender la situación que se debe afrontar y evaluar las posibilidades que se tiene para resolverla. Esto significa identificar los conocimientos y habilidades que uno posee o que están disponibles en el entorno, analizar las combinaciones más pertinentes a la situación y al propósito, para luego tomar decisiones; y ejecutar o poner en acción la combinación seleccionada.

Asimismo, ser competente es combinar también determinadas características personales, con habilidades socioemocionales que hagan más eficaz su

interacción con otros. Para Perrenoud, “Actualmente, se define en efecto una competencia como la aptitud para enfrentar eficazmente una familia de situaciones análogas, movilizandole a conciencia y de manera a la vez rápida, pertinente y creativa, múltiples recursos cognitivos: saberes, capacidades, micro competencias, informaciones, valores, esquemas de percepción, de evaluación y de razonamiento”.

Tobón nos dice que las competencias son; “Los resultados que una persona debe demostrar en situaciones reales del trabajo,

del ejercicio profesional o de la vida social, teniendo como base unos determinados requisitos de calidad con el fin de que el desempeño sea idóneo”.

“En el sentido amplio, la competencia se concibe como una prescripción abierta e implica la capacidad de afrontar una situación compleja, movilizandole varios saberes. Se requiere que la persona, al enfrentar la situación y en el lugar mismo, reconstruya el conocimiento, invente algo, proponga una solución o tome decisiones. Además, se necesita responder de manera lo más pertinente posible a los requerimientos de la situación o problema que se afronta, e implica el ejercicio conveniente de un rol o una función dada. Implica además una acción responsable y autorregulada, es decir, consciente, realizada con todo conocimiento de causa, por lo que involucra un saber ser. Esta acepción enraizada en el constructivismo sociocultural es la defendida por varios teóricos de la comunidad académica franco-canadiense y europea” (Díaz Barriga, p.69, 2014).

Intercambio y pasantías Internacionales

Colombia, Chile, México, Perú,
Honduras, Costa Rica y Brasil



Los egresados de nuestro diplomado cuentan con la oportunidad de participar en pasantías nacionales e internacionales que les permitirá exponer sus proyectos e investigaciones.

COLECTIVO CULTURAS

METODOLOGÍA INNO

Herramienta ágil que promueve el diseño de proyectos de aprendizajes basado en el enfoque por competencias y la construcción de saberes desde una perspectiva intercultural. Su aplicación demanda prácticas pedagógicas basados en procesos y con sentido de gradualidad, asumiendo la diversidad y la equidad. Se posa en un algoritmo que permite al docente seguir de manera simple pero consistente, el proceso de ideación, la ruta para gestionar los aprendizajes y el diseño de evidencias de aprendizajes para la evaluación formativa. La metodología es dinámica, susceptible a ser adaptado, modificado y mejorado; nos basamos en la política de código abierto.

PROGRAMA FORMATIVO SEMI PRESENCIAL

MENTORÍAS GRUPALES POR NIVEL



ACCESO A NUESTROS TALLERES PRESENCIALES A NIVEL NACIONAL



MENTORÍAS PERSONALIZADAS



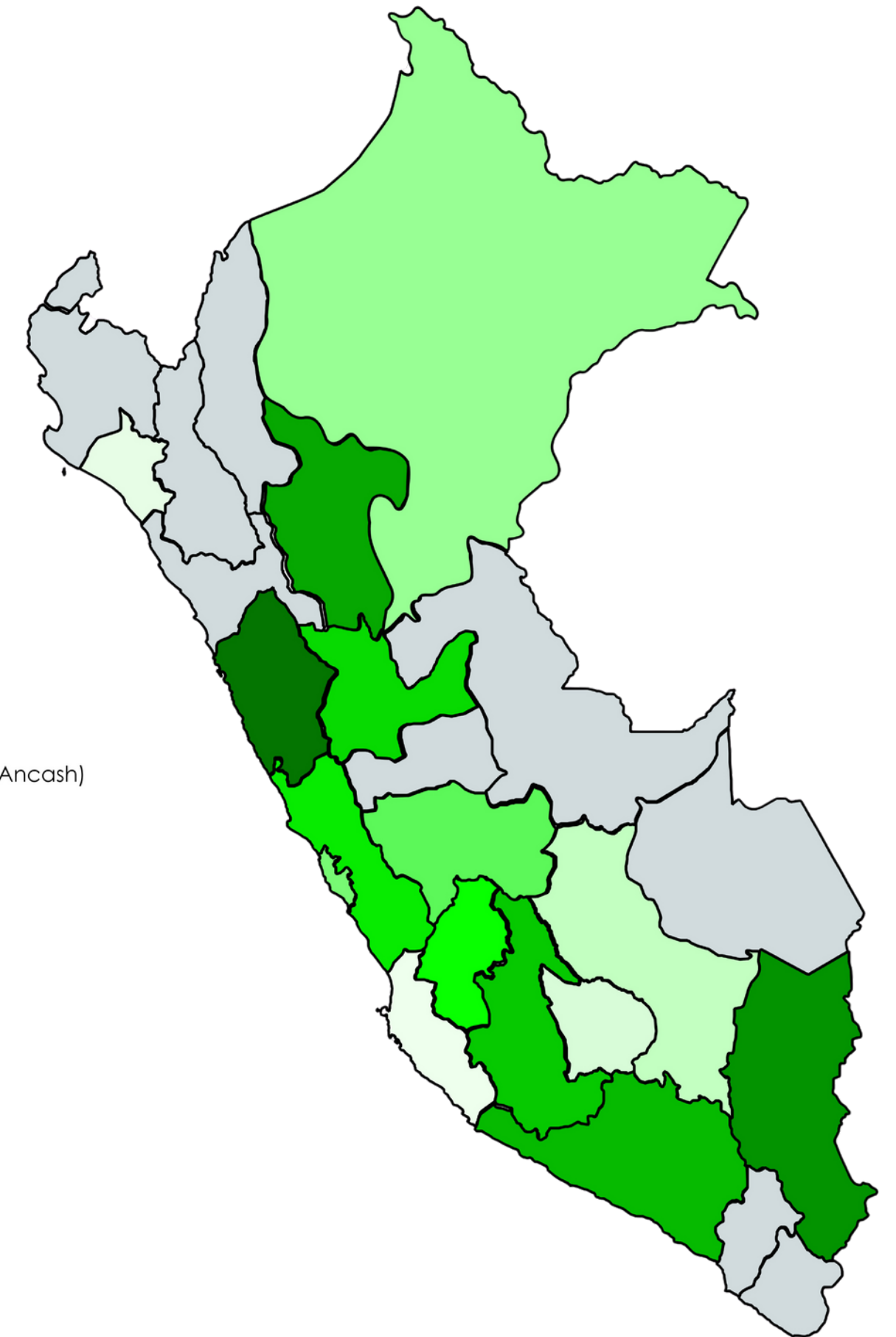
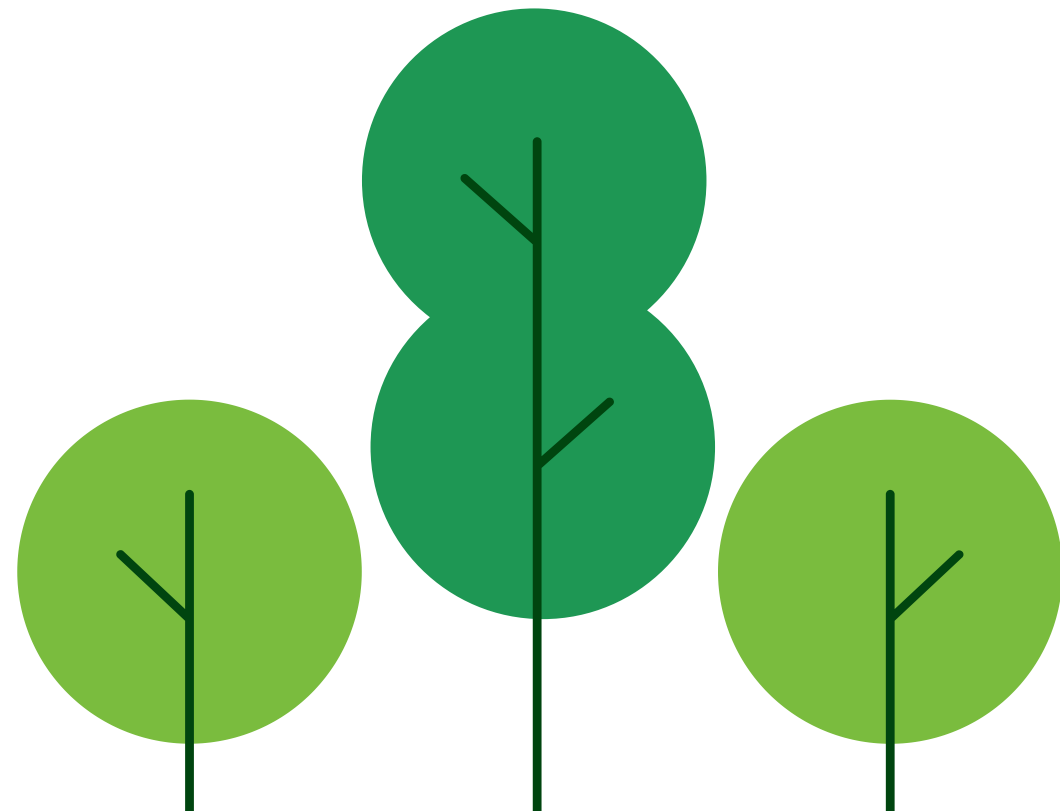
*En las UGELES en convenio con la Fundación Ser Maestro

CONTENIDO DEL PROGRAMA

Módulo	I Fundamentos teóricos e ideación	II Ideación IA del Proyecto STEAM	III Gestión del proyecto de Innovación STEAM	IV Evaluación de proyectos	V Taller de sistematización
Clases teóricas	<ul style="list-style-type: none"> • Enfoque STEAM+H • Enfoque por competencias • Enfoque EIB 	<ul style="list-style-type: none"> • Ideación y formulación del proyecto de innovación STEAM 	<ul style="list-style-type: none"> • Pensamiento complejo • Gestión del proceso pedagógico del proyecto de innovación 	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluación formativa • Evidencias de aprendizaje del proyecto de innovación • Retroalimentación • Instrumentos de evaluación 	<ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje basado en proyectos en el marco de la ODS • Sistematización del proyecto de innovación • Herramientas para la sistematización, aulas, pizarras. • Feria de integración TIC. • Feria de Inteligencia Artificial • Taller en competencias socioemocionales
Talleres	<p>Laboratorio 1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recursos audiovisuales y experiencias exitosas <p>TIC IA 1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Plataformas TICs para la gestión emocional 	<p>Laboratorio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conversatorio con innovadores Internacionales <p>TIC - IA 2</p> <ul style="list-style-type: none"> • Califica IA para la gestión curricular 	<p>TIC - IA 3</p> <ul style="list-style-type: none"> • Omaly- Micro podcast pedagógicos 	<p>TIC IA 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • Omaly- Micro podcast pedagógicos II 	

IMPACTO DEL DIPLOMADO

COMUNIDAD DE DOCENTES
STEAM FORMADOS POR EL
DIPLOMADO INTERNACIONAL
2021-2023



**Los egresados de
nuestros
diplomados,
pueden continuar
con su desarrollo
profesional
asumiendo el
cargo de
mentoras o
mentores.**



INVERSIÓN

	Separe su vacante con 100 soles Vacantes disponibles 30
Opción 1	Una cuota de 850 hasta el 23 de marzo
Opción 2	*3 cuotas <ul style="list-style-type: none">• 1era cuota 24/04: 350• 2da cuota 24/05: 350• 3era cuota 24/06: 350 Total: 1,050 soles



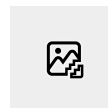
BBVA Continental

Razón Social: Fundación Comunidad de Aprendizaje Ser Maestro
Cuenta ahorros en soles: 0011 0146 0200396930
CCI: 011 146 000200396930 86



918 142 543

INFORMES E INSCRIPCIONES:



+51 918 142 543



sermaestroperu@gmail.com



@fundaciónsermaestro