

V DIPLOMADO INTERNACIONAL

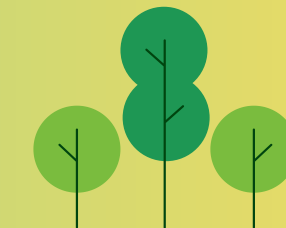
GESTIÓN DE PROYECTOS DE INNOVACIÓN PEDAGÓGICA

STEAM +H / INTELIGENCIA ARTIFICIAL

**Inicio de clases
de Becarios:
20 de julio**

Beneficio especial para docentes de las siguientes UGELs:
Abancay, Huancarama, Arequipa Norte, Arequipa Sur, Antabamba y Caravelí

PRESENTACIÓN



La Fundación Ser Maestro tiene el gusto de presentar el V Diplomado Internacional “Inteligencia Artificial y Gestión de Proyectos de Innovación STEAM+H”.

La fundación tiene como misión brindar mejores condiciones de desarrollo a las comunidades de aprendizaje de los docentes, con prioridad en las escuelas rurales con mayor vulnerabilidad en los países de América Latina. Busca promover y empoderar a los docentes como agentes de cambio, formándolos sostenida y sistemáticamente. En este sentido venimos formando líderes que están impactando positivamente en sus comunidades a través de sus innovaciones pedagógicas y sociales.

Por ello, el presente diplomado tiene como finalidad formar a los directivos y docentes en los enfoques que sustentan la innovación basada en competencias, asegurando su naturaleza y sus implicaciones en la formulación de proyectos de innovación STEAM +H, para el desarrollo de experiencias significativas.

En este contexto, el Diplomado Internacional “Inteligencia Artificial y Gestión de Proyectos de Innovación STEAM+H”, forma parte del Programa STEAM 360°. Este programa parte del desarrollo de competencias digitales en los gestores, directivos y docentes para el uso pertinente de tecnologías educativas que coadyuven a la formulación, gestión y evaluación de proyectos de innovación educativa desde el enfoque STEAM + H y el enfoque Intercultural Bilingüe. Integrando el uso de las tecnologías emergentes de la Inteligencia Artificial y los ecosistemas internacionales validadas pedagógicamente.



MENTIÓN DEL DIPLOMADO

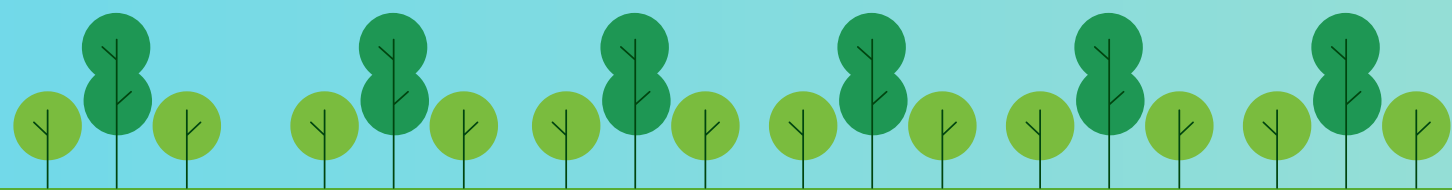
“Especialista en Inteligencia Artificial aplicada a la gestión de proyectos de innovación STEAM +H”

PERFIL DEL EGRESADO

- Dominio teórico del enfoque de competencias para el desarrollo de proyectos de innovación STEAM +H para contribuir a una educación de calidad.
- Dominio práctico de la 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 del docente en relación con sus estudiantes, que aseguren la gestión emocional, autoestima y atención a la diversidad.



ENFOQUES

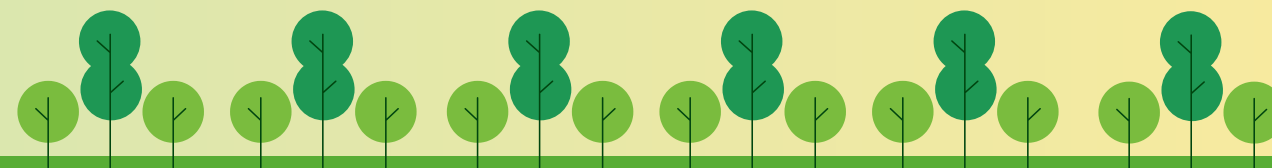


Formar a los docentes para emprender proyectos complejos, que afiancen experiencias de aprendizaje de alta demanda cognitiva, con abordajes que vayan a campos o ámbitos fuera de la escuela.

PEDAGOGÍA COMPLEJA

DESARROLLO HUMANO

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

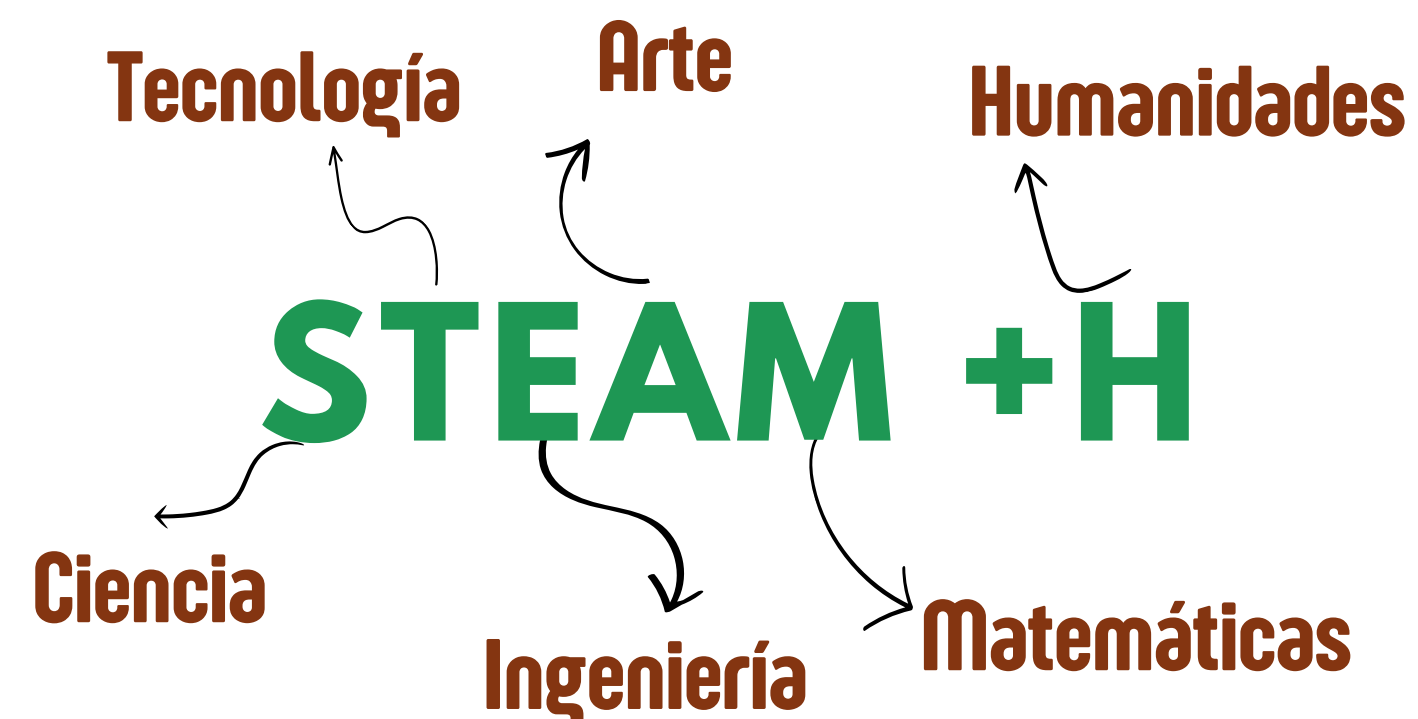


ENFOQUE STEAM+H

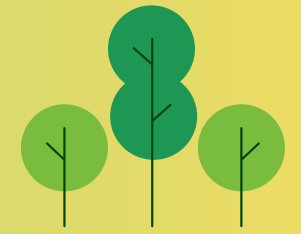
La innovación educativa, es fruto de la experiencia resiliente, es un presentimiento y esfuerzo intencionado y, sobre todo, es persistencia creativa para impactar en el bienestar de los estudiantes. El reto es transformar ese presentimiento en un proyecto, que la idea se desarrolle sin temer a la complejidad, que permita desde la acción, la valoración de nuestra cultura y la generación de soluciones. Abordar proyectos STEAM +H 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.

El enfoque STEAM+H es un conjunto de intenciones para promover, desarrollar y fortalecer la Ciencia, la integración de la Tecnología, la Ingeniería para el aprendizaje espacial, el Arte para la inspiración y la Matemática para la resolución y pensamiento lógico de la experiencia de aprendizaje.

Hemos desarrollado una metodología eficaz, que pretende aportar en este sentido. Queremos incrementar en los estudiantes el número de vocaciones para una carrera STEAM+H, incluyendo el enfoque de género. 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.

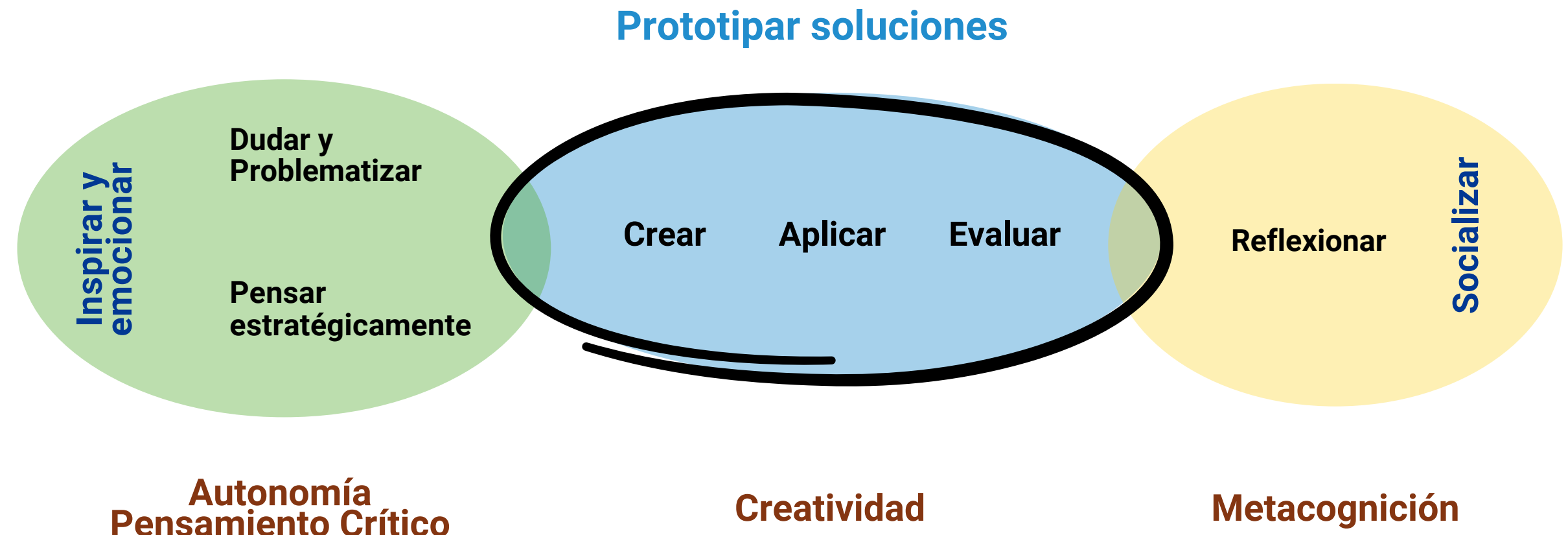


ENFOQUE POR COMPETENCIAS

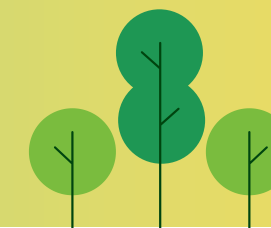


Abordamos de manera estructural el desarrollo de competencias, siguiendo procesos prácticos ejemplificadores y con herramientas sistémicas. Priorizando competencias del futuro, enfatizando el ejercicio de la autonomía, la creatividad, el pensamiento crítico y la metacognición. Para ello formamos al docente para la generación de 8 micro experiencias significativas en su proceso de planificación y gestión pedagógica.

METODOLOGÍA INNO



METODOLOGÍA INNO



Herramienta ágil que promueve el diseño de proyectos de aprendizajes basados 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 como línea transversal 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 adaptada, modificada y mejorada; nos basamos en la política de código abierto.

DESARROLLO PRÁCTICO DE PROYECTOS DE INNOVACIÓN

SESIONES Y MENTORÍAS VIRTUALES



TALLERES PRESENCIALES A NIVEL NACIONAL



*En las UGELES en convenio con la Fundación Ser Maestro

CONEXIONES CON EXPERTOS INTERNACIONALES



UGELES EN CONVENIO
(2020 - 2024)

- 1.DRE MOQUEGUA
- 2.UGEL CHUCUITO
- 3.UGEL DORADO
- 4.UGEL ANGARAES
- 5.UGEL HUARI
- 6.UGEL NAZCA
- 7.UGEL 07 - LIMA
- 8.UGEL ABANCAY
- 9.UGEL ANTABAMBA
- 10.UGEL CASMA
- 11.UGEL HUANCASANCOS
- 12.UGEL SAN ROMAN
- 13.UGEL SANDIA
- 14.UGEL MOHO
- 15.UGEL CRUCERO
- 16.UGEL HUANCAMELICA
- 17.UGEL ENE MANTARO
- 18.UGEL PICHANAKI
- 19.UGEL CHANCHAMAYO
- 20.UGEL AREQUIPA NORTE
- 21.UGEL AREQUIPA SUR
- 22.UGEL MAYNAS
- 23.UGEL AIJA
- 24.UGEL SIHUAS
- 25.UGEL HUANCARAMA
- 26.UGEL PISCO
- 27.UGEL GRAU
- 28.UGEL AYMARAES
- 29.UGEL CARABAYA
- 30.DISTRITO DE ACORA

INSTITUCIONES PUBLICAS
Y PRIVADAS
(2020 - 2024)

- SOCIEDAD CIVIL
- 1.ODEC
 - 2.UNESCO PERU (HORIZONTES)
 - 3.ENSEÑA PERU
 - 4.DESCO SUR
- MUNICIPALIDADES
- 1.MUNICIPALIDAD DISTRITAL DE AIJA
 - 2.MUNICIPALIDAD PROVINCIAL DE LIRCAY
 - 3.MUNICIPALIDAD DISTRITAL DE HUAYLLABAMBA
 - 4.MUNICIPALIDAD DISTRITAL DE SAN MARCOS
- EMPRESAS PRIVADAS
- 1.GILAT S.A.
 - 2.SKOOLOWARE S.A
 - 3.ANTAMINA

IMPACTO NACIONAL

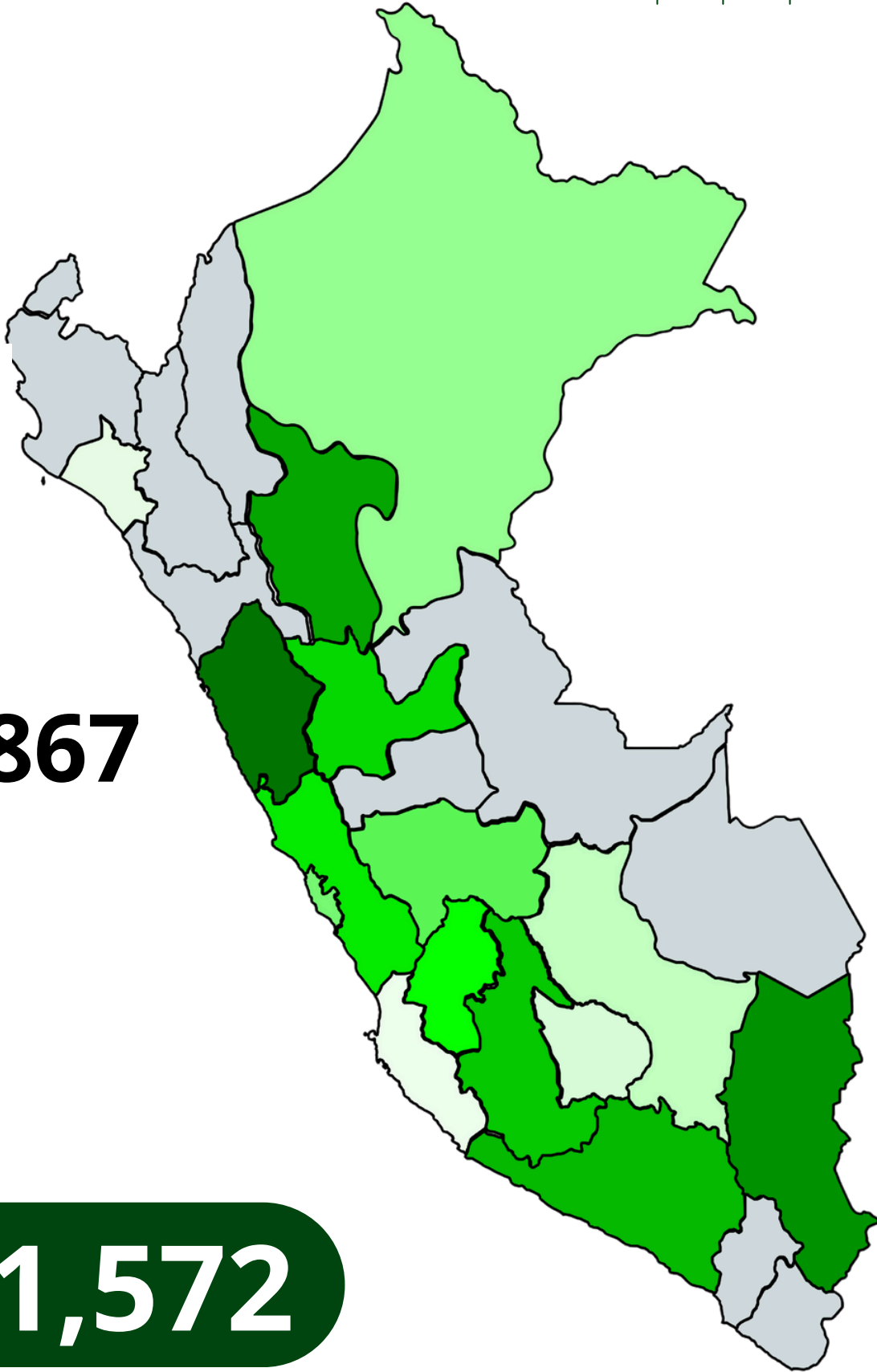
DOCENTES FORMADOS
2021-2023

- 400- San Román y Sandia (Puno)
- 390- Carhuaz, San Marcos y Sihuas (Ancash)
- 280- El Dorado (San Martín)
- 160- Arequipa
- 130- Huancasancos (Ayacucho)
- 90- Huánuco
- 70- Ugel 7 (Lima)
- 60- Angaraes (Huancavelica)
- 60- Chanchamayo (Junín)
- 55- Huacho (Lima Provincias)
- 63- Maynas y Yurimaguas (Loreto)
- 36- Cusco
- 33- Apurímac
- 22- Chiclayo (Lambayeque)
- 18- Ica

1,867

DOCENTES STEAM + H FORMADOS
ENERO - ABRIL 2024

1,572



PLATAFORMAS

NACIONALES E INTERNACIONALES



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



Plataforma para la gestión virtual de sesiones de clase sin conectividad



AMAYLLU



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



Plataforma para el desarrollo del Perfil de Estudiante y atención a la diversidad



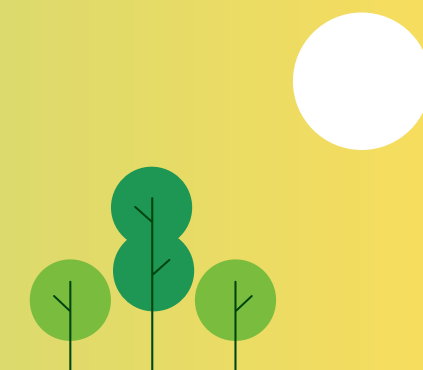
Plataforma de micro podcasting cultural basada en Inteligencia Artificial y Blockchain para compartir y descubrir saberes, conocimientos e historias increíbles en 5 minutos.



Honduras



CONTENIDO DEL DIPLOMADO



INICIO: 6 DE JULIO		SEMANA 1		SEMANA 2		SEMANA 3		SEMANA 4	
MÓDULOS		MALLA CURRICULAR							
MES 1	Módulo 0 Inducción al Diplomado Internacional	Taller Introducción a los proyectos STEAM+H (Presencial ó virtual)	Taller Presentación del diplomado e inducción al campus virtual	Taller Introducción a la IA (virtual)					
	Módulo I Ideación con IA para proyectos STEAM + H	Sesión Priorización de competencias	Taller IA aplicada a la ideación de proyectos STEAM+H	Sesión Prototipo STEAM +H	Taller Herramientas IA para la ideación de proyectos STEAM+H	Mentoría Prototipado de soluciones	Sesión Justificación e identificación del problema u oportunidad	Mentoría Cierre de la formulación de la triangulación STEAM + H	1er Seminario Internacional * Plataforma Joven Salud (Costa Rica) para la gestión socio emocional del niño y adolescente. *Plataforma Califica (Perú) para crear rúbricas pedagógicas.
MES 2	Módulo II Gestión en IA para proyectos STEAM + H	Sesión Desarrollo de la autonomía y pensamiento crítico	Taller IA aplicada a la gestión de proyectos	Sesión Proceso creativo	Taller Herramientas IA para la gestión de proyectos STEAM+H	Mentoría Diseño del proceso de aprendizaje del proyecto	Sesión Metacognición	Mentoría Cierre del diseño del CANVA de gestión	2do Seminario Internacional *Plataforma DIDE (España) para proyectos de inclusión educativa.
MES 3	Módulo III Evaluación formativa de proyectos STEAM + H	Sesión Cartel de evidencias de aprendizaje	Taller IA aplicada a la evaluación de aprendizajes	Sesión Desempeño y rúbricas del proyecto	Taller IA aplicada a la evaluación de proyectos STEAM+H	Mentoría Diseño del cartel de evidencias de aprendizaje	Mentoría Cierre del diseño del proyecto I	Mentoría Cierre del diseño del proyecto II	3er Seminario Internacional *Plataforma Yeira (México) para el aprendizaje gamificado e IA.
MES 4	Módulo IV Elaboración y socialización de proyectos STEAM + H	Mentoría Redacción de proyectos STEAM+H	Mentoría Para el diseño de objetos de aprendizaje	Mentoría Elaboración de la presentación del informe	Concurso Feria de proyectos STEAM + H	Hackathon Presentación de objetos de aprendizaje IA	GRADUACIÓN	FIN: 26 DE OCTUBRE	

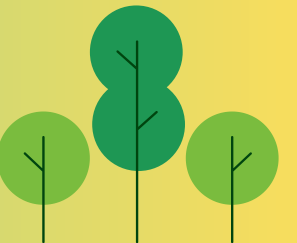
Sesión STEAM +H	
Taller de Inteligencia Artificial	
Seminarios Internacionales	
Mentorías y asesorías	

Certificación:



Lincenciada por la SUNEDU

- ▶ 2 clases sincrónicas semanales, de 2 horas pedagógicas cada sesión.
- ▶ El diplomado cuenta con mentorías especializadas a grupos de docentes para el desarrollo de sus proyectos de innovación.
- ▶ El diplomado cuenta con un total de 24 créditos.
- ▶ Se desarrollan 4 Módulos, 9 Cursos, 8 Talleres IA y 3 Seminarios Internacionales.



DURACIÓN

4 MESSES **(384 HORAS PEDAGÓGICAS)**

REQUISITOS

Los participantes seleccionados por la UGEL deben contar como mínimo con:

- Bachiller
- Título universitario
- Título profesional pedagógico



INTERCAMBIO Y PASANTÍAS INTERNACIONALES

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

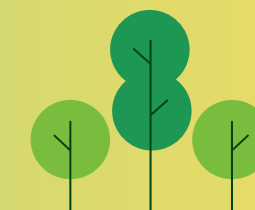
Los egresados de nuestro diplomado cuentan con la oportunidad de participar en pasantías nacionales e internacionales, lo que les permitirá exponer sus proyectos de investigación.

Promovemos el talento peruano hacia el mundo para transformar nuestras escuelas.

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



RECONOCIMIENTOS Y LOGROS



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 Labor en Favor de la Innovación en Zonas Vulnerables

Por la plataforma iberoamericana Virtual Educa.
Noviembre del 2020.

Reconocimiento Internacional a la Trayectoria

Por la Organización Internacional “Eco Training Center de Suecia”.
5 de octubre del 2021.

Ganador del Concurso Latinoamericano

Aceleradora de USA PROPEL por su impacto EdTech en Latinoamérica y su aporte en el cierre de brechas en las zonas rurales.

Noviembre del 2022.

Finalista del Concurso Nacional RURALIA

Aceleradora Ruralia por su contribución en la integración de la tecnología para la mejora de la calidad educativa en escuelas públicas.
junio del 2023.



TESTIMONIOS

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

“ Con la Fundación Ser Maestro, hemos abierto puentes para convenios internacionales de primer nivel. Nos han facilitado el intercambio de proyectos STEAM + H 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.

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



JAIME MONTES GARCÍA
CEO FUNDACIÓN SER MAESTRO



CIRO LAZO
DECANO DE LA FACULTAD DE EDUCACIÓN
UNHEVAL



PILAR OLORTEGUI
ESPECIALISTA DE UGEL BOLOGNESI
ANCASH - PERÚ

“ 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.



FELIPE PRADO
SWARMOB -
INNOVADOR GLOBAL TPRIZE
CHILE

“ 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 los 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. Veo en ellos una visión de formar a los ciudadanos del mundo desde temprana edad, utilizando la educación como herramienta poderosa de libertad para transformar el mundo para el bien.



ARTURO CORAL
INNOVADOR STANFORD UNIVERSITY
HERO STARTUP - USA

“ Ser Maestro nos ha inspirado y sobre todo acompañado, para que nuestra UGEL sea hoy por hoy, cuna de innovadores del sur. Somos ganadores de Buenas Practicas en Gestión de UGEL y hemos obtenido otros reconocimientos nacionales e internacionales.



ALINA GOMEZ CHARAJA
DIRECTORA AGP DE LA UGEL
CHUCUITO - PUNO

“ Ser Maestro nos ha permitido movilizar recursos para formar en STEAM+H a docentes desde un enfoque territorial y cofinanciado con las municipalidades.



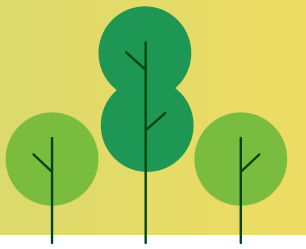
MARCO MATOS
DIRECTOR DE LA UGEL
ANGARAES - HUANCAMELICA

“ Gracias a la Fundación Ser Maestro hemos consolidado nuestras comunidades de docentes e integramos las escuelas rurales con las comunidades, en el marco de nuestro proyecto Escuelas Dialogantes.



MARIA P. TELLO
DIRECTORA DE LA UGEL
EL DORADO - SAN MARTIN

INVERSIÓN



	Separe su vacante: Matrícula S/. 100 soles
Opción 1 Pago único	Una sola cuota de S/. 1,100 soles hasta el 6 de julio (incluye matrícula)
Opción 2 Pago en 3 cuotas	3 cuotas • Matrícula 06 de julio: S/. 100 soles • 1° cuota, 06 de julio: S/. 400 soles • 2° cuota, 06 de setiembre: S/. 400 soles • 3° cuota, 26 de octubre: S/. 400 soles Total: S/. 1,300 soles
Opción 3 Beca por Convenio con la Fundación Ser Maestro	Para los docentes de las siguientes UGELs • UGEL Antabamba • UGEL Aymaraes • UGEL Huancarama • UGEL Abancay • UGEL Arequipa Norte • UGEL Arequipa Sur • UGEL Caravelí • Docentes y estudiantes de 2da especialidad de la UNHEVAL • Costo único Beca : S/. 350 soles • Matrícula: S/. 100 soles

MODALIDADES DE PAGO



BBVA Continental

Cuenta: N°0011-0146 0200396930
CCI: 011 - 146 000200396930 – 86
Fundación Comunidad de Aprendizaje Ser Maestro



Banco
de la Nación
el banco de todos

Banco de la Nación:
Cuenta: 04-034-429621



918 142 543

INFORMES E INSCRIPCIONES:



+51 900 829 907



asistente@sermaestro.org



@fundaciónsermaestro



Contactos



www.sermaestro.org



asistente@sermaestro.org



(51) 918-142-543

