

País en Foco:  
Argentina, República  
Dominicana & Uruguay

## Primeras Jornadas Virtuales de Educación STEAM

El 5, 6 y 7 de agosto, el Equipo del Proyecto RIED, compuesto por miembros de Argentina, República Dominicana y Uruguay, llevó a cabo un evento virtual a gran escala para educadores con decenas de ponentes sobre educación STEAM. El objetivo de este evento fue **compartir perspectivas y enfoques pedagógicos sobre la importancia de la educación STEAM para abordar los desafíos actuales y futuros en contextos de aprendizaje colaborativo e inclusivo.**



Algunos miembros del equipo.

El Equipo de Proyecto, que lleva dos años de colaboración con la RIED, consiste en las siguientes instituciones:

- Programa Provincial de Formación Docente Continua, FORMAR, del Ministerio de Educación de Tucumán, República Argentina;
- Fundación Cruzada Patagónica de Neuquén, República Argentina;
- Universidad Autónoma de Santo Domingo, Recinto Santiago, de la República Dominicana,
- Ministerio de Educación y Cultura y la Dirección General de Educación Secundaria de ANEP de la República Oriental del Uruguay.

1,182

educadores participaron en el evento de tres días.



OEA | RIED  
RED INTERAMERICANA DE EDUCACIÓN DOCENTE

# “PRIMERAS JORNADAS VIRTUALES DE EDUCACIÓN STEAM”

MINISTERIO DE EDUCACIÓN



GOBIERNO DE TUCUMÁN



FORMAR  
PROGRAMA DE FORMACIÓN DOCENTE CONTINUA, UNIVERSAL Y GRATUITA

FUNDACION CRUZADA PATAGONICA



Universidad Autónoma de Santo Domingo  
PRIMADA DE AMERICA / fundada el 28 de octubre de 1538



Ministerio de Educación y Cultura



ANEP

DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA

# Agenda de Actividades

JUEVES 5 DE AGOSTO DE 2021	
HORARIO (Argentina/ Uruguay)	ACTIVIDAD
10 a 10:50 h	Mesa Panel de Apertura: Rebecca Vieyra, Alison Owens, Equipo Proyecto 2021, AR/AR/RD/UY
11:00 a 11:50	Conferencia "Simulaciones Interactivas PhET" para el aprendizaje STEM": Diana Lopez Tavares
15:00 a 15:50 h	Conferencia "Clase Invertida": Mariano Avalos.
16:00 a 16:50 h	Mesa Panel "Educación para la Igualdad" : Ana Eugenia López, Natalia Paola Maidana Brazeiro y Elizabeth Zorrilla García.
17 a 17:50 h	Conferencia "Pensamiento computacional a través del lenguaje de programación Scratch": Lamec Antonio Fabián Vasquez.

VIERNES 6 DE AGOSTO DE 2021	
HORARIO (Argentina/ Uruguay)	ACTIVIDAD
10 a 10:50 h	Conferencia "Biografías como Estrategia Didáctica": Laura Muñoz Russo y Estela María Castelli.
11:15 a 11:50 h	Conferencia "Científicas de acá. Historias que cambian la historia": Valeria Edelsztein.
12 a 12:50 h	Conferencia "Aprendizaje por Indagación": Rosa María Almonte Batista y Gladys Raquel Nuñez Lazala.
15:00 a 15:50 h	Conferencia "Aprendizaje Basado en Proyectos y STEAM": Gustavo Riestra.
16:00 a 16:50 h	Conferencia "El Arte en la Ciencia y la Ciencia en el Arte": Luis Ángel Alcolea.



Dar clic en el manual para ver un recurso de aprendizaje por indagación de la OEA que se destacó durante el evento.

SÁBADO 7 DE AGOSTO DE 2021	
HORARIO (Argentina/ Uruguay)	ACTIVIDAD
10 a 10:50 h	Conferencia "Pensamiento Computacional": Emiliano Pereiro, Victor Koleszar y Ana Laura Pérez.
11:00 a 11:50 h	Conferencia "Robótica Educativa": Alexandra Suárez Alonso, Santiago Hernández y Alicia Ferrando.
12:00 a 12:30 h	Cierre de las Jornadas. Evaluación.



Ver las sesiones en línea.

En la temática de **Educación, igualdad y Género**, se hicieron varias presentaciones de cada país sobre la importancia de la igualdad y el tratamiento equitativo de las personas, los derechos humanos, los estereotipos que existen sobre las disciplinas de STEAM, y la importancia de ofrecer oportunidades de aprendizaje que maximicen el potencial en cada estudiante.



En la temática de **Recursos y Prácticas Pedagógicas**, se presentaron varias herramientas y metodologías, tales como el uso de Simuladores Interactivos PhET, clase invertida, biografías como estrategia didáctica, Scratch, aprendizaje por indagación, aprendizaje basado en proyectos, arte y ciencia, pensamiento computacional, y robótica, entre otros.

Manteniendo en mente los desafíos globales, se usó la perspectiva STEAM para considerar como hacer más relevante la enseñanza en el aula a la vida real.

