Guía de conceptualización de una experiencia STEAM

Este ejercicio busca que usted articule, de forma estructurada, el diseño de una experiencia STEAM a partir de su propio contexto educativo. Para orientar ese proceso, la tabla que sigue organiza cuatro dimensiones de reflexión en una secuencia progresiva. Cada dimensión incluye preguntas guía que van desde el diagnóstico del contexto hasta la planificación operativa, con el objetivo de que las decisiones de diseño se construyan sobre las anteriores.

1. Contexto y diagnóstico

Objetivo de la sección. Que el docente haga un mapeo honesto de su realidad antes de tomar decisiones de diseño.

- ¿Qué características de sus estudiantes considera relevantes para el diseño de la experiencia? Piense en edad, tamaño del grupo, conocimientos previos, intereses observados y dinámicas de trabajo en equipo.
- ¿Qué necesidades, retos o tensiones de su contexto educativo considera pertinente abordar a través de esta experiencia?
- ¿Qué restricciones institucionales o curriculares podrían condicionar el diseño? Piense en tiempos de clase disponibles, normativas internas, acceso a espacios o aprobaciones necesarias.

2. Intencionalidad pedagógica

Objetivo de la sección. Que el docente explicite qué espera que ocurra como resultado de la experiencia, tanto en términos de aprendizaje como de alineación curricular.

- ¿Qué aprendizajes o habilidades específicas espera promover en sus estudiantes?
- ¿Con qué componentes del currículo se articula esta experiencia?
- ¿Existe algún objetivo actitudinal o socioemocional que también busque favorecer?

3. Tema articulador y enganche

Objetivo de la sección. Que el docente identifique un tema que conecte la experiencia con el mundo de sus estudiantes y con sus propios intereses.

- ¿Qué temática le resulta significativa a usted como docente y podría funcionar como eje de la experiencia?
- ¿Por qué esa temática sería relevante o motivadora para sus estudiantes?

LIVEWORKSHEETS

- ¿De qué manera esa temática permite integrar más de una disciplina STEAM?

4. Diseño de la experiencia

Objetivo de la sección. Que el docente defina qué van a hacer los estudiantes, en qué secuencia y con qué nivel de autonomía.

- ¿Qué actividades o desafíos concretos realizarán los estudiantes durante la experiencia?
- ¿Qué van a crear, construir o producir los estudiantes como resultado tangible?
- ¿Cómo se organizará el trabajo? Piense en si será individual, en equipos, con roles definidos o con dinámicas de cocreación.
- ¿Qué secuencia de momentos o fases tendrá la experiencia?

5. Recursos y logística

Objetivo de la sección. Que el docente contraste su diseño con los recursos disponibles y defina un horizonte temporal realista.

- ¿Con qué recursos materiales, tecnológicos y espaciales cuenta actualmente?
- ¿Necesita apoyo humano adicional para la ejecución? Piense en monitores, colegas, personal técnico o familias.
- ¿En cuántas sesiones y en qué plazo proyecta ejecutar la experiencia?

6. Valoración y cierre

Objetivo de la sección. Que el docente anticipe cómo observará los resultados y cómo cerrará la experiencia de manera significativa.

- ¿Cómo sabrá si los aprendizajes o habilidades esperados se promovieron efectivamente?
- ¿Habrá algún momento de socialización, exhibición o presentación del trabajo de los estudiantes?
- ¿Qué mecanismo de reflexión usará para recoger la experiencia vivida por los estudiantes y por usted como docente?

LIVEWORKSHEETS