



DIPLOMADO INTERNACIONAL

# TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS Y GESTIÓN DE PROYECTOS DE INNOVACIÓN **STEAM + H**

Licenciado por la SUNEDU

# 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.*

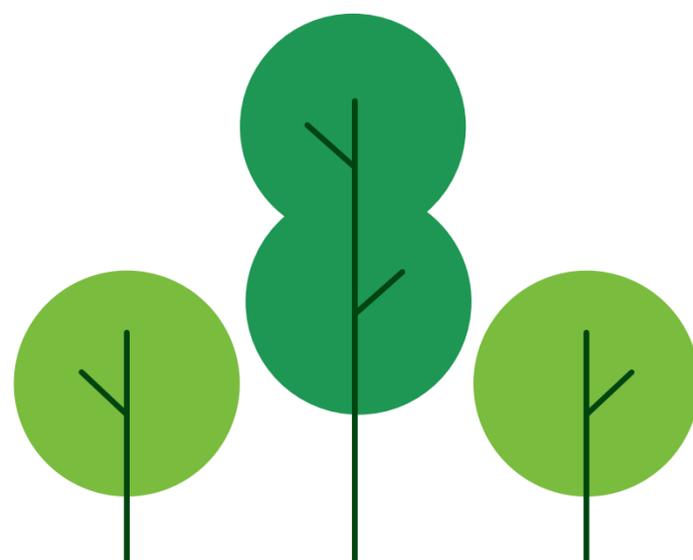
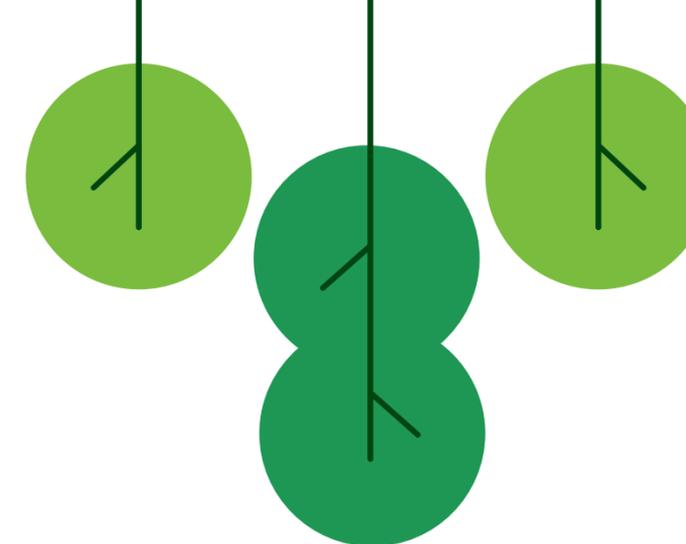


# CIRO LAZO

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.



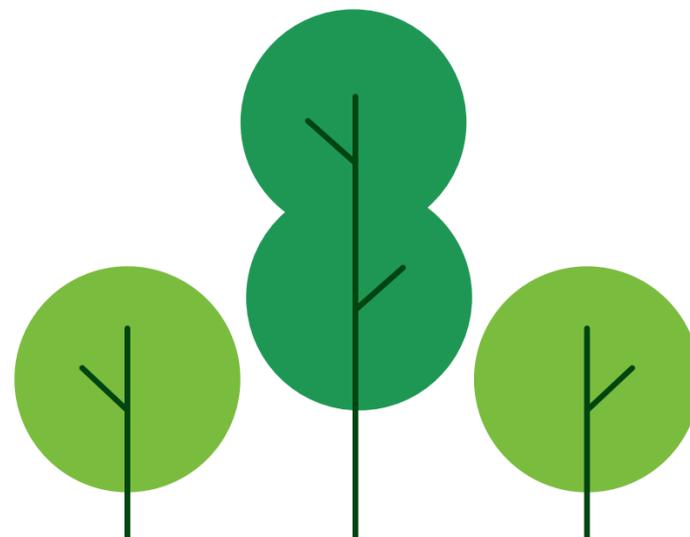
### **Reconocimiento internacional a la labor en favor de la innovación en zonas vulnerables**

Por la plataforma iberoamericana Virtual Educa.  
Noviembre 2020



### **Ganador Concurso latinoamericano**

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



# 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

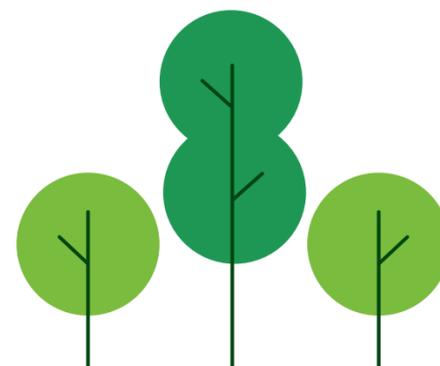
# “Especialista en tecnologías educativas y gestión de proyectos de innovación **STEAM +H**”

## 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 vinculados al proceso de enseñanza aprendizaje.
- Dominio de estrategias que aseguren la gestión la gestión emocional del docente en relación a sus estudiantes.

## 3 CERTIFICACIONES PARA EL DOCENTE

- Especialista en Proyectos de Innovación STEAM +H
- Gestor de plataformas TICs
- Facilitador educativo en competencias socioemocionales





# 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 en la educación 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

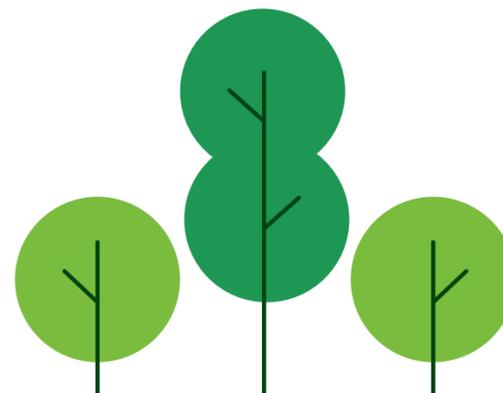
**INICIO** 24 DE JUNIO  
**FIN** 25 DE OCTUBRE  
**DURACIÓN**

**5** MESES (384H  
PEDAGOGICAS)

## 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.



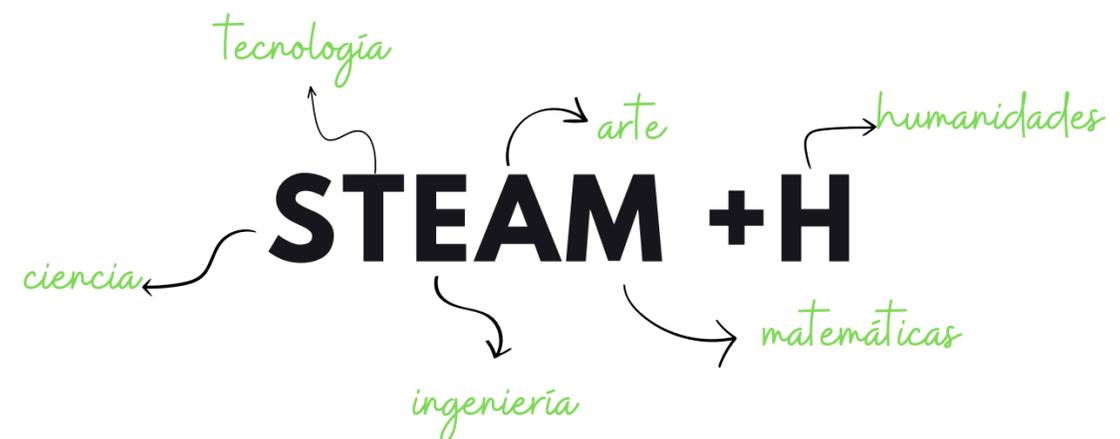
En los años 90 la National Science Foundation en Estados Unidos se comienza a usar el acrónimo STEM. La finalidad era promover el interés de los estudiantes por las carreras relacionadas en la Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemática; sus primeras letras unidas en inglés dan origen al acrónimo. En 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



### TALLERES PRESENCIALES DE FORMULACIÓN



### MENTORÍAS PERSONALIZADAS



\*En las UGELES en convenio con la Fundación Ser Maestro



# CONTENIDO DEL PROGRAMA

Módulo	I Fundamentos teóricos e ideación	II Taller de diseño e Innovación	III Gestión del proyecto de Innovación STEAM	IV Evaluación de proyectos	V Taller de sistematización
Clases teóricas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Enfoque STEAM+H</li> <li>• Enfoque por competencias</li> <li>• Enfoque EIB</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conversatorio con innovadores nacionales</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pensamiento complejo</li> <li>• Gestión del proceso pedagógico del proyecto de innovación</li> <li>• Laboratorio en gestión de proyecto</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Evaluación formativa</li> <li>• Evidencias de aprendizaje del proyecto de innovación</li> <li>• Retroalimentación</li> <li>• Instrumentos de evaluación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprendizaje basado en proyectos en el marco de la ODS</li> <li>• Sistematización del proyecto de innovación</li> <li>• Herramientas para la sistematización, aulas, pizarras.</li> <li>• Feria de integración TIC.</li> <li>• Feria de Inteligencia Artificial</li> <li>• Taller en competencias socioemocionales</li> </ul>
Talleres	<p><b>Steam</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ideación y prototipado de proyecto de innovación STEAM</li> </ul> <p><b>Socioemocional I</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocimiento interno triple A: Afecto, acción y aprendizaje</li> </ul>	<p><b>Innovación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseño del proyecto de innovación STEAM</li> <li>• Laboratorio en diseño de proyecto</li> </ul> <p><b>TIC</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Taller IA</li> <li>• <b>Swarmob</b>- Plataforma para proyectos ABP</li> </ul> <p><b>Socioemocional II</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Estrategias socioemocionales</li> </ul>	<p><b>TIC</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Omaly</b>- Micro podcast pedagógicos</li> <li>• Inteligencia Artificial 2</li> <li>• <b>Skalo</b></li> </ul> <p><b>Socioemocional III</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Circuitos saludables de expresión</li> </ul>	<p><b>Taller de evaluación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Evaluación de proyectos STEAM</li> </ul> <p><b>TIC</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• IA3</li> <li>• <b>Omaly</b>- Micro podcast pedagógicos II</li> </ul> <p><b>Socioemocional IV</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Teorías y recursos de fortalecimiento interpersonal</li> </ul>	

# PLANA DOCENTE

## FELIPE PRADO



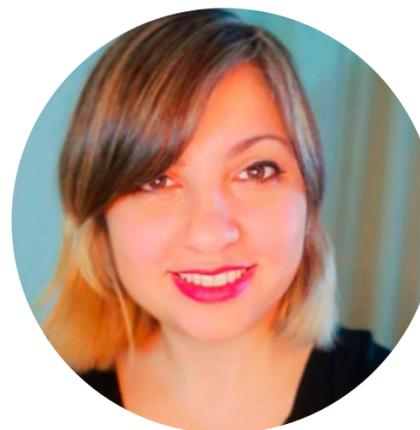
Psicólogo educacional de la Pontificia Universidad Católica de Chile, co-fundador de la plataforma Swarmob, dedicado a empoderar a estudiantes y docentes para colaborar en red por la sostenibilidad global a través del Aprendizaje Basado en Proyectos. Ha liderado la construcción de redes regionales de colaboración pública, privada y de la sociedad civil, para la innovación e investigación educativa en 21 países de Latinoamérica junto a SUMMA -un laboratorio de innovación educativa para América Latina y el Caribe-, así como redes de innovación y co-construcción de conocimiento entre escuelas de 11 países de Latinoamérica junto a Microsoft Educación. Ha acompañado a equipos directivos y docentes en la gestión del cambio de cultura escolar en Chile, junto a Grupo Educativo.

## LUISA VÉLEZ



Emprendedora social con experiencia en finanzas corporativas y un MBA de la Universidad de Duke. Es fundadora por segunda vez y creadora de oportunidades para mujeres en tecnología. Luisa cofundó una organización sin fines de lucro “Fundación Cero a Tres” hace 10 años en Bogotá, Colombia para apoyar a niños con necesidades de desarrollo con intervención temprana. También fundó Skalo, una startup EdTech para facilitar el manejo de la inclusión y diversidad del aprendizaje en un aula de clases.

## SOLANGE RODRIGUEZ SOIFER



Co-Founder de Whisfy, Directora de Startup Grind Buenos Aires, mentora de emprendedores en Google for Startups y la ONU, coach, productora audiovisual, docente universitaria, investigadora, su especialidad es la educación para emprendedores, storytelling, desarrollo personal y transformación digital. Investigadora de la Universidad de Palermo, Coordinadora Centro de Aprendizaje de la Universidad Tecnológica Nacional, Argentina.

# PLANA DOCENTE

## VANESSA MORÁN MORÁN



Directora Ejecutiva. Magíster en Intervención Multidisciplinar en la Diversidad en Contextos Educativos por la Universidad de Vigo - España. Becada por PRONABEC. Profesional de Educación secundaria en Ciencias Sociales, filosofía y religión. Con diplomatura en Especialización en Gestión de la Formación y la Capacitación por la PUCP, Diplomatura en Estudio en Mentoría para la Inducción Docente por la PUCP y con diplomado en tutoría y psicología educativa por la UNE. Con formación en competencias digitales y habilidades socioemocionales.

## ANNA GONZÁLES



Anna González ha estado colaborando desde el año 2016 en Inoma A.C. en la implementación y capacitación del sistema de videojuegos educativos TAK-TAK-TAK, que se enfoca en reducir la brecha digital y promover el estudio de STEAM en niños y niñas de enseñanza básica. Anna es una traductora y profesora de idiomas con más de 15 años de experiencia. Estudió Literatura Alemana en la Universidad Nacional Autónoma de México.

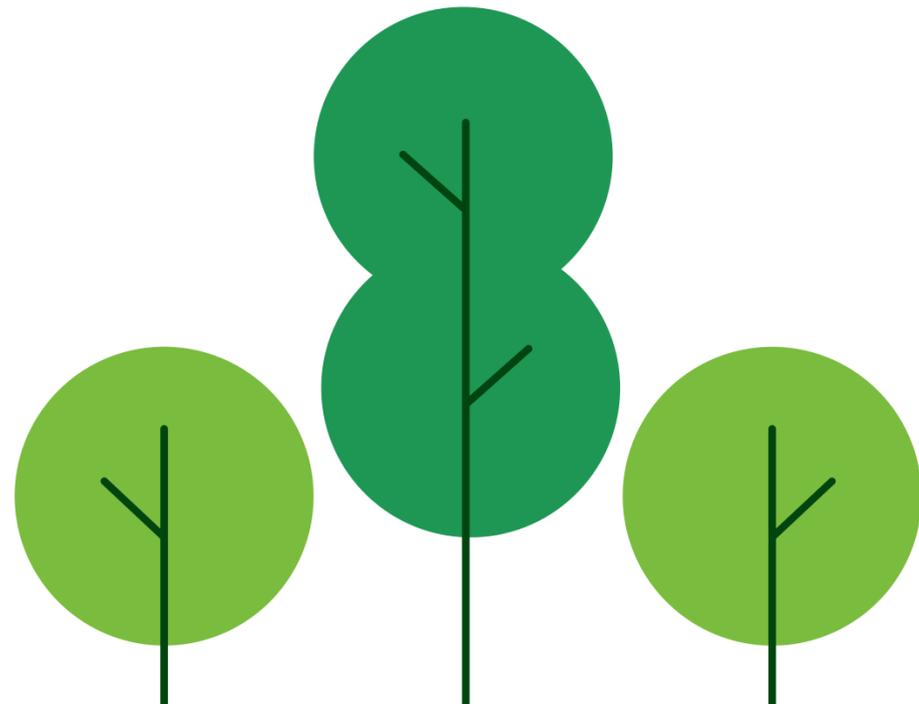
## JAIME MONTES GARCÍA



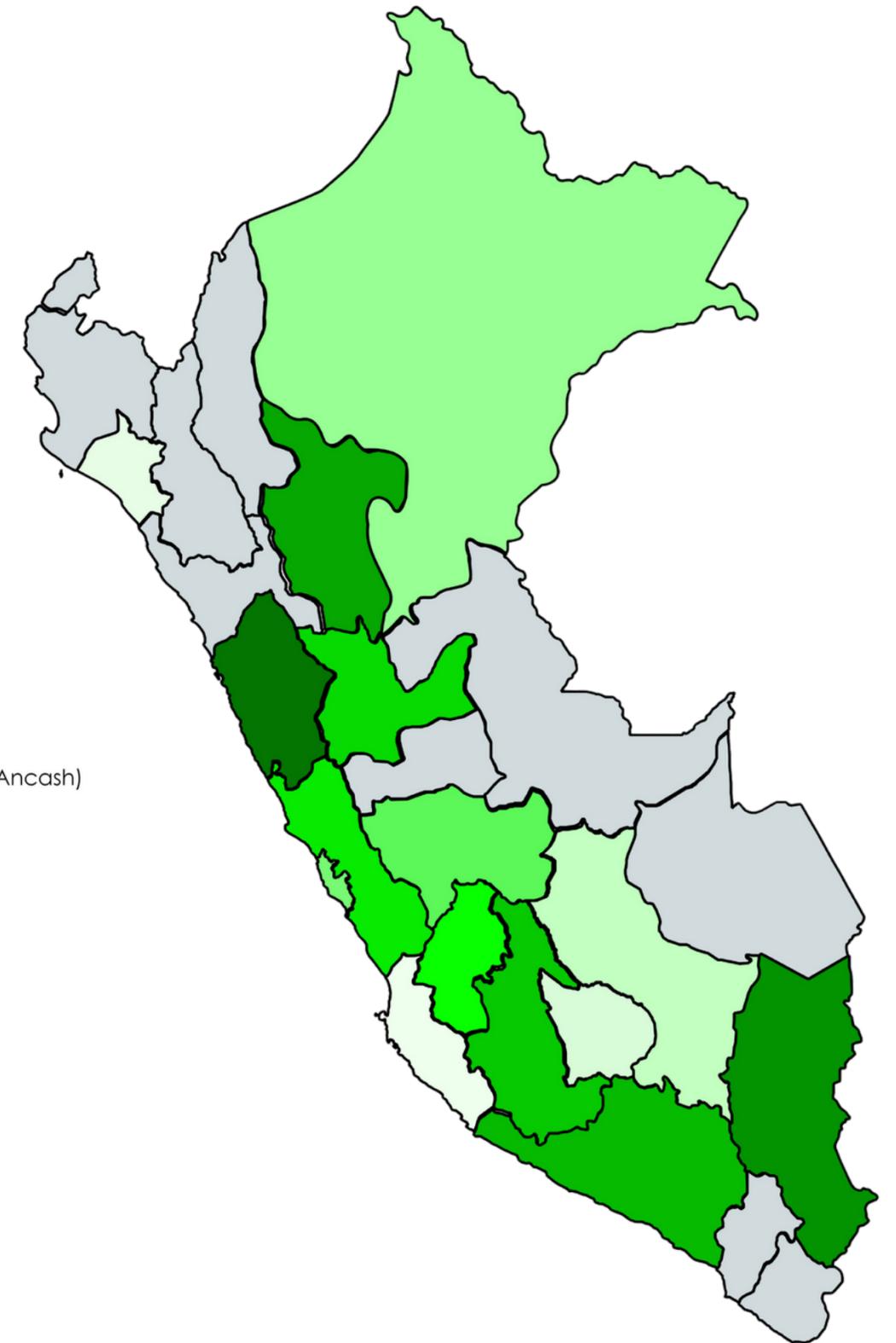
CEO fundador de la Fundación Ser Maestro. Profesional en docencia en innovación y emprendimiento por la Universidad Salamanca de España. Miembro del equipo de innovadores del Instituto Tecnológico de Monterrey de México y la Universidad los Andes de Colombia (2020 - 2022). Ganador del "Concurso Mundial de Innovación" organizado por Instituto Tecnológico de Massachusetts y el Instituto Tecnológico de Monterrey de México. Ha sido reconocido por su labor en favor de la innovación en zonas vulnerables por la plataforma iberoamericana Virtual Educa. Ex Presidente del Fondo de Desarrollo de la Educación Peruana - FONDEP.

# IMPACTO DEL DIPLOMADO

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



- 400- San Román y Sandía (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



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



# INVERSIÓN

RUBRO	UNIDAD DE MEDIDA
Opción 1	Una cuota de 600 hasta el 24/06 + 50 de matrícula Total: 650
Opción 2	*3 cuotas • 1era cuota 24/06: 350 (Incluye matrícula) • 2da cuota 24/07: 250 • 3era cuota 24/09: 250 Total: 850 soles



**BBVA** Continental

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



918142543

## INFORMES E INSCRIPCIONES:



+51 918 142 543



sermaestroperu@gmail.com



@fundaciónsermaestro