

**TOP 10**

Fuente: Scimago Institutions Rankings



**USMP**  
UNIVERSIDAD DE  
SAN MARTÍN DE PORRES

Instituto  
para la Calidad  
de la Educación

Ama lo que haces, aprende cómo.



# STEAM

"Potenciando la educación con pensamiento crítico, creatividad e interdisciplinariedad"



**INICIO:**

02 de agosto



**MODALIDAD:**

A Distancia



**DURACIÓN:**

2 meses

Solicitar más información:



epueducacion@usmp.pe



+51 942 779 526

CURSO  
**STEAM**

El curso STEAM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemáticas) se presenta como una estrategia educativa integral que permite desarrollar competencias interdisciplinarias en los estudiantes, preparándolos para enfrentar los desafíos del mundo actual.

A través del diseño, implementación y evaluación de proyectos pedagógicos STEAM, se busca fortalecer las capacidades docentes para promover el aprendizaje activo, el trabajo interdisciplinario y la innovación educativa. Asimismo, se pretende fomentar una cultura institucional orientada al desarrollo de competencias clave para el siglo XXI, alineada con los estándares internacionales de calidad educativa.





**USMP**  
UNIVERSIDAD DE  
SAN MARTÍN DE PORRES

Instituto  
para la Calidad  
de la Educación



## Dirigido a:

Docentes de educación básica, pregrado y posgrado, así como todo profesional interesado a nivel nacional e internacional.



## Objetivos:

1. Desarrollar en los participantes, competencias para diseñar, implementar y evaluar experiencias pedagógicas interdisciplinarias basadas en el enfoque STEAM.
2. Potenciar el aprendizaje significativo, la creatividad y la resolución de problemas en diversos contextos educativos.



## Perfil del Egresado:

- Entiende los fundamentos de STEAM y su relevancia en la enseñanza del siglo 21.
- Diseña, implementa y evalúa proyectos pedagógicos basados en STEAM para diversos niveles educativos.



Impulsa la  
creatividad, la  
ciencia y la  
innovación  
desde el aula.





## Módulo 1: Introducción a STEAM

### Unidad 1: Introducción a STEAM

- STEM y STEAM.
- Interdisciplinariedad.
- Ejemplos de la antigüedad (Grecia y Renacimiento).
- Ejemplos de aplicación STEAM en la actualidad
- Actividad 1.

### Unidad 2: Ciencia y Matemáticas

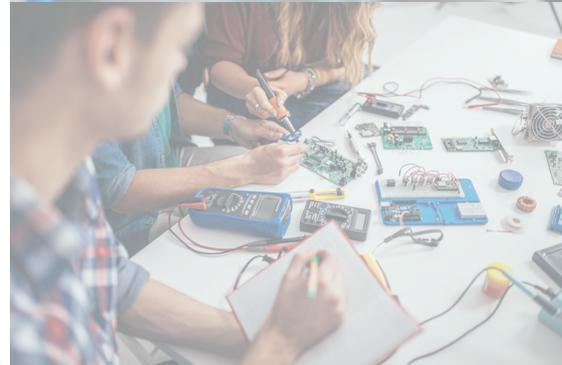
- Conceptos generales.
- Constructivismo y construccionismo.
- Aplicación del constructivismo y el construccionismo en Ciencia y Matemáticas.
- Actividad 2.

### Unidad 3: Tecnología e Ingeniería

- Conceptos generales.
- Espiral del aprendizaje creativo (resnick).
- Aplicación de la espiral de aprendizaje creativo en Tecnología e Ingeniería.
- Actividad 3.

### Unidad 4: Arte

- Artes clásicas.
- Artes liberales.
- Creatividad e innovación.
- Importancia del arte y su integración en proyectos interdisciplinarios.
- Ejemplos.
- Actividad 4.



## Módulo 2: Proyectos STEAM

### Unidad 1: Diseño de proyectos

- Conceptos de proyecto.
- Proyecto STEAM.
- Diseño de un proyecto STEAM, componentes y competencias.
- Identificación de temas relevantes para proyectos STEAM en diferentes niveles educativos.
- Actividad 1

### Unidad 2: Planificación

- Identificación de requerimientos.
- Identificación de recursos disponibles.
- Viabilidad del proyecto STEAM.
- Propósito del proyecto STEAM.
- Priorización y agilidad para rediseñar la propuesta de proyecto STEAM.
- Actividad 2.

### Unidad 3: Ejecución

- Métodos para realizar pruebas.
- Presentación del prototipo a usuarios y/o beneficiarios.
- Retroalimentación.
- Actividad 3.

### Unidad 4: Evaluación y retroalimentación

- Métodos de evaluación.
- Retroalimentación positiva a los estudiantes.
- Reflexión sobre logros y áreas de mejora.
- Actividad 4





**USMP**  
UNIVERSIDAD DE  
SAN MARTÍN DE PORRES

Instituto  
para la Calidad  
de la Educación

## Información General

**INICIO:** 02 de agosto de 2025

**FIN:** 20 de setiembre de 2025

**HORARIO:** sábado, 09:00 a.m. a 01:45 p.m.

**DURACIÓN:** 2 meses

**MODALIDAD:** A distancia



## Certificación

Se otorgará un certificado digital a nombre del Instituto para la Calidad de la Educación de la Universidad de San Martín de Porres a aquellos participantes que obtengan una nota final aprobatoria, es decir, igual o superior a 11. En caso contrario, se emitirá una constancia de participación.



## Inversión

**Total: S/. 1400**

Matrícula: S/. 300

Cuota por cada módulo: S/. 550

**\*Incluye certificado**

# ¡REGISTRATE!

REGISTER NOW





Instituto  
para la Calidad  
de la Educación

**WhatsApp del ICED** : +51942779526

**Correo electrónico** : [epueducacion@usmp.pe](mailto:epueducacion@usmp.pe)

**Vísite nuestra web** : [usmp.edu.pe/iced](http://usmp.edu.pe/iced)

**Síguenos en Facebook** : <https://www.facebook.com/usmp.iced>