

MICROCERTIFICADO

STEAM

El microcertificado 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.



Curso 1: Introducción a STEAM

Módulo 1: Introducción a STEAM

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

Módulo 2: Ciencia y Matemáticas

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

Módulo 3: Tecnología e Ingeniería

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

Módulo 4: Arte

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



Curso 2: Proyectos STEAM

Módulo 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

Módulo 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.

Módulo 3: Ejecución

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

Módulo 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





USMP
UNIVERSIDAD DE
SAN MARTÍN DE PORRES

Instituto
para la Calidad
de la Educación

Información General

INICIO: 05 de julio de 2025

FIN: 23 de agosto 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/. 1 500

Matrícula: S/. 300

Cuota por cada módulo: S/. 600

¡REGISTRATE!

REGISTER NOW





Instituto
para la Calidad
de la Educación

Solicitar más información:

✉ epueducacion@usmp.pe

☎ +51 942 779 526