



Lleva tu enseñanza al próximo nivel



contacto@innovasteam.cl

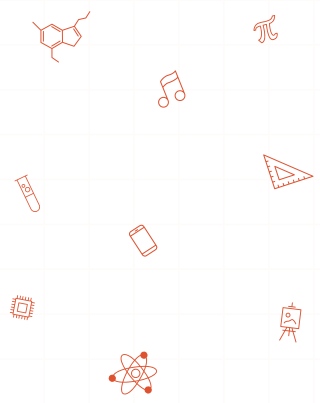


+56 9 7889 1526



innovasteam_lab





Conoce sobre nosotros

Somos un equipo interdisciplinario conformado por investigadores en ciencias cognitivas, profesores de innovación didáctica, desarrolladores tecnológicos y diseñadoras digitales, que en conjunto creamos proyectos interdisciplinarios desde la "Educación STEAM+G" (Ciencias, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemáticas) con enfoque generativo.

Así mismo, generamos asesoría en campos de innovación pedagógica y digital, utilizando metodologías activas como el aprendizaje basado en proyectos, design thinking y aprendizaje basado en la investigación. A su vez, formamos en el desarrollo de competencias digitales ligadas a tecnologías de Modelado y fabricación 3D, Biomateriales, Realidad Aumentada, Realidad Virtual, Robótica e Inteligencia Artificial.



**Modelado y
fabricación 3D**



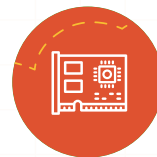
Biomateriales



**Realidad
Aumentada**



**Realidad
Virtual**



Robótica

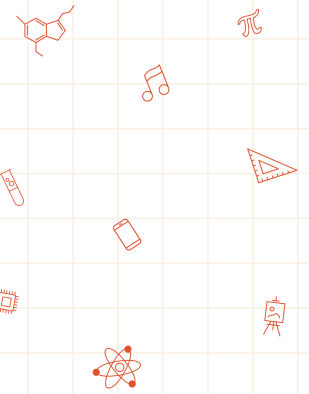


**Inteligencia
Artificial**

¿Qué es STEAM+G?

Enfoque educativo interdisciplinario que integra Ciencias, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemáticas, a través de metodologías activas como el aprendizaje basado en proyectos y el diseño de pensamiento para crear culturas creativas y colaborativas enfocadas en generar soluciones innovadoras o expresar ideas de formas diversas utilizando tecnologías digitales y no digitales. STEAM generativo alude al enfoque de circulación del valor de la naturaleza, cultura y personas, a través del codiseño de proyectos y productos tecnológicos basados en la sostenibilidad, justicia social, inclusión y patrimonio cultural.

(Eglash et al. 2020; Aguayo et al, 2023; Videla et al. en prensa).



STEAM

S Science

T Technology

E Engineering

A Arts

M Mathematics



¿Por qué trabajar con nosotros?

Somos especialistas con **10 años de experiencia** en formación pedagógica en establecimientos de educación básica y media, así como en la formación universitaria de cientos de estudiantes de pedagogía en diferentes casas de estudio.

Nuestros mentores y facilitadores poseen sólidos conocimientos teóricos y prácticos que han logrado **validar en proyectos locales de innovación educativa y en revistas científicas de impacto, a través de la participación y co-creación de iniciativas STEAM+G** con distintas comunidades educativas de la IV Región de Chile.

Contamos con profesionales que les apasiona crear colaborativamente situaciones didácticas que incorporen distintos tipos de estrategias y tecnologías digitales y no digitales que contribuyen a potenciar la enseñanza y hacer más significativo el aprendizaje con experiencias concretas y demostrables basadas en el aprender haciendo entre todos. Formamos considerando lo que ocurre desde el cerebro, cuerpo y entorno adoptando un **enfoque cognitivo-didáctico enmarcado en la Cognición 4E (embodied/enacted/embedded/extended)**.



IMAGINAR



CREAR



APLICAR



REFLEXIONAR



Programa dirigido a:

*Comunidad educativa
en los ciclos de
educación parvularia,
básica y media.*



Estructura de la formación



Competencias de
innovación
pedagógica STEAM+G



Competencias de
innovación digital



Monitoreo y seguimiento
de habilidades STEAM+G

Estructura de la formación



Innovación pedagógica

- Fundamentos del diseño STEAM+G.
- Metodologías activas (Aprendizaje Basado en Proyectos y Design Thinking).
- Habilidades del Siglo 21 (cognitivas y afectivas).
- Trabajo colaborativo e interdisciplinario desde el currículo.
- Diseño de proyectos STEAM+G con enfoque universal.
- Modelo TPACK.



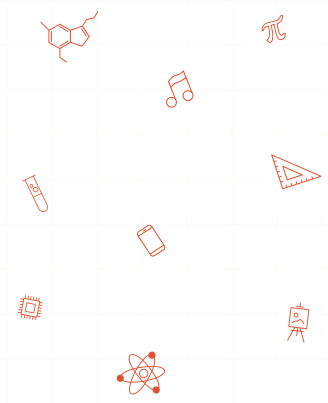
Innovación digital

- Tecnologías creativas de modelado y fabricación 3D.
- Tecnologías electrónicas con LittleBits y Arduinos.
- Lego y programación en bloque con SCRATCH.
- Inteligencia Artificial generativa y predictiva: Machine Learning for Kids / Teachable Machine / Chat GPT.
- TUI (Interfaz de usuario tangible).
- Tecnologías inmersivas AR/VR.
- Biomateriales.

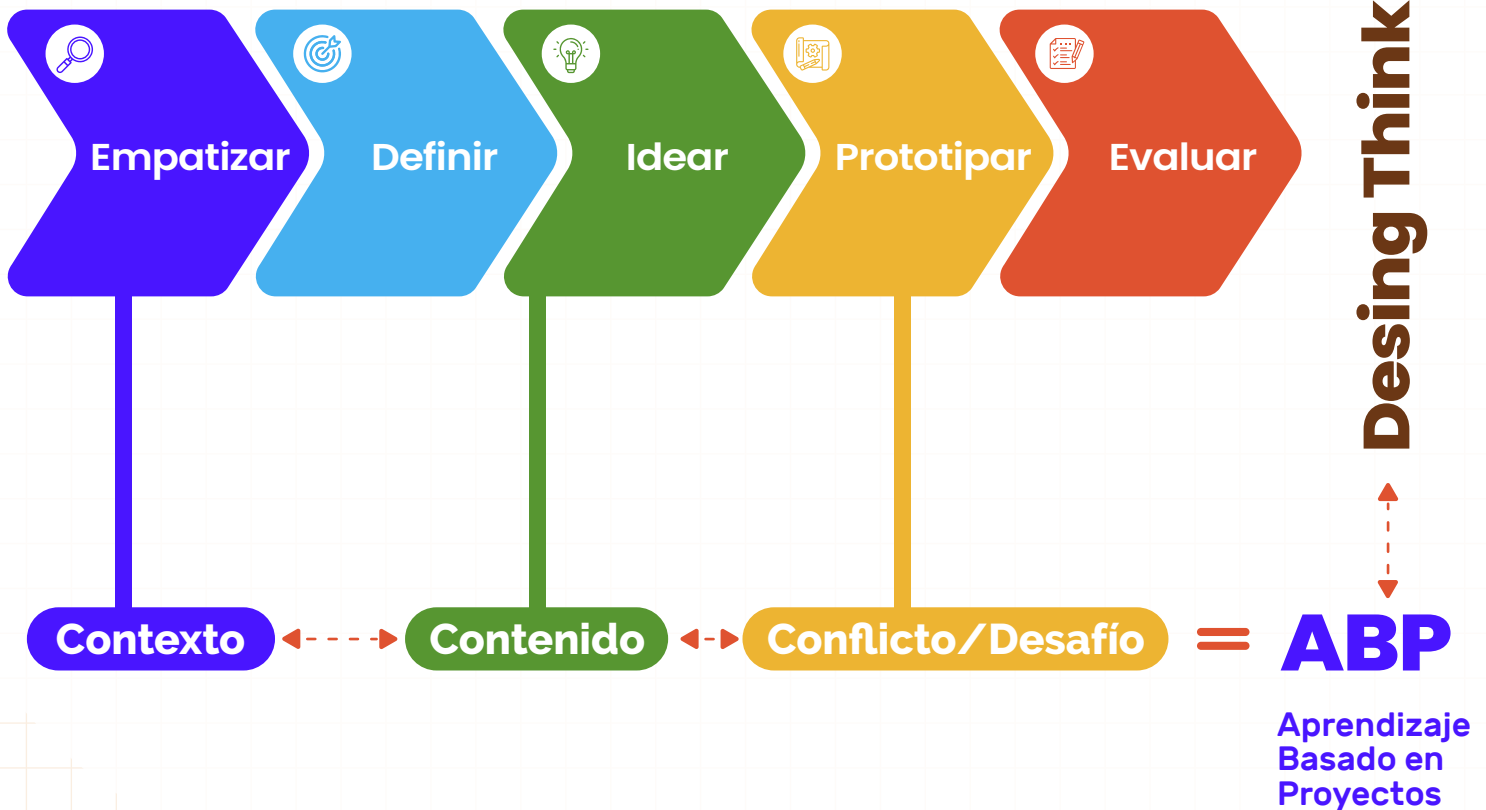
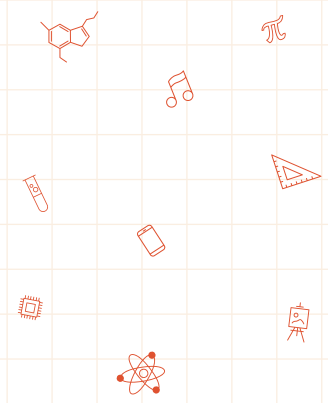


Implementación y evaluación

- Diseño de proyectos STEAM+G en educación preescolar, básica y media en base al trabajo interdisciplinario.
- Implementación de proyectos por ciclo en base a metodologías activas.
- Evaluación de proyectos STEAM+G en base al logro académico, TPACK, motivación, habilidades socioemocionales y del Siglo 21.



Metodologías de formación



Nuestra experiencia en formación docente

Lideramos formación de docentes de Liceos Técnicos Profesionales de Coquimbo y Valparaíso a través de la red futuro técnico y Fundación Chile el año 2022.



Generamos espacios **colaborativos y creativos** de formación que comprometen la motivación e interés de los docentes.

Nuestros Expertos

Equipo de trabajo



Director de Innova STEAM Lab e investigador de la Facultad de Educación de la Universidad Santo Tomás. Es diseñador didáctico de entornos sociomateriales y tecnológicos con enfoque STEAM y 4E Cognition. Es profesor, licenciado en educación y posee estudios de magíster en Chile y doctorado en España que lo han llevado a transitar interdisciplinariamente en los campos de las matemáticas, psicología educacional, neurociencias, estudios latinoamericanos, filosofía de las ciencias cognitivas e innovación pedagógica digital.

Sus últimos trabajos profundizan la *comprensión de la creatividad y cognición con tecnologías "maker" e "Inmersivas" aplicadas a problemáticas de sostenibilidad e inclusión.* Actualmente es coordinador de la mesa temática de *"Educación Tecnológica"* en el marco *"Desafíos futuros de la educación chilena"* junto al Congreso del Futuro. Últimamente su trabajo y el de su equipo consiste en integrar la programación con Scratch y Minecraft en contextos educativos informales con enfoque responsable y de justicia social, así como incorporar la IA y el Metaverso al currículo científico-humanista y técnico profesional desde la Educación STEAM.



Ingeniero en Computación graduado de la Universidad de La Serena, su trayectoria profesional se ha centrado en el campo del desarrollo de software, con un enfoque particular en el sector educativo. Su especialización en tecnologías inmersivas le ha permitido contribuir significativamente al desarrollo de software educativo innovador, fusionando conocimientos técnicos con pedagogía moderna. Además de su labor en el desarrollo de software, ha dedicado una parte considerable de su carrera a la educación y formación de otros.

Ha organizado y dirigido una variedad de talleres, capacitaciones y seminarios, tanto para docentes como para estudiantes, con el objetivo de *transmitir sus conocimientos y experiencias en la integración de tecnologías emergentes en la educación.* En estos espacios, destaca su habilidad para enseñar el uso práctico de tecnologías emergentes como la *realidad virtual (VR), realidad aumentada (AR), impresión 3D, electrónica e inteligencia artificial (IA),* demostrando cómo estas pueden ser aplicadas eficazmente para enriquecer los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Equipo de trabajo



**May Britt
Aros**

Gestión de la educación inclusiva

Profesora en Educación Diferencial especialista en Aprendizaje y Desarrollo (ULS). Magister en Educación, mención gestión inclusiva. Se ha perfeccionado en mediación pedagógica y desarrollo cognitivo. Especialista en audición y lenguaje. Académica de la Universidad Católica del Norte, sede Coquimbo. Área de investigación inclusión educativa, codocencia y didáctica para la diversidad.



**Marcelo
Chávez**

Desarrollador IA y Electrónica

Analista y programador de sistemas con amplia experiencia en el desarrollo tecnológico y la innovación. Actualmente, desempeña el rol de Encargado de taller FABLAB FIULS en la Universidad de La Serena, abarca el trabajo con placas de desarrollo como Arduino y Raspberry Pi, así como la creación de prototipos utilizando tecnologías de Fabricación aditiva y sustractiva. Además, cuenta con habilidades avanzadas en electrónica y la integración de inteligencia artificial en diversos contextos.



**Paulina
Valdivia**

Innovación Científica Sostenible

Asesora de Innovación Científica Sostenible de Innova STEAM Lab. *Licenciada en Educación, Profesora de Química y Ciencias Naturales*, posee una formación creativa con mención en Biomateriales, y un diplomado en Filosofía de la Ciencia con mención en Filosofía de las Ciencias Cognitivas.

Actualmente, es *becaria del programa Marie Skłodowska-Curie de la AIEA, cursando una Maestría en Tecnología Nuclear, en la Universidad Tecnológica Metropolitana*. Su compromiso se enfoca en promover la educación STEAM y fomentar el pensamiento crítico en el aula. Su principal objetivo es inspirar a las mentes jóvenes para que exploren el mundo de la ciencia.

Equipo de trabajo



Profesor de Estado en Historia y Geografía, Licenciado en Educación de la Universidad de La Serena, MBA de la Executive Business School, Universidad Mayor. Profesor, historiador, fundador de Neuro Juegos, presidente de Cultrucción Caleta Los Hornos, administrador del restaurant Brisa Marina, miembro de Innova STEAM +G Lab y vicepresidente del C.O.S.O.C. (Consejo de la Sociedad Civil) de la comuna de La Higuera.

Ha publicado y participado en jornadas, seminarios, conversatorios, congresos y revistas de divulgación Histórica y científica *abordando el desarrollo histórico de Caleta Los Hornos, el origen de las Caletas de la Comuna de La Higuera y su relación a los ciclos económicos del Cobre, Hierro y Loco*, además de reconstruir la historia de los poblados interiores de La Higuera.



Diseñadora gráfica con trayectoria profesional centrado en el desarrollo de diseños para páginas web, aplicaciones móviles, así como en la formulación de estrategias de marketing digital, el manejo eficiente de redes sociales y la creación de identidades corporativas.

En los últimos años, ha ampliado su espectro profesional incursionando en el campo de la *impresión 3D y la creación de biomateriales*. Esta expansión ha enriquecido su repertorio, abarcando desde el *diseño de interfaces de usuario* para plataformas digitales hasta la realización de proyectos artesanales, donde ha experimentado con diseños en madera y la utilización de biomateriales en manualidades. Además, ha contribuido activamente en la organización de ferias y congresos, colaborando constantemente con equipos multidisciplinarios.



Lleva tu enseñanza
al próximo nivel



contacto@innovasteam.cl



+56 9 7889 1526



[innovasteam_lab](https://www.instagram.com/innovasteam_lab)



[Innova STEAM Lab](https://www.facebook.com/Innova-STEAM-Lab)



[innovasteam.lab](https://www.tiktok.com/innovasteam.lab)