



Taller o curso

## Metodología STEAM en el aula EFL

### Modalidad:

- Presencial
- Mixto
- En línea (sincrónico y/o asincrónico)

### Dirigido a:

Docentes de Inglés

### Duración:

25 horas

### Población destinada:

Docentes PRONI

### Objetivo general:

Adquirir los conocimientos, habilidades y recursos para apoyar la implementación de manera efectiva de la metodología STEAM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemáticas) en el aula de inglés, fomentando un entorno de aprendizaje atractivo e integral.

### Objetivos específicos:

1. Comprender los principios fundamentales y los beneficios del enfoque STEAM en la educación.
2. Desarrollar habilidades prácticas para diseñar e implementar planes de lección basados en STEAM que se alineen con los objetivos del EFL.
3. Mejorar la capacidad de integrar la ciencia, la tecnología, la ingeniería, las artes y las matemáticas en la enseñanza del inglés.
4. Fomentar el pensamiento crítico, la creatividad y la resolución de problemas entre los estudiantes a través de actividades STEAM.
5. Utilizar métodos de evaluación apropiados para valorar el progreso del estudiante en el aprendizaje basado en STEAM.

### Introducción / Justificación:

Integrar la metodología STEAM en el aula de EFL ofrece un enfoque holístico a la educación que se alinea con los principios de la Nueva Escuela Mexicana. Aborda la necesidad de estrategias de enseñanza innovadoras que involucren a los estudiantes en experiencias de aprendizaje significativas, preparándolos para un mundo en rápido cambio. Este curso apoya a los docentes PRONI en la creación de un ambiente de aula dinámico donde los estudiantes puedan desarrollar habilidades lingüísticas junto con las competencias críticas del siglo XXI.

### Temas de la capacitación:

1. Introducción a STEAM en EFL
  - Panorama general de la educación STEAM
  - Beneficios de STEAM en el aprendizaje de idiomas
  - Principios clave de la metodología STEAM

## Temas de la capacitación:

## Material:

## Evaluación:

## Actividades:

## Metodología:

## Aprendizajes esperados:

## Requerimientos especiales:

2. Integración de la ciencia en EFL
  - Diseño de actividades lingüísticas basadas en la ciencia
  - Experimentos prácticos y desarrollo de vocabulario
  - Incorporación de la investigación científica en las lecciones
3. Tecnología en el aula de EFL
  - Utilización de herramientas y recursos digitales
  - Codificación y robótica para el aprendizaje de idiomas
  - Mejora de las lecciones con multimedia
4. Conceptos de ingeniería en el aprendizaje de idiomas
  - Aprendizaje basado en proyectos y resolución de problemas
  - Actividades de construcción y edificación
  - Explorando principios de ingeniería a través del inglés
5. Integración de artes y matemáticas
  - Artes creativas y desarrollo del lenguaje
  - Actividades lingüísticas basadas en matemáticas
  - Proyectos interdisciplinarios y aprendizaje colaborativo



Con acceso a Internet



Proyector y pantalla



Plataformas digitales



Participación en discusiones y actividades



Planeación didáctica



Retroalimentación de compañeros



Presentación y evaluación del proyecto final



Sesiones presenciales



remotas sincrónicas



asincrónicas

Exposición

Discusiones en grupo

Colaboración y retroalimentación entre pares

Uso de herramientas digitales y multimedia

- Diseñar e implementar planes de lección basados en STEAM para estudiantes de EFL.
- Apoyar la mejora de los resultados de los estudiantes tanto en competencia lingüística como en habilidades relacionadas con STEAM.
- Incrementar la confianza del docente en el uso de métodos de enseñanza interdisciplinarios.

Software para trabajo sincrónico en línea (Zoom, Meet, Teams)

## Perfil del capacitador o tallerista

### Evidencias:

- Amplia experiencia en la enseñanza de EFL.
  - Amplia experiencia en la formación de docentes.
  - Conocimiento profundo de los objetivos y el marco de PRONI.
  - Dominio de herramientas digitales para la educación.
  - Habilidades sólidas de facilitación y gestión de talleres.
  - Capacidad para proporcionar retroalimentación constructiva y apoyar el desarrollo de los maestros.
- 
- Reporte de actividades (facilitador)
  - Portafolio de evidencias (cada participante)

