



TERRITORIOS STEM +

ETAPA

2

ARTICULACIÓN CON EJES ESTRATÉGICOS STEM+



Instrumento 12 Ruleta de Ideación STEM+ en el Territorio



La educación
es de todos

Mineducación



¿En qué consiste la herramienta?

La ruleta de ideación consiste en una actividad grupal para incentivar la imaginación y la formulación de oportunidades. De manera que puedan hacerse preguntas hipotéticas sobre el territorio en función de la implementación del enfoque STEM+. El juego de la ruleta es una forma de estimular el cerebro creativo por sus colores, la atención y la expectativa inicial que genera. Se entrega la imagen con el código QR que lleva al recurso digital.

¿Cómo se utiliza la herramienta?

El equipo gestor deberá buscar la mejor información posible de los planes de desarrollo de su territorio y tener a la mano las gráficas, infografías, imágenes, resúmenes que les permitan identificar los ejes, líneas o retos estratégicos de su territorio. El objetivo de esta actividad es invitar a los participantes a pensar, qué tal si el enfoque STEM+ en nuestro territorio estuviera orientado a...(i) turismo; (ii) sostenibilidad; (iii) Desarrollo Integral rural (por ejemplo). Se propone elegir dos o tres para hacer el ejercicio de ideación alrededor de la pregunta: ¿Qué tal si fuéramos STEM+ TURISMO? ¿Qué tal si fuéramos STEM+ SOSTENIBILIDAD?... O cualquiera asociado a los ejes estratégicos...

De acuerdo donde caiga la ruleta se jugará con las preguntas del tipo.... Qué podríamos....Aquí algunos ejemplos.

Ruleta de Ideación STEM+ en el Territorio



• Si fuéramos STEM TURISMO... ¿ Qué tipo de EXPERIENCIAS STEM podríamos diseñar?

Ejemplo de respuestas:

- a) Planes de turismo ecológico con los estudiantes para que aprendan ciencias a medida que conocen los sitios turísticos.
- b) Turismo a través de plataformas virtuales o herramientas como Google Earth
- c) Creación de nuevas formas de turismo para el Valle del Cauca, ejemplo, turismo rural. (Pensamiento de diseño y creatividad)

• Si fuéramos STEM TURISMO...¿ Qué tipo de ALIANZAS podríamos formar para conseguir escenarios para el aprendizaje diferentes al colegio?

Ejemplo de respuestas:

Museos, sitios turísticos del Valle, fincas, plazas

• Si fuéramos STEM TURISMO...¿ Qué tipo de COMPETENCIAS STEM podríamos desarrollar en los niños, niñas y jóvenes?

Ejemplo de respuestas:

- a) Pensamiento Creativo con propuestas nuevas de los niños para el turismo de la región

b) Pensamiento computacional con desarrollo de APPS de turismo con ayuda de estudiantes universitarios.

c) Resolución de problemas con retos sobre el turismo en la región.

• Si fuéramos STEM TURISMO...¿ Cómo COMUNICARÍAMOS los resultados?

Ejemplo de respuestas:

- a) Guías turísticas impresas y digitales
- b) Documental con las propuestas de los niños y niñas
- c) Catálogos de fauna y flora del territorio

• Si fuéramos STEM TURISMO...¿Qué INDICADORES de monitoreo y evaluación deberíamos establecer?

- a) Jóvenes que optan por carreras relacionadas con el turismo
- b) Clusters de turismo en el territorio
- c) Empresas de desarrollo de software con experiencia en turismo que ayudan a niños, niñas y jóvenes del territorio

Los resultados del ejercicio les van a ayudar a comprender mejor las implicaciones de la implementación del enfoque, además de identificar con cuál eje estratégico se sienten más preparados para comenzar la implementación pues cuentan con más claridades o más apoyos para desarrollarlo.

En el siguiente enlace pueden encontrar y adaptar la ruleta:



NOTAS

