



Plan Nacional de Desarrollo e Inversión Pública
Área estratégica: Educación para el desarrollo sostenible y la convivencia

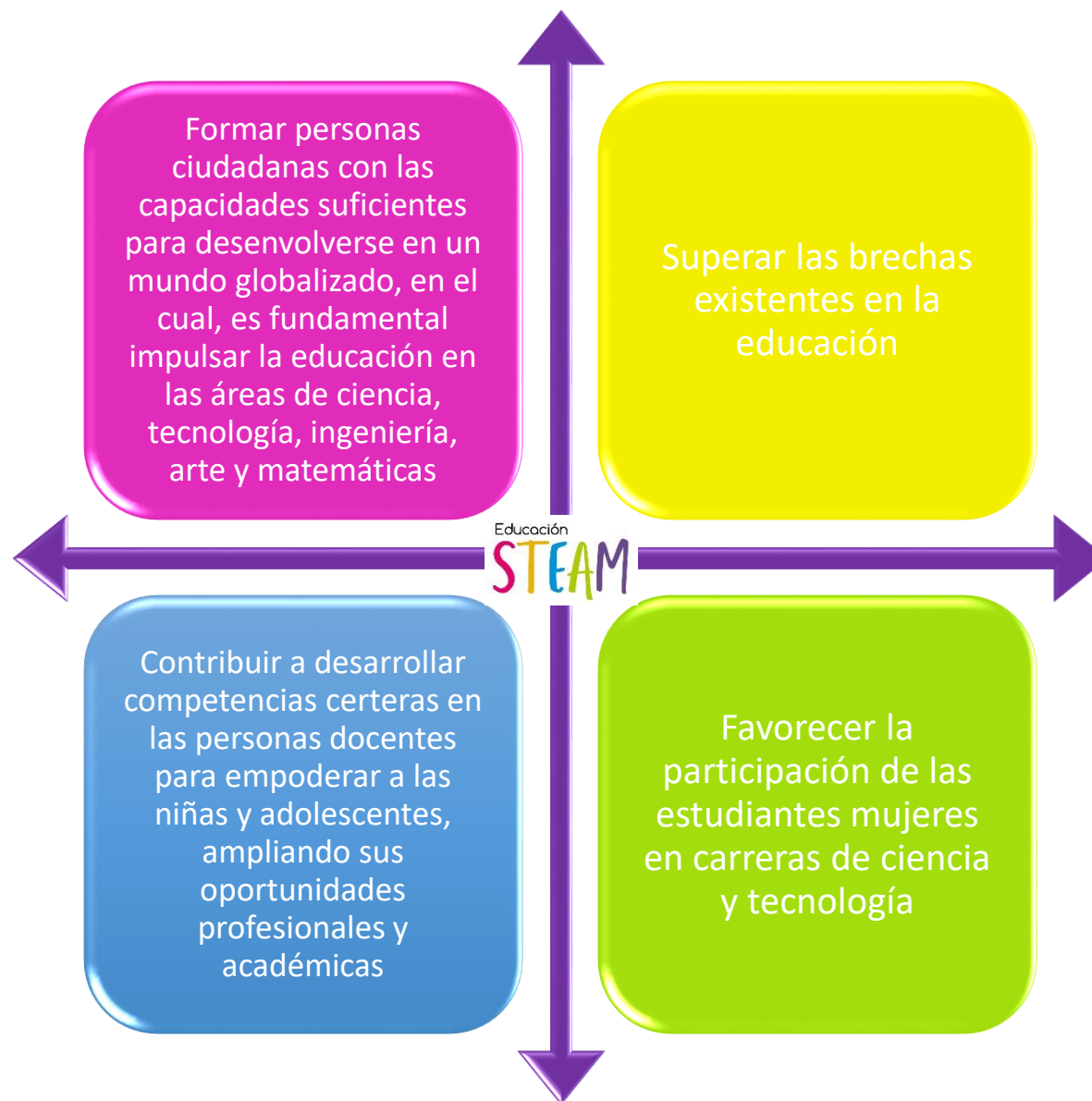
Estrategia de Educación STEAM

OBJETIVO GENERAL

Estrategia de Educación STEAM

Promover en los centros educativos el desarrollo de habilidades y competencias del siglo XXI en el estudiantado, desde un enfoque de género, para que exploren y valoren las áreas STEAM en sus proyectos vocacionales





PILARES

Estrategia de Educación ^{Educación} STEAM

**Transformación
Curricular**

**Disminución
de la brecha
de género en
ciencia y
tecnología**

**Trabajo
colaborativo**

**Autoeficacia
Vocacional**



Objetivo específico N° 1

Desarrollar acciones dentro del sistema educativo que permita la incorporación de las áreas STEAM con perspectiva de género.

1 Involucrar profesionales de las áreas STEAM en las acciones que se realizan en los centros educativos.

2 Promover la formación y actualización del personal docente y técnico docente.

3 Fortalecer la articulación en los diferentes ámbitos del sistema educativo.

4 Generar acciones para que el personal docente y técnico docente incorpore las áreas STEAM con perspectiva de género.

Objetivo específico N° 2

Propiciar experiencias pedagógicas que permitan la exploración y fortalecimiento individual y grupal de intereses, aptitudes, habilidades para la vida y socioemocionales en la población estudiantil.

5 Impulsar en la familia un aporte libre de estereotipos en el desarrollo vocacional de la persona estudiante.

6 Potenciar el trabajo colaborativo entre el personal docente y administrativo con el profesional en Orientación.

7 Fomentar acciones afirmativas para inspirar vocaciones en áreas STEAM entre las estudiantes mujeres.

8 Brindar espacios a las personas estudiantes para la expresión de sus ideas y propuestas en la temática de STEAM con perspectiva de género.

Objetivo específico N° 3

Incrementar la divulgación e información de las opciones educativas, laborales u ocupacionales con mayor proyección laboral dirigido a la población estudiantil

9 Desarrollo de material pedagógico digital e impreso que permita implementar y sistematizar la estrategia STEAM para ampliar su rango de acción.

10 Informar de las oportunidades que ofrecen las profesiones STEAM.



¡Gracias!

Trasformación curricular, una apuesta por la calidad educativa.