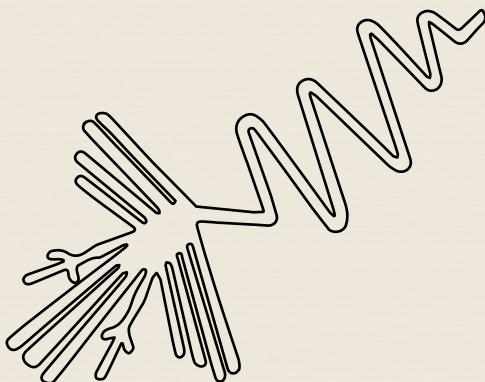




"Innovar en educación es sembrar ideas que abren mentes, despiertan futuros y construyen un legado que trasciende el tiempo."

Alfredo Chamochumbi García de la Arena



Hacer realidad un sueño educativo



La plataforma de material educativo propuesta requiere constituir un área o unidad de desarrollo, con el propósito de diseñar y crear materiales didácticos e incorporarlos en las actividades cotidianas de la formación escolar, en forma de kits didácticos con el enfoque STEAM-H, la innovación se fundamentaría integrando un equipo de trabajo multidisciplinario de todas las áreas académicas, involucrando a los directivos, docentes, alumnos, PPFF y personal especializado. Todo de una manera muy desafiante y entretenida.

Elaborado por:

Alfredo Chamochumbi García de la Arena

Consultor de proyectos



<https://www.linkedin.com/in/iachamo/>

STEAM-H

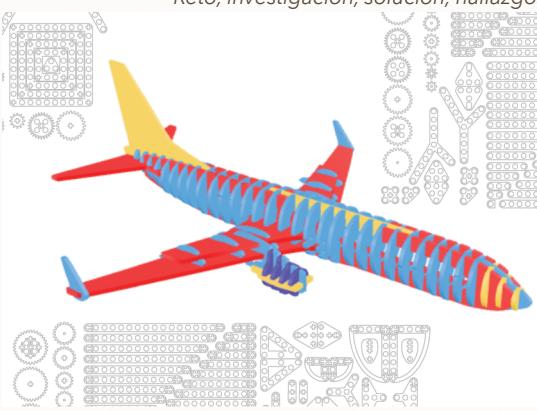
Desarrollo de Material Educativo



Virtuelle
Emotions
robotik

Colegio Interesado

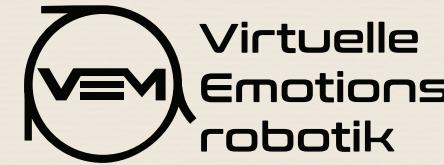
2025



Reto, investigación, solución, hallazgos.

PROPIEDAD DE ACUERDO

- Constituir un área de desarrollo de material educativo.
- Formar un equipo de proyecto multidisciplinario y Coordinar con los responsables de las áreas académicas.
- Diseñar y desarrollar prototipos y materiales educativos basados en kits.
- Durante el año se evaluará la implementación de una intranet de desarrollo de materiales educativos, con metodologías ágiles para complementar el sistema de administración de contenidos y materiales.
- Utilización de equipos Laser CO2, 3D Printer y termofijadora de sublimación para la producción de los kits educativos.
- Los insumos para la elaboración de los kits deberán ser facilitados por la entidad educativa/PPFF.



Colegio Interesado

OBJETIVOS DE ALTO NIVEL

01

Crear una unidad de desarrollo de materiales didácticos, constituir un equipo de proyecto multidisciplinario y producir e incorporar estos materiales en todas las áreas educativas en beneficio de los alumnos del colegio.

02

Desarrollo con enfoque

Individual

Instrumento / Artefacto Vehículo Estructura
herramienta

03

Desarrollo con enfoque

Grupal

Historia y pasado ancestral del Perú Utillería para obra de teatro Retablos personalizados Maqueta

04

Exposición al público

Prestigio

Feria

Juegos Florales

Evento Tópico

05

Desarrollar

Comunidad

Máquinas, vehículos y estructuras para la construcción de una mini ciudad, con todos los integrantes del aula, quienes tendrán un rol y responsabilidad diferente.

06

Desarrollar

Sociedad

Construir una ciudad del futuro, con todos los integrantes del aula, quienes tendrán un rol y responsabilidad diferente.