

PROYECTO STEAM UPCH

En el año 2001 la Universidad Peruana Cayetano Heredia inició un programa de educación en ciencias basado en la indagación denominado Diviértete y Aprende, que propone adaptar el método científico a través de la indagación en las aulas de estudiantes de nivel escolar, en el 2009 la propuesta se adapta a las nuevas corrientes académicas promoviendo el enfoque STEAM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemáticas) en las diversas sesiones de aprendizaje promoviendo el pensamiento crítico y la búsqueda de soluciones a problemas de nuestro entorno tomando en cuenta el impacto en la sociedad y medio ambiente.

En los primeros años del programa de verano se desarrollaron materiales académicos y sesiones para estudiantes de secundaria, posteriormente el equipo interdisciplinario liderado por el profesor Hugo Flores Liñán amplía la propuesta para estudiantes de todos los niveles de la Educación Básica Regular. En la actualidad es el programa pionero y líder de enfoque STEAM con cerca de 3000 estudiantes desde su fundación, muchos de ellos actualmente excelentes profesionales de diversas disciplinas académicas.

En paralelo desde la Facultad de Ciencias y Filosofía el programa generó diversos cursos orientados a brindar sólidos conocimientos a docentes en ejercicio en las áreas de Ciencia y Tecnología, promoviendo el enfoque STEAM a través de Aprendizaje Basado en Proyectos, Aprendizaje Basado en Problemas y recientemente utilizando diversos simuladores para promover el aprendizaje a distancia.

Desde sus inicios el Programa promovió además la divulgación de la ciencia en diversos espacios públicos y en escuelas llevando de manera gratuita actividades motivantes basadas en principios de la ciencia, estas actividades motivaron en el 2019 la conformación del voluntariado STEAM Club que amplió sus actividades en diversos distritos de Lima y actualmente continúa mediante la ejecución de actividades en línea a través de sus redes sociales utilizando la divulgación científica como una herramienta de educación.

DIVIÉRTETE Y APRENDE EN LOS PARQUES

Sin embargo el compromiso de formar nuevos ciudadanos no involucra exclusivamente el taller de verano, y bajo esa perspectiva desde Noviembre del 2014 y de la mano de la empresa privada como Fundación Siemens y diversos gobiernos regionales (Tacna) y locales (Miraflores, San Borja y Lima Metropolitana) la propuesta educativa sale de los espacios universitarios para compartir con la comunidad de manera gratuita la experiencia de descubrir por cada uno los diferentes fenómenos de la naturaleza, de esa manera se realizaron presentaciones a cargo de nuestros docentes en los siguientes espacios:

Feria del Libro de Miraflores
Feria Nacional del Libro

Feria de Ciencia y Tecnología Eureka: MINEDU – CONCYTEC
Parque Reducto
Colegios de Miraflores, Barrios Altos y Collique
Cuna Jardín del Hospital Cayetano Heredia

El número de asistentes en los últimos seis años ha sido cercano a 5000 personas de todas las edades, los padres de familia reconocen en sus hijos a personas con capacidades de dialogar, consensuar, planificar y proponer soluciones de la mano de la ciencia y la tecnología.

Esta propuesta está enmarcada en el compromiso Universitario de realizar Divulgación Científica, la misma que permite compartir con la sociedad diversos conocimientos que permitan conocer mejor a la sociedad y el medio que nos rodea, talleres enfocados en anemia, malnutrición, ejercicio, medio ambiente, reciclaje, son algunos de los ejemplos de temas que bajo la actividad de Aprendizaje Basado en Proyectos fueron bien recibidos por la población.

VOLUNTARIADO STEAM Club

En el 2018 con motivo de la invitación a la Feria de Ciencias de ADECOPA se convocan a estudiantes quienes de manera voluntaria participan como miembros del jurado de dicha actividad.

Esta actividad vincula a estudiantes, docentes, personal administrativo y egresados de nuestra Universidad, quienes a través de convenios con instituciones públicas y privadas promueven el desarrollo de las competencias científicas en estudiantes de educación básica regular. Inspirados en las experiencias en los parques diversos miembros de la comunidad herediana se organizan para fundar el Voluntariado STEAM Club,

El voluntariado promueve la participación de la comunidad herediana en su conjunto que permita el crecimiento personal y profesional de sus integrantes compartiendo el conocimiento con la comunidad educativa.

El primer año de labor es el 2019 y con el apoyo del Proyecto STEAM se consigue visitar hasta la fecha los siguientes espacios

Parque la Muralla de Lima

Parque Lady OLave San Boirja

Complejo Arqueológico de Pachacamac

Casa Magia de Surquillo

En cada actividad se ha compartido con cerca de 500 personas diversas propuestas que además fomentan el respeto al medio ambiente, a la capacidad de llegar a consensos, a proponer soluciones ante problemas del entorno y la capacidad de trabajar

organizadamente en equipo. Los voluntarios pertenecen a diversas carreras de la universidad y la actividad les ha permitido conocer desde su formación de pregrado la importancia del trabajo interdisciplinario como una de las competencias del nuevo siglo.