

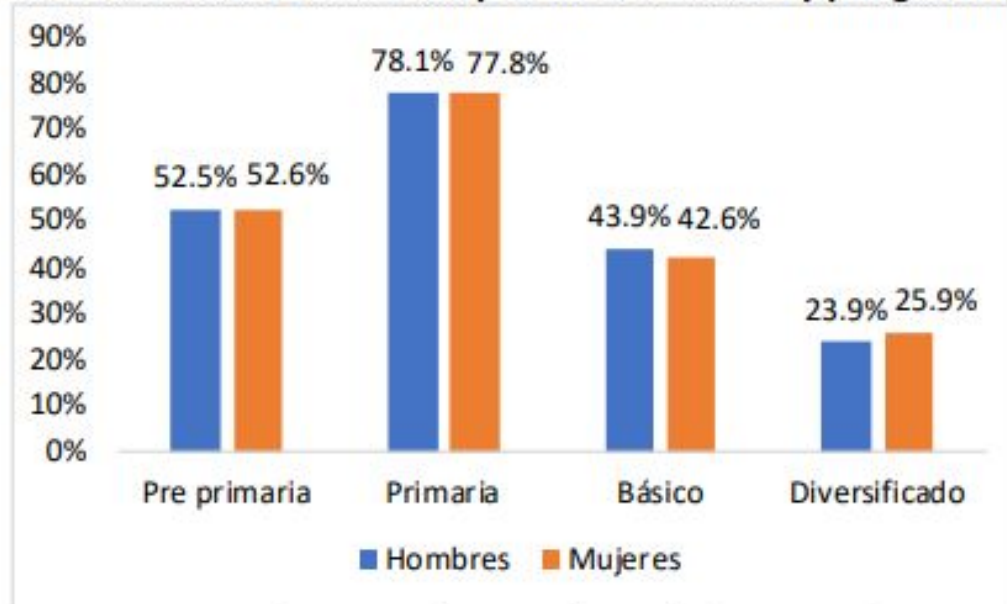


GuateGeeks

Imagina, Diseña, Crea.

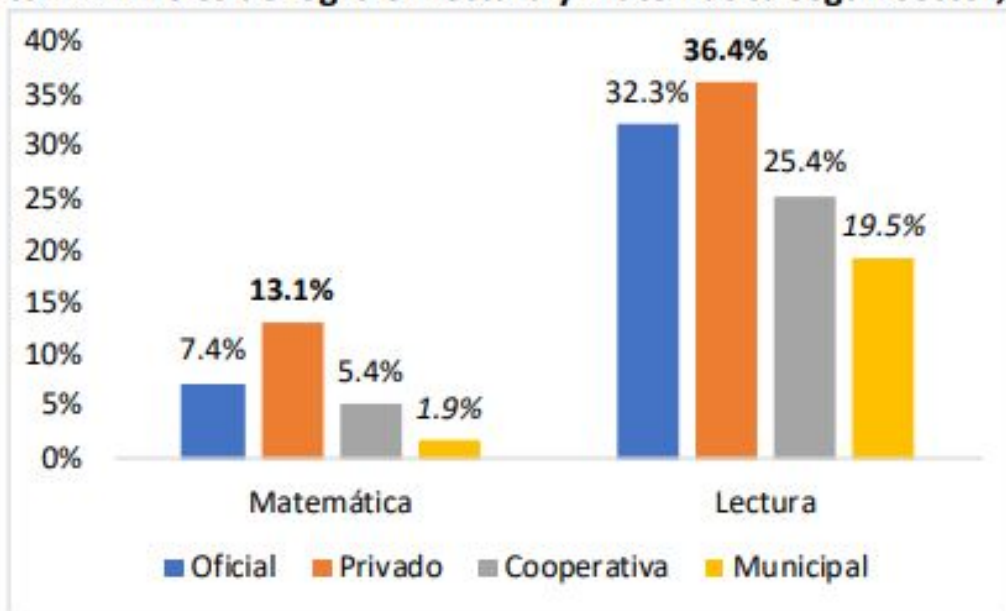
DIAGNÓSTICO

Gráfica 2. Tasa neta de cobertura por nivel educativo y por género, 2018



Fuente: CIEN, con base en datos del MINEDUC.

Gráfica 12. Niveles de logro en lectura y matemática según sector, 2018



Fuente: CIEN, con base en datos de DIGEDUCA, MINEDUC.

ALGUNOS DATOS

+80%

De los estudiantes guatemaltecos menores a 15 años no cubren los conocimientos mínimos de Matemática y Ciencias

55%

De la población en el área urbana tiene acceso a internet.

98°

Es el puesto que ocupa Guatemala en Competitividad Global según la WEF



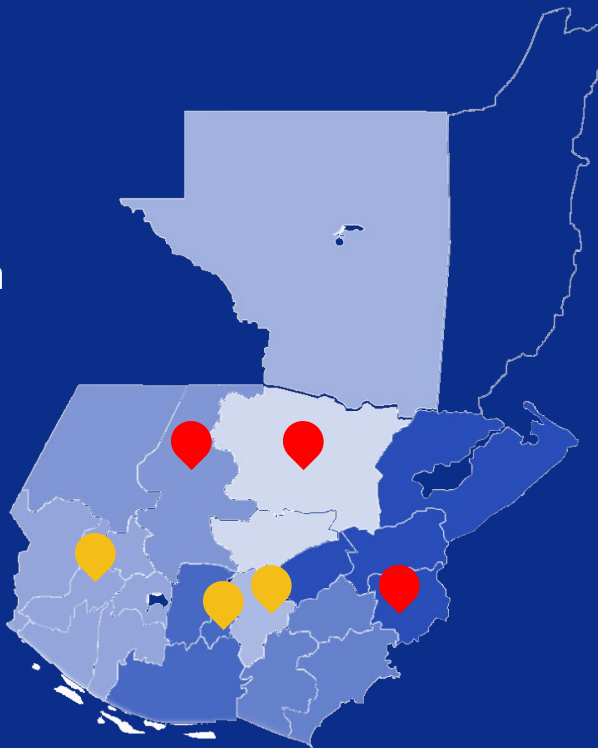
TICS

21%

Usa computadora

29%

Internet



- Chiquimula
- Alta Verapaz
- Quiché

- Guatemala
- Totonicapán
- Sacatepéquez



NIÑAS STEAM

58 millones de plazas STEAM

Análisis de datos

Inteligencia Artificial

Robótica

Diseño e Impresión 3D

Desarrollo de Software y aplicaciones



Menos del **30%** de Investigadores

7. Graduados por nivel, según sector y sexo, año 2019					
Sector público		Nivel			
Sexo	Total	Técnico	Licenciatura	Maestría	Doctorado
Total	21.901	11.586	8.981	1.268	66
Hombre	8.190	3.277	4.305	567	41
Mujer	13.711	8.309	4.676	701	25
Sector privado		Nivel			
Sexo	Total	Técnico	Licenciatura	Maestría	Doctorado
Total	17.049	5.663	9.887	1.414	85
Hombre	6.938	2.066	4.062	747	63
Mujer	10.111	3.597	5.825	667	22
fuente: universidades pública y privadas de Guatemala.					

22% de profesionales
que trabajan en IA

**¿ESTAMOS EDUCANDO A LAS NIÑAS
PARA UN MUNDO QUE YA CAMBIÓ?**

“La irrupción de nuevas tecnologías
nos obliga a educar a los niños de
forma distinta.”

—HOWARD GARDNER





NOSOTROS

Buscamos ofrecer recursos que cumplan con estándares de educación internacional, brindar un modelo de educación basado en la metodología STEAM y Design Thinking para así no solo transmitir conocimiento sino también el desarrollo de pensamiento crítico, científico y colaborativo



Áreas de Enfoque

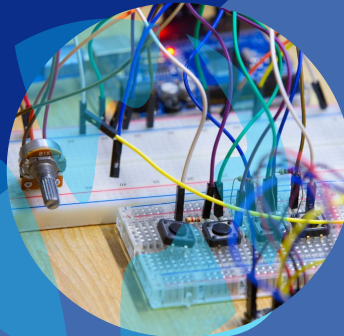
Diseño para Impresión 3D

Robótica

Electrónica

Programación de VideoJuegos y
Aplicaciones

Inteligencia Artificial



STEAM



Ciencia

Evaluación,
Comprensión



Tecnología

Herramientas,
Innovación



Ingeniería

Planeación, Creación,
Mejora.



Arte

Estética, Creatividad,
Expresión



Matemática

Análisis, Resolución de
Problemas,

¿CÓMO IMPULSAR EL APRENDIZAJE STEAM?



Aprender a utilizar tecnología,
y a crear nueva.



PROCESO DE APRENDIZAJE

Imagina

Todo gran proyecto
nace con una idea.

01

02

Diseña

Aplicar nuestros
conocimientos para
darle forma a nuestras
ideas.

Crea

Convertir nuestras
ideas en elementos
tangibles

03

04

Experimenta

Validar nuestra idea,
verificar sus
debilidades y
mejorarla!



DESIGN THINKING

Entender

Ser Curioso. Hacer preguntas que muestren empatía

Define

Una declaración de necesidades refleja su comprensión del problema

Refinar

Usar lo que se aprendió durante las pruebas para mejorar el prototipo.

Experimentar

Tomar una o dos de las mejores ideas y construir un modelo o prueba.

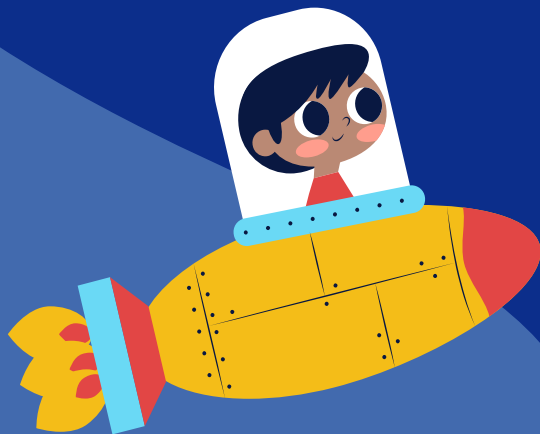
Idear

No hay malas ideas.
Cantidad > Calidad



“El verdadero signo de la inteligencia
no es el conocimiento, sino la
imaginación.”

—ALBERT EINSTEIN

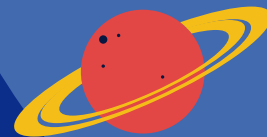
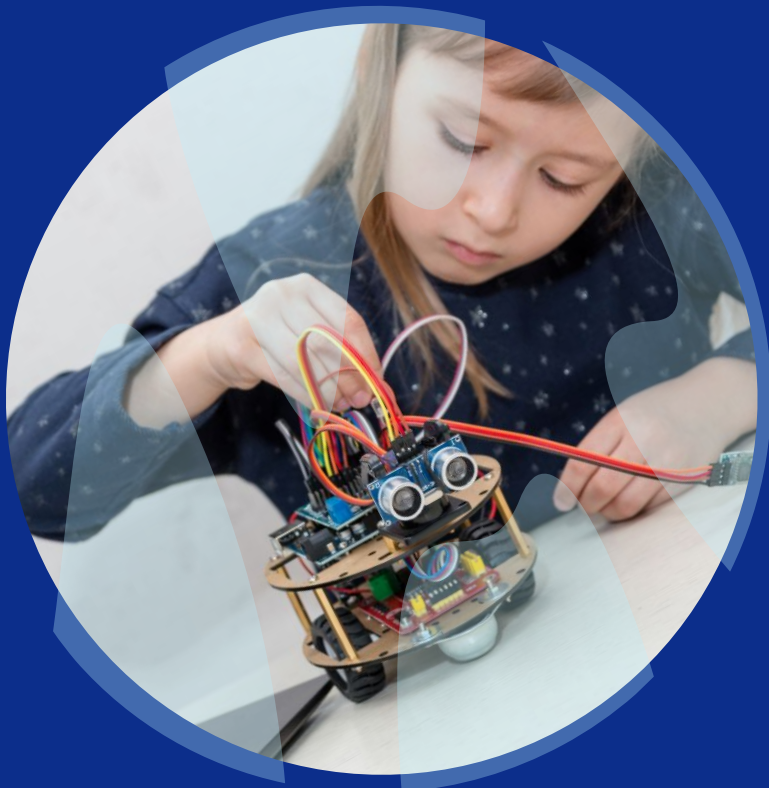


BENEFICIOS



Desarrollo de Pensamiento Crítico

La capacidad de resolución de problemas es una cualidad indispensable que buscamos fomentar.



Acercamiento Tecnológico.

La experimentación y ejecución con tecnologías ampliamente disponibles son parte fundamental de nuestra planificación pedagógica.





Fomentar la Exploración e Indagación

A través de la curiosidad en
donde el estudiante busque
soluciones a una situación de
un problema



Atiende la diversidad

**Refuerza competencias
científicas y tecnológicas**

**Desarrolla la autonomía
y el trabajo en equipo**

ESTÁNDARES ISTES PARA ESTUDIANTES

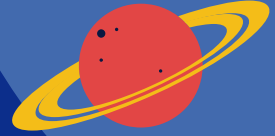
1. Aprendiz Empoderado
2. Ciudadano Digital
3. Constructor de Conocimientos
4. Diseñador Innovador
5. Pensador Computacional
6. Comunicador Creativo
7. Colaborador Global



¿POR QUÉ ES IMPORTANTE INVERTIR EN TECNOLOGÍA PARA LA EDUCACIÓN?



¿CÓMO PODEMOS APOYAR?





GuateGeeks

info@guategeeks.com
guategeeks.com

CREDITS: This presentation template was created by **Slidesgo**, including icons by **Flaticon**, and infographics & images by **Freepik**

Please keep this slide for attribution