

Creando Futuro: Desarrollo de Competencias STEAM en niños, niñas y jóvenes en situación de exclusión social en Soyapango, El Salvador.

El proyecto tiene como objetivo principal desarrollar en los estudiantes competencias integrales en ciencia, tecnología, ingeniería, artes y matemáticas (STEAM) a través de la robótica. Los jóvenes del colegio provienen de zonas afectadas por la pobreza y la violencia en El Salvador, en el mapa se puede ver el colegio (logo azul) en medio de la zona dominada por maras (pandillas). Muchos de ellos provienen de familias con recursos limitados, lo que dificulta el acceso a herramientas tecnológicas y formación en áreas clave.

Mediante un enfoque de aprendizaje basado en proyectos, los estudiantes explorarán conceptos de programación, electrónica y mecánica utilizando herramientas como Arduino y software de código abierto.

El proyecto busca cerrar la brecha digital y empoderar a todos los estudiantes, con un enfoque especial en la inclusión de niñas en el ámbito tecnológico. Este visión busca mejorar las habilidades técnicas de los estudiantes y también prepararles para futuros desafíos laborales, convirtiéndolos en agentes de cambio en sus comunidades y contribuyendo al desarrollo sostenible de El Salvador.

