

## Taller Soft Skills in STEAM: Estrategias de trabajo para el rol en Orientación

Facilitadora: Lic. Alisson Rodríguez Ávila\*

### Descripción:

Ante un contexto donde el mercado laboral exige cada vez más personas con sólidas habilidades blandas y capacidad para adaptarse al cambio constante, las personas profesionales en orientación tienen el reto y la oportunidad de facilitar espacios que promuevan el desarrollo de competencias clave. Este taller parte de la necesidad de preparar a estudiantes para un mundo altamente conectado, donde deben aprender a procesar información con criterio, buscar soluciones tecnológicas ante problemas cotidianos, comunicarse eficazmente en entornos presenciales y remotos, y enfrentar conflictos desde una mirada colaborativa y proactiva.

A través de estrategias aplicadas desde el enfoque STEAM, se explorarán herramientas que favorezcan el autoaprendizaje, la autonomía, el pensamiento crítico y el trabajo en equipo, entendiendo que estos elementos son esenciales para el diseño de un perfil vocacional o laboral alineado con los intereses y talentos de cada estudiante. Además, se brindarán recursos que ayuden a orientar procesos de emprendimiento, búsqueda de información confiable, y planificación de metas personales y profesionales con sentido y propósito.

### Contenido temático

**Unidad 1.** Contextualización habilidades blandas, STEAM y el rol desde orientación. Estrategias de trabajo STEAM como vías metodológicas para el desarrollo de competencias.

**Unidad 2.** Estrategias para trabajar el pensamiento crítico y autoaprendizaje.

**Unidad 3.** Estrategias para potenciar trabajo en equipo, resolución de conflictos y proactividad.

**Unidad 4.** Aplicación práctica de la orientación en STEAM: evaluación de competencias, mapa de desarrollo profesional para estudiantes

### Material obtenido tras finalizar el taller:

- Banco de estrategias de desarrollo por cada habilidad abordada.
- Material informativo sobre las estrategias y metodologías STEAM como Aprendizaje Basado en Proyectos, Design Thinking, Gamificación, Ingeniería en Diseño.
- Plantillas de evaluación y planificación de actividades.
- Acceso a canal de Telegram con material libre de adaptación para talleres, charlas, trabajos grupales.

**Duración:** 4.5 hrs      **Requisitos:** Dispositivo electrónico, de preferencia computadora y conexión a internet.

**Costos\*\*:** Todos los costos incluyen: materiales digitales, recursos interactivos, acompañamiento de 15 días por canal de Telegram.

| Cantidad de personas        | Costo dentro de la GAM | Detalle                                                                         |
|-----------------------------|------------------------|---------------------------------------------------------------------------------|
| Por persona:                | ₡25,000+I.V.A          | Incluye: 1 facilitadora principal, materiales digitales, recursos interactivos. |
| Grupos de hasta 25 personas | ₡350,000+I.V.A         | Incluye 1 facilitadora principal                                                |

|                              |                  |                                       |
|------------------------------|------------------|---------------------------------------|
| Grupos de hasta 50 personas  | ₡750,000. +I.V.A | Incluye 3 co-facilitadores como apoyo |
| Grupos de hasta 100 personas | ₡1,200,000+I.V.A | Incluye 5 co-facilitadores como apoyo |

### **Costos fuera de la GAM presenciales\*\***

Tomando como referencia la tabla anterior, el costo dependerá de la cantidad de personas facilitadoras que se requieran para atender correctamente la cantidad de personas que deben recibir el taller. A los montos de la tabla se le debe sumar lo siguiente:

**Traslado:** Cada kilómetro tiene un coste de ₡150 + peajes del recorrido. Así que, para obtener el monto exacto, debe consultar una vez que tenga la dirección del lugar.

**Alimentación:** ₡22.000 por día por persona

**Hospedaje:** ₡22.000 por noche por persona, ₡40.000 para 3 personas por noche.

### **Importante se cuenta con factura electrónica.**

\*Licenciada en orientación con experiencia en el ámbito metacognitivo, vocacional y laboral, en Éxito Académico UNA, y profesional independiente. Docente en educación STEAM con certificaciones por STEAMEDLatam, Teknikids CR, estudiante de la maestría en Robótica, programación, diseño e impresión 3D en Tech University. Coordinadora departamento de STEAM en el Complejo Educativo CIT. Asesora de aplicación de metodologías de gamificación y STEAM en el ámbito educativo.

### **Otras temáticas en las que podría brindar capacitaciones dado mi experiencia de educación y laboral:**

- Inteligencia Artificial aplicada a la orientación
- Aplicación de herramientas tecnológicas para optimizar el quehacer orientador
- Creación de espacios maker, creación de videojuegos de orientación, robótica para orientar
- Creación de laboratorios exploratorios prácticos
- Diseño e impresión en 3D de objetos funcionales
- Estrategias de comunicación para redes sociales
- Diseño curricular con enfoque STEAM
- Gamificación: haciendo orientación a través del juego.

Entre muchas otras que puede consultar.