



Retos en América Latina



[Agenda](#) [Initiatives](#) [Reports](#) [Events](#) [About](#)

English

TopLink



[Regional Agenda](#) | [Education and Skills](#) | [Latin America](#)

Latin America has the biggest skills gap in the world. Here's how to bridge it



1) Problema de cambio estructural hacia innovación y producción intensiva en conocimiento.

2) Brecha de habilidades (oportunidades):

- STEAM
- Equidad de Género
- Breath of Skills / 21st century (Socioemocionales)
- Inglés

3) Brecha de Oportunidades y muy baja movilidad Social:

En México, solo el 3% de los que nacieron en el quintil más bajo (<\$2,496 mens), podrán llegar al más alto (>\$10,545). El 65% de los jóvenes de estrato socioeconómico bajo y 79% del muy bajo, no llegan a la educación superior.

Objetivo: Impulsar la robótica, la programación y clases STEAM como herramienta de desarrollo

El cambio tecnológico está transformando vertiginosamente la forma en la que vivimos, aprendemos y trabajamos. Por ello, destaca la importancia de que la niñez y la juventud tengan oportunidad de desarrollar habilidades STEAM con un enfoque en habilidades socioemocionales y con equidad de género.

Invertir en sanar esta brecha de oportunidades es además invertir en disminuir la desigualdad social debido a que las diferencias en habilidades y competitividad están estrechamente relacionadas con las diferencias de salarios y de bienestar.

Habilidades STEM

	Creatividad e innovación
	Vida y carrera
	Comunicación y colaboración
	Tecnologías de la información
	Pensamiento crítico y resolución de conflictos



Queremos impulsar carreras como las ingenierías, relacionadas con la tecnología y la ciencia, y estamos buscando desde la educación básica poder desarrollar habilidades alrededor de la experimentación o robótica, puesto que mundo global está cambiando hacia estos tipos de trabajos.

Esteban Moctezuma
Secretario de Educación Pública
12 de diciembre 2018

Impulsando competencias STEAM

¿Estamos listos?



Impulsando competencias STEAM

¿Estamos listos?

Coding,
Robótica,
Tec. Exponenciales,
Innovación &
Emprendimiento,
Pensamiento GLocal

Caso EUA:

- 50% de expansión económica sostenida proviene de los trabajadores en STEM, que son el 5% del total

Caso Australiano:

- 1% extra de trabajadores STEM -> Aumento de 4.5% del PIB
- 40% de sustitución laboral de 10 a 20 años

Japón, China y Singapur:

- >50% de los Bachilleratos en temas STEM (33% EUA)

México:

- 0.3% vs 10.7% Nivel Excelencia Matemática en PISA
- 28% niños y 9% niñas interesadas en estudios STEM



+ de 6 Millones de Vacantes
(Ofertas: 3:1 en STEM vs 1:6 Construcción)

¿Cómo es un modelo STEM / STEAM?

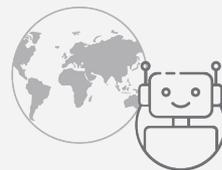
Science	Ciencia:	Indagar, conocer, experimentar
Technology	Tecnología:	Programar, innovar, mejorar
Engineering	Ingeniería:	Construir, pilotear, iterar
Arts	Humanidades: social	Comunicar, empatizar, cambio social
Mathematics	Matemáticas:	Medir, calcular, optimizar

Desafío o problemática integradora



Modelos de robótica y competencias recomendado

FIRST® LEGO® League introduce la ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas (STEM) a estudiantes entre 4 y 16 años a través del juego, la diversión y el aprendizaje práctico. Los participantes adquieren habilidades de resolución de problemas reales por medio de programas guiados que permiten a los estudiantes y docentes construir aquí y ahora un mejor futuro.



Es la comunidad de robótica + grande a nivel mundial



Presencia en + de 110 países



+ de 679 mil participantes

**FIRST
LEGO
LEAGUE**
DISCOVER

AGES
4-6

GRADES
PreK-1



**FIRST
LEGO
LEAGUE**
EXPLORE

AGES
6-10

GRADES
2-4



**FIRST
LEGO
LEAGUE**
CHALLENGE

AGES
9-16*

GRADES
4-8



Novedades *FIRST* LEGO League 2022-2023



MÉXICO



He aquí el nuevo video de
la temporada:

<https://www.youtube.com/watch?v=m-qwsMmkFwg>





Preparado por

ROBOTIX[®]
Impacta tu mundo

Datos de contacto

Roberto Saint Martin | Director General
www.soyrobotix.com | roberto@soyrobotix.com
+52 (55) 50 25 37 26