

## FORMACIÓN EN MONITORES STEAM PARTE 3



**Área:** General  
**Modalidad:** Presencial  
**Duración:** 6 h  
**Precio:** Consultar

[Curso Bonificable](#)  
[Contactar](#)  
[Recomendar](#)  
[Matricularme](#)

### OBJETIVOS

- Aprender a implementar actividades STEAM en el aula.
- Elaborar de forma cooperativa con compañeros de otros centros actividades STEAM para distintas áreas y etapas.
- Crear un equipo de especialistas STEAM de la Fundación que colaboren en red y ayuden al desarrollo de la competencia STEAM en los centros.

### CONTENIDOS

- Analizar los proyectos/tareas Steam se pueden llevar al aula.