

## FORMACIÓN EN MONITORES STEAM Módulo II



**Área:** General  
**Modalidad:** Teleformación  
**Duración:** 40 h  
**Precio:** Consultar

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

### OBJETIVOS

- Desarrollar una actitud de indagación y curiosidad hacia el mundo científico-tecnológico.
- Entender el enfoque STEAM y aprender cómo se puede aplicar en el aula.
- Desarrollar una actitud de indagación y despertar la curiosidad del alumnado hacia el mundo científico-tecnológico.
- Implementar metodologías activas como el Aprendizaje Basado en Problemas o Proyectos o el Aprendizaje Basado en el Juego.
- Crear una ambientación que despierte el interés y motivación del alumnado a la par que permite hacer uso de las herramientas del enfoque STEAM.
- Integrar en las distintas asignaturas un proyecto STEAM cuyas actividades estén interconectadas entre sí.
- Fomentar el trabajo autónomo de los docentes en el desarrollo de actividades bajo el enfoque STEAM mediante la realización de retos e implementación de las actividades.

### CONTENIDOS

- Desarrollo de proyectos STEAM tomando como referencia los proyectos recibidos
  - o Fábrica de Juguetes (infantil)
  - o El robo de las reliquias de la reina Abana (EPO)
  - o Caso abierto: delito ecológico (ESO)
- Resolución de retos relacionados con el enfoque STEAM.
- Evaluación del avance de las medidas implementadas en el aula mediante seguimiento online.