

## Docentes STEAM: Herramientas de fabricación digital (Mod I- Parte 2)



**Área:** General  
**Modalidad:** Presencial  
**Duración:** 16 h  
**Precio:** Consultar

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

### OBJETIVOS

- Revisar, adecuar y evaluar los contenidos STEAM creados por el equipo didáctico de La Estación de la Ciencia y la Tecnología para distintas etapas educativas.
- Conocer el procedimiento de creación de proyectos/actividades STEAM para su posterior ejecución en el aula.
- Desarrollar de forma grupal el esquema de un proyecto STEAM que agrupe materias de distintas áreas y los aspectos principales para su posible ejecución: objetivos, recursos y contextualización.

### CONTENIDOS

- Presentación introductoria al Aprendizaje Basado en Proyectos STEAM: enfoque, metodología, proceso de diseño docente, recursos orientativos y aplicaciones. Diferencias y similitudes con el ABP estándar.
- Proyecto STEAM "Caso Abierto: delito ecológico" para 3º y 4º ESO: estructura, temporalización, recursos, contenidos (saberes básicos), competencias y evaluación.
- Proyecto STEAM "El robo de las reliquias de la reina Abana" para 5º y 6º EPO: estructura, temporalización, recursos, contenidos (saberes básicos), competencias y evaluación.
- Proyecto STEAM "Fábrica de juguetes" para educación infantil: estructura, temporalización, recursos, contenidos (saberes básicos), competencias y evaluación.