

Docentes STEAM: Herramientas de fabricación digital. Módulo I



Área: General
Modalidad: Teleformación
Duración: 6 h
Precio: Consultar

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

OBJETIVOS

- Utilizar la plataforma Kimple para subir proyectos Steam y así poder compartirlas con el resto de profesores de la FEJ.
- Poner en práctica la metodología Steam al servicio de proyectos reales en el aula.
- Aplicar los conocimientos de creación de proyectos Steam a la plataforma Kimple.

CONTENIDOS

- Metodología Steam
- Manejo de la plataforma Kimple
- Clasificación y caracterización de proyectos Steam en la plataforma Kimple
- Elaboración de proyectos Steam: casos contextualizados según etapa y ciclo.