# 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.