

Docentes STEAM: Herramientas de fabricación digital Mód. III: Diseño de actividades STEAM en el aula



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

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

OBJETIVOS

- Presentar los proyectos STEAM elaborados por los equipos interdisciplinarios de docentes a lo largo del módulo formativo anterior: Módulo II - Creación de proyectos STEAM.
- Evaluar y hacer feedback de los proyectos elaborados por los participantes.
- Explorar las vías de implantación de los proyectos en los centros.
- Conectar los proyectos Steam con el Marco Educativo de de la Fundación Educativa Jesuitinas.

CONTENIDOS

- Proyectos STEAM desarrollados por los equipos interdisciplinarios de docentes.
- Partes principales de un proyecto Steam
- Necesidades de los centros en la aplicación de los proyectos Steam
- Proyectos Steam y Marco Educativo de la Fundación Educativa Jesuitinas.