

## Taller

### Desarrollo de Proyectos STEM - STEAM

La educación STEM es Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas, y mucho más. Añadiendo la A de arte, de creatividad (STEAM), y con una visión sociocultural, tiene como objetivo formar futuras generaciones capaces de usar y desarrollar la tecnología, y entender la ciencia y el mundo.

#### OBJETIVOS

- ✓ Desarrollar estrategias didácticas que favorezcan el pensamiento científico en el entorno sociocultural.
- ✓ Conocer y practicar dinámicas que fomenten el aprendizaje activo y creativo.
- ✓ Aprender a poner en marcha un proyecto STEM – STEAM.

#### PROGRAMA

→ Qué es un proyecto STEM – STEAM

→ Tres pilares y una metodología.

- Método científico.
  - El arte de hacerse preguntas. Mayeútica.
  - La observación y la indagación en la educación científica.
  - Técnicas y actividades en el aula.
- Aprendizaje basado en el pensamiento. Argumentación y uso de evidencias.
- Creatividad. Itinerarios para generar Imaginación-Creatividad-Innovación
  - Ejercicios prácticos para el desarrollo del pensamiento creativo en docentes y estudiantes.
- Metodología ABP y pasos a seguir.
  - Aprendizaje cooperativo. Técnicas y dinámicas cooperativas.
  - Cómo poner en marcha un proyecto STEM - STEAM
  - Como evaluar un proyecto.

→ Dinámicas para desarrollar competencias STEM-STEAM en el alumnado.  
TINKERING (Cacharreo)

→ Elaboración de un plan de acción.

**Dirigido a:** Docentes de cualquier etapa educativa. (Infantil, Primaria, ESO, FP, Bach, Univ.)

**Duración:** a elegir

- Intensivo 10 horas
- Superior 20 horas.

El programa se adapta en duración y número de sesiones según necesidades.

**Póngase en contacto con nosotros para más información.**

[info@aulaempresaformacion.com](mailto:info@aulaempresaformacion.com)

[www.aulaempresaformacion.com](http://www.aulaempresaformacion.com)

Twitter: [@Estudiar\\_mejor](https://twitter.com/Estudiar_mejor) [@AulaempresaF](https://twitter.com/AulaempresaF)