



Nota:
La inscripción se realizará a través de la página Web de ESSARP. Si usted está inscripto a un curso y no podrá asistir a una de las sesiones o al curso completo, por favor avise al Centro lo antes posible. Por favor asegure un comienzo puntual planeando llegar con la debida antelación.

D907 - Aprender haciendo: enseñanza STEAM

Fechas: 17 al 23, 24 al 30 de Junio, 01 al 07, 08 al 14 de Julio de 13:00 hs. a 13:00 hs. del 2024
Sede: A distancia
Sesiones: 4 **Asistencia para el certificado:** 3 **Vacantes por colegio:** 2
Para: Docentes de todos los niveles

Por favor inscribirse antes de: **12 de Junio, 2024**

Capacitador(es): *Prof. Daniel Eduardo Magaldi*

Especialista en Tecnologías para la educación, profesor en informática y profesional en sistemas y gestión con Tecnologías Educativas. Asesor Académico y Técnico para certificaciones en tecnología e informática del Departamento de Exámenes de la Universidad de Cambridge. Experto en gestión de proyectos de tecnológicos en instituciones educativas. Especializado en implementación de modelos 1 to 1, y diseño curricular tecnológico educativos (escuelas y universidades). Lideró proyectos de tecnología educativa en el Ministerio de Educación (GCABA) y trabaja como capacitador y asesor para el Proyecto Ceibal (ROU).

Objetivos: Presentar los conceptos y características de la enseñanza STEAM.

- Conocer la metodología de aprender haciendo. Incluye sistemas de evaluación, formas de trabajo y desafíos educativos para la implementación.
- Presentar las características y elementos de un espacio de aprendizaje dedicado, pero no limitado, a la enseñanza STEAM: el Maker Space.
- Presentar los elementos para poder diseñar actividades y proyectos donde la enseñanza STEAM sea central.

Contenidos:

- Conceptos de la enseñanza STEAM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Matemáticas y Arte) como modelo pedagógico.
- Metodología de trabajo como innovación educativa.
- Prácticas y estrategias pedagógicas que se acercan a los modelos de las ciencias y la tecnología.
- Desafíos de implementación del modelo STEAM.
- Recursos necesarios
- El Maker Space: conceptos centrales, elementos de tener en cuenta, recursos sugeridos, formas de trabajo, diseño.
- Aprender haciendo como eje central de la enseñanza STEAM y el uso de un Maker Space.
- Diseño de actividades tipo.

Bibliografía: <https://www.stem.org.uk/>
<https://www.educ.cam.ac.uk/research/groups/sciencetechnologymaths/>
Otros...

Metodología: Curso virtual de 4 semanas con un webinar en vivo por semana. El aula virtual contará con material de lectura y análisis. Además se presentarán actividades a desarrollar por los participantes. Los webinar en vivo con centrales como espacio de intercambio y presentación de contenidos (la asistencia a los webinar NO es obligatoria pero si recomendada).
Fecha y Horario de los Webinars:
19 y 26 de junio, 4 y 10 de julio de 18.30 a 19.30 hs.