

4.- Criterios de selección

1. Realizar la inscripción con el correo INSTITUCIONAL PERSONAL (@educastur.org). Las solicitudes que no cumplan este requisito serán rechazadas.
2. Profesorado del ámbito territorial del CPR Avilés-Occidente.
3. Resto del profesorado.

- Los establecidos con carácter general en la Resolución de 16 de octubre de 2020, de la Consejería de Educación, por la que se aprueba el Plan Regional Anual de Formación Permanente del Profesorado 2020-2021, cofinanciado por el Fondo Social Europeo en el marco del Programa Operativo de Empleo, Formación y Educación 2014-2020 (publicado en BOPA de 12-11-2020)

Observaciones

Actividad cofinanciada por el Fondo Social Europeo en el marco del Programa Operativo de Empleo, Formación y Educación 2014-2020.

FSE_CURSO DESARROLLO DE COMPETENCIAS STEAM



1.- Datos generales

Código: 66	Modalidad: Cursos a distancia
Asesoría: 2_Ámbito Científico - Técnico	Responsables: Yolanda Álvarez Granda
Estado: Publicada lista de admisión	Programa: 1.17.- ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS
Duración: 18 horas	Créditos: 2
Fecha inicio actividad: 11 / 01 / 2021	Fecha fin actividad: 23 / 03 / 2021
Dirigido a: Todo el profesorado	Lugar: Formación a distancia a través de la plataforma Teams
Calendario: Enero: 11, 18, 25 Febrero: 1, 8, 22, 24 Marzo: 1, 8, 10, 15, 22	Horario: 16:30 a 18:00

2.- Información sobre la inscripción

Número de participantes: MÍNIMO: 15 MÁXIMO: 250
Período de inscripción: DESDE: 30 / 11 / 2020 HASTA: 22 / 12 / 2020
Fecha de publicación de lista de personas admitidas: 23 / 12 / 2020
Procedimiento de inscripción: La inscripción se realizará en línea en la página web del Centro del Profesorado y de Recursos de Avilés-Occidente: http://www.cpravilesoccidente.es/p/actividades-de-formacion.html

Es obligatorio el uso de la dirección institucional personal (@educastur.org) para la inscripción en el curso.

3.- Descripción del programa

Objetivos:

1. Descubrir y profundizar en el conocimiento de la Competencia STEAM.
2. Compartir experiencias de centros en Asturias que están trabajando en el desarrollo de la competencia STEAM del alumnado.
3. Conocer diferentes agentes externos que están promoviendo el desarrollo de la competencia STEAM en el alumnado no universitario asturiano.
4. Presentar el proceso de autoauditoría STEAM School Label
5. Promover la colaboración intercentros a través de redes de profesorado.

Contenidos:

- Análisis del contexto STEAM en Asturias. Plataforma Asturias4STEAM.
- Aplicación del enfoque STEAM, ¿por qué y para qué?
- Metodologías pedagógicas para el desarrollo de la competencia STEAM: Aprendizaje Basado en Proyectos.
- Experiencias pedagógicas para la promoción de la cultura científica en el alumnado.
- Espacios para el desarrollo de proyectos STEAM: aulas de futuro, talleres de robótica y fabricación 3D, laboratorio de ciencias.
- Experiencias de trabajo con enfoque STEAM en centros de Primaria y Secundaria de Asturias: compartiendo buenas prácticas.
- Implicación de agentes externos: Proyecto ESERO, MasSTEAM.
- STEAM School Label como herramienta para la mejora de los proyectos STEAM.
- Colaboración intercentros: intercambio de experiencias

Metodología:

Sesiones a través de la plataforma Teams. Exposición inicial por parte de las personas ponentes y debate/turno de preguntas posterior. Al finalizar el curso, cada participante deberá rellenar una Cuestionario final de aprovechamiento, con preguntas sobre los contenidos (este cuestionario es obligatorio para la justificación de la cofinanciación por el FSE).

Ponentes:

- LIDIA PARRA
MasSTEAM
- ROBERTO MANÍN
ABP: innovación en el centro a través de la Feria de la Ciencia
- DAVID ARTIME
Cultura STEAM en Primaria: taller de fabricación y experiencias
- DIGNA COUSO
Enfoque Steam: por qué y para qué
- RICARDO ROBERTO FERNÁNDEZ MARTÍNEZ
El laboratorio de ciencias como recurso pedagógico
- DAVID BALSERA

- Experiencia STEAM en el CRA La Coruña
- MIQUEL PÉREZ TORRES
ABP para el desarrollo de un proyecto STEAM en el centro
 - FRANCISCO JAVIER REDONDAS
Proyecto CandásSAT
 - TERESA VALDÉS-SOLIS
Cacharrismo
 - ROSA ANA ALVAREZ
Proyectos STEAM en Secundaria
 - MARIANO MARTÍN GORDILLO
Aprender a valorar y participar: materiales para la educación CTS
 - NIEVES GARCÍA MORÁN
Cultura STEAM en infantil: espacios y experiencias
 - RAFAEL MONTERO
Promover la cultura científica del alumnado. Experiencias en el Colegio Corazón de María de Gijón
 - MARCOS ALVAREZ MERINERO
Recursos ESERO para el desarrollo de proyectos STEAM
 - JOAQUÍN SEVILLA
Cacharrismo
 - FERNANDO FERNANDEZ RODRIGUEZ
Experiencias del CRA Villayón en el desarrollo de proyectos ABP con enfoque STEAM
 - LAURA SÁNCHEZ LLANOS
Experiencia Escola Joan Miró