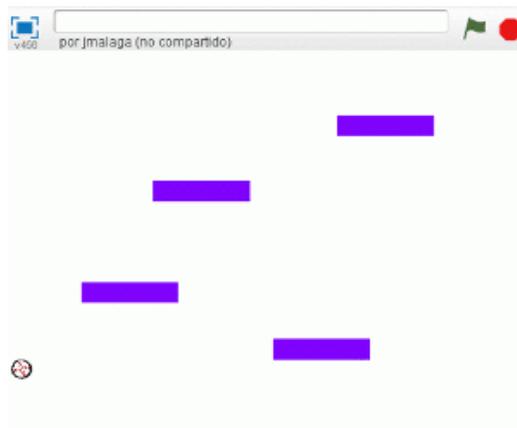




Incorporando Educación STEAM en las Escuelas de Euskadi



08.Jul - 09.Jul 2019

Cód. H11-19

Mod.:

Presencial

Edición

2019

Tipo de actividad

Curso de Verano

Fecha

08.Jul - 09.Jul 2019

Ubicación

Bizkaia Aretoa-UPV/EHU

Idiomas

Español Euskera

Validez académica

20 horas

Web

<https://www.ehu.eus/gmm/steam>

DIRECCIÓN

Xabier Basogain Olabe, Universidad del País Vasco / Euskal Herriko Unibertsitatea, Subdirector de Relaciones con la Empresa

Comité Organizador

Fundación
BBVA



Descripción

Se recomienda llevar portátil para las sesiones prácticas

El Gobierno Vasco a través del Dpto. de Educación ha presentado la iniciativa -Estrategia Educación STEAM Euskadi (<http://steam.eus/es/estrategia-euskadi/>)-. Esta iniciativa es un reto a la comunidad docente del País Vasco para la incorporación de STEAM en las aulas de Euskadi. STEAM, son las iniciales de Science, Technology, Engineering, Arts y Mathematics.

Este Curso está diseñado para afrontar con éxito este reto a la comunidad docente, y se fundamenta en las recientes teorías de computación y ciencias cognitivas.

Los tres pilares fundamentales de este Curso de Verano son: currículo, capacidades cognitivas del alumno, y el ordenador como entorno de trabajo. Estos tres pilares se desarrollarán a través de ejemplos en los que fomentan el desarrollo de competencias transversales y disciplinares (Plan Heziberri 2020). En particular se desarrollan las competencias transversales, comunicación y aprender a aprender y a pensar, y las competencias disciplinares, matemática, científica, tecnológica y artística.

La metodología del Curso está basada en ejemplos prácticos. Las y los participantes pueden experimentar (*BYOD - trayendo tu propio dispositivo*) con estos ejemplos con el propósito de desarrollar las competencias mencionadas en un entorno computacional de programación Scratch/Snap online.

Como resultado del Curso el alumnado tendrá un conocimiento del mundo de STEAM que pueden compartir con otros docentes y participantes. También obtendrán una visión motivadora y atractiva de los temas de STEAM que tiene el potencial de convertir el aula en un lugar de exploración y aprendizaje interesante para el alumnado.

Objetivos

Impulsar la formación del profesorado y del futuro profesorado en el desarrollo de la Educación STEAM en Euskadi.

Describir nuevas áreas curriculares que contribuyan al desarrollo de la Educación STEAM en las aulas de Euskadi.

Promover en el profesorado y en los estudiantes el uso de herramientas tecnológicas de programación y computación, de eLearning y comunicación.

Promover acciones de divulgación y de promoción de la cultura científico-tecnológica en la ciudadanía moderna de la sociedad Basque Industry 4.0. para la generación de talento y profesionales cualificados.

Programa

08-07-2019

08:45 - 09:00	Entrega de documentación
09:00 - 09:15	Inauguración del Curso y Presentación de las actividades del Día 1
09:15 - 10:30	“Conferencia 1: Educación STEAM en el sistema educativo de Euskadi / Hitzaldia 1: STEAM hezkuntza Euskadiko hezkuntza sisteman. “ Urtza Garay Ruiz UPV/EHU - Profesora Agregada Ainara Romero Andonegui UPV/EHU - Profesor/a Adjunto
10:30 - 11:45	“Conferencia 2: Implementar con éxito la Educación STEAM en nuestras aulas / Hitzaldia 2: STEAM Hezkuntza arrakastaz txertatzen gure ikasgelan “ Juan Carlos Olabe Basogain Christian Brothers University - Full Professor
11:45 - 12:15	Pausa
12:15 - 13:30	“Sesión Práctica Día-1: Creando Experiencias para enseñar y aprender STEAM con Scratch / Saio praktikoa 1-Eguna: STEAM ikas eta irakasteko esperientziak sortzen Scratch-ekin“ Miguel Ángel Olabe Basogain UPV/EHU - Profesor Titular de Universidad Juan Carlos Olabe Basogain Christian Brothers University - Full Professor
13:30 - 13:45	Síntesis

09-07-2019

09:00 - 09:15	Presentación de las actividades del Día 2
09:15 - 10:30	“Conferencia 3: Cómo prepararnos para ser docentes en Educación STEAM / Hitzaldia 3: Nola prestatu STEAM Hezkuntzako irakasle izateko.“ Arantzazu López de la Serna UPV/EHU - Profesora Adjunto Eneko Tejada Garitano UPV/EHU - Profesor Adjunto
10:30 - 11:45	“Conferencia 4: Resolviendo problemas de matemáticas y ciencias en el mundo real con una mente STEAM / Hitzaldia 4: Mundu errealeko matematika eta zientzia arazoak konpontzen, STEAM pentsamendutik “ Xabier Basogain Olabe UPV/EHU - Profesor Titular
11:45 - 12:15	Pausa
12:15 - 13:30	“Sesión Práctica Día-2: Creando Experiencias para enseñar y aprender STEAM con Scratch / Saio praktikoa 2. Eguna: STEAM ikas eta irakasteko esperientziak sortzen Scratch-ekin“ Miguel Ángel Olabe Basogain UPV/EHU - Profesor Titular Juan Carlos Olabe Basogain Christian Brothers University - Full Professor

Dirigido por:



Xabier Basogain Olabe

Universidad del País Vasco / Euskal Herriko Unibertsitatea, Subdirector de Relaciones con la Empresa

Profesor Titular de la Universidad del País Vasco - Euskal Herriko Unibertsitatea. Ingeniero de Telecomunicación por la Universidad Politécnica de Madrid, y Doctor Ingeniero de Telecomunicación por la Universidad del País Vasco - Euskal Herriko Unibertsitatea. Miembro del departamento de Ingeniería de Sistemas y Automática de la Escuela de Ingeniería de Vitoria-Gasteiz. Ha impartido cursos de sistemas digitales, microprocesadores, control digital, ingeniería de sistemas, modelado y simulación de eventos discretos, aprendizaje automático, y herramientas síncronas de colaboración en la educación. Sus actividades de investigación incluyen las áreas de: a) soft computing y ciencias cognitivas para STEAM; b) tecnologías de aprendizaje y enseñanza aplicadas a la educación en línea; c) realidad virtual y aumentada con tecnologías móviles. ORCID ID: 0000-0002-6672-6897

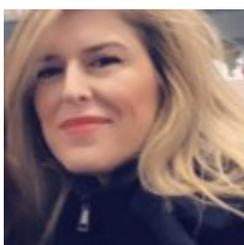
Profesorado



Urtza Garay Ruiz

UPV/EHU , Directora de Innovación Metodológica

Urtza Garay Ruiz es doctora por la Universidad del País Vasco y posgraduada en Educación Plurilingüe por la Universidad de Barcelona. Es profesora y Directora de Innovación Metodológica de la Universidad del País Vasco-Euskal Herriko Unibertsitatea. También es miembro del grupo de investigación consolidado de la “Weblearner” sobre tecnología y educación. Ha participado en proyectos de investigación competitivos del Ministerio de Educación y Ciencia, Gobierno Vasco y UPV/EHU. Además de coordinar y participar en Proyectos de Innovación Docente y ha publicado material docente para Educación Primaria, Secundaria y Universidad. Sus líneas de investigación son los MOOC, PLE, RA, Tecnología Educativa y la Educación Plurilingüe. Relacionados con estos tópicos de investigación ha realizado contribuciones en diversos congresos nacionales e internacionales y ha publicado capítulos en libros y artículos en revistas de investigación educativa de alto impacto nacional e internacional



Arantzazu López de la Serna

UPV/EHU

Profesora adjunta de la Universidad del País Vasco - Euskal Herriko Unibertsitatea. Licenciada en Pedagogía por la Universidad de Deusto, Diplomada en Magisterio por la Universidad de Mondragón y Doctora por la Universidad del País Vasco - Euskal Herriko Unibertsitatea. Miembro del Departamento de Didáctica y Organización Escolar(UPV/EHU). Ha impartido cursos de Innovación y tecnología Educativa, Prevención en educación, Género y tecnología. Sus actividades de investigación incluyen las áreas de: a) Innovación educativa; b) Género y tecnología; c) Prevención y reducción de riesgos en contextos educativos; d) Creación de (MOOC, SPOC). Lugar: Facultad de Educación de Bilbao, UPV/EHU
ORCID ID: 0000-0002-9297-8641



Juan Carlos Olabe Basogain

Profesor de Christian Brothers University (CBU), en Memphis, EE. UU. Doctor Ingeniero de Telecomunicaciones por la Universidad Politécnica de Madrid y miembro del Departamento de Ingeniería Eléctrica e Informática de CBU. Ha impartido cursos sobre teoría de campos electromagnéticos, comunicaciones de datos, estructuras de datos y diseño de bases de datos. Sus actividades de investigación incluyen las áreas de: a) diseño de redes informáticas; b) diseño digital; c) pensamiento computacional y procesos cognitivos; y d) tecnologías de aprendizaje y enseñanza aplicadas a la educación en línea.



Miguel Ángel Olabe Basogain

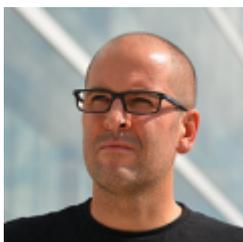
Profesor de la Universidad del País Vasco - Euskal Herriko Unibertsitatea. Doctor Ingeniero Industrial por la Universidad del País Vasco, y miembro del departamento de Ingeniería de Comunicaciones de la Escuela de Ingeniería de Bilbao. Ha impartido cursos de arquitectura de ordenadores, programación, modelado y simulación de redes, servicios multimedia, y creación y distribución de contenidos multimedia en la educación. Sus actividades de investigación incluyen las áreas de: a) Soft Computing y ciencias cognitivas para STEM; y b) tecnologías de aprendizaje y enseñanza aplicadas a la educación en línea. Lugar: Escuela Técnica Superior de Ingeniería de Bilbao, EHU Despacho: 3A19 Teléfono: 34 946014211 E-mail: miguelangel.olabe@ehu.eus



Ainara Romero Andonegui

Euskal Herriko Unibertsitatea, UPV/EHU

Profesora adjunto de la Universidad del País Vasco - Euskal Herriko Unibertsitatea. Licenciada en Psicología por la Universidad de Deusto y Doctora en Educación por la Universidad del País Vasco - Euskal Herriko Unibertsitatea. Miembro del Departamento de Didáctica y Organización Escolar. Ha impartido cursos de competencia digital, tecnología educativa y metodologías activas. Sus actividades de investigación incluyen las áreas de: a) Tecnologías para el aprendizaje y el conocimiento b) Personal Learning Environment c) Massive Open Online Course y d) Adquisición del lenguaje oral y escrito. Lugar: Facultad de Educación de Bilbao, UPV/EHU ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-0132-9508>



Profesor adjunto de la Universidad del País Vasco - Euskal Herriko Unibertsitatea. Licenciado en Psicopedagogía por la Universidad de Deusto y Doctor por la Universidad del País Vasco - Euskal Herriko Unibertsitatea. Miembro del Departamento de Didáctica y Organización Escolar. Ha impartido cursos de competencia digital, tecnología educativa y metodologías activas. Sus actividades de investigación incluyen las áreas de: a) long life learning; b) Creacion de entornos personales de aprendizaje; c) realidad virtual y aumentada con tecnologías móviles; d) creación de Massive Open Online Course. Lugar: Facultad de Educación de Bilbao, UPV/EHU ORCID ID: 0000-0002-6013-222X

Precios matrícula

MATRICULA	HASTA 31-05-2019	HASTA 08-07-2019
GENERAL	60,00 EUR	70,00 EUR
MATRÍCULA REDUCIDA	35,00 EUR	-
EXENCIÓN DE MATRÍCULA	20,00 EUR	20,00 EUR
REDUCCIÓN APRENDER PARA ENSEÑAR	35,00 EUR	46,00 EUR
MATRÍCULA ESPECIAL	35,00 EUR	-
Miembro de AEK	52,50 EUR	-
Tarjeta soci@ ELKAR	52,50 EUR	-
Euskaltegis IKA	52,50 EUR	-

Lugar

Bizkaia Aretoa-UPV/EHU

Avda. Abandoibarra, 3. 48009-Bilbao

Bizkaia