

I CONGRESO NACIONAL DE EDUCACIÓN STEAM

Leading 
the future

6, 7 y 8 de febrero

Edificio Etopia, Zaragoza

[RESERVA TU ENTRADA](#)

I Congreso
STEAM

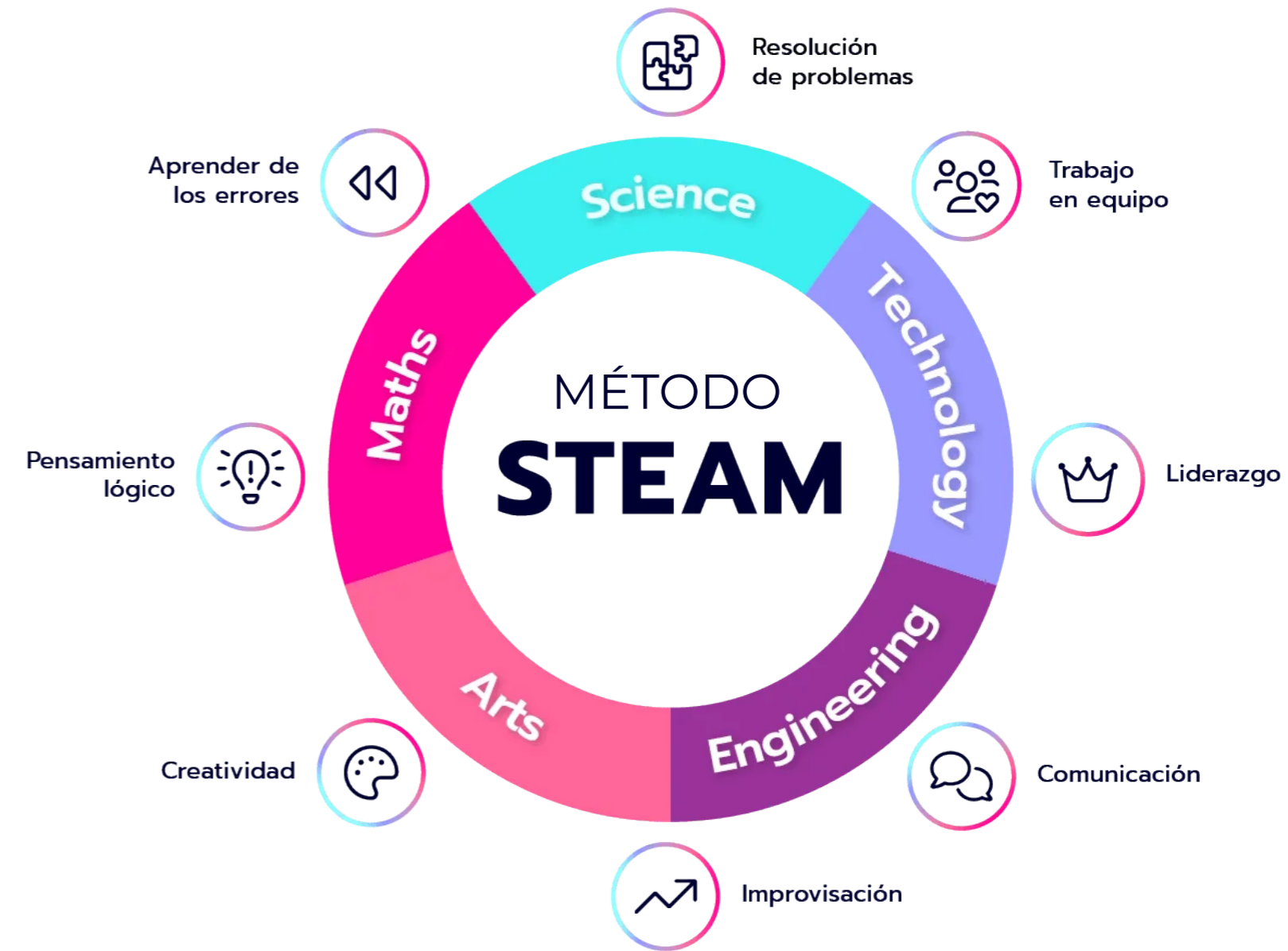


I Congreso Nacional de Educación STEAM: **De la docencia al talento empresarial**

El **I Congreso Nacional de educación STEAM** nace como un espacio de encuentro para conectar la **educación**, la **innovación** y el **talento empresarial**. A través de una visión interdisciplinar, el congreso explora cómo el enfoque STEAM impulsa el aprendizaje, fomenta la creatividad y responde a los desafíos actuales, inspirando soluciones desde las aulas hasta el mundo empresarial.

QUÉ ES **STEAM**

La metodología STEAM, considerada como la metodología del presente y del futuro, se basa en la interdisciplinariedad. Esta fórmula integra las competencias tecnológicas con las capacidades humanas, logrando un impacto transversal en toda la educación.



+30

ponentes líderes en educación

+100

talleres STEAM

+20

expositores en espacio maker



DAVID
CUARTIELLES



EL HORMIGUERO



JORDI CRUZ



DR. FISIÓN



CAROLINA MARÍN



ALBERTO
SCHUHMACHER

ZONA STEAM ON

La Zona STEAM ON es la plataforma interactiva que te va a permitir vivir al máximo el Congreso Nacional de Educación STEAM. Diseñada para facilitar tu experiencia, esta herramienta reúne todas las actividades del Congreso en un calendario muy intuitivo y dinámico. Aquí podrás explorar cada jornada del Congreso, con actividades organizadas por días y salas. Al hacer clic en una actividad, accederás a detalles como horarios, ponentes y temas, asegurándote de tener toda la información al alcance de tu mano. Personaliza tu itinerario según tus intereses y aprovecha cada momento del evento. Con STEAM ON, tienes el control para planificar tu participación de manera eficaz y sacar el máximo provecho del evento.

¿Cómo funciona?

¡Te lo contamos a continuación!



En primer lugar tenemos la página de LOGIN, donde debemos introducir nuestro correo electrónico. Solo funcionará si nos hemos registrado previamente en el formulario y hemos recibido el mensaje de admitidos. En caso de que no estemos admitidos o registrados se mostrará un mensaje de error.



En caso de que el correo esté registrado y admitido, nos llegará un código de un solo uso al correo, que funciona a modo de contraseña.



En caso de que el código sea correcto, entraremos a la Zona STEAM-ON. La primera vez que entremos nos mandará al calendario del evento, donde tenemos todas las actividades separadas por días y salas.



El calendario es interactivo, al hacer click sobre una actividad podemos ver los detalles.



Si seleccionamos una actividad, su color cambiará a verde y las actividades que pasen a ser incompatibles por horario con la actividad seleccionada pasarán a gris.



Al hacer click en el botón rosa de Añadir a "Mi agenda" completaremos la reserva de la actividad y la actividad pasará a estar en nuestra agenda. La vista de nuestra agenda esta compuesta por las actividades a las que nos hemos apuntado y, tanto los enlaces para las sesiones por videoconferencia como el QR que tendrá el público presencial darán acceso únicamente a las actividades que formen parte del calendario.



I Congreso **STEAM**

Tres jornadas para descubrir tendencias, compartir ideas y aprender de expertos en Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemáticas.

Three days to discover trends, share ideas, and learn from experts in **Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics.**

Día 6

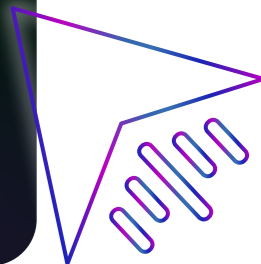
El Congreso STEAM inicia con una jornada dedicada a analizar el presente y pasado de la educación STEAM. A través de ponencias de expertos nacionales e internacionales, se van abordar los principales retos educativos. Durante la tarde, se desarrolla un diálogo entre instituciones, docentes, empresas y familias para definir las bases del Libro Blanco del STEAM. ¡Un día fundamental para comprender cómo la educación puede liderar el cambio!

Día 7

Este día está diseñado para inspirar a estudiantes y profesionales en torno a las oportunidades del STEAM. La mañana se centra en talleres interactivos enfocados en despertar vocaciones científicas desde edades tempranas. Por la tarde, el Hackaton "OpenSpace" y las mesas redondas van a aportar ideas innovadoras para integrar estas competencias en los niveles educativos superiores.

Día 8

Este día cierra el Congreso STEAM con actividades prácticas y reflexivas. La mañana está enfocada en talleres maker, abiertos a familias y estudiantes, para potenciar la creatividad y el aprendizaje DIY. Durante la tarde, las conclusiones del Congreso y la presentación del Libro Blanco STEAM van a ofrecer una visión clara de los pasos a seguir para liderar el cambio educativo.





PLANTA 0

HALL - ZONA EXPO
AUDITORIO - CHARLAS STEAM
STEAM WORKSHOP
COFFEE

PLANTA 1

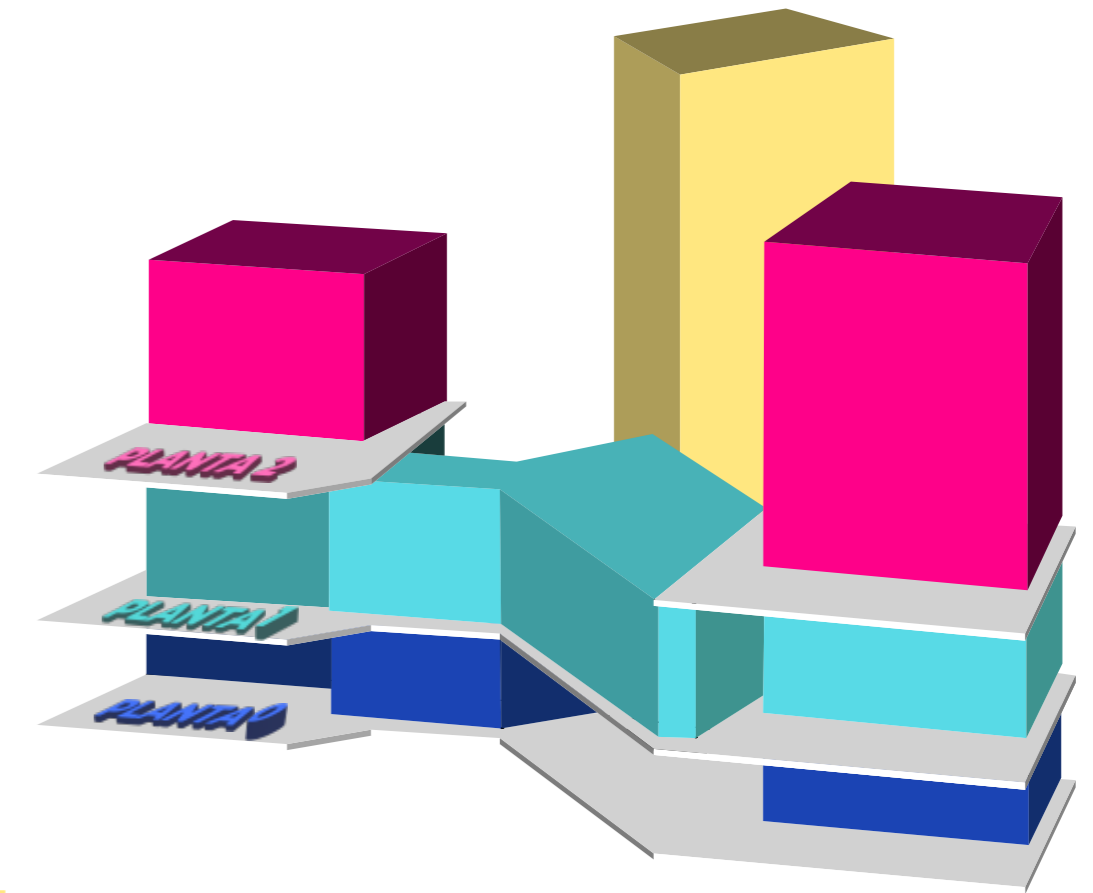
ZONA MAKER - COLABORADORES

PLANTA 2

STEAM CORNER ROOMS
STEAM WORKSPACE

ZONA HACKATHON

STEAM OPEN ART



Edificio **ETOPIA**, Zaragoza

DÍA 6

8:30 - 9:30

APERTURA DE PUERTAS Y RECEPCIÓN DE ASISTENCIA

Bienvenida de Gina-GFT, nuestro asistente virtual representado en Holograma

9:30 - 9:50

APERTURA INSTITUCIONAL #ALLTOGETHERNOW

Explicación del Congreso por parte de la organización

Natalia Chueca - Alcaldesa de Zaragoza

09:50 - 10:30

“HOY TRABAJO EN LA NASA: EXPLORA EL FUTURO CON LA METODOLOGÍA STEAM”

Natalia Chueca - Alcaldesa de Zaragoza

Leticia Vitalle - Directora General The Hub Kings Corner

Rocio Frej - Founder & CEO Improving Aviation - Deep Tech for Complex Missions (Tampa, Florida)

10:30 a 11:15

“CAROLINA MARÍN. ROMPIENDO LÍMITES: MENTALIDAD GANADORA Y STEAM”

Campeona olímpica de bádminton, tricampeona del mundo y Premio Princesa de Asturias de los Deportes

11:15 a 11:45 | COFFEE TIME

11:45 a 12:30

“EL PODER STEAM EN LA INVESTIGACIÓN ONCOLÓGICA (SCIENCE)”

Alberto J. Schumacher - ARAID researcher. Head, Molecular Oncology Group en Instituto de Investigación Sanitaria Aragón en ARAID

Alejandro García Caudevilla - Founder & CEO The Hub Kings Corner | Edtech Learning Solutions

Patricia Sánchez Delicado - Directora de Fundación Teaming

Carlos Valdés - Community Engagement at AWS

12:30 a 13:30

“V.O.S.E. THE STEAM FUTURE IS BILINGÜAL”

Merce Mariño - Head Of Technology in AWS Iberia

Behzad Samii - SCM Professor at MIT - Massachusetts Institute of Technology

Carolien Chehab - Educational Director at The Hub Kings Corner. Master's in Communication science from the Universiteit van Amsterdam.

13:30 a 14:00

“DE LA TEORÍA A LA PRÁCTICA: PROYECTOS STEAM CON MICROSOFT Y SU IMPACTO REAL (TECHNOLOGY)”

María Comín - Directora de Educación Preuniversitaria en Microsoft, ganadora premios Globant 2024 "Women that build awards" EMEA Tech Executive

14:00 a 15:45 | FOODTRUCKS

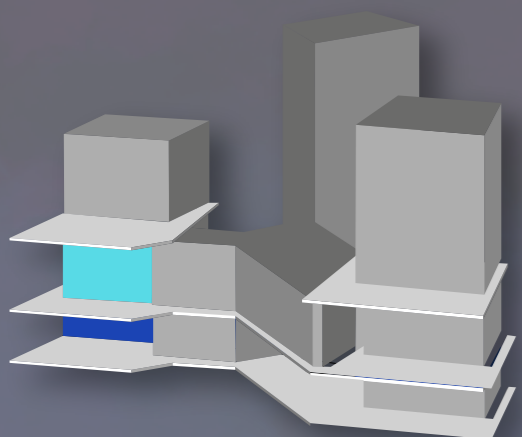
15:30 a 15:45

#ALLTOGETHERNOW. ALIANZA +STEAM; POR UN ARAGÓN LÍDER EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

Miguel Marzo – Presidente de CEOE Aragón

PLANTA 0 - 1

AUDITORIO



15:45 - 16:15

“STEAM EN EDUCACIÓN”

Pilar Fernández Fortún - Directora del colegio Juan de Lanuza

16:15 - 16:45

LA MAGIA DE LA COMBINACIÓN DE 5 LETRAS - STEAM

Ángel Pardillos - Vicepresidente de Estrategia y Personas en hiberus

16:45 a 17:45

“LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL HUMANISTA.” (ORIENTACIÓN)

Alejandro García - Founder & CEO The Hub Kings Corner | Edtech Learning Solutions

José Antonio Gabelas-Barroso - Doctor en Ciencias de la Información por la Universidad Complutense de Madrid.

Carmen Marta Lazo - Investigadora Principal GICID, Catedrática de Comunicación Audiovisual y Publicidad y Directora de Radio. Unizar

Sandra Parrilla - Directora de la Fundación hiberus | Dircom en hiberus | Doctora en Comunicación

Esther Borao - Directora General del Instituto Tecnológico de Aragón.

17:45 a 18:00 | COFFEE TIME

18:00 a 18:30

“STEAM COMO VISIÓN INTEGRADORA Y SU CONEXIÓN CON AGILE: UNA NUEVA FORMA DE ENTENDER LA EDUCACIÓN”

Ignacio de Loyola Torán - Miembro comisión nacional en Salesianas con certificación Scrum Master y experto en marketing educativo.

18:00 A 19:00 - “PASADO, PRESENTE Y FUTURO DEL STEAM - #LEADING THE FUTURE

JORDI CRUZ - PRESENTADOR DE TELEVISIÓN ART ATTACK, LOCUTOR DE RADIO Y COPRESENTADOR PODCAST PARA NETFLIX

19:00 A 19:10 - POWERED BY AWS: THE RESULTS! DEEP RACER Y PREMIOS

Iñaki Bilbao Estrada - Skills to Jobs en Amazon Web Services (AWS)

Mayte Santos Martínez - Jefe de Área de Desarrollo Profesional en Fundación Ibercaja

Alejandro García - Founder & CEO The Hub Kings Corner | Edtech Learning Solutions

19:10 A 19:20 - POWERED BY AWS: THE RESULTS! FIRST HACKTHON NASA

Leticia Vitalle - Directora General The Hub Kings Corner

Rocio Frej - Founder & CEO Improving Aviation - Deep Tech for Complex Missions (Tampa, Florida)

Borja A. Espejo García - Postdoctoral researcher at Agricultural University of Athens

Luis Martín Nuez - Inventor & CEO. Problem solver expert. 50 Most Influential Young Global Leaders 2023

19:10 a 19:30 - “HACIENDO-LO POSIBLE CON STEAM”

Colegio La Purísima y Coro inclusivo UNIZAR Cantatutti

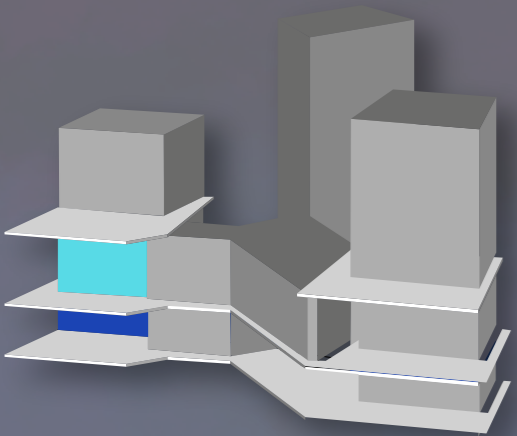
19:30 a 19:40 - CIERRE

Rosa María Bolea Bailo - Vicerrectora de Política Científica de la Universidad de Zaragoza. (En funciones)

19:40 - “NETWORKING & BEERWORKING”

PLANTA 0 - 1

AUDITORIO



DÍA 7

9:00 a 9:30 | BIENVENIDA AL ALUMNADO 1 (1º Y 2º DE LA ESO)

VALPAT - Imagina, crea y programa con nosotras

9:30 a 10:00 | NEUROCIENCIA Y STEAM PARA UN FUTURO INNOVADOR

Cristian Aragón - Médico especialista en Neurociencia, Anestesiología y Terapia del Dolor

Mayte Ortin - Vicepresidenta de la Fundación hiberus

10:00 a 11:30 | COFFEE SHOW

11:30 a 12:00 | BIENVENIDA ALUMNADO 2 (1º Y 2º DE LA ESO)

VALPAT - Imagina, crea y programa con nosotras

12:00 a 12:45 | “THINKERS - DO THINK LAB”

Juan Gasca - CEO y fundador de Thinkers Co

13:20 a 14:00 | “LA IMPORTANCIA DE LAS COMPETENCIAS EN LAS AULAS DEL S.XXI”

CRISTINA MARTÍNEZ - Licenciada en psicopedagogía por la Universidad Autónoma de Madrid.

Diplomada en Magisterio de Audición y Lenguaje por la Universidad de estudios Superiores La Salle.

Desde el 2014 desarrolla su actividad como directora y coordinadora en D-letras psicología y logopedia.

Encargándose de la formación y coordinación del equipo. Actualmente, también, profesora del Máster de

Psicopedagogía de la UNIR.

14:00 a 15:45 | FOODTRUCKS

15:45 a 16:00 | APERTURA INSTITUCIONAL

Sara Fernández, Consejera de Cultura, Educación y Turismo del Ayuntamiento de Zaragoza

16:00 a 16:45 | MESA REDONDA “EXPERIENCIAS EN CENTROS STEAM”

Xurxo Cobelas: Docente en las especialidades de primaria e inglés con más de 15 años de experiencia. Diplomado en ciencias de la educación (lengua extranjera). Ingeniero industrial en la rama técnica de materiales. Asesor tecnológico en la Consellería de Educación de la Xunta de Galicia, Asesor Digital en la implantación del Plan Digital en Galicia, colaborador en la red de formación de la Comunidad Autónoma de Galicia y otras comunidades, colaborador con distintas editoriales.

Sergio Sánchez: Docente con más de 15 años de experiencia en Robótica Educativa y tecnologías STEAM. Desde el curso 2013-14, lidera el Proyecto de Robótica del Colegio Madrigal, integrando competencias digitales y de programación en todas las etapas educativas. Como coordinador TIC, impulsa la transformación digital del colegio, facilitando el uso de herramientas tecnológicas tanto para el aprendizaje como para la gestión educativa. Apasionado por la multidisciplinariedad, utiliza la robótica como puente entre asignaturas, fomentando el pensamiento crítico, la creatividad y la resolución de problemas en el alumnado.

Alberto Bernabeu: es jefe del departamento de orientación y coordinar del programa de robótica y programación en el colegio concertado ADN. También es CEO de Conectados Academy y autor de diferentes proyectos STEAM de la editorial Edelvives. Es formador habitual del centro de profesores y recursos de la región de Murcia y organizador de las competiciones de robótica WRO y FLL en Murcia.

Francisco Delgado, maestro de primaria, actualmente Mentor Digital #CompDigEdu en Ávila. Fran es un apasionado de aprender y enseñar. En formación constante y compartiendo sus conocimientos con la comunidad educativa. Lleva años introduciendo la robótica y la programación en el aula. Forma parte de los embajadores de la EU Code Week y embajador Scientix

Pilar Martínez Gaude ha liderado un proyecto Erasmus+ sobre enseñanza de Ciencias Naturales a través de experimentos, habiendo recibido formación en Joensuu (Finlandia) sobre el tema, incluyendo la organización de ferias de Ciencias. Actualmente desempeña el papel de Jefa de estudios, coordinadora TIC y de Bienestar en su centro de destino. Desde el curso 2021/2022 viene implementando un proyecto STEAM en el mismo, incluyendo la creación de un Aula del Futuro y la implantación del área de Tecnología y Robótica

Cristina Martínez - Licenciada en psicopedagogía por la Universidad Autónoma de Madrid. Diplomada en Magisterio de Audición y Lenguaje por la Universidad de estudios Superiores La Salle. Desde el 2014 desarrolla su actividad como directora y coordinadora en D-letras psicología y logopedia. Encargándose de la formación y coordinación del equipo. Actualmente, también, profesora del Máster de Psicopedagogía de la UNIR.

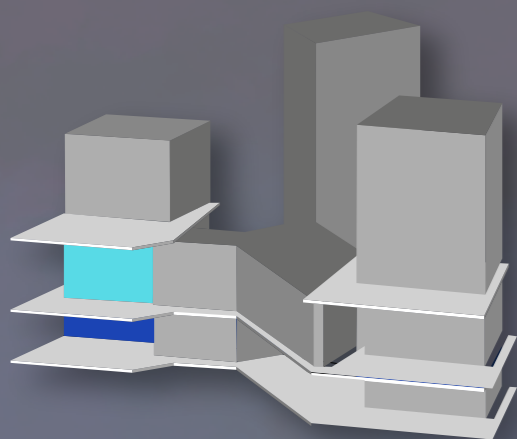
16:45 a 17:30 | MESA REDONDA “MICROSOFT Y MINECRAFT”

LeftCraft Education

Fundación Ibercaja

PLANTA 0 - 1

AUDITORIO



DÍA 7

17:30 a 18:15

“TEATRO ALICE GUY, LA MADRE DEL CINE”

18:15 a 18:30

THE RESULTS! SECOND OPEN SPACE

18:30 a 19:00

CIERRE INSTITUCIONAL

19:00

NETWORKING Y BEERWORKING

DÍA 8

9:30 - 10:30

APERTURA DE PUERTAS Y RECEPCIÓN DE ASISTENTES

Bienvenida con Edelman y Brut “música “electrónica”

10:30 - 11:00

EL GRAN PODER DE LAS COSAS PEQUEÑAS #STEAMIT

Exploraremos cómo los elementos más pequeños, desde átomos hasta ideas, demostrando que lo pequeño puede cambiar el mundo

Luis Martín - CEO de Academia de Inventores

11:00 - 11:30

LA CIENCIA DETRÁS DE LA CIBERSEGURIDAD

Eduardo Gistau - Director de Ciberseguridad en hiberus

11:30 a 12:00 | ¡DULCES PARA TODOS! #COFFEETIME

12:00 - 12:30

INFORME MUJER Y STEM: ¿QUÉ PIENSAN LAS JÓVENES ESPAÑOLAS?

Análisis de las percepciones, intereses y reto

Fundación ASTI

12:30 - 13:00

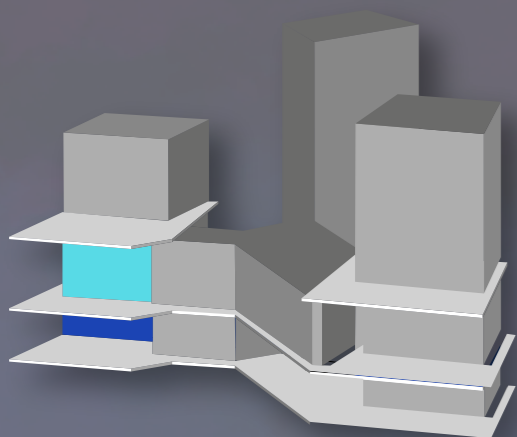
OPEN SOURCE EN LA EDUCACIÓN

Exploraremos el impacto del software y recursos abiertos en la educación

David Cuartielles - Cofundador de Arduino y del Open Hardware

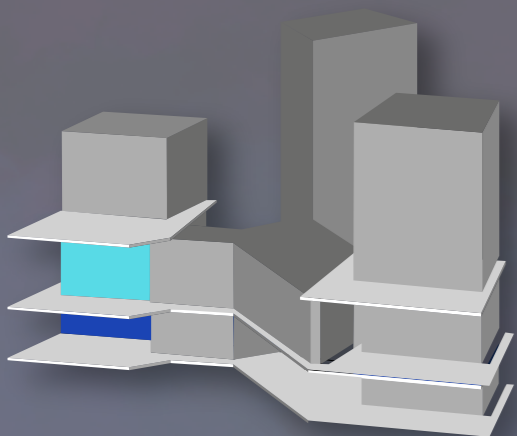
PLANTA 0 - 1

AUDITORIO



PLANTA 0 - 1

AUDITORIO



13:00 - 14:00

CIENCIA SIN LÍMITES, STEAM “EN VIVO”

Un espectáculo único donde la ciencia, la tecnología, la ingeniería, el arte y las matemáticas cobran vida en directo, desafiando los límites de la imaginación

EQUIPO DE CIENCIA DEL PROGRAMA EL HORMIGUERO

14:00 a 15:00 | DESCANSO PARA COMER #LUNCHTIME

15:00 - 15:30

FASE FINAL - HACKHATON STEAM

Exposición y evaluación del jurado.

Equipo impulsor - Congreso STEAM

15:30 - 16:00

#ENERGÍA INFINITA ¡EL PODER DEL STEAM!

Descubre cómo la pasión por la ciencia y la creatividad se convierten en la fuerza imparable que transforma el mundo.

Academia de inventores

16:00 - 16:30

STEAM SIN LÍMITES: LA CREATIVIDAD AL SERVICIO DE LA TECNOLOGÍA

María Rox - Head of Agencia Digital en hiberus

16:30 - 17:00

TECNARA - LAS MUSAS

17:00 a 18:00

LA DIVULGACIÓN EN LA NUEVA ERA

Exploramos los desafíos y oportunidades de divulgar ciencia en redes sociales.

DOCTOR FISIÓN - DIVULGADOR CIENTÍFICO ESPECIALISTA EN FÍSICA Y ASTROFÍSICA. EN COLABORACIÓN CON INVITADOS SORPRESA.

18:00 a 18:30

PRESENTACIÓN DEL LIBRO BLANCO STEAM

Un enfoque regional para potenciar la educación y la innovación STEAM, fortaleciendo el futuro científico y tecnológico de Aragón

Alberto J. Schumacher - Científico y director del grupo de Oncología Molecular del Instituto de Investigación Sanitaria Aragón

Luis Martín Nuez - Inventor y emprendedor. CEO de Academia de inventores

Alejandro García Caudevilla - Fundador y CEO de The Hub Kings Corner

18:30 - 19:00

PREMIOS STEAM. Exposición y evaluación del jurado. Equipo impulsor - Congreso STEAM

19:15

CIERRE INSTITUCIONAL

Carlos Gimeno - Consejero de Economía, Transformación Digital y Transparencia de Zaragoza

DÍA 6

12:00 a 13:15 | “CONVERSACIONES CON:”

Carme Bartomeu - Bióloga, fundadora y directora de EDUCALM.

Esther Ballester - Ingeniera informática. Graduada en canto por el CSMA. Protagonista y productora de la obra "He venido a hablar de mi libro". CSIC. AMIT.

María Jesús Lázaro - Delegada del Consejo Superior de Investigaciones Científicas (CSIC) en Aragón.

Moder Arancha Cendoya - Asesora docente en el Departamento de Educación, Cultura y Deporte del Gobierno de Aragón

13:15 a 14:00 | CÓMO TRABAJAR STEAM DESDE INFANTIL “FLIP-ARTE”

Cristina Fernández - Directora infantil y primaria Colegio San Gabriel

14:00 a 15:30 | FOODTRUCKS

15:30 a 16:30 | “DISEÑA TU PROPIO ESPACIO STEAM”

Carmen Llopis - Directora de Innovación | Innovación y Marketing con propósito | Transformo Ideas en Estrategias Disruptivas | Educación + Innovación Empresarial

16:30 a 17:15 | “LA IMPORTANCIA DE ATERRIZAR LA ALFABETIZACIÓN STEAM EN LA PRÁCTICA DOCENTE.” TALLER PRÁCTICO CON MATERIAL LEGO

Rocío Lara - responsable del área educativa de RO-BOTICA

17:15 a 17:30 | COFFEE TIME

17:30 a 18:30 “VERANO Y CONCILIACIÓN” ETOPIA KIDS

DÍA 8

10:30 A 11:30 | ROBÓTICA EN FAMILIA

10 años construyendo vínculos y aprendizaje intergeneracional. Colegio Juan de Lanuza

11:30 A 12:00 | ARTE Y ARQUITECTURA PARA LOS MÁS PEQUEÑOS

Fomentando la creatividad desde la infancia, donde el arte y la arquitectura se convierten en herramientas de aprendizaje y expresión para los niños. Zaragoza School House

12:00 A 13:00 | TALLER STEAM DE ACCESIBILIDAD A LA DISCAPACIDAD

Explorando soluciones de la mano de la accesibilidad y la inclusión de las personas con discapacidad.

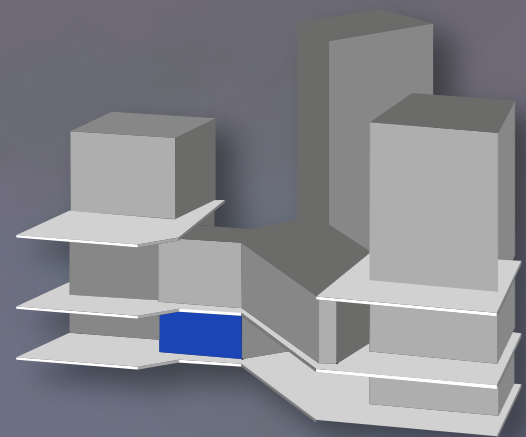
Rosa Mozota - Hiberus tecnología

13:00 A 14:00 | LA HERRAMIENTA EDUCATIVA ARDUINO

El poder del Open Source en los colegios. Arduino Education

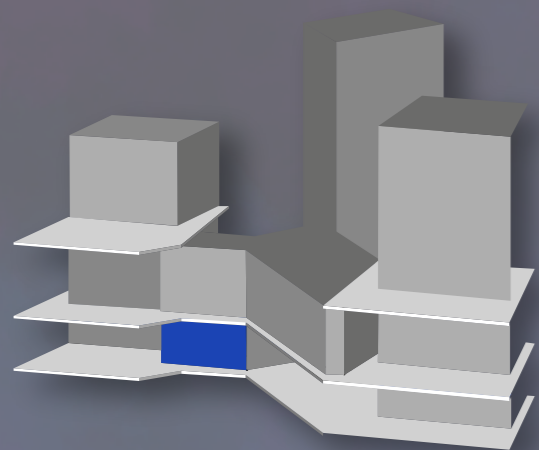
14:00 a 15:30 | FOODTRUCKS

PLANTA 0 STEAM WORKSHOP



PLANTA 0

STEAM WORKSHOP



15:00 A 15:30 | EXPLORANDO EL COSMOS: TALLER STEAM INTERACTIVO SOBRE ASTRONOMÍA Y EL ESPACIO

E-pisteme

15:30 A 16:30 | LA IMPRESIÓN 3D EN OTROS SECTORES

Simulación dental en directo con impresoras 3D. Centro médico Palafox

16:30 A 18:00 | VERANO, CIENCIA Y CONCILIACIÓN ¿ES POSIBLE?

Campamentos científico-tecnológicos en Aragón. Etopia Kids e Inventaland. Academia de inventores. Hiberus tecnología

18:00 A 18:30 | EDUCACIÓN EMOCIONAL Y DISCIPLINA POSITIVA

Herramientas clave para fomentar el bienestar y el respeto, promoviendo el desarrollo emocional y conductual de los estudiantes.. Mónica González

18:30 A 19:15

PROGRAMA-TE Y SIGUE ADELANTE

Noelia - La purísima

DÍA 6

PLANTA 1

ZONA MAKER



DE 10:00 A 13:00 | ENTRENAMIENTOS

Aplicamos Machine learning

DE 16:00 A 18:00 | COMPETICIÓN DE EQUIPOS

19:00 | ENTREGA DE PREMIOS

DEEP RACER

¡DESARROLLADORES, PREPAREN MOTORES!

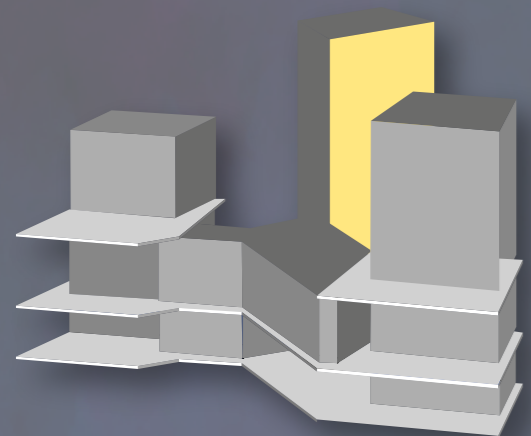


COMPETIDORES:



ZONA HACKATHON

STEAM OPEN ART



DÍA 6

HACKATHON NASA - SHOW OPERATIONAL COMMAND. CONECTANDO CON LA NASA EN DIRECTO | ALUMNAS DE BACHILLERATO

Amazon Web Services | NASA Space Apps | The Hub Kings Corner | Improving Aviation - Deep Tech for Complex Missions | Academia de Inventores

DÍA 7

9:00 A 19:30

HACKATHON THINKERS: “ESTO NO VA SOLO DE TECNOLOGÍA”

DÍA 8

10:00 A 17:00

HACKATHON MAKER: CREA TU PRIMER EMPRESA SOCIAL #ODS

Un desafío de innovación donde la creatividad y la tecnología se encuentran, con tecnología de Amazon Web Services y Arduino impulsando soluciones disruptivas y colaborativas.
Amazon Web Services, Arduino, The Hub Kings Corner, Academia de inventores.

DÍA 7

9:30 a 12:00 | TALLERES ESCOLARES | 1º Y 2º DE LA ESO

Sara Galán - Asesora Pedagógica de Edelvives

Raquel Travieso - Asesora Pedagógica grupo Edelvives.

Gabriel Pérez Anca - Jefe de estudios de infantil y primaria en colegio Juan de Lanuza.

Director de Conmasfuturo.com Zaragoza.

Javier Lavilla - Socio-fundador Global 4 Idiomas. Formador en Nuevas Tecnologías aplicadas al aula-Innovación educativa.

12:00 a 14:00 | TALLERES ESCOLARES | 1º Y 2º DE LA ESO

Sara Galán, Raquel Travieso, Gabriel Pérez Anca, Javier Lavilla.

DÍA 8

10:00 a 13:00 | MISIÓN STEAM: EL DESAFÍO DE LAS 5 LETRAS

Gymkana tecnológica ¿Quién ha robado las competencias STEAM?

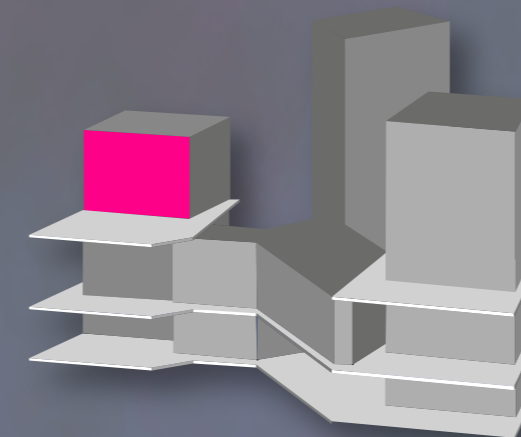
Academia de inventores

Hiberus tecnología

Makeroni Labs

PLANTA 2

STEAM CORNER ROOMS



DÍA 6

9:30 a 12:15 | ALUMNOS DE BACHILLERATO

VIAJE INTERACTIVO AL UNIVERSO STEAM. DESBLOQUEA EL RETO

SCIENCE: Fundación Juan de Lanuza – Atrévete a guiar por la ciencia.

TECHNOLOGY: Amazon Web Services + The Hub Kings Corner – Let´s Party Rock

ENGINEERING: Campus Digital FP + The Hub Kings Corner - La IA es Humanista, el arte y la ingeniería unidos por la tecnología. Inmersión VR, Impresión en 3D y Diseño en robótica.

ARTS: The Hub Kings Corner. Diseña tus redes como un pro con Adobe Firefly.

MATHEMATICS: The Hub Kings Corner + MIT. Se bilingüe, los números son el futuro.

16:15 a 18:45 | ALUMNOS DE BACHILLERATO

VIAJE INTERACTIVO AL UNIVERSO STEAM. DESBLOQUEA EL RETO

SCIENCE: Fundación Juan de Lanuza – Atrévete a guiar por la ciencia.

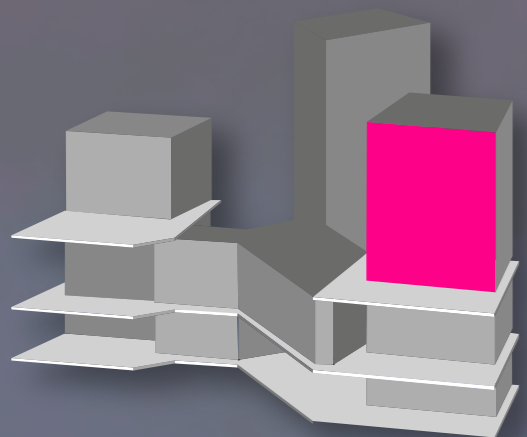
TECHNOLOGY: Amazon Web Services + The Hub Kings Corner – Let´s Party Rock

ENGINEERING: Campus Digital FP + The Hub Kings Corner - La IA es Humanista, el arte y la ingeniería unidos por la tecnología. Inmersión VR, Impresión en 3D y Diseño en robótica.

ARTS: The Hub Kings Corner. Diseña tus redes como un pro con Adobe Firefly.

MATHEMATICS: The Hub Kings Corner + MIT. Se bilingüe, los números son el futuro.

PLANTA 2 STEAM WORKSPACE



DÍA 7

10:45 a 13:15 - DOCENTES

SCIENCE (20 pax) TALLER 30 minutos “DE LO ABSTRACTO A LO CONCRETO EN CIENCIAS”

Pilar Martínez Gaude ha liderado un proyecto Erasmus+ sobre enseñanza de Ciencias Naturales a través de experimentos, habiendo recibido formación en Joensuu (Finlandia) sobre el tema, incluyendo la organización de ferias de Ciencias. Actualmente desempeña el papel de Jefa de estudios, coordinadora TIC y de Bienestar en su centro de destino. Desde el curso 2021/2022 viene implementando un proyecto STEAM en el mismo, incluyendo la creación de un Aula del Futuro y la implantación del área de Tecnología y Robótica

TECHNOLOGY (20 pax) TALLER 30 minutos “TRANSFORMAR UNA SA CON LAS COMPETENCIAS STEAM”

Francisco Delgado, maestro de primaria, actualmente Mentor Digital #CompDigEdu en Ávila. Fran es un apasionado de aprender y enseñar. En formación constante y compartiendo sus conocimientos con la comunidad educativa. Lleva años introduciendo la robótica y la programación en el aula. Forma parte de los embajadores de la EU Code Week y embajador Scientix

ENGINEERING (40 pax) TALLER 30 minutos “IMPRESIÓN 3D. EL ARTE DEL DISEÑO AL SERVICIO DEL APRENDIZAJE”

Xurxo Cobelas: Docente en las especialidades de primaria e inglés con más de 15 años de experiencia. Diplomado en ciencias de la educación (lengua extranjera). Ingeniero industrial en la rama técnica de materiales. Asesor tecnológico en la Consellería de Educación de la Xunta de Galicia, Asesor Digital en la implantación del Plan Digital en Galicia, colaborador en la red de formación de la Comunidad Autónoma de Galicia y otras comunidades, colaborador con distintas editoriales.

Sergio Sánchez: Docente con más de 15 años de experiencia en Robótica Educativa y tecnologías STEAM. Desde el curso 2013-14, lidera el Proyecto de Robótica del Colegio Madrigal, integrando competencias digitales y de programación en todas las etapas educativas. Como coordinador TIC, impulsa la transformación digital del colegio, facilitando el uso de herramientas tecnológicas tanto para el aprendizaje como para la gestión educativa. Apasionado por la multidisciplinariedad, utiliza la robótica como puente entre asignaturas, fomentando el pensamiento crítico, la creatividad y la resolución de problemas en el alumnado.

ARTS (30 pax) TALLER 30 minutos “MINECRAFT Y GOYA”

MineCraft y Goya (Letcraft) Este lo gestiona Fundación Ibercaja

MATHEMATICS (20 pax) TALLER 30 minutos “PROGRAMACIÓN EN CÓDIGO”

Alberto Bernabeu: es jefe del departamento de orientación y coordinador del programa de robótica y programación en el colegio concertado ADN. También es CEO de Conectados Academy y autor de diferentes proyectos STEAM de la editorial Edelvives. Es formador habitual del centro de profesores y recursos de la región de Murcia y organizador de las competiciones de robótica WRO y FLL en Murcia.

Global Partner



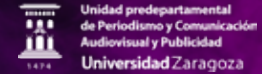
Socios Impulsores



Global Media Partner



Socios educativos estratégicos



STEAM Partner

