

I CONGRESO NACIONAL DE EDUCACIÓN STEAM

Leading 
the future

6, 7 y 8 de febrero

Edificio Etopia, Zaragoza

[RESERVA TU ENTRADA](#)

I Congresso
STEAM



I Congreso Nacional de Educación STEAM:

De la docencia al talento empresarial

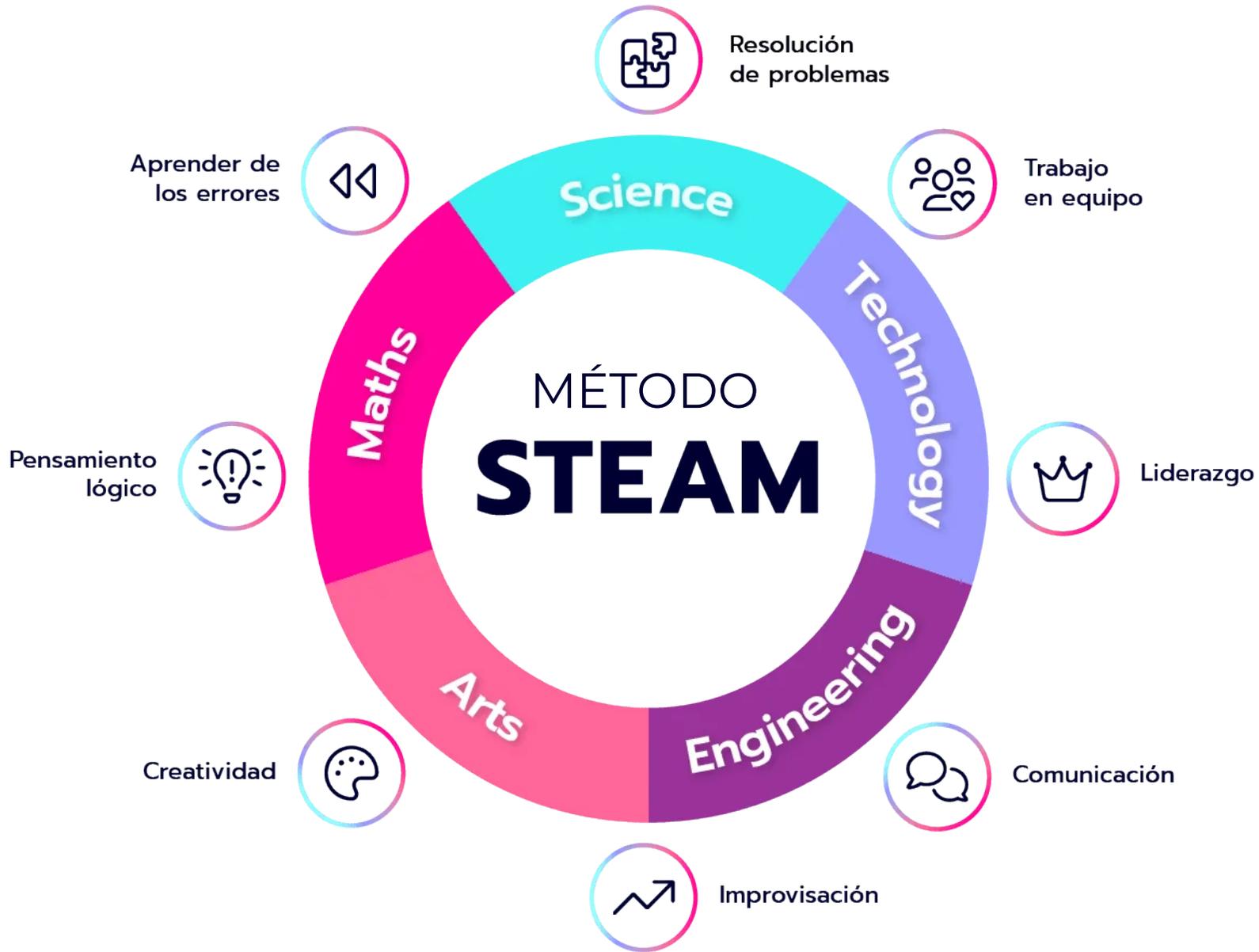
El **I Congreso Nacional de educación STEAM** nace como un espacio de encuentro para conectar la **educación**, la **innovación** y el **talento empresarial**.

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



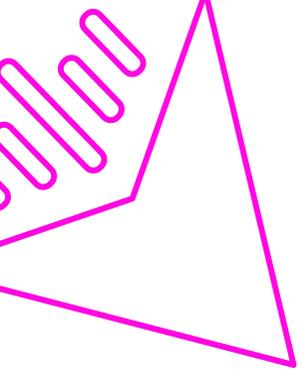
DR. FISIÓN



CAROLINA MARÍN



ALBERTO
SCHUMACHER

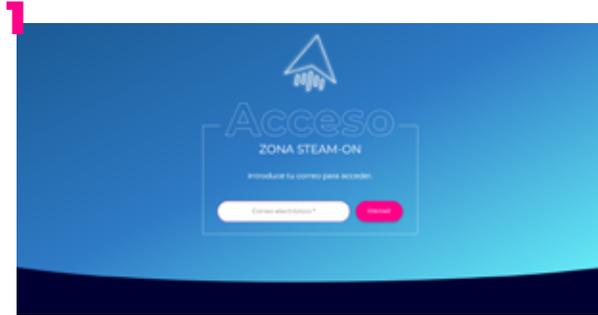


ZONA STEAM ON

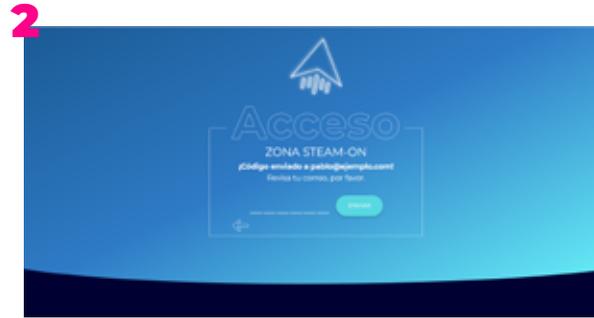
La Zona STEAM ON es la plataforma interactiva que te va a permitir vivir al máximo el Congreso Nacional de Educación STEAM. Diseñada para facilitar tu experiencia, esta herramienta reúne todas las actividades del Congreso en un calendario muy intuitivo y dinámico. Aquí podrás explorar cada jornada del 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.**

ACTIVIDAD HOMOLOGADA POR EL GOBIERNO DE ARAGÓN

Los asistentes al evento recibirán certificación oficial por parte del Departamento de Educación, Cultura y Deporte del Gobierno de Aragón, equivalente hasta 5 horas de formación del profesorado.

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

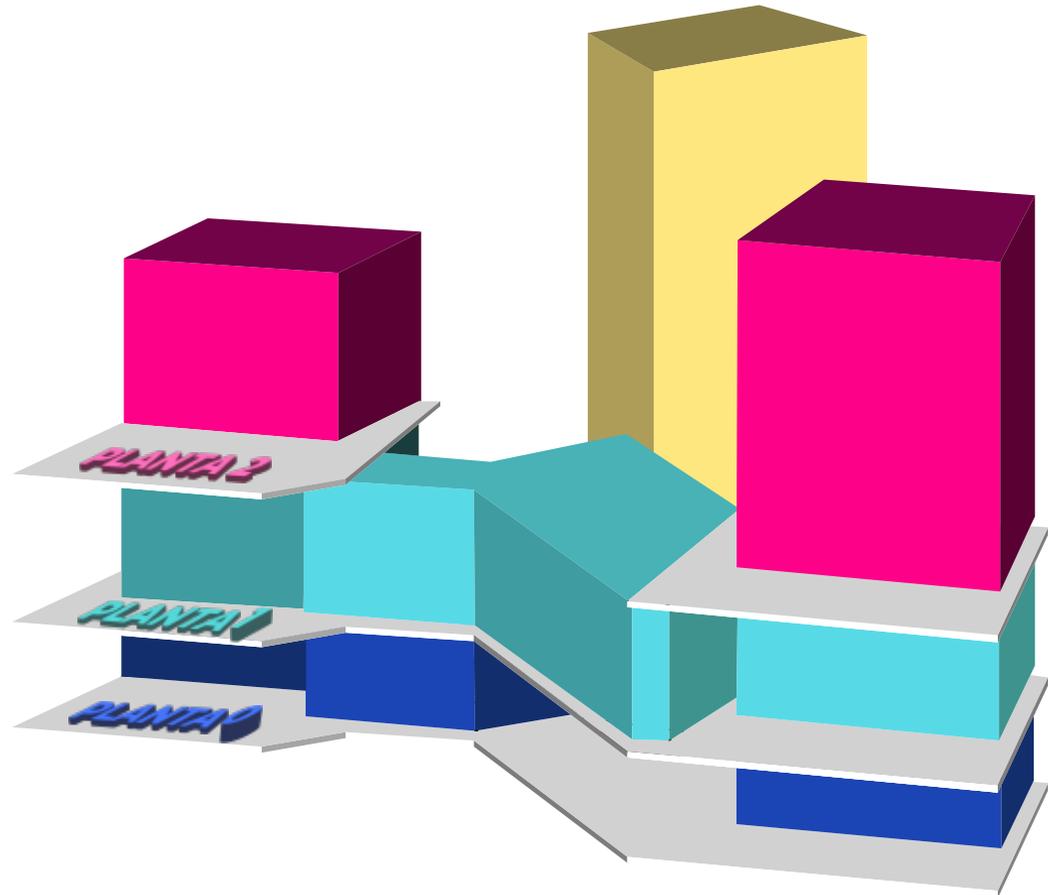
PLANTA 2

STEAM CORNER ROOMS

STEAM WORKSPACE

ZONA HACKATHON

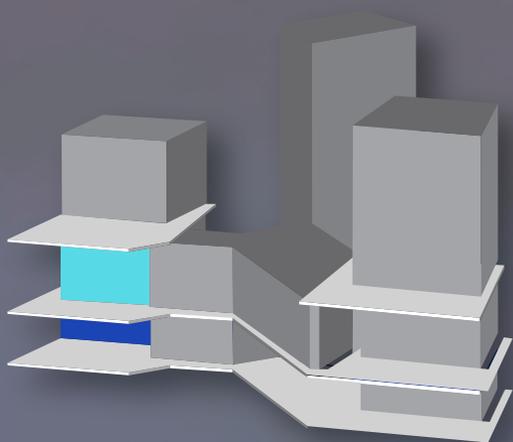
STEAM OPEN ART



Edificio **ETOPÍA**, Zaragoza

PLANTA 0 - 1

AUDITORIO



DÍA 6

9:00 - 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 Vitale - Directora General The Hub Kings Corner

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

10:40 a 11:30

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

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

11:30 a 11:45 COFFEE TIME

11:45 - 12:30

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

Destacamos la importancia de integrar tecnología, ingeniería, arte, ciencia y matemáticas en la investigación oncológica. A través de STEAM, buscamos inspirar colaboraciones innovadoras en la lucha contra el cáncer. ¡Únete y sé parte de algo grande!

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

12:40 - 13:30

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

¿Sabías que el Bilingüismo tiene efectos positivos tanto en la prevención de la demencia como en el desarrollo del pensamiento crítico? Ser Bilingüe no es sólo hablar dos idiomas.

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.

13:40 - 14:15

“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

14:15 - 15:30 FOODTRUCKS

15:30 - 15:45

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

Miguel Marzo – Presidente de CEOE Aragón

15:45 - 16:15

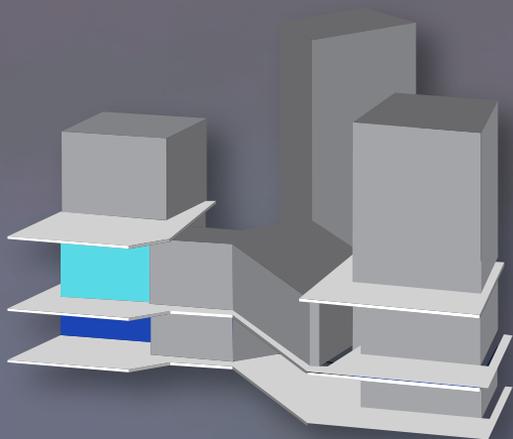
“STEAM EN EDUCACIÓN”

Pilar Fernández Fortún - Directora del colegio Juan de Lanuza

Cristian Ruiz Reinales Computer Science Teache

PLANTA 0 - 1

AUDITORIO



16:20 - 16:50

“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

17:00 - 17:45

“LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL HUMANISTA.” (ORIENTACIÓN)

¿Sabías que hay muchísimas posibilidades de que acabes trabajando en profesiones que aún no existen? La Inteligencia Artificial Generativa ha irrumpido con fuerza. En empresas, universidades y centros de formación. Tú te encuentras justo en medio de esta revolución. ¿Te atreves a comprenderlo?

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 - 18:00 COFFEE TIME

18:00 - 18:30

LA MAGIA DE LA COMBINACIÓN DE 5 LETRAS - STEAM

Ángel Pardiños - Vicepresidente de Estrategia y Personas en hiberus

18:35 - 19:20

“PASADO, PRESENTE Y FUTURO DEL STEAM - #LEADING THE FUTURE

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

19:20 - 19:30

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

19:30 - 19:50

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

19:50 - 20:10

“HACIENDO-LO POSIBLE CON STEAM”

Colegio La Purísima y Coro inclusivo UNIZAR Cantatutti

20:10- 20:20

CIERRE INSTITUCIONAL

20:20

NETWORKING & BEERWORKING patrocinado por Cervezas Alhambra

DÍA 7

9:00 - 9:30

(1º Y 2º DE LA ESO) - BIENVENIDA AL ALUMNADO 1

VALPAT - Imagina, crea y programa con nosotras

9:30 - 10:00

NEUROCIENCIA Y STEAM PARA UN FUTURO INNOVADOR - BIENVENIDA A DOCENTES

Mayte Ortín - Vicepresidenta de la fundación hiberus

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

10:00 - 11:30 COFFEE SHOW

11:30 - 12:00

BIENVENIDA AL ALUMNADO 2

VALPAT - Experimento

12:00 - 12:45

“¡MANOS A LA OBRA! DISEÑA UNA APP DE VALOR CON MÉTODO”

Este espectáculo, que mezcla la narración con el teatro y el cine, pretende divertir y despertar en las niñas y en los niños el amor por el cine, descubrirles el poder que tienen las imágenes y el cine para transmitir historias.

Impartido por de Juan Gasca CEO y Director de Thinkers

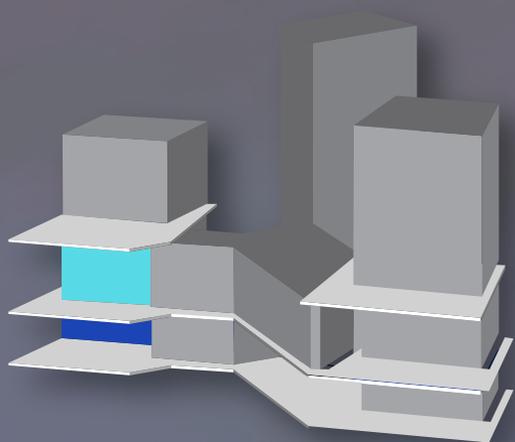
13:20 - 14:00

#PITCH 2 - “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.

PLANTA 0 - 1

AUDITORIO



14:00 - 16:00 FOODTRUCKS

16:00 - 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.

Sonia Val - Doctora ingeniera industrial. Actualmente trabaja en el departamento de Ingeniería de Diseño y Fabricación de la Universidad de Zaragoza, donde imparte diferentes asignaturas técnicas de Grados de Ingeniería y también en la especialidad Procesos Industriales del Máster del Profesorado

16:45 - 17:30

MESA REDONDA “MICROSOFT Y MINECRAFT”

LeftCraft Education

Fundación Ibercaja

Centro educativo y alumnado

DÍA 7

17:30 - 18:15

"CINE DE HISTORIAS DE LA MANO DE ALICE GUY"

Espectáculo de narración oral / audiovisual

Raquel García Rodríguez. (nombre artístico, Raquel Queizás). Este espectáculo, que mezcla la narración con el teatro y el cine, pretende divertir y despertar en las niñas y en los niños el amor por el cine, descubrirles el poder que tienen las imágenes y el cine para transmitir historias.

18:15 - 18:30

THE RESULTS! SECOND OPEN SPACE

18:30 - 19:00

CIERRE INSTITUCIONAL

19:00

NETWORKING Y BEERWORKING

DÍA 8

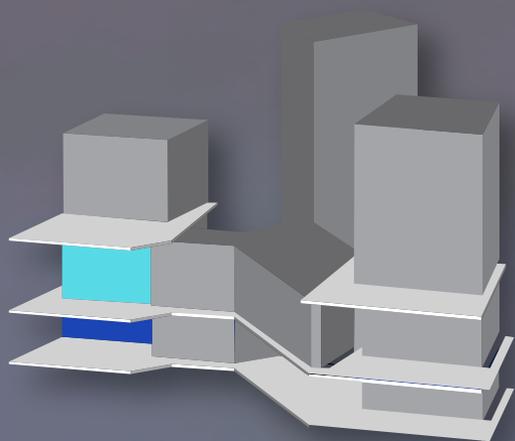
9:30 - 10:20

APERTURA DE PUERTAS Y RECEPCIÓN DE ASISTENTES

Bienvenida con Edelman y Brut "música "electrónica"

PLANTA 0 - 1

AUDITORIO



10:20 - 10:30

APERTURA INSTITUCIONAL

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

10:30 - 11:00

EL GRAN PODER DE LAS COSAS PEQUEÑAS

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 - 12:00 COFFEE TIME

12:00 - 12:30

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

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

13:00 - 14:00

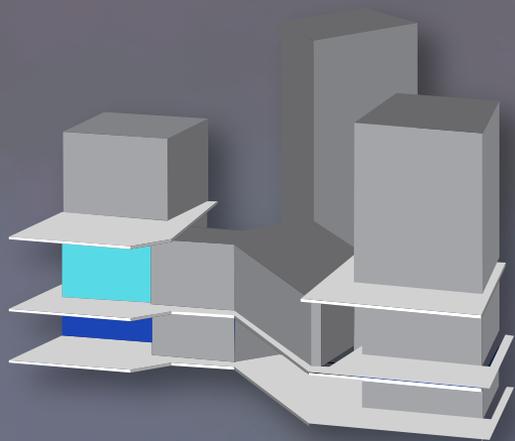
CIENCIA SIN LÍMITES, STEAM “EN VIVO”

EQUIPO DE CIENCIA DEL PROGRAMA EL HORMIGUERO

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

PLANTA 0 - 1

AUDITORIO



14:00 - 15:00 FOODTRUCKS

15:00 - 15:30

#HACKATHONSTEAM

Exposición y jurado

Amazon Web Services | Academia de inventores

15:30 - 16:00

ENERGÍA INFINITA ¡EL PODER DEL STEAM!

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 - 18:00

LA DIVULGACIÓN EN LA NUEVA ERA

DOCTOR FISIÓN - DIVULGADOR CIENTÍFICO ESPECIALISTA EN FÍSICA Y ASTROFÍSICA.

Invitados especiales: Guillermo Orduña y Valeria Corrales

18:00 a 18:30

LIBRO BLANCO STEAM

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

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

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

18:30 - 19:15

PREMIOS STEAM

Profesor | Colegio | Asociación | Estudiante | Proyecto

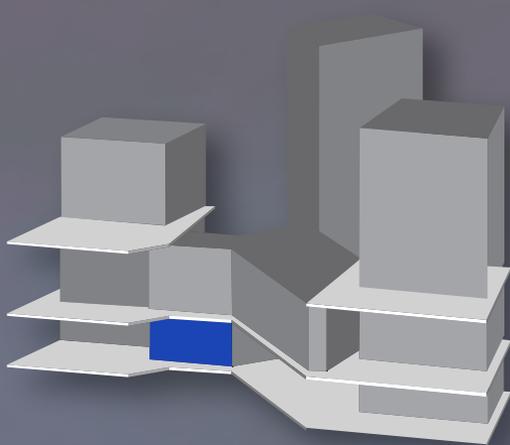
19:15

CIERRE INSTITUCIONAL

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

PLANTA 0

STEAM WORKSHOP



DÍA 6

11:30 - 11:45

DEEP RACER BY AWS: Entrenamientos de 10.00 - 13:00
Competición de 16:00 - 18:00 | Entrega de premios 19:00

12:00 - 13:15

#STEAMWORKSHOP 1 - “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".

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

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

13:15 - 14:15

#STEAMWORKSHOP 2 - CÓMO TRABAJAR STEAM DESDE INFANTIL
“FLIP-ARTE”

Cristina Fernández - Directora infantil y primaria Colegio San Gabriel

14:15 - 15:30 FOODTRUCKS

15:30 - 16:30

#STEAMWORKSHOP 4 - “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

#STEAMWORKSHOP 5 - "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

COFFEE TIME

17:30

"ROBÓTICA: DE LA CREACIÓN A LA COMPETICIÓN"

Taller y demo de un campeonato de robótica. Colonias Etopia Kids

DÍA 8

10:30 - 11:30

#STEAMWORKSHOP 1 - ROBÓTICA EN FAMILIA

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

11:30 - 12:00

#STEAMWORKSHOP 2 - ARTE Y ARQUITECTURA PARA LOS MÁS PEQUEÑOS

Arte y arquitectura para los más pequeños. Zaragoza School House.

12:00 - 13:00

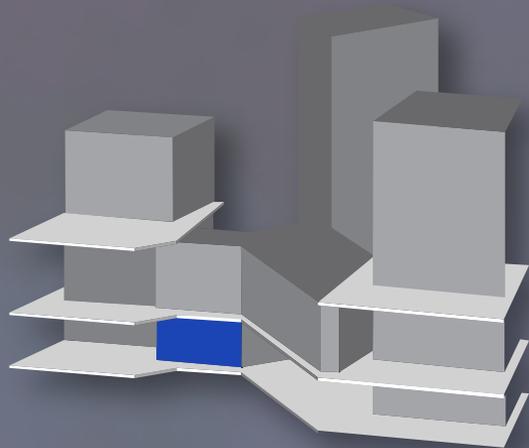
#STEAMWORKSHOP 3 - TALLER STEAM DE ACCESIBILIDAD A LA DISCAPACIDAD

Hiberus Tecnología | Rosa Mozota

ATADES

PLANTA 0

STEAM WORKSHOP



13:00 - 14:00

ARDUINO EDUCACIÓN: STEAM OPENSOURCE PARA DOCENTES

14:00 - 15:00 FOODTRUCKS

15:00 A 15:30

#STEAMWORKSHOP 5 -EXPLORANDO EL COSMOS: TALLER STEAM INTERACTIVO SOBRE ASTRONOMÍA Y EL ESPACIO

E-pisteme

15:30 A 16:30

#STEAMWORKSHOP 6 -LA IMPRESIÓN 3D EN OTROS SECTORES

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

16:30 A 18:00

"DE LA CREACIÓN A LA COMPETICIÓN"

Taller y demo de un campamento de robótica. Colonias Etopia Kids

18:00 A 18:30

#STEAMWORKSHOP 8 - 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

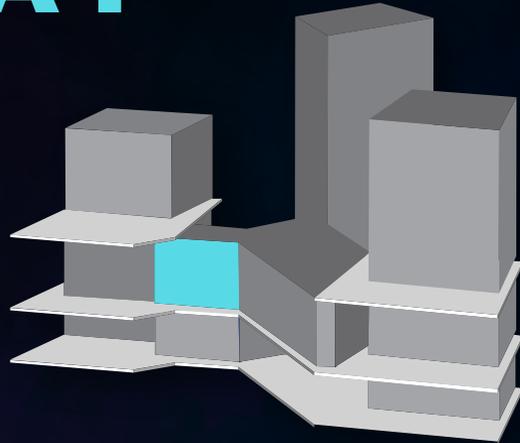
#STEAMWORKSHOP 9 - PROGRAMA-TE Y SIGUE ADELANTE

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!

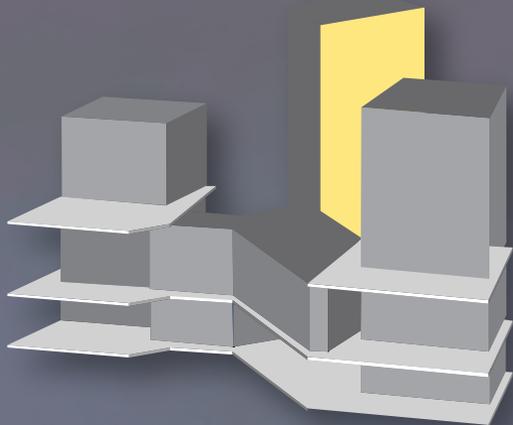


COMPETIDORES:



ZONA HACKATHON

STEAM OPEN ART



DÍA 6

9:00 - 19:50

HACKATHON NASA | ALUMNAS DE BACHILLERATO

Amazon Web Services | NASA | The Hub Kings Corner, alumnos de: DAM, DAW, UNIZAR. Únete a nosotros en un evento único donde la innovación y la exploración espacial se encuentran. Este hackathon, organizado por The Hub Kings Corner, Amazon Web Services y NASA Space APPS, te invita a sumergirte en la metodología STEAM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemáticas) para resolver desafíos reales de la NASA. (Borja Espejo y Luis Martín)

DÍA 7

16:30 - 19:30

"¡MANOS A LA OBRA! DISEÑA UNA APP DE VALOR

Tenemos un reto: demostrar cómo la tecnología puede ser útil y responder a un propósito. Embárcate en un viaje para desarrollar una aplicación que resuelva un problema real y aporte valor. Nuestro reto es identificar necesidades, generar ideas innovadoras y construir prototipos funcionales en un entorno colaborativo. Daremos una solución tecnológica y de valor para las personas, guiando a los participantes en el desarrollo de una aplicación con aplicación a la vida real.con método"

Juan Gasca - Ponente

Luis Kleiser - Co-participante

Dothink Lab - Entidad que representa

DÍA 8

10:00 - 10:30 HACKATHON MAKER

Amazon Web Services, Arduino, Academia de inventores.

10:30- 11:00 SESIÓN DE IDEACIÓN

11:00 - 11:30 FORMACIÓN - HERRAMIENTAS (AWS PARTY ROCK AYUDA)

11:30 - 13:00 SESIÓN DE PROTOTIPADO

13:00 - 14:00 SESIÓN DE PREPARACIÓN DE PRESENTACIÓN

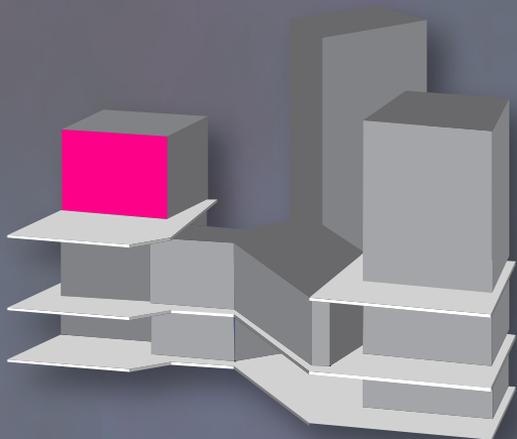
14:00 - 15:00 FOODTRUCKS

15:00 - 15:30 PRESENTACIÓN JURADO

15:30 - 16:00 PRESENTACIÓN DE PROTOTIPOS

PLANTA 2

STEAM CORNER ROOMS



DÍA 7

9:30 - 12:00 | TALLERES ESCOLARES 1 | 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. "TU ROBOT TUS REGLAS"

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

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

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

14:00 - 15:30 FOODTRUCKS

DÍA 8

10:00 - 10:30

MISIÓN STEAM: EL DESAFÍO DE LAS 5 LETRAS

¿Quién ha robado las competencias STEAM? Recepción de participantes y formación de equipos

10:30 - 11:00

#STEAMCORNER 1 - SCIENCE

Academia de inventores

11:00 - 11:30

#STEAMCORNER 2 - TECHNOLOGY

Hiberus tecnología

11:30 - 12:00

#STEAMCORNER 3 - ENGINEERING

Academia de inventores

12:00 - 12:30

#STEAMCORNER4 - ART

Hiberus tecnología

12:30 - 13:00

#STEAMCORNER 5 - MATHS

Academia de inventores

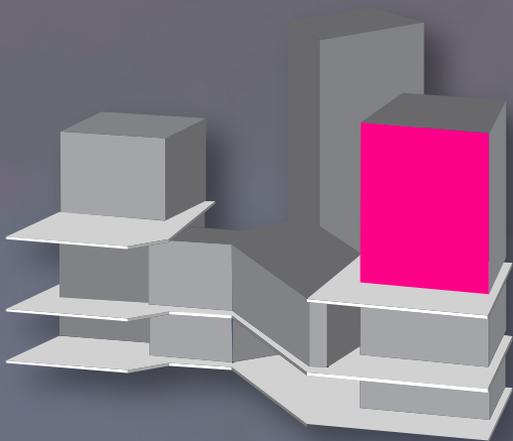
13:00 - 13:30

MISTERIO RESUELTO. UN FINAL INESPERADO...

Zona central

PLANTA 2

STEAM WORKSPACE



DÍA 6

9:30 a 12:00 | ALUMNOS DE BACHILLERATO

VIAJE INTERACTIVO AL UNIVERSO STEAM. DESBLOQUEA EL RETO

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

TECHNOLOGY: AWS y The Hub Kings Corner. Inmersión VR + Party Rock

ENGINEERING: THE HUB Kings Corner + Campus Digital: La IA es Humanista, la IA es STEAM: Impresión en 3D

ARTS: Acher Monllor de ITA. Arte de Bolsillo: Diseña tu propio llavero 3D

MATHEMATICS: Abel Palacio Gili de ITA. Introducción a los números construibles con regla y compás.

12:00 a 14:30 | 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: Acher Monllor de ITA. Arte de Bolsillo: Diseña tu propio llavero 3D

MATHEMATICS: Abel Palacio Gili de ITA. Introducción a los números construibles con regla y compás.

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”

Jorxo 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.

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

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

ARTS (30 pax) TALLER 30 minutos “ARTE EN LA NUBE: EXPLORANDO GOYA EN MINECRAFT”

En este taller descubriremos cómo podremos trabajar las STEAM a través de la versión educativa del popular videojuego Minecraft. Recorreremos un mundo interactivo centrado en fomentar la cultura y el acercamiento de la obra y vida de Francisco de Goya de Zaragoza a través de la tecnología y de los videojuegos.

Impartido por: Andrea Plaza Vázquez, Directora de Educación en Letcraft. Patricia Escabias Prieto, Project Manager en Letcraft Educación

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



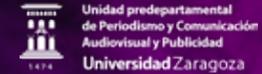
Socios Impulsores



Global Media Partner



Socios educativos estratégicos



STEAM Partner

