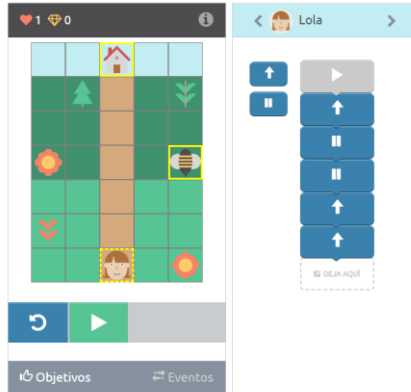
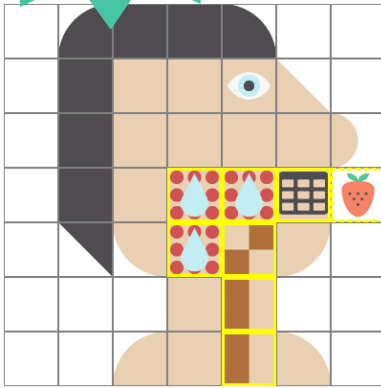


TALLER  
GRATUITO

# MAKE WORLD

## Programación y ciencias



	1	2	3	4	5
A					
B					
C					
D					
E					

“Make World” (<https://makeworld.eu>) es un proyecto financiado por el programa Erasmus+ de la Comisión Europea, cuyo objetivo es proporcionar recursos educativos innovadores para el aprendizaje de STEM (siglas en inglés de Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemática) y el desarrollo del Pensamiento Computacional.

El principal objetivo es que los estudiantes de primaria adquieran los conocimientos de las materias STEM a través de juegos diseñados por la comunidad de Make World (por sus profesores o por ellos mismos), y que los detalles sobre el ciclo del agua, la fotosíntesis o el aparato circulatorio se presenten como retos que se resuelven mediante de la programación.

Los participantes de este curso conocerán los fundamentos de Make World, comprenderán conceptos como personaje, mundo o historia, podrán acceder a los recursos educativos existentes a través de las galerías y realizarán sencillas modificaciones en los mundos. El curso se completará con el diseño de una historia con diferentes mundos que aborde conceptos del área de conocimiento del participante.

### CONTENIDOS

- Conceptos básicos
- Acceso y perfil de usuario
- Registro de actividad y red social
- Galerías
- Jugar con mundos e historias
- Modificar y adaptar un mundo
- Diseñar tu propio mundo
- Diseñar tu propia historia



3 sesiones presenciales

6 de marzo, 17h-19h  
13 de marzo, 17h-19h  
20 de marzo, 17h-19h

10 horas de trabajo  
personal



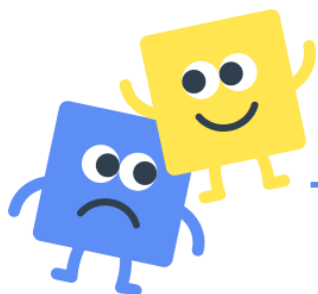
Universidad de Deusto  
(Bilbao)

¡PLAZAS LIMITADAS!

Certificado de participación en  
proyecto Erasmus +

# INSCRIPCIONES: [trastea@deusto.es](mailto:trastea@deusto.es)

Plazo hasta el 2 de marzo



# steamdecks

Taller gratuito para docentes de educación primaria y secundaria

## ¿Qué es STEAM Decks?

STEAM Decks es una plataforma online de acceso gratuito donde los estudiantes pueden aprender conocimiento declarativo de una manera contextualizada, significativa y lúdica. A través de **un juego de cartas** multijugador, los estudiantes memorizarán una serie de datos, características y atributos relacionados con diferentes contenidos de biología, astronomía, química, etc.



## ¿Qué beneficios tiene STEAM Decks para el aula?

- **Desarrollar conocimiento declarativo, contextualizado y significativo.** Las comparaciones ayudan a comprender el contexto de los datos y fomentan las generalizaciones. Los estudiantes podrán elegir entre un gran conjunto de mazos de cartas que cubren muchos temas diferentes e incluso, crear sus propios mazos.
- **Impulsar la creatividad.** Los estudiantes no solo pueden jugar, sino también crear sus propios materiales de aprendizaje. Diseñar y desarrollar un nuevo mazo de cartas requiere varias competencias de procedimiento y habilidades.
- **Divertirse.** Aprender jugando, aprovechando la diversión para potenciar los procesos de aprendizaje.
- **Mejorar las habilidades digitales.** La creación de mazos en STEAM Decks implica diseño digital, búsqueda y selección de información, administración y edición de datos.

## AGENDA

17h – 18.30h Taller  
18.30h – 19h Café debate

Aprenderás a utilizar la plataforma con tus alumnos, a descargar el juego offline y a diseñar tus propios mazos de cartas sobre los temas que más te interesen.



12 de abril (Donostia)  
3 de mayo (Bilbao)



Universidad de Deusto

## INSCRIPCIONES

[trastea@deusto.es](mailto:trastea@deusto.es)