



Plantilla de una sesión de formación profesional STEAM

Nombre de la sesión:		Facilitador(es):
Información de la sesión	Llene esta columna	
Breve descripción de la sesión		
Enfoque del contenido		
Objetivos de aprendizaje de los participantes	Los participantes:	
Áreas relacionadas de matemáticas y ciencias *Específico de los grados K-3	Áreas de matemáticas: Conteo y cardinalidad Operaciones y pensamiento algebraico Medición y datos Geometría y pensamiento espacial Número y operaciones de base diez*	Áreas de ciencias: Ciencias físicas Ciencias de la vida Ciencias de la Tierra y del espacio Ingeniería y tecnología Informática



Información de la sesión	Llene esta columna
Prácticas generales de ciencia e ingeniería *Conectado a los Fundamentos del aprendizaje en preescolar y kindergarten de transicional de California (PTKLF siglas en inglés)	Observación e investigación* Documentación, análisis y comunicación* Proceso de diseño de ingeniería* Competencias básicas de pensamiento de informática Integrar las artes en STEAM
Estándares de ciencias de la próxima generación (NGSS siglas en inglés)	
Conceptos transversales relacionados con ciencias de PTKLF y NGSS	Patrones Causa y efecto Estructura y función Estabilidad y cambio Escala, proporción y cantidad Sistemas y modelos de sistemas Energía y materia
Vocabulario del contenido	
Recursos relacionados con Count Play Explore (CPE siglas en inglés) <ul style="list-style-type: none"> Página web de participación de familias del CPE Recursos de aprendizaje profesional CPE 	



Tiempo	Actividad	Materiales (por ejemplo, diapositivas, folletos, papel, tijeras)
	Bienvenida (por ejemplo, conocer a los participantes, apoyar su sentido de pertenencia como aprendices y educadores STEAM)	
	Introducción, Compromiso, Anclaje (por ejemplo, identificar el enfoque del contenido y los resultados de aprendizaje, introducir una actividad lúdica)	
	Aprendizaje activo (por ejemplo, oportunidades de colaborar con colegas en experiencias prácticas de STEAM, exploraciones de las progresiones del desarrollo de los niños o prácticas pedagógicas eficaces de STEAM)	



Tiempo	Actividad	Materiales (por ejemplo, diapositivas, folletos, papel, tijeras)
	Documentar su aprendizaje de STEAM (por ejemplo, reflexión de su diario, discusión en grupos pequeños o grandes)	
	Retroalimentación y reflexión (por ejemplo, los participantes reflexionan sobre cómo adaptar las actividades a sus entornos y contextos, consideran otras actividades que se conectan con el enfoque del contenido e identifican estrategias para implementar en su propia práctica de enseñanza STEAM)	
	Cierre y preguntas (por ejemplo, revisar el enfoque del contenido y los resultados del aprendizaje, ofrecer oportunidades de entrenamiento y otros apoyos continuos, recoger la opinión de los participantes)	