

Educación STEAM.

La educación STEAM es un enfoque que integra la ciencia, la tecnología, la ingeniería, el arte y las matemáticas en el proceso de enseñanza y aprendizaje, con el fin de desarrollar las competencias y habilidades necesarias para afrontar los desafíos del siglo XXI. La educación STEAM se basa en el aprendizaje por proyectos, la experimentación, la creatividad, el trabajo colaborativo y la resolución de problemas.

Los objetivos de la educación STEAM en la escuela son:

- Fomentar el interés y la curiosidad por el conocimiento científico y tecnológico desde edades tempranas, y despertar vocaciones STEAM.
- Desarrollar el pensamiento crítico, lógico y creativo, así como la capacidad de análisis, síntesis y comunicación de los alumnos y alumnas.
- Potenciar el trabajo en equipo, la cooperación, el respeto y la convivencia entre el alumnado, valorando la diversidad de ideas, opiniones y perspectivas.
- Estimular la autonomía, la iniciativa, la responsabilidad y la autoestima del alumnado, así como su capacidad de adaptación y aprendizaje permanente.
- Integrar las diferentes áreas del currículo de forma transversal e interdisciplinar, estableciendo conexiones entre los contenidos y la realidad cotidiana.
- Promover la innovación, la creatividad y la expresión artística como elementos esenciales para el desarrollo personal y social del alumnado.

La integración de este enfoque en el currículum está implantado con especial implicación e impacto en los proyectos interdisciplinares, en los que se trabaja el pensamiento computacional, la robótica y la competencia digital del alumnado desde el desarrollo de las competencias específicas de áreas como las matemáticas, el conocimiento del medio natural, social y cultural y la plástica.

Este proyecto se viene desarrollando desde el curso 2018-2019. Ha pasado por diferentes presentaciones

desde el Proyecto ROBOTIX C360, con sesiones de 90 minutos semanales y en co-docencia, el Programa CODI

en actividad gratuita extraescolar financiada por la Conselleria impartida por docentes del centro y la participación en el concurso Up Steam! de la UPV.

En el área de Matemáticas también se trabaja desde una perspectiva STEAM semanalmente, en la propuesta de

“Aventuras”, que se plantean de manera gamificada retos que el alumnado debe resolver de manera cooperativa,

aplicando conocimientos de diferentes áreas y disciplinas, así como habilidades del siglo XXI, como la

resolución de problemas, la creatividad, la colaboración y el pensamiento crítico.