# STEAM Euskadi Sariak

# **Memoria de solicitud**

***Instrucciones para cumplimentar el documento:***

***- Rellenar los apartados en Arial, tamaño de letra 11, interlineado sencillo***

***- Extensión máxima del documento: 6 páginas***

**Título de la iniciativa:**

**Entidad solicitante:**

## Descripción de la iniciativa

*Descripción de la iniciativa presentada indicando en que consiste la actividad, a quien va dirigida, periodicidad (anual, puntual…) y estado en el que se encuentra la iniciativa en el tiempo, colaboraciones con otras entidades y su principal objetivo.*

## Objetivos

*Indicar en cuales de los objetivos de la* [*Estrategia STEAM Euskadi*](https://www.irekia.euskadi.eus/uploads/attachments/11906/STEAM_Euskadi_aurkezpena_gazt.pdf?1529248652) *incide la iniciativa y cómo lo hace:*

**Objetivo 1. Inspirar vocaciones y aspiraciones profesionales en ciencia, tecnología, ingeniería y matemática**

*Ejemplo: la iniciativa explica qué son las profesiones STEM (profesiones vinculadas a la ciencia, tecnología, ingeniería y matemática) o alguna profesión STEM en concreto, como cuál es la labor de un ingeniero o ingeniera; o los participantes en la iniciativa tienen la opción de interactuar con profesionales STEM, conocer qué han estudiado o sus intereses; o tienen la oportunidad de practicar el rol de un profesional STEM.*

**Objetivo 2. Mejorar la capacitación STEM (competencia científica y matemática)** **del alumnado**

*Ejemplo: la iniciativa ofrece a los participantes la posibilidad de reforzar disciplinas STEM o competencias como el emprendimiento, la innovación o la creatividad; o fomenta la participación en programas prácticos que refuercen dichas competencias; o está orientado hacia especializaciones técnicas.*

## Carácter educación STEAM

*Indicar cuales de las siguientes características de la educación STEAM (ciencia, tecnología, ingeniería, artes y humanidades y matemáticas) aborda la iniciativa y como responden a ellas.*

**Característica 1. Incorporación de la perspectiva de género.**

*Justificar cómo tiene en cuenta la iniciativa la perspectiva de género.*

*Ejemplo: la iniciativa incluye la participación de niñas, jóvenes y mujeres; o requiere equipos mixtos; o bien las actividades están diseñadas y orientadas al público femenino de manera específica.*

**Característica 2. Transversalidad de disciplinas de educación STEAM.**

*Indique cuantas disciplinas de educación STEAM (ciencia, tecnología, ingeniería, artes y humanidades y matemáticas) aborda la iniciativa.*

*Ejemplo: la iniciativa trabaja las matemáticas y la ciencia ambiental, bien de forma independiente o cada una de ellas en torno a una misma temática.*

**Característica 3. Desarrollo de competencias básicas.**

*Justifique cómo la iniciativa desarrolla competencias básicas del alumnado.*

*Ejemplo: la iniciativa incluye una presentación en público; o el desarrollo de una investigación; o plantea retos para que se propongan soluciones innovadoras en equipos de trabajo multidisciplinares.*

**Característica 4. Enfoque a reto. Metodologías activas y colaborativas.**

*Justifique cómo la iniciativa plantea retos reales y/o utiliza metodologías específicas.*

*Ejemplo: plantea retos reales como diseñar un sistema de control del gasto energético; o un proyecto de investigación; o prototipar en colaboración con empresa; y/o usa metodologías específicas como solicitar a los participantes que expliquen fenómenos naturales con Gamificación; o aprendizaje basado en proyecto u otra metodología no específicamente STEAM.*

**Característica 5. Utilización de tecnologías digitales.**

*Indique el uso que se da de las tecnologías digitales para desarrollar la iniciativa.*

*Ejemplo: uso de TICs para comunicar y colaborar; o usa la tecnología en metodologías activas (serious games); o utiliza la tecnología para crear e investigar (creación con impresoras 3D).*

## Metodología utilizada

*Describir y justificar la metodología utilizada para la realización de las actividades de la iniciativa.*

## Resultados obtenidos

*Describir los resultados obtenidos en cuanto a alcance (número de participantes, colaboradores…), en cuanto a percepción de los y las participantes (gusta/no gusta), en cuanto a la consecución de los objetivos (mejora de la capacitación STEM (competencia científica y matemática), aumento de aspiraciones, mayor participación de niñas, jóvenes y mujeres…) etc.*

## Carácter innovador

*Indicar cual es el aspecto diferencial de esta iniciativa respecto a otras actividades de educación STEAM similares o respecto a la propia iniciativa en ediciones anteriores y qué resultados ofrece dicho aspecto diferencial. La innovación puede aplicarse a la metodología utilizada, el modelo de organización, el diseño, el modelo de colaboración, la evaluación de resultados o las tecnologías aplicadas entre otros.*

## Mejoras a implementar

*Identificar los ámbitos de mejora de la iniciativa e indicar las acciones necesarias a poner en marcha para su crecimiento y continuidad en el tiempo.*

## Documentación adicional

*Adicionalmente, si cuenta con ella, puede aportar otra documentación de interés (videos, testimonios…).*

|  |  |
| --- | --- |
| Documento | Enlace |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |