

# T01 - Cómo implantar la iniciativa de un “Proyecto Steam Desde un Punto de Vista Inclusivo”

Curso escolar  
**Infantil**

Fechas  
**9 de octubre de 2023**

Competencias  
**Científica artística  
Matemática  
Tecnológica**

Idioma  
**Euskera**

Dirección  
**Calle Abendaño s/n  
01008 Vitoria**

Centro educativo  
**CEIP San Martín HLHI**

## Descripción

El CEIP San Martín HLHI de Vitoria-Gasteiz es un centro público de Educación Infantil y Primaria, con una gran diversidad de alumnado, por lo cual y dentro de la escuela inclusiva, nuestro objetivo principal es afianzar y seguir impulsando el desarrollo de metodologías activas que promueven la inclusividad del alumnado en el desarrollo de las competencias en general, y en las competencias STEAM en particular.

En el desarrollo de estas competencias STEAM, seguiremos impulsando proyectos en los que el hilo conductor sea la indagación/ investigación científica y/o tecnológica. Seguiremos impulsando el trabajo, tanto individual como en grupo, favoreciendo espacios de trabajo colaborativo, con la formación de grupos heterogéneos, en los que el alumnado es una parte activa en su proceso de enseñanza-aprendizaje, y en los que la inclusividad está presente en su desarrollo.

A lo largo de los últimos cuatro cursos hemos implementado actividades para contribuir al desarrollo las competencias STEAM en la Etapa de Infantil de la siguiente manera:

- **Curso 2018/19:** A lo largo de este curso fuimos introduciendo diversas propuestas para el desarrollo de las competencias STEAM en las aulas de 4 años.
- **Curso 2019/20:** Afianzamos estas propuestas para el desarrollo de las competencias STEAM en las aulas de 4 años y las implementamos en las aulas de 5 años.
- **Curso 2020/21:** Afianzamos estas propuestas para el desarrollo de las competencias STEAM en las aulas de 4 y 5 años. **Ganadores del primer premio STEAM sariak I, en la categoría de perspectiva de género.**
- **Curso 2021/22:** Introducción del método ABN para matemáticas. Trabajando el cálculo y la numeración de forma diferente, mediante la descomposición de los números a través de materiales manipulativos que fomentan el cálculo mental.

Durante estos cuatro cursos hemos trabajado las competencias STEAM de forma sistemática, mediante situaciones problema.