

T02 - Cómo implantar la iniciativa... “BERRIO - STEAM”

DESCRIPCIÓN DE LA INICIATIVA

Desde el punto de vista del centro, vemos fundamental enseñar a pensar y a estudiar mientras aprendemos. Para ello, es necesario analizar un resultado obtenido y aprender de los errores a través de la experimentación, basándose en la metodología científica. No vemos mejor manera que integrar la robótica y la programación para poder poner en valor y construir la educación STEAM. El proyecto BERRIO - STEAM se basa en la metodología activa, la interdisciplinariedad y el desarrollo competencial de las TIC del alumnado. Se trata de un proyecto integrado dentro del plan estratégico del centro y, por tanto, activo a lo largo del curso construyendo así alumnos y alumnas con capacidad de vida.

Descriptorios STEM

STEM 1 STEM 2 STEM 3 STEM 5 STEM 6

Principios STEAM

P1 P2 P3 P4 P5

Curso escolar

Desde 3º de Infantil hasta 1º de Bachillerato

Áreas de aprendizaje

EDUCACIÓN INFANTIL: Comunicación y representación de la realidad/Localización y análisis del entorno

PRIMARIA: Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural, Educación Artística, Educación en Valores Cívicos y Éticos, Educación Física, Matemáticas

ESO/BACHILLERATO: Biología, Educación Física, Física, Matemáticas, Tecnología

Duración

Es un proyecto de curso completo. Al menos una hora semanal basada en proyectos. Todas las demás horas son interdisciplinares.

Idioma

Euskera

TALLER PROPUESTO

Desarrollo taller

- Breve presentación del proyecto AUTOEZTIMA. El origen de nuestro colegio steam.
- Partiendo del proyecto autoeztima transformación al proyecto berrio - steam hezkuntza. Valoración del proyecto y situación actual.
- STEAM – IZATU. Actividad para el desarrollo de un proyecto STEAM.
- Demostración y presentaciones del alumnado y profesorado.

Destinatario/a

Cualquier docente o centro que quiera avanzar en proyectos STEAM.

Fecha

Septiembre - diciembre 2024

Dirección

**BERRIO-OTXOA IKASTETXEA
Calle Marcelino Menéndez y Pelayo
25, Bilbao (Bizkaia)**

Idioma

Euskera

Duración

2 horas (Presencial)

Requisitos

Un ordenador