

Curso escolar
Infantil
 1º Primaria, 2º Primaria,
 3º Primaria, 4º Primaria,
 5º Primaria, 6º Primaria

**1º ESO, 2º ESO, 3º ESO,
 4º ESO**

1º Bachillerato

Fechas
Enero – febrero 2024

Competencias
Biología
Biología y geología
Física
Física y química
Matemáticas
Tecnología
Tecnoindustrial

Idioma
Euskera/Castellano

Dirección
**C/ Menendez y Pelayo Marcelino,
 25, CP 48006 Bilbao, Bizkaia**

Centro educativo
Colegio Berrio Otxoa Ikastetxea

T03 - Cómo implantar la iniciativa “Berrio – Steam. Autoeztima”

Desde la visión del centro vemos esencial enseñar a aprender a pensar y pensar mientras aprendemos. Para ello es necesario analizar un resultado obtenido y aprender de los errores mediante la experimentación basándonos en la metodología científica. No vemos mejor manera que integrar la robótica y la programación para poder poner en valor y construir una educación STEAM. Este proyecto STEAM tiene sus bases en la metodología activa, la interdisciplinariedad y el desarrollo competencial de las TIC en el alumnado. Un proyecto integrado dentro del plan estratégico del centro y, por lo tanto, activo durante el curso. La implantación del proyecto Berrio-SteAM, continuación del proyecto AUTOEZTIMA, tiene como objetivo abordar proyectos futuros y así construir alumnado competente para la vida.

Contenidos curriculares

En cada una de las actividades se trabajan diferentes contenidos curriculares de la etapa, siempre con un enlace curricular.

ACTIVIDAD CÁLCULO MENTAL 1º ESO.

- Números naturales.
- Números negativos.
- Operaciones con números enteros. Criterios de signos. Jerarquía de las operaciones y reglas de uso de los paréntesis en cálculos sencillos.
- Estrategias de cálculo mental con los números estudiados. Cálculo exacto y aproximado.
- Cálculo de valores numéricos en fórmulas sencillas.

Recursos

Preparación de material previo y las situaciones de aprendizaje activo a llevar a cabo. Un PC o Tablet por alumnado o grupo de alumnado. En alguna de las actividades es necesario kit de Lego Spike, impresora 3D, etc. Este material no es necesario para todas las actividades.

Preparación

Una cuenta de Google para compartir los recursos y un PC o Tablet.

Desarrollo

Como ejemplo se pone la actividad de RECONOCIMIENTO MÉDICO de 6º de primaria.

INTRODUCCIÓN: Se realiza una introducción a la situación de aprendizaje activo mediante un primer vídeo sobre vida saludable. Se estudian las diferentes mediciones a realizar en el reconocimiento. Se introducen las unidades de medida y se introduce la gravedad en relación directa con el peso.

FASE CREACIÓN: Se plantea la necesidad de crear un programa que realice conversiones de medida. Para ello se utiliza Scratch.

VALIDACIÓN: Se realizan mediciones reales para validar el programa.

AFIANZAR: Se vuelven a exponer los contenidos de la frase previa y se realizan diferentes actividades. Fichas de matemáticas, poster explicativo, etc.

EVALUACIÓN: El alumnado establece su nivel de aprendizaje y se valoran los aspectos a mejorar.