Herramientas para hacer un proyecto STEAM

Como hemos visto en el apartado anterior, los contenidos que se enseñan en este curso pertenecen a varias asignaturas, esto nos permite hacer un proyecto STEAM en nuestro centro educativo. No tienes por qué incluir todas las asignaturas si hay alguna persona o departamento didáctico que no está interesado o no se atreve en un primer momento, se pueden ir incorporando en los próximos años ya que es un proyecto que se puede repetir.

¿Qué es STEAM?

Para el proyecto STEAM Lab Aragón STEAM no es una metodología, sino un **enfoque interdisciplinario** que sirve para desarrollar los **procesos de enseñanza y aprendizaje a través de la ciencia, la tecnología y la creatividad** (creatividad entendida como ideas nuevas que dan solución a problemas o como maneras novedosas de comunicar). Por lo tanto, las áreas académicas tradicionales, como son la ciencia, la tecnología, la ingeniería, las artes y las matemáticas se **estructuran e integran en un mismo currículum**. Otro punto importante es tener claro **para qué hacemos STEAM** y aquí seguimos al equipo de Digna Couso; lo que se quiere es capacitar y alfabetizar en STEAM a toda la ciudadanía para empoderar en la construcción de un mundo más sostenible, equitativo e inclusivo.

¿Cómo diseñamos un proyecto STEAM a partir de los contenidos de este curso?

Copyright 2026

En el STEAMLAB Aragón tenemos herramientas de diseño basadas en la metodología Design Thinking que os ayudarán a hacerlo.

En este enlace encontrarás las herramientas y en este otro tienes un ejemplo

Cualquier duda:

steam@catedu.es

Revision #2
Created 2022-11-27 11:02:05 CET by Silvia Coscolin Sanchez
Updated 2022-11-27 11:04:46 CET by Silvia Coscolin Sanchez

Copyright 2026