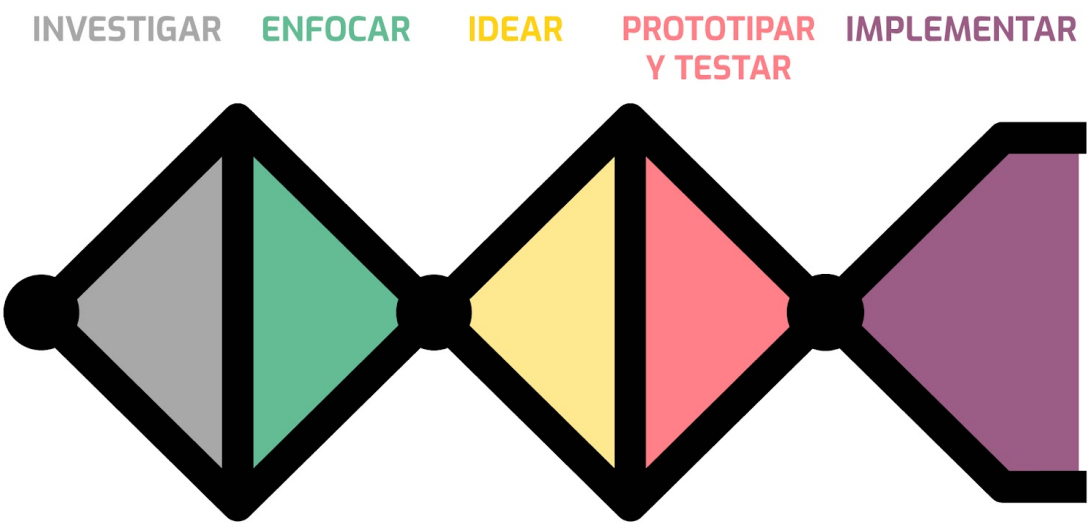
Fases de las herramientas STEAM



© Elena Bernia y Paloma de la Cruz, 2020

Fase 1- INVESTIGAR

¿Qué hacemos?: comprendemos el ecosistema en el que trabajamos (en el aula, el centro, la comunidad educativa…); y profundizamos en las necesidades de las personas.

¿Qué obtenemos?: unas conclusiones de investigación

> "Ponemos a las personas que van a participar en el proyecto en el centro del mismo"

Fase 2- ENFOCAR

¿Qué hacemos?: Con base a las conclusiones planteadas elaboramos diferentes retos y seleccionamos uno.

¿Qué obtenemos?: un reto o desafío, un problema a resolver

> "Definimos un reto, ¿Cómo podríamos...?, para enfocar el proyecto"

Fase 3- IDEAR

¿Qué hacemos?: Generamos muchas ideas que respondan al reto seleccionado, cuantas más, mejor; y elegimos la que mejor se adapte al reto y a las personas.

¿Qué obtenemos?: un concepto de actividad

> "Elegimos la idea que mejor se adapte a las personas, siendo viable e innovadora y la definimos"

Fase 4- PROTOTIPAR Y TESTAR

¿Qué hacemos? Visualizamos las soluciones, representamos las ideas construyendo prototipos del proyecto (proceso, material didáctico, presentación, soportes...) y los testeamos hasta que estén más refinados.

¿Qué obtenemos?: la actividad definida y testada.

> "Las personas nos pueden señalar áreas de mejora para evolucionar"

IMPLEMENTAR

Una vez hayas pasado por estas fases de trabajo con tu equipo, estarás preparado/a para terminar de definir todos los detalles y llevarlo al aula.

Estaríamos hablando de la fase de implementación de la idea, es decir, de la puesta en marcha del proyecto y su posterior evolución.

Copyright 2026

Contenido extraído del curso " STEAM LAB ONLINE" módulo 3 creado por Elena Bernia y Paloma de la Cruz

Revision #10
Created 2023-04-26 13:42:38 CEST by Silvia Coscolin Sanchez
Updated 2023-06-01 13:12:47 CEST by Ana López Floría

Copyright 2026