

La importancia de los Proyectos Integrados STEAM

La metodología (ABP)

Aprendizaje Basado en Proyectos

Es la estrategia pedagógica central y más efectiva para la concreción de los objetivos STEAM.



Un proyecto es una **estrategia central** para que las personas estudiantes aprendan y apliquen conocimientos y habilidades.

El desarrollo de habilidades cruciales

Competencias del Siglo XXI

Los proyectos STEAM promueven el desarrollo de habilidades clave para el éxito educativo y profesional.

Habilidades y beneficios



Creatividad e innovación

El proyecto es el espacio ideal para **generar ideas originales** y encontrar soluciones novedosas. La implementación de STEAM ha mostrado un impacto positivo en la creatividad.



Alfabetización digital

Se utilizan herramientas tecnológicas para investigar, organizar, analizar y **crear contenidos digitales**.



Trabajo colaborativo

Las personas estudiantes aprenden a colaborar en equipo, a **compartir ideas**, a gestionar conflictos y a desarrollar roles, lo cual es esencial para el futuro.



Comunicación efectiva

Se requiere presentar los resultados de forma clara y profesional, lo que desarrolla habilidades comunicativas orales y escritas. Se fomenta la **presentación pública** del trabajo ante una audiencia más allá del aula.



Pensamiento crítico

Permite a las personas estudiantes analizar información, identificar problemas y tomar decisiones informadas. La educación STEAM integrada promueve habilidades de pensamiento de orden superior (análisis, síntesis, evaluación).

Realimentación constructiva
Evaluar para mejorar:
Proporcionar realimentación sobre el trabajo, ayudando a los estudiantes a **reflexionar y a mejorar** continuamente.

Promotor de la equidad
Asegurar la **inclusión** en el proyecto, garantizando que el diseño e implementación satisfaga las necesidades de **todas** las personas estudiantes (diversidad).

Diseñador de desafíos
Crear el **punto de partida**: Desde problemas relevantes y ajustados a las capacidades de las personas estudiantes.

Guía y facilitador
Acompañar activamente el proceso de aprendizaje.



El nuevo rol de la persona docente en Proyectos STEAM

El rol de la persona docente deja de ser el de dar toda la información (transmisor) para convertirse en un guía (facilitador) y mediador que acompaña a las personas estudiantes a construir sus propios proyectos y conocimientos.



MINISTERIO DE EDUCACIÓN PÚBLICA
GOBIERNO DE COSTA RICA

