

# La persona estudiante **STEAM** protagonista y creadora

## El rol activo y protagonista del estudiantado en STEAM

En la educación STEAM, basada en metodologías como el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), la persona estudiante deja de ser solo un receptor de información para convertirse en el **protagonista y responsable** de su propio aprendizaje.

## Lo que se espera de la persona estudiante como agente de cambio a través del aprendizaje

**Rol: investigación activa**  
Indagar, buscar información, y experimentar para probar ideas.

**Compromiso:**  
Es un proceso activo de búsqueda profunda que requiere tiempo.

**Rol: diseño y búsqueda de soluciones**  
Solucionar problemas al identificar desafíos, proponer alternativas y diseñar soluciones efectivas a situaciones reales.

**Compromiso:**  
Esto implica construir soluciones y diseñar estrategias.

**Rol: creación de contenidos y prototipos**  
El objetivo es crear productos de alta calidad.

**Compromiso:**  
Se espera desarrollar productos concretos de investigación o prototipos, aplicando los conocimientos de manera práctica.

**Rol: colaboración y coevaluación**  
El trabajo se desarrolla en equipos cooperativos (a menudo de tres a cinco personas estudiantes). Se espera que se asuman diferentes roles dentro del grupo y se desarrollen competencias de liderazgo.

**Compromiso:**  
Se debe coevaluar el trabajo de los compañeros y reflexionar sobre el propio conocimiento (auto-evaluación).

**Rol: autonomía, agencia personal y toma de decisiones**  
Se otorga un significativo grado de autonomía y responsabilidad. La persona estudiante lidera el proceso y toma decisiones sobre aspectos del proyecto, como los recursos, las tareas, los roles, el formato del producto final, e incluso el enfoque del mensaje.

**Compromiso:**  
Requiere diagnosticar las necesidades de aprendizaje y liderar el propio proceso.

## STEAM como motor para el desarrollo Habilidades esenciales del siglo XXI

Habilidad	Desarrollo	Evidencia
<b>Pensamiento crítico</b>	Se fomenta al analizar la información, identificar problemas, construir argumentos y <b>tomar decisiones informadas</b> .	Promueve habilidades de pensamiento de orden superior al realizar <b>análisis, síntesis y evaluación</b> .
<b>Trabajo colaborativo</b>	Competencia transversal fundamental. Mejora la capacidad para <b>trabajar en equipo</b> y gestionar conflictos.	El aprendizaje se desarrolla en <b>pequeños grupos</b> , ofreciendo posibilidades de <b>consenso y estrecha colaboración</b> .
<b>Comunicación efectiva</b>	Se manifiesta en la habilidad para <b>expresar ideas de forma oral y escrita</b> . Es clave para que el mensaje sea <b>claro y coherente</b> .	Se desarrolla la <b>capacidad comunicativa</b> al presentar los resultados y elaborar <b>reportes técnicos</b> .
<b>Creatividad e innovación</b>	Se estimula el <b>pensamiento creativo</b> y la capacidad para <b>generar ideas originales</b> y <b>encontrar soluciones novedosas</b> a los problemas.	La creatividad se manifiesta en la <b>originalidad, flexibilidad y elaboración</b> de las ideas.
<b>Alfabetización digital</b>	Se adquieren las <b>competencias para desenvolverse en la era digital</b> .	Se utilizan herramientas tecnológicas para <b>buscar, organizar, analizar y crear contenidos digitales</b> de forma responsable y ética.