

# **El enfoque STEAM integrado en un proyecto ERASMUS plus: STEAM Jam**

Como la semilla de un árbol, un día creció dentro del corazón de los docentes de nuestro colegio, las ganas de la exploración del conocimiento junto con el entusiasmo que supone comprender el mundo que nos rodea. Nació STEAM\*(1), una aproximación globalizadora de la enseñanza compatible con aquellos proyectos planteados en nuestras aulas. Este árbol que nos acoge lleva consigo una savia muy fuerte, tanto que nos hemos encontrado con más docentes fuera y dentro de Madrid con la misma inquietud, con temple de seguir aprendiendo a través de STEAM en el aula. Un ERASMUS plus; después de mucho discurrir y plantear ideas, retos, encontrando soluciones a las diferentes realidades educativas culturales de los centros miembros, buscando incluir propuestas como la diversidad, la educación de género llegamos por fin a definir STEAM Jam, así hemos llamado al proyecto Erasmus en torno al enfoque STEAM.

Pretendemos con este proyecto tomar en cuenta a los niños con altas capacidades. Aspiramos dentro de este proyecto que estos niños se manifiesten y se identifiquen en un entorno más favorable. Los niños y niñas con altas capacidades son muy diversos y todos ellos no manifiestan todas ni las mismas características todo el tiempo. Procuraremos abordar las áreas de conocimiento de las ciencias, artes, matemáticas, ingeniería, tecnología desde un punto de vista manipulativo e indagador. Tomaremos como referencia la experiencia personal como la de nuestros compañeros Europeos, creando una estrecha red de comunicación constante para resolver todos los retos que se nos presenten.

STEAM Jam lo formamos docentes de cinco países europeos: Grecia, Rumania, Gales, Bélgica e Italia. Dispuestos a ofrecer una serie de dinámicas y propuestas que abarquen los diferentes ritmos de aprendizaje dentro del aula.

En STEAM Jam hemos diseñado una serie de propuestas dentro del enfoque muy abierto, diseñados para el desarrollo cognitivo, emocional y social de los niños que están especialmente orientado para enriquecer las materias académicas que ya estudian en el colegio. Todos los talleres y demás propuestas tienen como propósito estimular y fomentar las diversas formas de inteligencia y creatividad, de manera multidisciplinar.

En cualquier caso proponemos que los niños y niñas avancen en competencias digitales, humanísticas, estéticas y sociales para sentirse cómodos en la nueva sociedad de la información y el conocimiento actual.

Y quizás algo más, enfrentarnos a la exploración del conocimiento desde la actitud del curioso, del investigador del que no teme a equivocarse. Es allí donde el arte nos invita a disfrutar de los procesos y da la mano a las demás áreas del conocimiento. Las actividades artísticas en el aula despiertan la imaginación, nos ayudan a mirar el

mundo desde lugares diversos, a comprender múltiples formas posibles, así como su contribución para la formación de la personalidad, la confianza en sí mismo, la tolerancia e indudablemente promueve la creatividad.

En nuestras búsquedas para diseñar actividades nos encontramos ya mucho camino recorrido por otras instituciones educativas, parece que sea un eco de voces que al unísono estemos buscando en educación un punto de encuentro y de partida hacia una educación diferente. También quisiéramos alejarnos del producto hecho, siendo fieles al espíritu STEAM que lo impulsa. Los docentes tenemos en mente que si mostramos a los niños y niñas que los problemas reales suelen tener más de una solución posible y que se pueden analizar desde diferentes perspectivas, así estaremos otorgando a la imaginación vía libre dentro del proceso creativo siendo una poderosa guía en la que no existen reglas definidas a la hora de tomar decisiones para alcanzar cualquier sueño.

Gracias al proyecto ERASMUS plus nos acompaña a descubrir este maravilloso mundo educativo con los alumnos podremos sin duda durante estos próximos dos años intercambiar impresiones, construir experiencias y seguir investigando juntos el valor de STEAM en el aula.

Desde una manera de hacer haciendo incluyendo una “cultura maker” en el aula, el niño indaga bien sea desde el diseño de sus ideas o generando hipótesis elaboradas y apoyadas de un pensamiento en la evalúa la información desde todos los recursos a su alcance pero en cualquier caso los docentes sabemos que el aula se convierte en una aula taller con las posibles herramientas como aquellos digitales hasta los que provienen del reciclaje. El aprendizaje es compartido, es decir todos los miembros de clase intervenimos en el proceso de aprendizaje y ayudamos a indagar o responder juntos las posibles soluciones ante los retos planteados. El rol del maestro cambia en esta dinámica convirtiéndose en facilitador y muchas veces es también espectador. Una pedagogía del diálogo y de la escucha activa se convierte en parte esencial que intervienen en el enfoque STEAM. Inevitablemente el modo de hacer mientras aprendo facilita a los estudiantes a realizar tareas colaborativas donde verbos como crear, dar, compartir, jugar, cambiar, transformar, apoyar entre otros cobran un especial interés.

De la misma manera que los alumnos trabajan colaborativamente siendo esta una confluencia de habilidades y características heterogéneas, los docentes hemos de aplicar una positiva actitud de escucha y de aceptación del otro, para poder trabajar y poner en marcha diferentes objetivos del proyecto, con otros miembros de una comunidad escolar o como en este caso conjuntamente con docentes Europeos. Todos los miembros tienen su parte de responsabilidad para la ejecución de las acciones en el grupo. Y al mismo tiempo, La responsabilidad de cada miembro del grupo es compartida. Esta forma de trabajar colaborativamente exige a los participantes mejorar nuestras habilidades comunicativas así como el deseo de compartir la resolución de tareas.

Esperamos que durante la realización del proyecto; Erasmus en torno a las experiencias STEAM, podamos crear una comunidad educativa más participe,

implicada y creativa, donde valoraremos la diversidad cultural sobre todo. Cobra especial en este proyecto el valor la frase que decía Idowu Koyenikan “Hay un poder inmenso cuando un grupo de personas con intereses similares se reúnen para trabajar hacia los mismos objetivos.” Casi seguro serán objetivos de inclusión, esperanza, creatividad, alegría, juego, educación activa y comunidad educativa entre otros los que pondremos en práctica. [Ver web.](#)

**PALABRAS CLAVE:** STEAM, Erasmus.

#### AUTORA



**Janet Val Tribouillier** <[j.triboullie@ia.edu.es](mailto:j.triboullie@ia.edu.es)> [web](#)

Pre-School Teacher. Colegio Internacional de Aravaca.

#### REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

VAL TRIBOULLIER, Janet (2019). [El enfoque STEAM integrado en un proyecto ERASMUS plus: STEAM Jam](#). En Revista Didáctica, Innovación y Multimedia, núm. 37 <<http://dimglobal.net/revista37.htm>>