

# 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?

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 27 November 2022 11:02:05 by Silvia Coscolin Sanchez

Updated 27 November 2022 11:04:46 by Silvia Coscolin Sanchez