

# Cómo integrar la artes en STEAM

Relación de las asignaturas educación plástica y visual y música con STEM en la Orden ECD/1112/2022

En primaria:

## EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL

Vinculación con el Perfil de salida (descriptores STEM) La CE.EPV.1 (descubrir propuestas artísticas) se conecta expresamente con STEM2 del Perfil de salida: "el área se sirve de la **ciencia y tecnología para aplicarlas en las creaciones propias**, identificando ideas fundamentales, indagando en la realidad de manera objetiva, rigurosa y contrastada." Es decir, la actitud científica —indagación rigurosa y contrastada— se reconoce como un elemento constitutivo del área, no solo como metodología auxiliar.

La CE.EPV.4 (participar del diseño, elaboración y difusión de producciones artísticas) se conecta con STEM3, el descriptor del Perfil de salida más directamente vinculado a **ingeniería**: "realizar proyectos, diseñando, fabricando y evaluando prototipos". Que la competencia de diseño y elaboración de producciones artísticas comparta descriptor con el pensamiento de ingeniería es una de las convergencias más significativas del documento para una lectura STEAM.

La **competencia matemática** contribuye al área en cuanto implica "el manejo de medidas, símbolos, representaciones geométricas y procesos de razonamiento para obtener o producir información solucionando problemas cotidianos."

El documento enuncia que "es un objetivo del área la **utilización de las tecnologías digitales** para aplicarlas en las propias creaciones para buscar, obtener, procesar y comunicar información." Las producciones audiovisuales, digitales o multimedia son objeto de estudio del área. En los saberes del tercer ciclo aparece como saber curricular concreto: "Registro y edición de elementos audiovisuales: conceptos, tecnologías, técnicas y recursos básicos."

En las orientaciones del segundo ciclo, el documento señala explícitamente que "en **colaboración con el área de Naturales** se pueden realizar pequeñas maquetas incorporando volumen y movimiento." Esto materializa la conexión STEAM más directa: la Plástica como espacio de fabricación de prototipos para proyectos científicos. La interdisciplinariedad no es una posibilidad abierta sino una sugerencia pedagógica concreta del currículo.

Por otro lado, en las orientaciones del Bloque B2 de Ciencias de la Naturaleza (como ya se vio en el primer apartado de este bloque) que los proyectos de diseño "pueden abordarse interdisciplinariamente, relacionando otras materias como la Educación Plástica y Visual." Y en la CE.CN.3 —resolver problemas a través de proyectos de diseño y pensamiento computacional— cita

expresamente a Plástica en su sección de vinculación con otras competencias: "esta competencia se relaciona con Música y Danza y Educación Plástica y Visual con su competencia específica CE.EA.4. La creatividad es algo presente en la búsqueda de soluciones a problemas de diseño." En cuanto a las vinculación con Matemáticas, La CE.M.4 (pensamiento computacional) cita expresamente a Plástica en su listado de conexiones con otras áreas: "su desarrollo encuentra nexos de unión con Educación plástica y visual como la CE.EPV.3 (Experimentar con las posibilidades del sonido, la imagen, el cuerpo y los medios digitales)."

### Color y física

Color y matemáticas y tecnología: Codificación hexadecimal: con solo dos dígitos es posible expresar todos los números desde el 0 al 255. Los colores en un ordenador se basan en el sistema RGB/ red, green, blue). Cualquiera solo se forma a partir de los tres colores primarios, rojo, verde y azul, combinados en distintas proporciones. Cada uno de ellos puede tener una intensidad que va de 0 a 255. El código de 6 dígitos que caracteriza a cada color esconde en realidad tres códigos expresados en sistema hexadecimal: las dos primeras cifras indican la intensidad del rojo, las dos centrales la intensidad del verde y las dos últimas, la intensidad del azul.

---

Revision #3

Created 2026-03-26 12:08:24 CET by Silvia Coscolin Sanchez

Updated 2026-04-07 08:15:29 CEST by Silvia Coscolin Sanchez