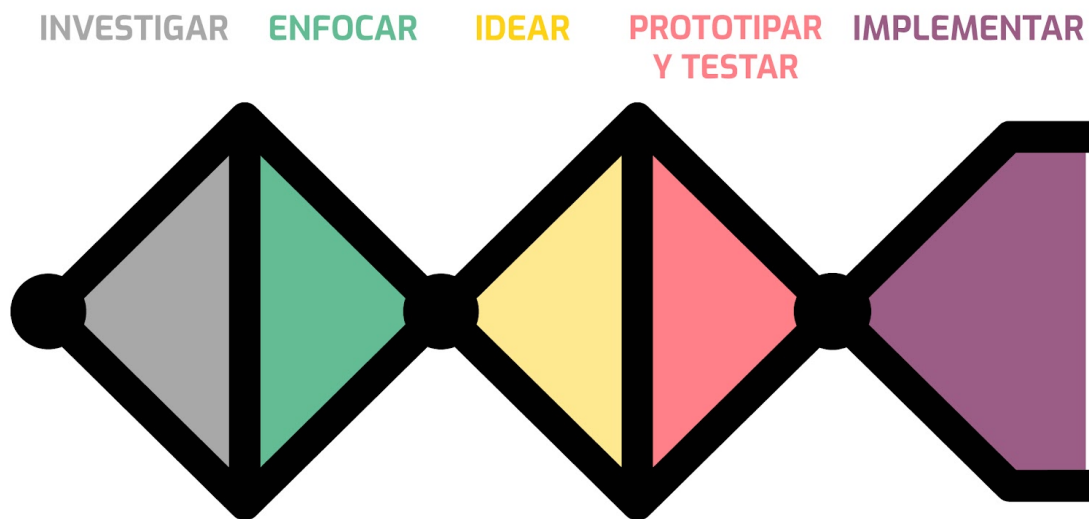


# Fases de las herramientas STEAM



© Elena Bernia y Paloma de la Cruz, 2020

## Fase 1- INVESTIGAR

**¿Qué hacemos?:** comprendemos el ecosistema en el que trabajamos (en el aula, el centro, la comunidad educativa...); y profundizamos en las necesidades de las personas.

**¿Qué obtenemos?:** unas conclusiones de investigación

“Ponemos a las personas que van a participar en el proyecto en el centro del mismo”

## Fase 2- ENFOCAR

**¿Qué hacemos?:** Con base a las conclusiones planteadas elaboramos diferentes retos y seleccionamos uno.

**¿Qué obtenemos?:** un reto o desafío, un problema a resolver

## Fase 3- IDEAR

**¿Qué hacemos?:** Generamos muchas ideas que respondan al reto seleccionado, cuantas más, mejor; y elegimos la que mejor se adapte al reto y a las personas.

**¿Qué obtenemos?:** un concepto de actividad

“Elegimos la idea que mejor se adapte a las personas, siendo viable e innovadora y la definimos”

## Fase 4- PROTOTIPAR Y TESTAR

**¿Qué hacemos?** Visualizamos las soluciones, representamos las ideas construyendo prototipos del proyecto (proceso, material didáctico, presentación, soportes...) y los testeamos hasta que estén más refinados.

**¿Qué obtenemos?:** la actividad definida y testada.

“Las personas nos pueden señalar áreas de mejora para evolucionar”

## IMPLEMENTAR

Una vez hayas pasado por estas fases de trabajo con tu equipo, estarás preparado/a para terminar de definir todos los detalles y llevarlo al aula.

Estaríamos hablando de la fase de implementación de la idea, es decir, de la puesta en marcha del proyecto y su posterior evolución.

*Contenido extraído del curso " STEAM LAB ONLINE" módulo 3 creado por Elena Bernia y Paloma de la Cruz*