



## AULA STEAM

En el Colegio Ntra. Sra. de la Vega hemos implementado la metodología STEAM a partir del curso 2024 – 2025.

Para enriquecer aún más esta metodología, es fundamental contar con un entorno de aprendizaje que potencie sus principios y favorezca el trabajo en equipo, además de facilitar el uso de herramientas digitales en los procesos de enseñanza – aprendizaje. De esta manera hemos transformado el espacio donde se ubicaba la Biblioteca en un “Aula STEAM”. En la actualidad, la Biblioteca se ha trasladado a la planta de las aulas de informática que posee el Centro.

Algunas ideas sobre el “Aula STEAM”:

- Nos permite cambiar el entorno de aprendizaje y motivar al alumnado y profesorado.
- Favorece el abordaje transversal del conocimiento.
- Otorga protagonismo a las tecnologías de un modo racional.
- Invita al alumno a pensar, crear y compartir de forma natural y cómoda.
- Es polivalente y versátil.
- Permite poner en práctica diversas metodologías.
- Es apta para estudiantes de todas las edades.

El “Aula STEAM” está dividida en cuatro espacios:

- **SIENTE:**  
Zona de reflexión y presentación de contenidos inicial sin manipulación.
- **IMAGINA:**  
Zona para poner en marcha la creatividad. Los alumnos empiezan a diseñar diferentes planteamientos, seleccionando la idea final que pasará a la siguiente fase.
- **ACTÚA:**  
Se construyen las ideas y se reta a los alumnos a mejorarlas buscando nuevas soluciones. Así se profundiza en la programación.
- **COMPARTE:**  
Se incorporan las tecnologías en esta última fase. Se comparte y debate lo aprendido.



Desde el Colegio Ntra. Sra. de la Vega integramos el proceso de enseñanza – aprendizaje en el espacio STEAM. Impulsamos un modelo educativo cooperativo y flexible.

De esta manera, se facilita el trabajo docente en la presentación de contenidos y se proporcionan al alumnado múltiples herramientas relacionadas con la tecnología, la creatividad, la resolución de problemas o el trabajo en equipo. Promovemos el trabajo transversal, multidisciplinar y la adquisición de competencias.

