



Educar desde la perspectiva STEAM

“La aspiración se forma antes de los 10 años y se mantiene estable entre los 10 y los 14. Entre los 8 y los 12, ya piensan (los menores) en términos de ‘trabajos de chico’ y ‘trabajos de chica’ muy estereotipados. Y, a los 10 años, niños y niñas ya se identifican como ‘de ciencias y números’ o todo lo contrario. Estas creencias afectan a su modo de juzgar las profesiones mucho antes de que entiendan realmente la variedad de profesiones que existen o que vean que seguramente podrán inventarse su profesión. Nos faltan otros profesionales —sobre todo otras profesionales— en el ámbito STEM: más diversos, de diferentes etnias, culturas, orígenes, edades, nivel socioeconómico y género. Además de que la diversidad nos traería riqueza, productos mejor adaptados a nosotros, tecnología mucho más humana, con otras perspectivas, más respetuosa con las minorías, por equidad necesitamos alfabetización STEM para todos, independientemente de lo que quieran estudiar en el futuro nuestros estudiantes, en qué quieran trabajar, por puro disfrute o porque todos necesitaremos tomar decisiones sobre los retos de los ODS —que tienen una componente científico-tecnológica altísima, a veces del lado del problema, a veces de la posible solución—. La alfabetización STEM es necesaria para convertirse en un ciudadano informado, productivo y realizado. Para mí, STEM es un bien cultural”.

Digna Couso, directora del [Centro de Investigación para la Educación Científica y Matemática](#).

De la educación por áreas a un enfoque holístico

La metodología de crear para aprender

Tradicionalmente, la educación preparaba para lo esperado, pero los rápidos cambios sociales y del propio conocimiento vuelven cada vez más necesario formar al alumnado para que sepa reaccionar ante lo desconocido de manera eficaz y creativa. La educación STEAM le abre ese camino a través de:

1. La [colaboración entre docentes](#) de Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemáticas.
2. La [superación de estereotipos](#) en áreas tradicionalmente asociadas a un género.
3. La [experimentación creativa](#), la puesta en práctica de los conocimientos.
4. La [resolución de problemas](#) mediante tecnología, pensamiento crítico y creatividad.

¿Cómo educar desde una perspectiva STEAM?

Desde SM podemos impulsar el interés, el conocimiento y la puesta en práctica de las disciplinas STEAM con un enfoque de igualdad de género.

Estas son algunas pautas de línea editorial de referencia:

- Dar a conocer y aplicar el movimiento [do-it-yourself](#) y la [cultura maker](#).
- Favorecer [ensayo-error](#) y [desing thinking](#) como herramientas educativas.
- [Desarrollar la resiliencia](#) como actitud ante la búsqueda de soluciones.
- Fomentar la [alfabetización científica](#) del alumnado.
- Trabajar en el aula las [competencias STEAM](#).
- Incluir en nuestros materiales actividades relacionadas con la [programación](#).
- [Acercar a la comunidad educativa](#) la programación y el pensamiento creativo.
- Potenciar la [creatividad](#) en el alumnado.
- Vincular el arte no solo con la creatividad sino también con las [habilidades blandas](#).
- Dar a conocer la [metodología Singapur](#) y las [matemáticas activas](#).
- Contribuir a la [superación de estereotipos de género](#) en disciplinas STEAM.
- Proponer lecturas de LIJ que fomenten en los menores [el interés por las ciencias](#).
- Destacar proyectos de la FSM [para el desarrollo de habilidades científicas](#).

Nadie sabe más que todos juntos

¿Tienes dudas, sugerencias, aportaciones o quieres profundizar en este tema de línea editorial? Pon en común tus inquietudes en el Grupo Línea editorial de Yammer o contacta con el [equipo de Línea editorial](#) de la Dirección Corporativa de Educación.