

# STEAM



Ciencia



Tecnología



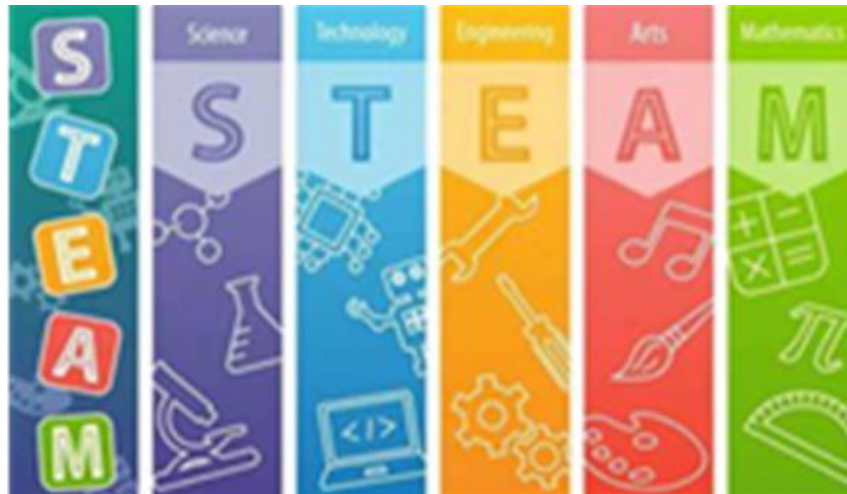
Ingeniería



Artes



Matemáticas





## **PROYECTO STEAM COLEGIO KIMEN MONTESSORI**

Nos orgullese decir que en este momento estamos trabajando con una metodología innovadora coherente con nuestro Proyecto Educativo Montessori y que tiene su origen en Estados Unidos.

La metodología STEAM trabaja con 5 disciplinas específicas que dialogan entre sí, dando una visión holística del conocimiento, más acorde al siglo XXI: ciencia, tecnología, ingeniería, artes y matemáticas (representadas en las siglas de su nombre).

La implementación de esta metodología busca crear un clima de aprendizaje colaborativo, basado en proyectos e investigaciones que motivan y ayudan a desarrollar todas las potencialidades de los niños; a través de la ciencia e innovación desde talleres 3 a Tem 5 (5º a 1-EM).

Los objetivos de aprendizaje de STEAM son los siguientes:

1. Los alumnos aprenden a solucionar problemas desde el razonamiento lógico
2. Aumenta la creatividad y toma de decisiones
3. Mejora la creatividad y autoestima, con proyectos “hazlo tu mismo”
4. Fomenta el trabajo en equipo y trabaja las habilidades sociales
5. La tecnología y ciencia aplicada resultan atractivas y crece el interés por aprender

Todos estos objetivos de aprendizaje los estamos trabajando con la consultora “Efectos Educativos”, la cual ha capacitado a los docentes en esta nueva metodología directamente relacionada con nuestro Proyecto Educativo Institucional.

Además de la asesoría externa, se sumaron dos encargados del proyecto: Álvaro Bernstein, profesor de matemáticas y Cristóbal Retamal, profesor matemáticas y física del colegio Kimen Montessori, ambos a cargo de desarrollar los talleres de pensamiento y lenguaje matemático/científico, en conjunto con los guías de los talleres 3 y tem ya mencionados.

### **Nuevo Material e Implementación para el Proyecto STEAM**

El proyecto conjuntamente requirió de la compra de 12 nuevos equipos computacionales y de material de apoyo concreto. Los computadores fueron instalados en el salón de matemáticas y de áreas culturales de los talleres 3.

Para ciencias se trabaja en el laboratorio con material adquirido específicamente para este proyecto y que se complementa con el ya existente.

