

Estimadas familias,

Desde el CEIP Camino Largo, con el objetivo de mejorar la enseñanza de nuestros alumnos y alumnas, buscando la excelencia educativa cada día y adecuando nuestra enseñanza a las nuevas generaciones... Se ha decidido desarrollar el **Proyecto STEAM** (*Science, Technology, Engineering, Art y Mathematics*). Tradicionalmente, el foco de esos ámbitos científicos y tecnológicos se centraban en el STEM, si bien desde hace unos años encontramos la tendencia de incorporar el arte para generar innovación y creatividad a los procesos.

Las STEAM ofrecen muchas oportunidades para las actividades exploratorias y de final abierto. Los docentes están cubriendo todas esas áreas cuando enseñan, y están en busca de oportunidades para que los niños y niñas utilicen recursos prácticos que les faciliten el juego y la creatividad. El aprendizaje STEAM permite a los niños y niñas explorar, construir y compartir su comprensión por el mundo que les rodea, mientras que los aspectos más lúdicos de esos recursos les mantienen motivados a seguir aprendiendo, dentro y fuera del aula.

En colaboración con El Parque Científico de Tenerife, el Cabildo de Tenerife y la fundación SCIENTIA; el profesorado de nuestro centro ha realizado y, sigue realizando, varias formaciones en las que se han adquirido las competencias necesarias para iniciarnos en este ámbito.

En este proyecto nos proponen trabajar en estas dos modalidades:

1. Programación en la plataforma Tynker para Educación Primaria. Se trata de una plataforma ideada para que nuestros alumnos aprendan a programar de manera fácil e intuitiva, resolviendo puzzles, construyendo sus propios juegos, controlando robots y drones, publicando Apps y utilizando manuales de programación guiados paso a paso. Todo ello utilizando bloques que se conectan, destacando en el aspecto visual-creativo del desarrollo de juegos. Los bloques representan conceptos de programación que permiten crear prácticamente cualquier cosa que podamos imaginar, como personajes animados, tarjetas de felicitación, vídeos musicales e incluso videojuegos.

Podrá disfrutar de esta plataforma todo el alumnado de Educación Primaria. A cada nivel escolar le corresponden unas actividades acorde a la edad del alumnado y distribuidas en sesiones de 1 hora hasta completar 20 horas de trabajo de programación.

2. Incentivo de vocaciones científicas en las alumnas. En esta modalidad, se pretende que las niñas de nuestro centro reciban la oportunidad de estimular y motivar sus ganas de incursionar en la ciencia.

¿Por qué no hay tantas mujeres en las ciencias como hombres? Muchos están intentando buscar respuestas a esta pregunta, sin duda una de las grandes preocupaciones de la sociedad actual y con mucha literatura al respecto. A pesar de que hay estudios que aseguran que las mujeres son mejores en las ciencias que los hombres, se sabe que existe algún momento en el que pierden el interés por las carreras científicas, incluyendo por supuesto las matemáticas. Un estudio de Microsoft afirma que esto se da a partir de los 11 años, con especial impacto alrededor de los 15. Sin embargo, son muchas —y cada vez más— las iniciativas de menor o mayor escala que buscan promover el papel de la mujer en las ciencias, en sus diferentes ámbitos.

Así a través de diferentes modalidades, podrán descubrir vocaciones científicas que no tendrían la oportunidad de conocer. La propuesta de participación es para los siguientes niveles:

- Girls First Lego League Discover, para 5º nivel de Infantil (4 años).
- Girls First Lego League Explore, para 2º de Primaria.
- Girls First Lego League Challenge, para 5º de Primaria

A finales de mayo el centro se presentará a un campeonato de Canarias con los proyectos realizados por las alumnas de 2º y 5º de Primaria. Se ha hecho un gran esfuerzo por parte del centro para la organización, cambio de horarios... por lo que afrontamos este reto con mucha ilusión y agradecemos de antemano la colaboración e implicación de ellas familias.