

## BENVIDOS Á FEIRA STEAM!

**ALEJANDRO GORGAL ROMARÍS**

**TERESA F. BLANCO**

**CRISTINA NÚÑEZ GARCÍA**

*Universidade de Santiago de Compostela*

Neste traballo presentamos unha experiencia centrada en traballar actividades interdisciplinares mediante o uso da metodoloxía STEAM. Esta permítenos desenvolver a aprendizaxe colaborativa, a investigación, a interdisciplinariedade e o emprego de recursos tecnolóxicos que hoxe en día se converten en ferramentas imprescindibles na formación do alumnado (Decreto 105/2014). A experiencia levouse a cabo no contexto do “Día da Ciencia en Galego” (30 de novembro), nun colexio de educación primaria e consistiu na realización dunha feira que contaba con diferentes postos nos que se desenvolvían experiencias relacionadas coas ciencias, as matemáticas, a robótica ou a arte.

Concretamente, a Feira STEAM realizouse nun CEIP da provincia da Coruña durante o curso académico 2018-2019 cos 75 alumnos/as de infantil e primaria (dende os 3 ata os 12 anos) que conforman a matrícula do colexio. Nesta feira os mestres e mestras participaron como instrutores das actividades, guiándoas e facilitando ó alumnado os medios e recursos precisos para levar a cabo a súa labor. As actividades foron traballadas previamente en cada titoría a nivel individual integrando os contidos curriculares a estudar nas distintas áreas no trimestre correspondente.

Deste xeito, na feira cada curso de Educación Infantil e Primaria presentaría no seu propio posto un experimento relacionado coas áreas STEAM para dar a coñecer actividades científicas a outros compañeiros/os do colexio. Os distintos postos da feira eran os seguintes:

- **Spin-Art:** O alumnado de infantil preparou un experimento onde a través do uso dun spinner e da forza centrípeta e centrífuga podemos preparar un mural no momento.
- **Natureza, arte e matemáticas:** Os nenos e nenas de primeiro e segundo de EP falaron do land-art, empregando elementos da natureza como material para realizar unha intervención artística empregando elementos do medio natural configurando mandalas.
- **Maxia ou matemáticas?:** Os estudantes de 3º de EP convertéronse en matemagos/as, de xeito que realizaron trucos de maxia cun fundamento matemático.
- **Kileaua en erupción:** O alumnado de 4º de EP estudou a historia dos volcáns e a erupción dos mesmos, polo que decidiron a facer unha simulación dunha erupción na súa aula.
- **Quen é Robobo?** O alumnado de 5º e 6º de primaria organizou un taller con Robobo, un simpático robot que pode facer moitas cousas utilizando a súa lingua materna: o programa Scratchx (Blanco, Salgado e Gorgal, 2017).

**AGRADECIMENTOS:** Financiado por FEDER/Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades – Agencia Estatal de Investigación/ proyecto EDU2017\_84979-R.

### REFERENCIAS

- Blanco, T.F., Salgado, M. y Gorgal Romarís, A. (2017). Análisis de prácticas con robots para la enseñanza de ángulos en Educación Primaria. En J.M. Muñoz-Escolano, A. Arnal-Bailera, P. Beltrán-Pellicer, M.L. Callejo y J. Carrillo (Eds.), *Investigación en Educación Matemática XXI*, 503.
- Comunidad Autónoma de Galicia (2014). Decreto 105/2014, de 4 de septiembre, por el que se establece el currículo de la educación primaria en la Comunidad Autónoma de Galicia. *Diario Oficial de Galicia*, 171, 37406-38087.