

# STEAM

## SCIENCE (Ciencia)

Laboratorio, anatomía, física...

## TECHNOLOGY (Tecnología)

Robótica, programación, diseño 3D, realidad virtual y aumentada...

## ENGINEERING (Ingeniería)

Inventos, máquinas, aparatos, construcción...

## ART (Arte)

Proyectos audiovisuales, pintura, música, arquitectura, escultura...

## MATHEMATICS (Matemáticas)

Geometría, magnitudes, proporciones, equivalencias, escalas...

# CONTÁCTANOS

Paseo de los Álamos 30  
40260 Fuentepelayo  
(Segovia)

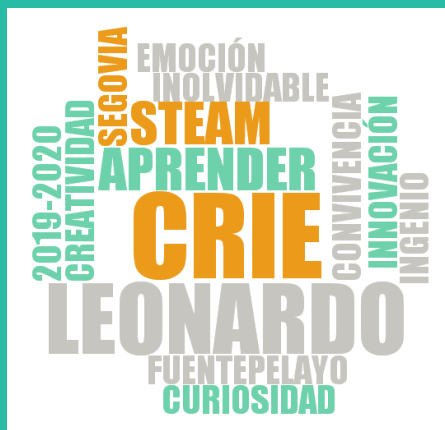
921574183 / 921052702  
661403893

40700110@educa.jcyl.es

<http://criefuentepelayo.centros.educa.jcyl.es/sitio/>

# CÓDIGO DA VINCI

PROYECTO STEAM DE  
INNOVACIÓN EDUCATIVA



CRIEDESEGOVIA

CRIE DE  
FUENTEPELAYO  
CURSO 2019 - 2020

# CREAR PARA APRENDER

El proyecto multidisciplinar "Código Da Vinci", basado en la enseñanza-aprendizaje de las materias STEAM, incorpora conocimientos de las diferentes áreas del currículo, así como permite trabajar competencias, actitudes y comportamientos concretos, como el trabajo en equipo, la competencia digital y la iniciativa y toma de decisiones, siendo la tecnología el nexo de unión entre dichas áreas.

Partiendo de esta base, se llevará al alumnado a ser protagonista de su aprendizaje a través de la experimentación y un nuevo modelo educativo para "aprender creando".

En 2019 se han cumplido 500 años de la muerte del "mayor genio de todos los tiempos", Leonardo Da Vinci, personaje que a lo largo de su vida trabajó brillantemente multitud de disciplinas (pintura, música, anatomía, ingeniería, escultura, botánica, biología, robótica, astronomía...) relacionadas muchas de ellas con las materias STEAM, por lo cual es el perfecto hilo conductor de este proyecto.

# COMPETENCIAS CLAVE

Este proyecto STEAM implica el desarrollo de todas las competencias clave del currículo, ya sea a través de los propios contenidos que se trabajarán en las actividades, y/o a través de la metodología, procedimientos y recursos a utilizar para su desarrollo.

## OBJETIVOS

Existe una relación directa con los objetivos de la etapa de Educación Primaria e, f, g, h, i, j (relacionados con los ámbitos STEAM), así como indirecta con los objetivos a, b, c, d, k, m, n (de corte afectivo-social).

## CONTENIDOS

Se incluyen contenidos de 5º y 6º curso de las todas las áreas, seleccionados de entre los siguientes bloques:

Áreas	Bloques
Ciencias Sociales	1. TIC, recogida y tratamiento de información, síntesis... 2. El mundo en que vivimos
Ciencias Naturales	2. El ser humano y la salud 4. Materia y energía 5. La tecnología, objetos y máquinas
Educación Plástica	1. Educación audiovisual 2. Expresión artística
Educación Musical	2. Interpretación musical 3. La música, el movimiento y la danza
Educación Física	4. Juegos y actividades deportivas
Matemáticas	3. Medidas
Lengua Castellana y Literatura	2. Comunicación escrita: leer
Lengua Extranjera	3. Comprensión de textos escritos

# METODOLOGÍA

**ABP (aprendizaje basado en proyectos):** procesos de investigación que culminarán con la respuesta a una pregunta o la creación de un producto.

**Indagación Guiada:**

experiencias que estimularán el pensamiento crítico donde el docente facilitará el aprendizaje, guiando el proceso.

**Neuroeducación:**

generación de curiosidad en todas las fases del proyecto, participación activa del alumnado en un clima de trabajo positivo y emocionante.

**Electronic/Mobile-Learning:**

trabajo con iPad, ordenadores, plataformas educativas online, apps...

**Otras herramientas didácticas:**

gamificación, flipped classroom, breakout educativo...

## EVALUACIÓN

El planteamiento competencial del proyecto procura que el alumnado alcance los criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables que se desprenden de los contenidos seleccionados para cada actividad. Se obtendrá así un perfil competencial individualizado, que se pondrá en conocimiento del profesorado y familias.