

STEAM

A artes como elementos iniciático e formativo, como catarse e como produto final

Desde que somos pequenos cremos ser artistas, cremos ser únicos e cremos ser creativos. E en realidade o somos, aínda que a escola se nos faga crer o contrario.

Existen numerosos elementos artísticos que sen a ciencia ou a enxeñería non serían posibles. Pintar é o resultado da exposición de diferentes

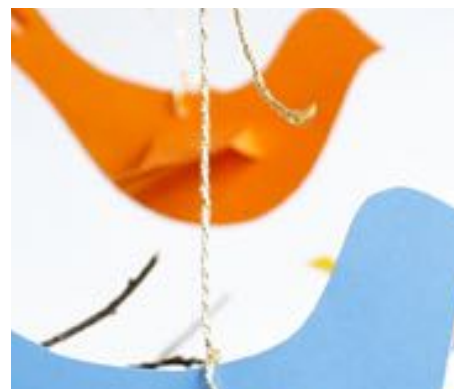


O enfoque integral é todo

sustancias cromáticas sobre unha superficie con características de absorción. A música non existiría se non existiran as matemáticas (e ao revés seguramente tampouco). Podemos facer cine porque inventamos máquinas que enganano cerebro reproducindo as imaxes máis rápido do que somos capaces de assimilar por separado.

Son simples exemplos que nos permiten ver a relación que existe entre as diferentes ciencias e as artes.

Pero esta conexión tamén funciona en sentido inverso. Unha escultura realizada en impresión 3D, un edificio emblemático que usa as últimas tecnoloxías en medio ambiente, os efectos especiais do *blockbuster* de moda, a música a



Traballo por Competencias

Proxectos desde o talento

Procesos emocionais

A competencia dixital necesita do resto de competencias para poder desenvolverse plenamente. Viven nun mundo de información no que o alumnado ten que utilizar “**pensamento crítico**”, asegurarse de que a súa **privacidade** está a salvo, teñen que **comunicarse** cos seus iguais, **crear** produtos dixitais, **aprender** en entornos cada vez máis cambiantes e sobretudo crecer como persoas nun mundo que xa non diferencia entre entornos virtuais e reais, o mundo actual xa interactúa entre as dúas caras de forma integral.

ED claves

• Achegamento á arte

Cada capítulo ten como referentes un elemento artístico diferente.

• Producir arte

Os nosos produtos ou artefactos dixitais permiten crear elementos de coñecemento que transmitimos aos nosos iguais.

• Traballar en equipo

A interdependencia empeza pola idea inicial asumindo o noso rol na creación dun produto único e diferenciado do resto.

• Asumir riscos

Sen asumir riscos non se pode errar, e só desde o erro podemos aprender a saber qué temos que cambiar, mellorar ou criticar no desenvolvemento dos proxectos.

Aprende con ARTE

golpe de “loops” nun comercial da TV, a interface de usuario da app máis descargada para iPhone ou o último videoxogo para plataformas móbiles.

Calquera destes elementos necesitan dalgún tipo de ciencia (**Science**), de moita tecnoloxía (**Technology**), de diferentes inxeñerías (Engineering) e desde logo de matemáticas (**Maths**) o que conflúe no que se coñece como STEM pero todas elas, absolutamente todas utilizan as artes como elemento iniciador, como elemento produtor, como elemento condutor e como elemento identificador.

É a arte (**Arts**) a que define todos estes elementos e a que permite que cheguen ás persoas, se identifique con eles, os fagan seus e incluso que establezan unha relación única con outras persoas a través deles. E coa arte xérase unha profunda conexión, esa arte que impregna todo e que en educación, unido ao resto, conforma **STEAM**.

