

Reprogramando nuestra infancia

Cecilia Sánchez-Aparisi Moral
(@CeciliaSAparisi)

Profesora de Educación Secundaria
Especialidad de Matemáticas

IES Julio Palacios
(@IESJulioPalacio)

Enseñemos a nuestros alumnos lo necesario y valioso que es tender la mano a los demás



¿Cómo?... Con la metodología de
trabajo Aprendizaje y Servicio



¿En qué consiste?... En utilizar los conocimientos adquiridos en clase para mejorar nuestro entorno



Los alumnos se ponen en marcha...
¿A quién podemos ayudar?



Hay muchos compañeros del instituto que no juegan con otros... y que ni siquiera conocen juegos sencillos de dados, cartas...



¿Las causas? Entre otras...

- Situaciones familiares complicadas
- Falta de medios
- Dificultad para relacionarse

Una infancia feliz implica siempre disfrutar jugando... ¡Y aprender haciéndolo!



¿Cómo podemos ayudar
a estos compañeros?



Abramos un Club STEAM, en el que
creemos juegos, analicemos
estrategias... ¡Y enseñemos
jugando!



¿Qué haremos en el Club STEAM?

- Les enseñaremos juegos... y jugaremos
- Los fabricaremos a nuestra manera
- Analizaremos estrategias
- Sacaremos conclusiones
- Inventaremos nuevos juegos

¿Qué conocimientos utilizaremos?

- Programación en Scratch
- Manejo de herramientas de diseño digital
- Impresión 3D
- Trabajo de la madera
- Análisis de probabilidades

¿Cómo sabremos a qué compañeros
ayudar?



Pediremos asesoramiento a

- El AMPA
- La Dirección del centro
- Una asociación local que ayuda a las familias en situación más desfavorecida

¿Cómo sabremos si los hemos ayudado?



Valoraremos

- Si hay una mejora en el rendimiento académico
- Cómo han valorado su participación en el Club STEAM
- Si mejora su absentismo
- Si se han creado nuevas amistades
- Si se ha despertado alguna vocación científico-tecnológica
- Si han disfrutado y aprendido jugando

Y nosotros... ¿Qué hemos
aprendido?



Reflexionaremos sobre

- Cómo nos hemos sentido ayudando a otros
- Cómo creemos que el Club STEAM ha influido en ellos
- Qué hemos aprendido
- Cómo ha influido el proyecto en nuestro centro
- Si nos gustaría repetir una experiencia parecida
- Qué mejoraríamos

¿El futuro?



Que los compañeros que una vez formaron parte del Club STEAM, sean los alumnos que en el futuro lo gestionen y ayuden a otros...

¡Que el alumno se convierta en maestro!



Reprogramando nuestra infancia

Club STEAM
IES Julio Palacios