

Educació



Un espacio adaptable a cada reto o proyecto

IE Daniel Mangrané. El instituto escuela de Jesús, pendiente de la construcción de su aula STEAM

M. MILLAN
JESÚS

El Institut Escola Daniel Mangrané de Jesús hace tiempo que trabaja la metodología STEAM, enfocada en la resolución de problemas, a través de los cuales los alumnos se hacen preguntas, examinan objetos, rastrean antecedentes e indagan sobre necesidades. El centro participa en un programa de innovación pedagógica del Departament d'Educació, mientras están a la espera de la construcción de un aula STEAM en sus instalaciones.

«Se empezó por secundaria pero ahora también se trabaja en primaria», explica al 'Diari' la jefa de estudios de secundaria del centro, Mónica Serra. Los alumnos de primero y segundo de ESO destinan una franja de cuatro horas semanales a proyectos STEAM, mientras que los de tercero también las trabajan en el marco de los proyectos RCS («recerca, creació i servei»). En primaria, de tercer a sexto curso, se trabaja una hora y media a la se-

mana con cajas de aprendizaje, según detalla la docente.

En espera del aula STEAM prevista en el centro (ya tendría que estar en funcionamiento desde hace más de un año, pero las obras del Departament d'Educació quedaron paradas por la renuncia de la empresa constructora, y se han tenido que volver a adjudicar), cualquier aula y rincón del

Mientras no se dispone de esta aula, los grupos cooperativos trabajan por todo el centro

instituto escuela es bueno para trabajar en grupos y desarrollar proyectos. «Los grupos cooperativos se reúnen y trabajan donde mejor les pueda ir para cada tarea. Si se quiere analizar el vuelo de un avión, van al gimnasio. Para grabar un vídeo, se puede ir al patio y para hacer investigación, se quedan en su aula», explica Serra.



Dos alumnas, trabajando en proyectos STEAM.
FOTO: IE DANIEL MANGRANÉ

URV Aula Ideas en la universidad, abierta a las escuelas

Por su parte, el campus Terres de l'Ebre de la Universitat Rovira i Virgili (URV) cuenta con dos aulas de innovación pedagógica: el Aula Ideas y el ETLAB (laboratorio de educación y tecnología). Tal y como ya explicó el Diari, las dos aulas del campus ebreense forman parte de un proyecto simbiótico que forma a los alumnos universitarios del grado de Educación, los futuros

docentes, y a los escolares que visitan el espacio a la vez.

El Aula Ideas está distribuida en cuatro zonas diferenciadas: Thinking, Design, Maker y Stage (piensa, diseña, construye y presenta). Una de sus singularidades es la flexibilidad del espacio, con mobiliario que se puede mover, que permite adaptarla a diferentes metodologías de trabajo, implementando la interdisciplinariedad, el trabajo cooperativo, la interacción de grupo y la social adecuadas a las nuevas formas de aprender. El uso de la tecnolo-

gía (desde gafas de realidad virtual a un proyector interactivo de suelo) convierte el aula en un «espacio de investigación», donde el alumnado se adentra en prácticas inmersivas e innovadoras para conseguir competencias curriculares, destacan desde de la URV.

Si bien el Aula Ideas se inauguró el pasado curso, el campus ebreense dispone desde sus inicios del ETLAB, que cada año se dota de nuevos materiales, en una clara apuesta por las nuevas tecnologías aplicadas al aprendizaje y la educación.

Pero a pesar de esta adaptabilidad, en el centro ya tienen ganas de poder disponer de su flamante aula STEAM. «En el momento en que la escuela pasó a ser también instituto, hace diez años, se necesitaba un taller de tecnología. Pero como ya está-

bamos puestos en todas estas iniciativas de innovación, pedimos que en lugar de ese taller, lo que se construyera fuera un aula STEAM», explica la jefa de estudios.

Este nuevo espacio dentro de las instalaciones del instituto es-

cuela será modular y flexible, con diferentes funcionalidades y equipamientos, adaptable al trabajo que se desarrolle en cada momento. «Hay un rincón pensado para el diseño de productos, otro para realizar exposiciones, entre otras funciones», explica Serra.