

El proyecto de innovación que estamos desarrollando en el colegio desde hace un par de años es el "Greenpower Inspiring Engineers".



¿Cómo se lleva al aula el proyecto?

Se transforma la clase en un espacio de colaboración vinculado a la vida real. Esta nueva forma de aprender estimula la capacidad de aplicar los conocimientos a nuevas situaciones y las habilidades que se consideran fundamentales en un mundo en constante cambio. Los alumnos valoran muy positivamente este cambio metodológico porque favorece su motivación y aprendizaje.

¿Cuál es la finalidad de este proyecto?

Trabajar en un proyecto común utilizando una estrategia de aprendizaje cooperativo tiene como resultado la mejora del aprendizaje del alumno no solo en la adquisición de conocimientos sino en el desarrollo de habilidades y competencias.

Este cambio metodológico repercute positivamente en las relaciones interpersonales de los alumnos. Mediante esta metodología cada alumno es un agente activo no solo de su aprendizaje, sino también del aprendizaje de sus compañeros.

El trabajo en equipo fomenta valores como la empatía, el respeto, la escucha, la responsabilidad, el esfuerzo conjunto, la motivación, etc. Todos estos aspectos contribuyen a un mejor afrontamiento de los problemas y a buscar soluciones conjuntas para avanzar.

El trabajo cooperativo mejora el rendimiento académico, el desarrollo integral de la persona y la comunicación, así como desarrolla habilidades de inteligencia emocional para saber gestionar las emociones propias y actuar en función de las emociones de los demás.



Por ello nos basamos en 3 notas fundamentales:

1. Competencias STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematical studies)

En los últimos años ha crecido la demanda de profesionales cualificados en STEAM. A nivel internacional está habiendo una creciente implementación de estas competencias en las escuelas, adecuándose así la educación a las nuevas necesidades del siglo XXI.

Se trata de un nuevo modelo de aprendizaje basado en la enseñanza de estas cinco disciplinas no como áreas de conocimiento separadas, sino de manera integrada, con un enfoque interdisciplinar y aplicado.

La Educación STEAM permite que el alumnado desarrolle habilidades y competencias relacionadas con la innovación, independientemente de que se vayan a dedicar o no a una profesión científico-técnica.

2. Conciencia ambiental

Uno de los grandes problemas medioambientales que existe en las grandes ciudades es la contaminación producida por la combustión de los combustibles fósiles de los automóviles.

Concienciar a los jóvenes de este preocupante problema y el uso alternativo de vehículos eléctricos ecológicos en las ciudades como posible solución es la propuesta que quieren realizar los alumnos y profesores del colegio Gaztelueta de una forma pedagógicamente innovadora.

Este apasionante proyecto pretende inculcar en los estudiantes, de una manera muy atractiva, el compromiso por el medio ambiente, a través de la construcción de 10 coches eléctricos no contaminantes y elaborados, en la medida de lo posible, con materiales reciclados o biodegradables.

3. Conexión educativa empresarial:

La conexión entre el ámbito educativo y el mundo empresarial, en un contexto real, hace que los alumnos desarrollen competencias fundamentales para su futuro profesional.

Los estudiantes deben buscar los patrocinios y recursos necesarios para conseguir materializar su proyecto, con lo que trabajan también habilidades de comunicación y venta, además de elaborar un plan de negocio, que tienen que preparar y explicar a los patrocinadores, y que defienden en inglés.

Aprenden a dirigir, planificar y organizar de forma eficiente y eficaz el trabajo del equipo a través de retos reales que complementan el aprendizaje de contenidos científicos y tecnológicos con el desarrollo del pensamiento divergente y el incremento de la creatividad en un ambiente motivador.



Categorías en las que participamos:

- **Goblin** - Educación Primaria

Los alumnos de 9 a 11 años participan en esta categoría fabricando su propio coche, dentro de las asignaturas de Science y Arts en inglés. Para ello, cuentan con un kit y todas las instrucciones para construirlo. Diseñan la carrocería con materiales sencillos, asequibles y reciclables de fácil manipulación. Los profesores les guían en determinados momentos, pero serán los propios alumnos quienes tengan que organizarse y tomar las decisiones.

Se concientia a los alumnos en la importancia del respeto a los demás y al cuidado del medio ambiente.



