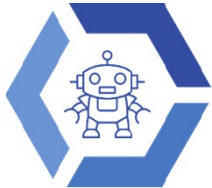


STEAM:

OBJETIVO GENERAL



Promover un entorno educativo integral que estimule la resolución de problemas cotidianos mediante conocimientos interdisciplinarios impulsando el trabajo colaborativo, que a su vez fomente la investigación y experimentación en el alumnado y mejore la competencia digital del profesorado, favoreciendo la integración de la metodología STEAM en el currículo para desarrollar vocaciones científico-tecnológicas, especialmente en las alumnas.

LÍNEAS DE ACTUACIÓN

- Pensamiento computacional.
- Programación y robótica.
- Ciberseguridad.