

## Verificador de **RETOS STEAM** para FP Euskadi

**1-Refleja un problema o necesidad de mejora social, real y cercano a la realidad del alumnado** SI  No

Las situaciones que se presentan en el aula son un reflejo de la realidad social del entorno del centro educativo y de nuestro alumnado.

**2-Es una propuesta abierta y permite más de una solución** SI  No

El planteamiento da pie a diferentes alternativas en el proceso y/o en el producto relacionadas con las competencias (técnicas y transversales) y permite múltiples soluciones. Su proceso de resolución pone en marcha el pensamiento creativo a través de procesos de pensamiento divergentes y convergentes.

**3-Tiene un enfoque interdisciplinar** SI  No

Requiere de más de una disciplina y de la interacción de diferentes módulos de un ciclo favoreciendo el desarrollo tanto de competencias técnicas como personales, digitales, de comunicación, de creatividad, de trabajo en equipo, iniciativa emprendedora, etc.

Integra de forma natural competencias de diferentes módulos y las competencias transversales que se presentan en el contexto laboral y social.

**4-Acerca la mujer a la ciencia y tecnología** SI  No

Desde diferentes enfoques, acerca a hombres y mujeres en pie de igualdad a la investigación y la innovación provocando una visión de la solución del reto en la que es tenida en cuenta la igualdad de género. Atrae, retiene y promueve el talento de las mujeres en las distintas profesiones con disciplinas STEAM. Impulsa el empoderamiento femenino en las disciplinas STEAM.

**5-Se resuelve colaborativamente** SI  No

Es afrontado en pequeños equipos donde cada uno de los miembros colabora para maximizar tanto su propio aprendizaje como el de cada uno de sus compañeros/as.

**6-En su proceso de solución es constante el uso del pensamiento científico e ingenieril** SI  No

Son necesarios los métodos científico e ingenieril que requieren buscar, recopilar y analizar información desde distintos puntos de vista cuestionando los diferentes planteamientos desde el uso del pensamiento crítico.

**7-Se hace uso de la tecnología 4.0** SI  No

Se utilizan tecnologías que convergen en el ámbito de la Industria 4.0 y que se complementan entre sí como son: Internet industrial, Internet de las Cosas, Fabricación Aditiva, Cloud Computing, Big Data, Conectividad, Realidad Aumentada, Realidad Virtual, Inteligencia artificial, Robótica colaborativa, Ciberseguridad...

**8-Provoca procesos de divergencia y convergencia que derivan en un prototipo** SI  No

Tras la generación de ideas resolutivas del reto, es necesario analizarlas, filtrarlas, evaluarlas y seleccionar aquellas que aporten valor resolutivo. Para ello se trabajan competencias asociadas al pensamiento creativo. Posteriormente se desarrolla un prototipo de solución.

**9-Se testan y difunden los resultados y conclusiones** SI  No

El último paso tanto en el método ingenieril como en el científico tras testar el prototipo, consiste en difundir los resultados obtenidos creando así comunidad colaborativa.

*Nuestro reto se considera un **reto STEAM** si todas nuestras respuestas al verificador de características trabajadas, son **SÍ***