



Los alumnos tienen que aprender a trabajar en equipo para garantizar el éxito del proyecto.

Greenpower Inspiring Engineers en el Colegio Gaztelueta

El centro ubicado en Leioa ha implantado este curso un innovador proyecto que se desarrolla actualmente en muchas escuelas de Reino Unido

La innovación es una de las principales apuestas del Colegio Gaztelueta para mejorar aún más la formación que imparte a sus alumnos. Greenpower es el nombre de uno de los grandes proyectos de innovación que ha puesto en marcha. Dirigido a estudiantes de Primaria y Secundaria, los jóvenes aprenden a trabajar en equipo y desarrollan las competencias STEAM a través de la construcción de coches eléctricos y ecológicos con los que posteriormente van a competir, por lo que la motivación es aún mayor. De esta forma, se promueve en los alumnos la percepción positiva por la ciencia, la tecnología, la innovación y el medio ambiente. Todo ello en inglés.

Conexión educativa y empresarial

El proyecto Greenpower pretende también favorecer las conexiones entre el ámbito educativo y el mundo empresarial. Para ello, 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.

Esta metodología innovadora basada en retos reales y otras actividades complementa el aprendizaje de contenidos científicos y tecnológicos con el desarrollo del pensamiento divergente y el incremento de la creatividad del alumnado.

Para todas las edades

La metodología elaborada por Greenpower está adaptada a diferentes edades para acompañarlos en el desarrollo de competencias. En la categoría Goblin participan estudiantes de 9 a 11 años. Para ello, disponen de un kit y las instrucciones para construir el coche. Diseñan la carrocería con materiales sencillos, reciclables y biodegradables en la medida de lo posible.

La categoría F24 va dirigida a alumnos de 12 a 16 años. En ella,

se desarrollan más competencias tecnológicas y científicas porque el alumnado ya empieza a tener conocimientos suficientes como para innovar. A partir de 16 años, participan en la categoría F24+. Greenpower pone en juego competencias de Project Management (asignación de recursos, roles de equipo, asignación de tareas, caminos críticos, etc.), Risk Management y Finance Management.

Conciencia ambiental

Otro beneficio de esta experiencia está relacionado con el cuidado del planeta. Uno de los principales problemas medioambientales que existe en las ciudades más pobladas es la contaminación producida por la combustión de los combustibles fósiles de los automóviles. A través del proyecto Greenpower, se concienta a los jóvenes de esta preocupante amenaza y se pretende promocionar el uso de los vehículos eléctricos.

www.greenpowergaztelueta.com



¿Qué son las competencias STEAM?

La educación STEAM es un modelo de aprendizaje basado en la enseñanza de las 5 disciplinas a las que sus siglas hacen referencia (Science, Technology, Engineering, Arts and Maths) de manera integrada, con un enfoque interdisciplinar y aplicado. De esta forma, los jóvenes conectan y relacionan disciplinas, facilitándoles así una experiencia de aprendizaje más integral.

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