



Categoría: **Educación matemática**

Autor:

**Manuel García Piqueras**

Editorial:

**Catarata. Colección Miradas Matemáticas**

Año de publicación:

**2021**

Nº de hojas:

**128**

ISBN:

**978-84-1352-153-4**

---

(Reseña pendiente de realización. Mientras se realiza la misma y para que os sirva de orientación os dejamos con la sinopsis)

### **Sinopsis:**

Una selección de proyectos STEAM premiados internacionalmente y llevados al aula, un encuentro entre las ciencias, la tecnología, la ingeniería y el arte.

STEAM (acrónimo de Science, Technology, Engineering, Art y Mathematics) es un tipo de

educación interdisciplinar orientada a la adquisición de habilidades y competencias relacionadas con la resolución de problemas, la investigación científica, el pensamiento creativo, el espíritu crítico, la iniciativa empresarial, el trabajo en equipo o la gestión positiva del error. Comprende metodologías, herramientas tecnológicas y orientaciones pedagógicas diversas, como el aprendizaje basado en proyectos, en el que se prioriza la resolución de problemas en contextos reales o el aprendizaje-servicio, enfocado a la mejora por parte del alumnado de una situación social en su entorno cercano. Tomando las matemáticas como hilo conductor, este libro presenta una selección de proyectos STEAM, llevados al aula y premiados internacionalmente, en el que se conjugan las ciencias, la tecnología, la ingeniería y el arte. Las diferentes propuestas, que incluyen desde la construcción de un astrolabio con impresora 3D hasta el estudio del magnetismo terrestre, son adaptables según las necesidades del profesorado y el alumnado.

**Manuel García Piqueras** es consultor tecnológico, docente de secundaria y profesor asociado de la Universidad de Castilla-La Mancha, autor de múltiples artículos sobre matemáticas, ensayista y novelista. Ha coordinado equipos de estudiantes que han obtenido las más altas distinciones en competiciones STEAM internacionales. Centra sus intereses en la teoría de la complejidad aplicada al estudio de ecosistemas, los instrumentos astronómicos, el magnetismo terrestre o el aprendizaje automático, entre otros, y participa en proyectos dirigidos por la Agencia Espacial Europea (ESA) o la Organización Europea para la Investigación Nuclear (CERN).

---

**Materias:** Ciencia, tecnología, ingeniería, arte, resolución de problemas.

**Autor de la reseña:**

---