



EVALUACIÓN realizada por la Comisión de Seguimiento sobre la puesta en funcionamiento del Proyecto STEAM “Más allá” durante el curso 2019/20

(reunión del 24 de junio de 2020)

ITEMS recogidos en el Proyecto	VALORACIÓN
La nueva organización del centro para las acciones STEAM (en cuadros para varios cursos)	<i>Muy positivo en todos los niveles se han programado y llevado a cabo la nueva organización como las acciones a realizar. En Infantil se considera que se debe usar la sesión en que la profesora de apoyo está en el aula para realizar las sesiones de robótica (tal y como se ha hecho durante el curso). El apoyo en este tipo de actividades se considera muy necesario</i>
Se renovarán los ordenadores del Aula Althia, pasando los actuales a las aulas de Primaria. Por tanto, cada aula tendrá un portátil (que intentaremos actualizar en lo posible) y un ordenador de sobremesa con pantalla unido a la PDI.	<i>Positivo pero en proceso pues no se ha llevado a término el Plan Meta</i>
Se dotará al centro de una nueva instalación wifi mejor distribuida, más actualizada y capaz.	<i>Esta parte del Plan de la Consejería se llevó a cabo con una nueva instalación de routers y antenas wifi. Su funcionamiento es considerado óptimo</i>
Se irá dotando a cuantas más aulas mejor de paneles interactivos, sustituyendo las PDI para trasladarlas a aquellas que aún no tienen.	<i>En proceso pues no se ha llevado a término el Plan Meta</i>
Crearemos la figura del Coordinador/a STEAM para organizar, ejecutar, evaluar y coordinar las distintas actividades asociadas al proyecto con 2 horas lectivas semanales en su horario de trabajo personal.	<i>Muy positivo</i>
Se generará una Comisión (que podría ser interna de la CCP) compuesta por el coordinador STEAM y los coordinadores de nivel con reuniones de periodicidad mensual para coordinar este proyecto.	<i>Muy positivo y ha funcionado con reuniones mensuales hasta el cierre del colegio. Sería necesario integrar esta coordinación en la CCP para que haya siempre un punto fijo del orden del día con referencia STEAM y asuma así la función de coordinación</i>
Tanto en 1º como en 2º de Primaria, debe tener a lo largo del horario semanal dos sesiones seguidas para poder dedicar 1 hora a “Taller de experiencias” (se puede considerar una mezcla del horario de CCNN y Matemáticas	<i>Muy Positivo</i>
En 3º y 4º de Primaria tendrá en el horario semanal dos sesiones seguidas con las mismas características que en el punto anterior para dedicar 1 hora a actividades de “Taller de experiencias” donde los alumnos realizarán experiencias programadas de CCNN y el curso 1 de Lenguaje de Código (éste último preferentemente entre el 2º y el 3º trimestre del curso).	<i>Positivo, problemas de ajuste horario no lo hicieron posible en 3º y se ha visto claramente que es muy necesario que sea un mismo profesor el asignado a Matemáticas y CCNN en cada nivel.</i>
En 5º y 6º seguiremos definiendo el “Taller de experiencias” reduciendo el horario de CCNN y Matemáticas en 30 minutos cada una para poder tener 1 hora semanal de taller.	<i>Muy positivo</i>

<p>En todos los niveles se tendrá en cuenta la “A” de “Arte” en STEAM; es decir, el área de Artística tenderá a ser transversal y seguiremos generando, proponiendo y practicando actividades de artística creativa tanto en las áreas de Música como de Plástica.</p>	<p><i>No se considera positiva la evaluación, pero somos conscientes de que debemos generar actividades que acojan más la idea de creación y arte para el curso 20/21 y siguientes</i></p>
<p>La organización de las aulas debe estar condicionada por los requerimientos de estas nuevas metodologías; es decir, que debe facilitar el trabajo colaborativo y el uso de zonas “especiales” de información y trabajo si es posible (distribución de mesas para trabajo en grupo, reparto de responsabilidades individuales dentro del grupo, ...)</p>	<p><i>Objetivo problemático para todos los niveles aunque se puede llevar a cabo mejor en cursos bajos que en altos El diseño y la superficie de las aulas no da para más y se considera necesario tener espacios más amplios para el trabajo en equipo; sobre todo en robótica</i></p>
<p>Los tutores y tutoras de 3º a 5º deben tener en cuenta su previa y propia formación en Lenguaje de Código y uso de la plataforma <i>code.org</i> (es recomendable hacer previamente el curso de <i>code.org</i> que desarrollará con sus alumnos). Los docentes de apoyo del Seminario STEAM pueden ayudar en este proceso formativo; para ello, se programarán unas sesiones de iniciación al comienzo del curso 19/20 y se contará con apoyo en el taller.</p>	<p><i>NO se ha realizado porque la parte del taller referente al trabajo con <i>code.org</i> la asumió el coordinador de STEAM Se debe reintentar para que el perfil del tutor sea el deseable y previsto</i></p>
<p>Los tutores de 6º deben tener en cuenta su previa y propia formación en Scratch, iniciación a la robótica y manejo de Teams de O365. El Seminario STEAM o los propios tutores ya formados pueden ayudar en este proceso formativo; para ello, se programarán unas sesiones de iniciación al comienzo del curso 19/20 y contarán con apoyo para desdoble en el Taller en el espacio de la Biblioteca y Aula Althia.</p>	<p><i>La formación docente interna ha sido un algo corta y determinada por algunas circunstancias del principio de curso Se debe reintentar para que el perfil del tutor sea el deseable La formación que se oferta desde el CRFP para el verano no es la suficiente porque no hemos podido entrar.</i></p>
<p>A partir del 19/20, todos los alumnos de 6º (se extenderá a los alumnos de 5º también a partir del curso 20/21) dispondrán de una dirección de correo electrónico propia del tipo <i>@colegiolaslomas.es</i> para poder tener acceso a Office 365, a sus recursos (Teams, Outlook, Word, ...)</p>	<p><i>Muy positivo tanto para el desarrollo de acciones del pensamiento computacional como para la gestión de la enseñanza- aprendizaje durante el confinamiento. Es necesario la enseñanza básica de las herramientas de Office 365 a las que acceden y normas de “netiqueta” o educación del comportamiento en y para la red (incluso para los profesores de 5 y 6º)</i></p>
<p>En las reuniones de principio de curso con padres se tratará el tema de la formación STEAM y nuestro proyecto “Más allá”; se explicará las líneas generales del proyecto y el tipo de actividades (y su sentido) que se realizarán. Se podrá solicitar ayuda voluntaria de padres/madres para talleres, conferencias, experimentos, etc.</p>	<p><i>Se ha hecho, pero no se ha llegado a los padres como quisiéramos Debemos explicar lo que hemos hecho y con qué sentido para no llamar a falsas expectativas Han faltado algunas experiencias de CCNN previstas para el 3er trimestre</i></p>
<p>Los materiales formativos, así como posibles actividades o ejercicios se encuentran en <i>O365>>Sharepoint>>Profesorado>>Programa de Primaria>>Programaciones de área>>09 Taller de Experiencias STEAM.</i></p>	<p><i>Muy positivo, contar con un solo sitio donde acudir y encontrar todo lo relacionado con STEAM</i></p>



Durante el curso 19/20 y siguientes, seguiremos inscritos como centro en el <i>Proyecto de Formación en competencias STEAM</i> del CRFP de CLM para aprovechar su repositorio de actividades y la formación disponible.	<i>A pesar de no haber podido desarrollar lo programado para el 3er trimestre se considera un trabajo muy positivo</i>
Con los resultados de la autoevaluación del <i>Proyecto de Formación en Competencias STEAM</i> , elaboraremos un Plan de Mejora para incluir, a la par que este proyecto, en la PGA 19/20.	<i>Muy positivo; con los resultados de la autoevaluación realizada con datos del 18/19 hemos podido elaborar el Plan de Mejora que nos ha servido para centrarnos aún más</i> <i>Durante el mes de febrero también se han enviado cuestionarios* de Forms a profesores, padres y alumnos con vistas a la autoevaluación y al Plan de Mejora para el curso 20/21</i>
Solicitaremos el reconocimiento administrativo y el certificado de Centro STEAM.	<i>No se ha convocado</i>
Solicitaremos, dentro del programa Erasmus+, proyectos para el intercambio con otros centros europeos que trabajen las nuevas tecnologías	<i>No se ha solicitado</i>
Se solicitará al CRFP actividades de formación en O365, Scratch, Lenguaje de Código, Erasmus+ para proyecto KA101 y nuevas metodologías que nos permita inscribirnos voluntariamente.	<i>Se realizó pero la formación básica que demandamos no la conseguimos obtener</i>
Junto con el AMPA, el colegio contratará un sistema ágil y seguro de comunicación con las familias para facilitar el paso de información oficial del centro entre tutor-familias y colegio-familias	<i>Muy positivo. El sistema de mensajería TokApp se ha revelado como una gran ayuda para el contacto directo e instantáneo con las familias</i>
Colaboraremos con la Consejería de Educación, en las tareas de asesoramiento, evaluación, seguimiento y gestión vinculadas al <i>Proyecto de Formación en Competencias STEAM</i> .	<i>Positivo. Se ha realizado como estaba previsto.</i>

** Del análisis de las respuestas a estos cuestionarios podemos extraer:*

- 1. Que todo el profesorado valora muy alto tanto el proyecto como su puesta en marcha, coordinación, implicación, apoyo y facilidades; pero echa en falta más presupuesto, espacios, material didáctico y formación específica.*
- 2. Que a los alumnos (no todos los alumnos pudieron contestar al cuestionario pues nos sorprendió el cierre del colegio) les gusta trabajar en equipo, el taller de experiencias STEAM, trabajar con Code o Scratch y realizar experimentos en CCNN, aunque no practican en casa*
- 3. Los padres y madres contestaron sólo 82, lo cual no es representativo, puede ser por las fechas en que se lanzó el cuestionario (9 de marzo) pues el último que contesta es el 15 de marzo y podemos entender que, en general, los padres y madres en esas fechas están más preocupados por el tema de confinamiento que por contestar un cuestionario. Aun así, de los que contestaron, el 81% se siente informado sobre el proyecto, de los cuales una media de un 30% conocen, también por sus hijos, el tipo de actividades que realizan sus hijos en el colegio (salidas a centros de ciencias, programación con code o scratch, robótica y experimentos) y valoran con un nivel medio-alto (3,6 sobre 5) el grado de satisfacción que perciben en sus hijos y el de ellos mismos (3,9 sobre 5) con este proyecto. Pero solicitan información más a menudo por parte de los profesores. De todas maneras, como decimos,*

estos resultados no son representativos; pero es el grado de participación que tenemos en algo importante para el centro cuyo tiempo medio de respuesta es de sólo 2 minutos y 40 segundos.

Guadalajara, junio de 2020