

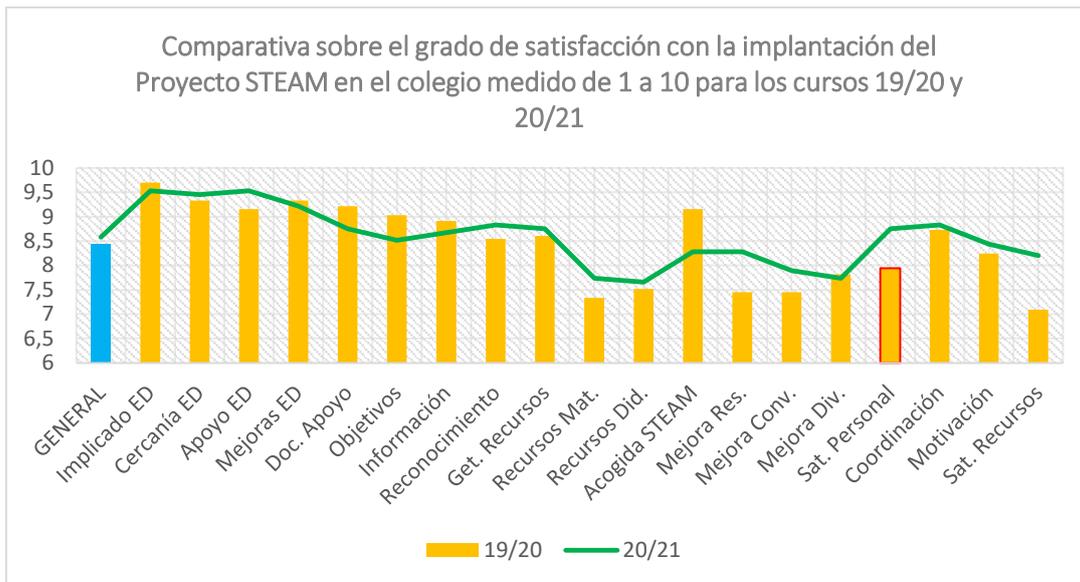
## ANEXO 1

### Evaluación del desarrollo del Proyecto STEAM del colegio curso 2020-21

ITEMS de desarrollo del Proyecto en este curso	VALORACIÓN
La organización del centro para el desarrollo de las acciones STEAM según el Plan de Inicio de curso	
<ul style="list-style-type: none"><li>• Compra, distribución y uso de material específico: nuevos ordenadores, etc.</li></ul>	5
<ul style="list-style-type: none"><li>• Organización en el aula</li></ul>	5,3
<ul style="list-style-type: none"><li>• Planificación y desarrollo de actividades con metodología STEAM por parte de tutoras y/o apoyo</li></ul>	5,5
<ul style="list-style-type: none"><li>• Valoración de la metodología STEAM</li></ul>	5,5
Trabajo del Coordinador/a STEAM (organización, ejecución, evaluación y coordinación las distintas actividades asociadas al proyecto)	5,3
Sustitución de la Comisión de seguimiento por una función más de la CCP en reuniones de periodicidad mensual para coordinar este proyecto.	5,7
El tiempo semanal suficiente dedicado en 1º, 2º y 3º de Primaria de forma específica a actividades STEAM.	5,5
El Taller de Experiencias STEAM en 4º, 5º y 6º	5,5
Desarrollo de actividades STEAM en ARTÍSTICA.	5
Formación específica de los tutores y especialistas de cada nivel de Infantil y Primaria	4,5
Actividades STEAM realizadas	5,3
Tratamiento del tema en las reuniones con padres.	5,8
Uso y/o consulta de los materiales formativos, así como posibles actividades o ejercicios se encuentran en <i>0365&gt;&gt;Sharepoint&gt;&gt;Profesorado</i>	5,3
Valoración del trabajo con las UDD del grupo de Trabajo STEAM de CLM.	5,5

La valoración global del desarrollo del proyecto en el colegio es de 5,3 sobre 6

También aprovechamos el cuestionario de autoevaluación para el profesorado que nos envía el CRFP para obtener conclusiones sobre la introducción de la metodología STEAM; en la siguiente gráfica podemos observar el resultado comparado de las valoraciones del curso 19/20 y el actual 20/21



En esta gráfica podemos ver claramente que:

1. La valoración general, así como la visión del trabajo del equipo directivo en este tema, la gestión de los recursos materiales y didácticos, la mejora en las aulas, la satisfacción personal y la motivación hacia el trabajo en la implantación del proyecto aumenta este curso respecto al anterior
2. Esto no sucede con variables como la documentación, objetivos e información de apoyo del proyecto, así como con la acogida a los nuevos miembros del claustro por parte de este proyecto. En estas variables debemos mejorar.

El resultado de la autoevaluación seguida por los criterios STEM-LCM se resume en el siguiente cuadro de propuestas de mejora:



### PROPUESTA DE MEJORA

RESUMEN DE AUTOEVALUACION				
CODIGO	AMBITO	VALOR	VALORACION	REF
1.	LIDEGAZGO	96	FORTALEZA	100
1.A	Los líderes actúan como ejemplo y se implican con los grupos de interés	76,25	FORTALEZA	80
1.B	Los líderes planifican, evalúan y revisan el proyecto STEAM	20	FORTALEZA	20
2.	ESTRATEGIA	98	FORTALEZA	100
2.A	La estrategia comprende las necesidades de los grupos de interés y las analiza.	40	FORTALEZA	40
2.B	La estrategia es clara, sostenible y buscar recursos para su desarrollo.	58,2	FORTALEZA	60
3.	PERSONAS	51	OPORTUNIDAD	100
3.A	Se desarrollan y potencia acciones encaminadas a la formación de los docentes	25	DEBILIDAD	70
3.B	Se buscan canales de comunicación y reconocimiento a los docentes implicados en el proyecto	26,25	FORTALEZA	30
4.	ALIANZAS Y RECURSOS	77	FORTALEZA	100
4.A	Gestión de alianzas para potenciar el proyecto STEAM	31,5	OPORTUNIDAD	50
4.B	Gestión de recursos para asegurar sostenibilidad y aplicación del proyecto	45,4	FORTALEZA	50
5.A	5. PROCESOS Y PROGRAMAS	48	DEBILIDAD	100
6.A	6. RESULTADOS EN ALUMNADO	59	FORTALEZA	75
7.A	7. RESULTADOS EN PERSONAS	65	FORTALEZA	75
8.A	8. RESULTADOS EN SOCIDAD	63	FORTALEZA	50
9.	RESULTADOS CLAVES	80	DEBILIDAD	300
9.A	Actuaciones directas en el aula según metodología STEAM.	80,13	DEBILIDAD	250
9.B	Actuaciones del centro para implementar el proyecto STEAM.	#¡REF!	#¡REF!	50

ACTUACIONES DE MEJORA		
Ambito de mejora	Actuaciones de mejora	Temporalización
PERSONAS	Potenciar acciones encaminadas a la formación de los docentes	curso 2021/22
PROCESOS Y PROGRAMAS	Generar y mantener grupos de mejora de temática STEAM	curso 2021/22
RESULTADOS CLAVES	Aumentar las actuaciones directas en el aula	curso 2021/22
ESTRATEGIA		

Todo el profesorado valora muy alto tanto el proyecto como su desarrollo, coordinación, implicación, apoyo y facilidades; pero echa en falta más presupuesto, espacios, material didáctico y formación específica.

También realizamos un cuestionario de satisfacción entre el alumnado de 4º a 6º de Primaria y otro entre todos los padres y madres del colegio (desde Infantil a Primaria). Del análisis de todos los datos podemos extraer:

1. A los alumnos, que contestan masivamente (94,6%) pues es una actividad de aula, les gusta trabajar en equipo, el taller de experiencias STEAM, trabajar con Code o Scratch y realizar experimentos en CCNN.
2. Entre los padres y madres
  - a. Contestan 145, el 22,8% de los 636 padres y madres invitadas a hacerlo.
  - b. El 76% son madres; de ellas el 83% manifiesta un grado alto o muy alto de satisfacción con las actividades STEAM.
  - c. El 79% confiesan estar informados por el tutor directa o indirectamente sobre estas actividades. De estos, el 87% manifiesta un grado alto o muy alto de satisfacción con las actividades STEAM.
  - d. El 65% recuerda que su hijo comenta en casa lo que hace de STEAM; de ellos el 95% manifiesta un grado alto o muy alto de satisfacción con las actividades STEAM.
  - e. El grado de satisfacción percibido en los hijos es de 3 sobre 4; el 72% de los encuestados lo califica entre 3 y 4 y de ellos el 100% manifiesta un grado alto o muy alto de satisfacción con las actividades
  - f. El grado de satisfacción personal es de 3,16 sobre 4; el 54% lo valora como 4 y el 24% con un 3. En total el 78% manifiesta un grado alto o muy alto de satisfacción con las actividades STEAM

Por último, estos datos nos invitan y animan a seguir por el mismo camino y a realizar un mayor esfuerzo, si cabe, en la idea de cambiar las metodologías en todas las áreas.