

2024/2025

PROYECTO STEAM

CRA VALLE DEL BULLAQUE⁹



1. JUSTIFICACIÓN

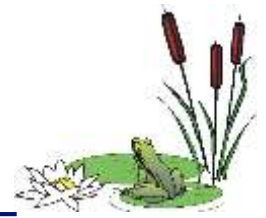
Según el Decreto 81/2022, de 12 de julio, por el que se establece la ordenación y el currículo de Educación Primaria en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha con objeto de fomentar la integración de las competencias, se dedicará un tiempo del horario lectivo a la realización de proyectos significativos para el alumnado y a la resolución colaborativa de problemas, reforzando la autoestima, la autonomía, la reflexión y la responsabilidad.

En nuestro colegio, siguiendo la línea iniciada en años anteriores, segundo año de la convocatoria Proyecto formación en competencia STEAM, y siendo fieles a nuestra identidad, un centro bilingüe en inglés y comprometido con la igualdad de género, varios años participando en el Plan de Igualdad.

Hemos optado por desarrollar un **proyecto STEAM bilingüe**. En el cual no solo fomentaremos la adquisición de la competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM). Si no un amplio abanico de ellas: competencia plurilingüe (CP), Competencia digital (CD), Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA), competencia ciudadana y la competencia emprendedora (CE).

Basándonos en los cinco núcleos de actuación que lo vertebran, destacando entre ellos el desarrollo de la competencia digital docente y el desarrollo de competencias STEAM (ciencia, tecnología, ingeniería, arte y matemáticas).

Mediante este proyecto intentaremos mejorar la competencia digital de nuestro alumnado, la resolución de problemas a través del método científico, el pensamiento crítico, el espíritu de iniciativa y emprendedor, el aumento de las vocaciones científicas de alumnos y alumnas... todo ello a través de metodologías activas, manipulativas, cooperativas e interdisciplinares.



2. ANÁLISIS DE NECESIDADES

El centro consta de dos secciones situadas en las localidades de Pueblonuevo y El Robledo.

En total tenemos tres unidades de infantil y seis de Primaria. La matrícula actualmente es de 89 alumnos y alumnas. La población es heterogénea, contando con alumnado de origen marroquí y rumano.

El nivel económico y cultural es, en general medio. Hay una gran diversidad en las familias, que se manifiesta principalmente en aspectos como: nivel cultural, económico, diferentes modelos de familias, situaciones de desventaja social o variedad en el grado de implicación y compromiso en la educación de su hijos e hijas.

La competencia digital de las familias es medio-baja, recibiendo de ayuda en el centro para inscripciones, acceso a educamosCLM, etc. y la de nuestro alumnado es de nivel medio.

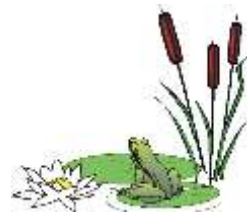
Este Proyecto supone la continuidad y mejora de lo que ya veníamos realizando en cursos anteriores y complementa a nuestro "Proyecto de Formación en competencia STEAM" y a nuestro "Plan Digital de Centro".

Además, el centro cuenta con Proyecto bilingüe desde el año 2018 y actualmente ha sido renovado, motivo por el que se hará en inglés.

Los recursos materiales del centro son buenos, contando con dispositivos electrónicos para nuestro alumnado (tablets, ordenadores portátiles y netbooks) y para el profesorado (ordenadores portátiles).

Contamos con pantallas digitales, aunque no en todas las aulas. Esperando recibir las que faltan a través del programa europeo Next Generation.

También contamos con 2 beebot y 2 bluebot adquiridos a través nuestro programa STEAM y del Plan de Igualdad. Y el material de laboratorio es escaso.



3. OBJETIVOS GENERALES DEL PROYECTO STEAM

- Desarrollar el pensamiento computacional y la creatividad para la realización de proyectos que den respuestas a problemas concretos.
- Utilizar el método científico en sus experimentos, utilizando los conocimientos previos para formular hipótesis y los datos obtenidos y el razonamiento para llegar a sus conclusiones.
- Facilitar al alumnado estrategias de búsqueda de información y el pensamiento crítico para llegar para llegar a conclusiones basadas en información veraz y no sesgada.
- Ampliar sus conocimientos a través de actividades manipulativas, cooperativas, motivadoras, creativas, innovadoras y multidisciplinares.
- Potenciar el uso de las tecnologías de la información y la comunicación y de los espacios virtuales de aprendizaje, mejorando la competencia digital.
- Aumentar el vocabulario y el registro de expresiones en inglés.
- Concienciar y dar a conocer al alumnado el cuidado del medio ambiente y del resto de los ODS (Objetivos de Desarrollo Sostenible).
- Concienciar en la importancia de la Educación Vial y aprender las normas de circulación.
- Fomentar en el alumnado y, en especial en las alumnas, las vocaciones científicas de las áreas STEAM.
- Lograr la implicación de toda la comunidad educativa.
- Dar a conocer a las familias la importancia del pensamiento del desarrollo en competencia STEAM.



Castilla-La Mancha

Consejería de Educación, Cultura y Deporte
Colegio Rural Agrupado "VALLE DEL BULLAQUE"

C/ Candelaria, 19 – 13114 EL ROBLEDO (Ciudad Real). Tfno.: 926.78.50.85

Plaza Mayor, s/n – 13194 PUEBLONUEVO DEL BULLAQUE (Ciudad Real). Tfno.: 926.78.33.80

E-mail: 13010778.cra@edu.jccm.es.net Web: <http://www.jccm.es/edu/cra/bullaque>

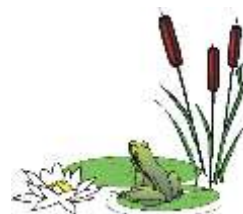


4. OBJETIVOS Y ACTUACIONES

INFANTIL				
<ul style="list-style-type: none"> • OBJETIVO: Desarrollo del pensamiento computacional y la creatividad para la realización de proyectos que den repuesta a problemas concretos. • OBJETIVO: Aumentar el vocabulario y el registro de expresiones en inglés. 				
ACTUACIONES	RESPONSABLES	RECURSOS	EVALUACIÓN	TEMPORALIZACIÓN
Programación Code.org / lightbot code hour / Bee-boot / programación desenchufada. Utilizando vocabulario en inglés.	Maestra proyecto STEAM, resto del equipo docente y coordinador STEAM	Tablets.	Grado de satisfacción y disfrute por parte de los niños y niñas.	A lo largo del curso.
<ul style="list-style-type: none"> • OBJETIVO: Ampliar sus conocimientos a través de actividades manipulativas, cooperativas, motivadoras, creativas, innovadoras y multidisciplinares • OBJETIVO: Aumentar el vocabulario y el registro de expresiones en inglés. • OBJETIVO: Concienciar y dar a conocer al alumnado el cuidado del medio ambiente y del resto de los ODS. • OBJETIVO: Fomentar en el alumnado y, en especial en las alumnas, las vocaciones científicas de las áreas STEAM. 				
ACTUACIONES	RESPONSABLES	RECURSOS	EVALUACIÓN	TEMPORALIZACIÓN
Realización de proyectos grupales sencillos que aborden diferentes ámbitos STEAM. Utilizando vocabulario en inglés.	Maestra proyecto STEAM, resto del equipo docente y coordinador STEAM .	Material de elaboración propia.	Grado de satisfacción y motivación.	A lo largo del curso.



<ul style="list-style-type: none"> OBJETIVO: Concienciar en la importancia de la Educación Vial y aprender las normas de circulación. 				
ACTUACIONES	RESPONSABLES	RECURSOS	EVALUACIÓN	TEMPORALIZACIÓN
<p>Aprender a través de cuentos, vídeos, actividades interactivas... diferentes señales y normas de circulación.</p> <p>Venir al colegio mediante un desplazamiento activo.</p> <p>Participar en una yincana sobre ruedas.</p>	<p>Maestra proyecto STEAM, resto del equipo docente y coordinador STEAM</p>	<p>Pantallas digitales.</p> <p>Señales de tráfico.</p> <p>Bicis, patinetes, patines...</p>	<p>Grado de implicación y participación en la actividad.</p>	<p>Primer trimestre.</p>
<ul style="list-style-type: none"> OBJETIVO: Lograr la implicación de toda la comunidad educativa. OBJETIVO: Dar a conocer a las familia la importancia del desarrollo en competencia STEAM. 				
ACTUACIONES	RESPONSABLES	RECURSOS	EVALUACIÓN	TEMPORALIZACIÓN
<p>Información a través del blog y otros medios de las actividades STEAM realizadas.</p> <p>Participación de las familias en los diferentes proyectos STEAM.</p>	<p>Maestra proyecto STEAM, resto del equipo docente y coordinador STEAM</p>	<p>Blog de centros, notas, comunicaciones a través de educamosCLM.</p>	<p>Grado de participación de las familias.</p>	<p>A lo largo del curso.</p>



PRIMER CICLO

- OBJETIVO:** Potenciar el uso de las tecnologías de la información y la comunicación y de los espacios virtuales de aprendizaje, mejorando la competencia digital.

ACTUACIONES	RESPONSABLES	RECURSOS	EVALUACIÓN	TEMPORALIZACIÓN
Uso del entorno de aprendizaje de educamosCLM, así como de otras plataformas de aprendizaje digitales y actividades interactivas.	Maestra proyecto STEAM, resto del equipo docente y coordinador STEAM	Dispositivos electrónicos.	Realización de tareas, visualización de contenidos... dentro de la plataforma de educamosCLM.	A lo largo del curso.

- OBJETIVO:** Desarrollo del pensamiento computacional y la creatividad para la realización de proyectos que den repuesta a problemas concretos.
- OBJETIVO:** Aumentar el vocabulario y el registro de expresiones en inglés.

ACTUACIONES	RESPONSABLES	RECURSOS	EVALUACIÓN	TEMPORALIZACIÓN
Programación Code.org / lightbot code hour / Bee-boot / programación desenchufada. Utilizando vocabulario en inglés.	Maestra proyecto STEAM, resto del equipo docente y coordinador STEAM	Tablets.	Grado de satisfacción y disfrute por parte de los niños y niñas. Grado de progreso en la programación con code.org	A lo largo del curso.

- OBJETIVO:** Ampliar sus conocimientos a través de actividades manipulativas, cooperativas, motivadoras, creativas, innovadoras y multidisciplinares



- **OBJETIVO:** Aumentar el vocabulario y el registro de expresiones en inglés.
- **OBJETIVO:** Concienciar y dar a conocer al alumnado el cuidado del medio ambiente y del resto de los ODS.
- **OBJETIVO:** Fomentar en el alumnado y, en especial en las alumnas, las vocaciones científicas de las áreas STEAM.

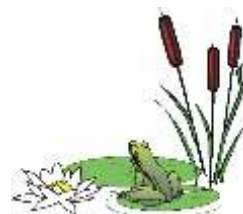
ACTUACIONES	RESPONSABLES	RECURSOS	EVALUACIÓN	TEMPORALIZACIÓN
Realización de proyectos grupales que aborden diferentes ámbitos STEAM y mejoren a la comunidad. Utilizando vocabulario en inglés.	Maestra proyecto STEAM, resto del equipo docente y coordinador STEAM .	Material de elaboración propia.	Grado de satisfacción y motivación. Evaluación de los trabajos realizados.	A lo largo del curso.

- **OBJETIVO:** Concienciar en la importancia de la Educación Vial y aprender las normas de circulación.

ACTUACIONES	RESPONSABLES	RECURSOS	EVALUACIÓN	TEMPORALIZACIÓN
<p>Aprender a través de cuentos, vídeos, actividades interactivas... diferentes señales y normas de circulación.</p> <p>Venir al colegio mediante un desplazamiento activo.</p> <p>Participar en una yincana sobre ruedas.</p>	Maestra proyecto STEAM, resto del equipo docente y coordinador STEAM	Pantallas digitales. Señales de tráfico. Bicis, patinetes, patines...	<p>Grado de implicación y participación en la actividad.</p> <p>Conocimiento de las normas de educación vial y su aplicación.</p> <p>Concienciación sobre la importancia del desplazamiento activo y práctica según sus posibilidades.</p>	Primer trimestre.

- **OBJETIVO:** Lograr la implicación de toda la comunidad educativa.
- **OBJETIVO:** Dar a conocer a las familia la importancia del desarrollo en competencia STEAM.

ACTUACIONES	RESPONSABLES	RECURSOS	EVALUACIÓN	TEMPORALIZACIÓN
-------------	--------------	----------	------------	-----------------



<p>Información a través del blog y otros medios de las actividades STEAM realizadas.</p> <p>Participación de las familias en los diferentes proyectos STEAM.</p>	<p>Maestra proyecto STEAM, resto del equipo docente y coordinador STEAM</p>	<p>Blog de centros, notas, comunicaciones a través de educamosCLM.</p>	<p>Grado de participación de las familias.</p>	<p>A lo largo del curso.</p>
--	---	--	--	------------------------------

SEGUNDO CICLO

- OBJETIVO:** Utilizar el método científico en sus experimentos, utilizando los conocimientos previos para formular hipótesis y los datos obtenidos y el razonamiento para llegar a sus conclusiones.

ACTUACIONES	RESPONSABLES	RECURSOS	EVALUACIÓN	TEMPORALIZACIÓN
Realización de experimentos en equipo utilizando el método científico.	Maestra proyecto STEAM, resto del equipo docente y coordinador STEAM	Material de laboratorio	Evaluación de proceso, recogida de datos, resultados y conclusiones sacadas. Así como del compromiso, distribución y ejecución de responsabilidades en el trabajo en equipo.	A lo largo del curso.

- OBJETIVO:** Potenciar el uso de las tecnologías de la información y la comunicación y de los espacios virtuales de aprendizaje, mejorando la competencia digital.

ACTUACIONES	RESPONSABLES	RECURSOS	EVALUACIÓN	TEMPORALIZACIÓN
-------------	--------------	----------	------------	-----------------



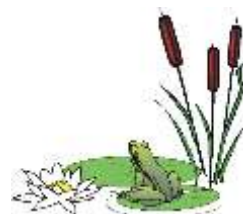
Uso del entorno de aprendizaje de educamosCLM, así como de otras plataformas de aprendizaje digitales y actividades interactivas.	Maestra proyecto STEAM, resto del equipo docente y coordinador STEAM	Dispositivos electrónicos.	Realización de tareas, visualización de contenidos... dentro de la plataforma de educamosCLM.	A lo largo del curso.
---	--	----------------------------	---	-----------------------

- **OBJETIVO:** Desarrollo del pensamiento computacional y la creatividad para la realización de proyectos que den repuesta a problemas concretos.
- **OBJETIVO:** Aumentar el vocabulario y el registro de expresiones en inglés.

ACTUACIONES	RESPONSABLES	RECURSOS	EVALUACIÓN	TEMPORALIZACIÓN
Programación Code.org / lightbot code hour / Bee-boot / programación desenchufada. Utilizando vocabulario en inglés.	Maestra proyecto STEAM, resto del equipo docente y coordinador STEAM	Tablets.	Grado de satisfacción y disfrute por parte de los niños y niñas. Grado de progreso en la programación con code.org	A lo largo del curso.

- **OBJETIVO:** Ampliar sus conocimientos a través de actividades manipulativas, cooperativas, motivadoras, creativas, innovadoras y multidisciplinares
- **OBJETIVO:** Aumentar el vocabulario y el registro de expresiones en inglés.
- **OBJETIVO:** Concienciar y dar a conocer al alumnado el cuidado del medio ambiente y del resto de los ODS.
- **OBJETIVO:** Fomentar en el alumnado y, en especial en las alumnas, las vocaciones científicas de las áreas STEAM.

ACTUACIONES	RESPONSABLES	RECURSOS	EVALUACIÓN	TEMPORALIZACIÓN
-------------	--------------	----------	------------	-----------------



Realización de proyectos grupales que aborden diferentes ámbitos STEAM y mejoren a la comunidad. Utilizando vocabulario en inglés.	Maestra proyecto STEAM, resto del equipo docente y coordinador STEAM .	Material de elaboración propia.	Grado de satisfacción y motivación. Evaluación de los proyectos realizados	A lo largo del curso.
--	--	---------------------------------	--	-----------------------

• OBJETIVO: Concienciar en la importancia de la Educación Vial y aprender las normas de circulación.

ACTUACIONES	RESPONSABLES	RECURSOS	EVALUACIÓN	TEMPORALIZACIÓN
<p>Aprender a través de cuentos, vídeos, actividades interactivas... diferentes señales y normas de circulación.</p> <p>Venir al colegio mediante un desplazamiento activo.</p> <p>Participar en una yincana sobre ruedas.</p>	Maestra proyecto STEAM, resto del equipo docente y coordinador STEAM	<p>Pantallas digitales.</p> <p>Señales de tráfico.</p> <p>Bicis, patinetes, patines...</p>	<p>Grado de implicación y participación en la actividad.</p> <p>Conocimiento de las normas de educación vial y su aplicación.</p> <p>Concienciación sobre la importancia del desplazamiento activo y práctica según sus posibilidades.</p>	Primer trimestre.

• OBJETIVO: Lograr la implicación de toda la comunidad educativa.
• OBJETIVO: Dar a conocer a las familia la importancia del desarrollo en competencia STEAM..

ACTUACIONES	RESPONSABLES	RECURSOS	EVALUACIÓN	TEMPORALIZACIÓN
<p>Información a través del blog y otros medios de las actividades STEAM realizadas.</p> <p>Participación de las familias en los diferentes proyectos STEAM.</p>	Maestra proyecto STEAM, resto del equipo docente y coordinador STEAM	Blog de centros, notas, comunicaciones a través de educamosCLM.	Grado de participación de las familias.	A lo largo del curso.



TERCER CICLO

- OBJETIVO:** Facilitar al alumnado estrategias de búsqueda de información y el pensamiento crítico para llegar a conclusiones basadas en información veraz y no sesgada.

ACTUACIONES	RESPONSABLES	RECURSOS	EVALUACIÓN	TEMPORALIZACIÓN
Práctica de debates, búsquedas de información a través de internet, etc para llegar a razonamientos propios.	Maestra proyecto STEAM, resto del equipo docente y coordinador STEAM	Dispositivos electrónicos	Evaluación de los trabajos y de los aspectos formales y conclusiones de los debates llevados a cabo. Búsqueda adecuada y eficaz de información.	A lo largo del curso.

- OBJETIVO:** Utilizar el método científico en sus experimentos, utilizando los conocimientos previos para formular hipótesis y los datos obtenidos y el razonamiento para llegar a sus conclusiones.

ACTUACIONES	RESPONSABLES	RECURSOS	EVALUACIÓN	TEMPORALIZACIÓN
Realización de experimentos en equipo utilizando el método científico.	Maestra proyecto STEAM, resto del equipo docente y coordinador STEAM	Material de laboratorio	Evaluación de proceso, recogida de datos, resultados y conclusiones sacadas. Así como del compromiso, distribución y ejecución de	A lo largo del curso.



			responsabilidades en el trabajo en equipo.	
<ul style="list-style-type: none"> OBJETIVO: Potenciar el uso de las tecnologías de la información y la comunicación y de los espacios virtuales de aprendizaje, mejorando la competencia digital. 				
ACTUACIONES	RESPONSABLES	RECURSOS	EVALUACIÓN	TEMPORALIZACIÓN
Uso del entorno de aprendizaje de educamosCLM, así como de otras plataformas de aprendizaje digitales y actividades interactivas.	Maestra proyecto STEAM, resto del equipo docente y coordinador STEAM	Dispositivos electrónicos.	Realización de tareas, visualización de contenidos... dentro de la plataforma de educamosCLM.	A lo largo del curso.

<ul style="list-style-type: none"> OBJETIVO: Desarrollo del pensamiento computacional y la creatividad para la realización de proyectos que den repuesta a problemas concretos. OBJETIVO: Aumentar el vocabulario y el registro de expresiones en inglés. 				
ACTUACIONES	RESPONSABLES	RECURSOS	EVALUACIÓN	TEMPORALIZACIÓN
Programación Code.org / lightbot code hour / Bee-boot / programación desenchufada. Utilizando vocabulario en inglés.	Maestra proyecto STEAM, resto del equipo docente y coordinador STEAM	Tablets.	Grado de satisfacción y disfrute por parte de los niños y niñas. Grado de progreso en la programación con code.org	A lo largo del curso.
<ul style="list-style-type: none"> OBJETIVO: Ampliar sus conocimientos a través de actividades manipulativas, cooperativas, motivadoras, creativas, innovadoras y multidisciplinares OBJETIVO: Aumentar el vocabulario y el registro de expresiones en inglés. 				



- **OBJETIVO: Concienciar y dar a conocer al alumnado el cuidado del medio ambiente y del resto de los ODS.**
- **OBJETIVO: Fomentar en el alumnado y, en especial en las alumnas, las vocaciones científicas de las áreas STEAM.**

ACTUACIONES	RESPONSABLES	RECURSOS	EVALUACIÓN	TEMPORALIZACIÓN
Realización de proyectos grupales emprendedores que aborden diferentes ámbitos STEAM y mejoren a la comunidad. Utilizando vocabulario en inglés.	Maestra proyecto STEAM, resto del equipo docente y coordinador STEAM .	Material de elaboración propia.	Evaluación de los proyectos realizados y su impacto en la comunidad. Grado de satisfacción y motivación.	A lo largo del curso.

- **OBJETIVO: Concienciar en la importancia de la Educación Vial y aprender las normas de circulación.**

ACTUACIONES	RESPONSABLES	RECURSOS	EVALUACIÓN	TEMPORALIZACIÓN
Aprender a través de cuentos, vídeos, actividades interactivas... diferentes señales y normas de circulación. Venir al colegio mediante un desplazamiento activo. Participar en una yincana sobre ruedas.	Maestra proyecto STEAM, resto del equipo docente y coordinador STEAM	Pantallas digitales. Señales de tráfico. Bicis, patinetes, patines...	Grado de implicación y participación en la actividad. Conocimiento de las normas de educación vial y su aplicación. Concienciación sobre la importancia del desplazamiento activo y práctica según sus posibilidades.	Primer trimestre.

- **OBJETIVO: Lograr la implicación de toda la comunidad educativa.**
- **OBJETIVO: Dar a conocer a las familia la importancia del desarrollo en competencia STEAM..**

ACTUACIONES	RESPONSABLES	RECURSOS	EVALUACIÓN	TEMPORALIZACIÓN
-------------	--------------	----------	------------	-----------------



Información a través del blog y otros medios de las actividades STEAM realizadas. Participación de las familias en los diferentes proyectos STEAM.	Maestra proyecto STEAM, resto del equipo docente y coordinador STEAM	Blog de centros, notas, comunicaciones a través de educamosCLM.	Grado de participación de las familias.	A lo largo del curso.
---	--	---	---	-----------------------

5. LÍNEAS DE ACTUACIÓN

ACTUACIONES DIRIGIDAS AL PROFESORADO

Todo el claustro está involucrado en el “Proyecto de formación en competencia STEAM” realizando actividades con dicha metodología en todas las asignaturas, pero en lo relativo a este proyecto, “**Proyecto STEAM bilingüe**” son principalmente responsables las/los docentes de inglés y también las docentes de apoyo y el coordinador del STEAM

EQUIPO DOCENTE DE INGLÉS

- Programación de las clases STEAM en inglés.
- Impartir las clases STEAM en inglés con el alumnado.
- Creación de material STEAM si fuese necesario.
- Coordinación con el equipo STEAM.
- Informar del desarrollo del proyecto y actividades STEAM a las familias.

COORDINADOR Y DOCENTES DE APOYO STEAM

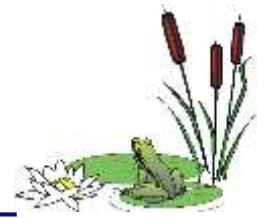
- Programación de las clases STEAM.
- Informar del desarrollo del proyecto y actividades STEAM a las familias.
- Creación de material STEAM si fuese necesario.
- Coordinación con el equipo STEAM.

TODO EL CLAUSTRO, RESTO DE PARTICIPANTES (100%)

- Programación de las clases STEAM.
- Impartir las clases STEAM con el alumnado.
- Creación de material STEAM si fuese necesario.
- Coordinación con el equipo STEAM.
- Informar del desarrollo del proyecto y actividades STEAM a las familias.

ACTUACIONES GENERALES DE TODO EL CENTRO

- Impartir 1 sesión en el horario semanal del proyecto STEAM dentro del horario del escolar en toda primaria
- Además realización de actividades STEAM y digitales en el resto de áreas fuera de horario del “Proyecto STEAM bilingüe”.

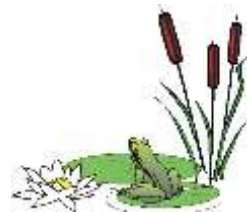


- Celebración de eventos/jornadas relacionadas con metodología STEAM (como la Semana Europea de la Movilidad).
- Participación en algún concurso o programas ofertado por otras instituciones.
- Creación de un espacio STEAM en el centro durante el curso 22/23 o 23/24.
- Formación a través de alguno o algunos de los siguientes medios: cursos del CRFP, formación en cascada con los decentes de apoyo y formación externa.

FORMACION		
Porcentaje de agentes participantes en el Proyecto STEAM que están realizando la formación en Competencia Digital Docente del CRFP.	100 %	
Porcentaje de agentes participantes en el Proyecto STEAM que están realizando la formación en Aula del Futuro del CRFP.		
Porcentaje de docentes participantes en el Proyecto STEAM que vana recibir formación a través de "docentes de apoyo".	100 %	
Porcentaje de docentes participantes en el Proyecto STEAM que van a recibir formación a través de "ponentes externos".	100 %	
TRABAJO EN EQUIPO		
	SI	NO
En el claustro, ¿se fomentan medidas organizativas para facilitar el trabajo en equipo?	X	
En la CCP, ¿se establecen medidas organizativas para facilitar el trabajo en equipo?	X	
En los equipos de ciclo y/o departamentos, ¿se aplican medidas organizativas para facilitar el trabajo en equipo?	X	

6. COMUNICACIÓN Y DIFUSIÓN

Para la adecuada difusión del PSB (Proyecto STEAM Bilingüe) se llevarán a cabo las siguientes actuaciones:



- Información al profesorado de los aspectos más relevantes del PSB al inicio de curso.
- Calendario de reuniones de coordinación de ciclo para tratar los aspectos relacionados con el PSB.
- Publicación de actividades STEAM durante el curso en la página web del colegio.

7. RECURSOS MATERIALES, HUMANOS Y ORGANIZATIVOS

RECURSO MATERIALES

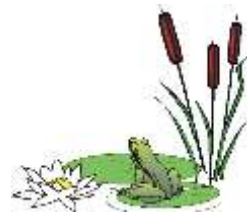
- Portátiles, Tablets, netbooks y pantallas interactivas
- Beeboots, Blueboots y placas makey, makey.
- Material de laboratorio.

Todo el claustro trabajará de forma coordinada para facilitar los materiales y recurso necesarios para la realización de las actividades de centro programadas y colaborará en el mantenimiento de dicho material, vigilando que el alumnado y resto de la comunidad educativa los utilicen y los devuelvan correctamente.

RECURSOS HUMANOS Y ORGANIZATIVOS

La Comisión del PSB estará formado por:

- Persona responsable de la dirección del centro y secretario: M^º Paz Gómez Fernández y Fran Alberca Calonge
- La coordinadora de Bilingüismo: María Herrera Sánchez
- La persona responsable de la coordinación de la transformación digital y **coordinador STEAM**: Cristian Guerra Navarro.
- **Los docentes de apoyo del centro:**
 - Andrea Tárraga Sánchez
 - Virginia Campos Molina
 - Miriam Sánchez González



- Guadalupe Muñoz Galán
- **Los docentes que imparten el PSB (Proyecto STEAM bilingüe) dentro del horario del centro:**
 - Israel de la Fuente Aranda.
 - Andrea Tárraga Sánchez
 - Virginia Campos Molina
 - María Herrera Sánchez
- **Los docentes que imparten el PS (Proyecto STEAM) dentro del horario del centro:**
 - Alberca Calonge, Francisco Javier
 - Aranda Palomares, Vanesa
 - Campos Molina, Virginia
 - Escobar García, Marcos
 - Fuente Aranda, Israel de la
 - Gómez Fernández, María Paz
 - Gracia Cuchilleros, María Santos
 - Guerra Navarro, Cristian
 - Herrera Sánchez, María
 - Millán Jiménez, Rosa María
 - Moreno Muñoz, Juana María
 - Muñoz Galán, Guadalupe
 - Ochoa Muñoz, Emilia
 - Pablo Muñoz, Juan Antonio
 - Rincón Nieto, María Teresa
 - Ripoll Moreno, Cristina
 - Sánchez González, Miriam
 - Tárraga Sánchez, Andrea
 - Trujillo González, Begoña

En la Programación General Anual se determinará el calendario de reuniones que se llevará a cabo a lo largo del curso, con una periodicidad de al menos una sesión cada trimestre. Aunque muchos de los temas serán desarrollados en los claustros y/o reuniones de ciclo.



FUNCIONES DE LA COMISIÓN

- Elaborar y planificar el PSB
- Impulsar y garantizar el efectivo desarrollo del PSB.
- Garantizar la adecuada configuración y funcionamiento de la Comisión.
- Proponer las mejoras y cambios pertinentes en el Proyecto Educativo del centro.
- Establecer mecanismos para una evaluación continua del PSB.
- Facilitar la formación del profesorado que conlleve la adquisición de competencias en los ámbitos STEAM (competencia digital, metodologías activas, arte y) .
- Favorecer el uso de los materiales STEAM en la práctica docente y desarrollar el currículo.
- Colaborar con la dirección del centro y el coordinador en las diferentes fases del PSB: análisis, sensibilización, elaboración, implementación y evaluación.
- Apoyar al coordinador del PSB en las tareas organizativas y de gestión de la biblioteca.
- Actualizar propuestas y sugerencias del profesorado con el fin de mejorar las competencias STEAM (STEM, CD, CPSAA y CE).
- Garantizar las relaciones con el entorno del centro y coordinar acciones.

LAS FUNCIONES DE LA PERSONA RESPONSABLE DE LA COORDINACIÓN DE LA COMISIÓN DEL PLC SON:

- Coordinar las diferentes fases y acciones referentes al PSB, como el diseño del plan y el desarrollo.
- Participar en su puesta en marcha.
- Gestionar la difusión y dinamización PSB.

8. EVALUACIÓN DEL PSB

El PSB será revisado y actualizado anualmente. Al finalizar el curso, la comisión coordinadora del Proyecto STEAM bilingües realizará una memoria del mismo, que será incluida en la memoria final de curso. En dicha memoria deberá recogerse el seguimiento y evaluación



efectuados sobre el plan, así como las propuestas de mejora a incorporar durante el siguiente curso escolar, valorándose los siguientes aspectos.

- Los avances del alumnado en cuanto a en competencias STEAM (STEM, CD, CPSAA y CE), teniendo en cuenta los descriptores operativos.
- La consecución de los objetivos propuestos.
- Las actividades desarrolladas en el plan
- El aprovechamiento de los recursos del centro

Los instrumentos utilizados para realizar la evaluación serán:

- Reuniones y actas de la comisión PSB.
- Sesiones de evaluación y resultados académicos en aquellas áreas con más peso en competencias STEAM (matemáticas y science).