



RESOLUCIÓN de 22 de marzo de 2021, de la Viceconsejera de Educación, por la que se convoca a los centros públicos de Educación Infantil, Primaria y Secundaria para el desarrollo de Proyectos de innovación en STEAM (Science, Technology, Engineering, Art & Mathematics), durante el curso 2021-2022. (L4. Estrategia STEAM y Materiales didácticos y Tecnologías de la Información y la Comunicación)

La UNESCO, en su programa Science Education establece que la capacitación en ciencia y tecnología es un elemento clave para el desarrollo económico y social. En este sentido, para construir esta capacitación considera esencial promover la educación en ciencia y tecnología en todos los niveles educativos, y mejorar la alfabetización científica de la sociedad en general. Así mismo, incide en la necesidad de prestar especial atención a animar a los jóvenes, en especial a las chicas, a desarrollar carreras profesionales en el ámbito de la ciencia y la tecnología.

El marco del modelo educativo pedagógico responde a la idea de conjugar las líneas estratégicas de innovación y desarrollo establecidas en el marco europeo para el año 2020 (Horizonte 2020) con respecto a la educación y la formación, a la vez que tiene en cuenta los retos educativos propios de nuestro contexto y promueve la adquisición de competencias. El Horizonte Europa, Programa Marco de Investigación e Innovación de la UE para el periodo 2021-2027 constituye la prolongación del programa Horizonte 2020 y consta de tres pilares fundamentales: el primero, una ciencia excelente, en segundo lugar, hacer frente a los principales desafíos mundiales en ámbitos cruciales como la sanidad, el envejecimiento, la seguridad, la contaminación y el cambio climático y el tercer pilar se centra en promover la innovación.

Sobre estos pilares, el Decreto 236/2015, de 22 de diciembre, por el que se establece el currículo de Educación Básica y se implanta en la Comunidad Autónoma del País Vasco, recoge el desarrollo de las competencias básicas tanto transversales como disciplinares y, en su apuesta por la innovación, se plantea el desarrollo de proyectos STEAM centrados en la innovación, la creatividad, el diseño y la resolución de problemas, que favorezcan el desarrollo de las competencias disciplinares correspondientes a las disciplinas STEAM (Ciencias, Tecnología, Ingeniería, Artes y Matemáticas), así como al desarrollo de todas las competencias transversales.

En junio de 2018 fue presentada la estrategia de educación STEAM Euskadi con la que se promueven los siguientes objetivos:

- Impulsar la educación y formación científico-técnica en todas las etapas educativas, implicando para ello a los agentes socio-económicos.
- Inspirar vocaciones y aspiraciones profesionales en el ámbito STEAM, con especial atención a las alumnas, para prepararles adecuadamente ante los retos de futuro
- Promocionar la divulgación y la cultura científico-tecnológica entre la ciudadanía vasca.

Dicha estrategia STEAM busca desarrollar proyectos interdisciplinares que permitan aprender de manera simultánea e integrada contenidos curriculares de estas materias, y que garanticen el desarrollo de las competencias transversales, además de las correspondientes disciplinares, para promover una cultura de pensamiento científico, tecnológico, artístico y matemático e inspirar al alumnado a utilizar el razonamiento basado en la evidencia para la toma de decisiones, promocionar el trabajo con estas disciplinas y el cambio metodológico necesario para llevar a cabo procesos educativos creativos e innovadores centrados en el alumnado, a través de metodologías activas, como el trabajo colaborativo, la resolución de problemas y el aprendizaje basado en proyectos (PBL/ABP), y tratar de fomentar el emprendimiento, el pensamiento crítico y la creatividad.



Las iniciativas o proyectos STEAM pretenden desarrollar un enfoque interdisciplinario en el proceso de enseñanza y aprendizaje, incorporando contextos y situaciones de la vida cotidiana, significativas para el alumnado que permitan el desarrollo del currículo de estas materias, y utilizando las herramientas digitales y tecnológicas necesarias, así como el pensamiento computacional que permite resolver problemas complejos ayudándonos de las ciencias de la computación y el pensamiento crítico.

Teniendo en cuenta las medidas impulsadas hasta la fecha, así como las adoptadas para la mejora de los resultados de la competencia científica y matemática en la evaluación externa (PISA y en las evaluaciones de diagnóstico), el Departamento de Educación convoca a los centros públicos a presentar sus proyectos STEAM, para promover una cultura de pensamiento científico, tecnológico, artístico y matemático e inspirar al alumnado a utilizar el razonamiento basado en la evidencia para la toma de decisiones, a través de la resolución de problemas (PBL) y el trabajo cooperativo.

Por ello, de conformidad con lo establecido en el Decreto 71/2021, de 23 de febrero, por el que se establece la estructura orgánica y funcional del Departamento de Educación y demás disposiciones de general aplicación,

RESUELVO:

Artículo 1.- Objeto de la convocatoria

El objeto de la presente resolución es convocar a los centros públicos de Educación Infantil, Educación Primaria, Educación Secundaria Obligatoria o Bachillerato de la Comunidad Autónoma del País Vasco, para que realicen proyectos de innovación para la educación en STEAM (Science, Technology, Engineering, Art & Mathematics), durante el curso 2021-2022.

Artículo 2.- Dotación económica y procedimiento de concesión

1.- A la consecución de dicho objeto se destinarán 350.000 euros con cargo a las partidas presupuestarias establecidas al efecto en los Presupuestos Generales de la Comunidad Autónoma del País Vasco.

2.- La presente convocatoria se resolverá por el procedimiento de concurso y cada centro podrá recibir una dotación máxima de 3.000 euros para llevar a cabo su proyecto de innovación.

Artículo 3.- Entidades beneficiarias

Podrán ser entidades beneficiarias de las dotaciones recogidas en la presente convocatoria los centros públicos dependientes del Departamento de Educación que impartan enseñanzas de Educación Infantil, Educación Primaria, Educación Secundaria Obligatoria o Bachillerato de la Comunidad Autónoma del País Vasco.

Los Centros Públicos Integrales (CPI) que presenten proyectos que afecten al centro en su conjunto, tendrán una consideración diferenciada en cuanto a la dotación de recursos asociados a esta convocatoria.

Artículo 4. – Gastos justificables y cuantía de las dotaciones

Las dotaciones que se concedan se destinarán exclusivamente a la cobertura de los gastos directamente relacionados con el desarrollo y la ejecución de los proyectos para cuya financiación se otorguen.

Podrán imputarse como gastos con cargo a la impartición de la actividad formativa presencial para el profesorado, hasta un máximo del 50% de la dotación económica para el desarrollo del proyecto presentado, y con el límite de 100€ por hora de impartición. En este apartado se incluyen los siguientes conceptos: el



coste de la actividad formativa, según presupuesto presentado por la entidad que la imparta, así como las dietas por causa del desplazamiento, el alojamiento o la manutención de la persona ponente, cuando sea ajena a la entidad formativa y siempre que esas sesiones formativas se hayan justificado en el proyecto presentado como indispensables para el desarrollo del proyecto innovador. En ningún caso se considerarán costes imputables a la actividad formativa los gastos en que incurra el profesorado participante en la actividad por razón de desplazamiento o manutención.

Asimismo, podrán imputarse como gastos subvencionables los dispositivos electrónicos que sean absolutamente indispensables para el desarrollo del proyecto, y así se justificará en el proyecto presentado por el centro. En ningún caso el gasto atribuible a dispositivos electrónicos será superior al 50% de la dotación total del proyecto, en su caso.

En cualquier caso, todos los gastos justificables deben estar vinculados directamente al proyecto.

Artículo 5.- Requisitos

Los centros deberán cumplir los siguientes requisitos:

- a) Presentar el proyecto para la educación STEAM (Science, Technology, Engineering, Art & Mathematics).
- b) Obtener la aprobación del OMR para la realización del proyecto y recoger dicho acuerdo en el Plan Anual de Centro.
- c) Designar un coordinador o una coordinadora para el seguimiento del proyecto.
- d) Contar con el compromiso de participar en la formación planificada por el centro dentro del proyecto del profesorado necesario para la realización del mismo.

Artículo 6. Características del proyecto

1.- Cada centro presentará un único proyecto de innovación en STEAM, que puede abarcar distintos enfoques de cualquiera de sus cinco disciplinas de manera integrada, fomentando vocaciones y aspiraciones profesionales STEAM con perspectiva de género.

El proyecto vendrá definido por su contenido curricular y por las competencias que se van a trabajar, la metodología a utilizar, las etapas, los ciclos o cursos a los que va dirigido y los objetivos que se quieren lograr, especificando las medidas previstas para evaluar el grado alcanzado por el alumnado en el desarrollo de sus competencias.

También incluirá la planificación de materiales y recursos pedagógicos para su realización, una descripción del sistema y criterios de seguimiento y evaluación planteado para el proyecto, junto con los indicadores de logro y su temporalización (cronograma).

El proyecto también debe incluir un plan de coordinación y las medidas necesarias para su difusión tanto en el entorno escolar como en el social y el fomento de la participación activa de la comunidad educativa y de las familias (anexo I).

Las recomendaciones de la estrategia de educación STEAM impulsan también:

- la organización y/o participación en ferias, jornadas, concursos y/o encuentros de divulgación científica organizados por el propio centro o por otras entidades relacionados con las disciplinas STEAM.
- el establecimiento de mecanismos de colaboración con el tejido socio-económico y entidades educativas, para el desarrollo de los proyectos (universidades, proyectos educativos online, programas europeos, centros de innovación, centros tecnológicos, empresas, etc.).
- acciones específicas para incrementar la participación de las alumnas en actividades STEAM.



2.- Los proyectos de educación STEAM estarán basados en situaciones que supongan un reto o problema ligado a los diferentes ámbitos de la vida, personal, social, global, laboral, y deberán de tener en cuenta, en la medida de lo posible, los siguientes principios: La enseñanza integrada de las materias, el desarrollo de las competencias ligadas a STEAM, el aprendizaje basado en la indagación/investigación, la perspectiva de género y la equidad, y el fomento de vocaciones y aspiraciones profesionales STEAM.

Por tanto, los proyectos en educación STEAM deberán de promover la igualdad entre los géneros, y llevar la perspectiva de género a las aulas de diversas formas; a través del reparto igualitario de roles, la eliminación de estereotipos ligados a las profesiones ligadas a las ciencias y a la ingeniería, el impulso de la igualdad de los diferentes géneros, la creación de espacios que permitan el desarrollo igualitario de todas las personas.

El Departamento de Educación ha puesto a disposición de los centros escolares la página web STEAMGUNEA, que ofrece información interesante para el diseño de proyectos STEAM: <https://steamgune.euskadi.eus/es/inicio>

3.- Los centros presentarán un único proyecto que deberá tener las siguientes características:

- Potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje de las materias STEAM de forma interdisciplinar y cuyo hilo conductor será la indagación/investigación científica y/o tecnológica. Estos proyectos podrán incluir talleres o competiciones en el centro, como actividades complementarias.
- Incluir en el proyecto dos o más de las materias STEAM desarrollando el currículo de las materias implicadas de forma integrada en su programación.
- Incluir actividades y acciones para fomentar las vocaciones científicas de las áreas STEAM en todo el alumnado, prestando especial atención a la perspectiva de género.
- Fomentar el desarrollo de las competencias STEAM tanto las disciplinares como las transversales.
- Fomentar la interrelación entre la ciencia, la sociedad y el desarrollo tecnológico, y el compromiso con la sostenibilidad.
- Impulsar proyectos que fomenten la conciencia sobre la ciencia como entidad cultural.
- Promover el uso de estrategias metodológicas activas, como las relacionadas con la resolución de problemas, el aprendizaje basado en proyectos (PBL/ABP), Design Thinking, Pensamiento computacional, la clase invertida, estrategias relacionadas con el movimiento Maker DiY (Do it Yourself), etc.
- Recoger las acciones previstas de coordinación y organización del centro (horarios, espacios, etc.) para el desarrollo del proyecto.
- Medidas para la difusión del proyecto en el entorno escolar, comunidad educativa y/o entorno social, además de las previstas por la propia convocatoria (STEAM gune).



4.- Los datos técnicos y presupuestarios del proyecto de innovación para la educación científica, tecnológica, matemática, artística y para el emprendimiento se cumplimentarán en la aplicación informática puesta a disposición de los centros en el siguiente enlace: <https://educacion.hezkuntza.net/group/deialdiak/steam-2021/>

Artículo 7.- Certificaciones

La Dirección de Aprendizaje e Innovación Educativa certificará de oficio 30 horas de formación al profesorado de los centros que desarrollen los proyectos de innovación seleccionados, siempre que el porcentaje de dedicación al proyecto de cada profesor o profesora alcance más del 80% del total de horas empleadas en cada centro. No obstante, en ningún caso se emitirá a un mismo profesor o profesora más de 90 horas de certificación en concepto de proyectos de formación realizados en el centro al amparo de convocatorias de la Dirección de Aprendizaje e Innovación Educativa.

Artículo 8.- Apoyos al proyecto

El Berritzegune zonal asesorará al coordinador o coordinadora del proyecto y al profesorado que participe en el mismo, y priorizará su admisión en la formación impartida por las asesoras y asesores de los Berritzegune sobre la educación científica, tecnológica, matemática y artística, y el emprendimiento. Asimismo, los servicios de apoyo de Ingurugela ofrecerán su asesoramiento.

Artículo 9.- Presentación de solicitudes y plazo

1.- El plazo de presentación de solicitudes comenzará el día siguiente a la publicación en la Web de Departamento <http://www.euskadi.eus/web01-a3htreba/es/> de la presente Resolución y finalizará el día 27 de abril de 2021.

2.- La solicitud se presentará de forma electrónica mediante instancia normalizada, debidamente cumplimentada en todos sus términos. El modelo de solicitud estará disponible en la siguiente sede electrónica: <https://educacion.hezkuntza.net/group/deialdiak/steam-2021/>

3.- Si las solicitudes no vinieran cumplimentadas en todos sus términos, se requerirá al centro solicitante para que, en un plazo de diez días naturales, subsane la falta o acompañe los documentos preceptivos, con indicación de que, si así no lo hiciera, se le tendrá por desistida de su petición.

4.- La presentación de las solicitudes supone la aceptación expresa y formal de las condiciones que definen esta convocatoria.

Artículo 10.- Órgano de gestión

Corresponderá a la Dirección de Aprendizaje e Innovación Educativa la gestión de las dotaciones económicas previstas en la presente convocatoria.

Artículo 11.- Comisión de valoración

Para el análisis y la evaluación de las solicitudes presentadas se constituirá una Comisión de valoración, con representación equilibrada de ambos sexos no inferior al 40%, y estará compuesta por:

Presidente: Responsable del Servicio de Aprendizaje permanente y perfeccionamiento del profesorado .



Vocales: Dos técnicas del Servicio de Aprendizaje permanente y perfeccionamiento del profesorado, una de los cuales realizará las tareas de secretaria.

Dos asesores o asesoras del Berritzegune Nagusia del ámbito de la educación científica, la educación tecnológica o el emprendimiento.

Un asesor o asesora de Ingurugela.

Artículo 12.- Selección de las solicitudes

1.- La selección de los proyectos se efectuará de acuerdo con el baremo establecido en el anexo II. Quedarán excluidos aquellos proyectos que no obtengan un mínimo de 12 puntos en el primer punto de la baremación en el Anexo II que se refiere al contenido y la planificación del proyecto, y un total de 16 puntos en la suma de la baremación total.

2.- La comisión de valoración elevará la correspondiente propuesta a la Directora de Aprendizaje e Innovación Educativa. Dicha propuesta incluirá la relación de proyectos de innovación para la educación científica y tecnológica o para el emprendimiento que se proponen para su aprobación, junto con la cuantía de la dotación propuesta para cada uno de ellos. Asimismo, se incluirá la relación de solicitudes excluidas, con indicación de los motivos.

3.- Para una adecuada valoración de los proyectos, la comisión de evaluación podrá recabar, del Berritzegune zonal correspondiente, informes sobre el proyecto presentado por los centros.

Artículo 13.- Resolución y notificación

1.- La Directora de Aprendizaje e Innovación Educativa, a propuesta de la Comisión de valoración, resolverá el procedimiento en un plazo máximo de seis meses. La resolución se notificará electrónicamente a los interesados e interesadas.

2.- Se establece un plazo de diez días, a partir del día siguiente al de la notificación, para que los centros interesados presenten reclamaciones contra dicha resolución, que serán resueltas por la Directora de Aprendizaje e Innovación Educativa.

3.- Transcurrido el plazo de resolución del procedimiento sin que se hubiera notificado la resolución, los interesados e interesadas podrán entender desestimada su solicitud a los efectos del artículo 25 de la Ley 39/2015, de 1 de octubre, del Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas.

Artículo 14.- Compatibilidad de las dotaciones

La concesión de las presentes dotaciones económicas será compatible con otras dotaciones cuya finalidad sea la adquisición de material científico y/o tecnológico. No obstante, el importe de las dotaciones concedidas en concurrencia para financiar la misma acción en ningún caso podrá superar el coste total de la actuación realizada.

Artículo 15.- Plazo de ejecución y exposición de los proyectos

Los proyectos presentados deberán realizarse a lo largo del curso 2021-2022 y, en cualquier caso, deberán encontrarse finalizados antes del 1 de junio de 2022.

**Artículo 16.- Abono de las dotaciones**

El abono de las dotaciones se realizará en un único libramiento, con carácter anticipado, antes de finalizar el año 2021.

Artículo 17.- Obligaciones de los centros beneficiarios

Los centros que resulten beneficiarios al amparo de la presente convocatoria deberán cumplir las siguientes obligaciones:

- a) Aceptar la dotación concedida. En este sentido, si en el plazo de tres días, a contar desde el siguiente a la notificación de la resolución de la convocatoria, los centros beneficiarios no renuncian expresamente y por escrito a la misma, se entenderá que ésta queda aceptada.
- b) Incorporar el proyecto al Plan Anual del Centro.
- c) Utilizar la dotación para realizar el proyecto de innovación para la educación científica, tecnológica o para el emprendimiento y las acciones formativas que en él se recojan.
- d) Facilitar la coordinación del profesorado facilitando la coincidencia de horarios de las distintas materias implicadas.
- e) Colaborar con el Berritzegune Nagusia, el Berritzegune zonal, la Inspección educativa, la Dirección de Aprendizaje e Innovación Educativa y con Ingurugela, en las tareas de formación, asesoramiento, evaluación, seguimiento y gestión vinculadas al proyecto.
- f) Colaborarán con la Dirección de Aprendizaje e Innovación Educativa y las universidades aceptando alumnado en prácticas del Grado de Educación Infantil y Grado de Educación Primaria, así como del Máster Universitario en Formación del Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanzas de Idiomas, a fin de facilitar al futuro profesorado su integración en prácticas educativas reales de centros innovadores.
- g) Facilitar a la Oficina de Control Económico y al Tribunal Vasco de Cuentas públicas la información que les sea requerida en el ejercicio de sus funciones respecto de las dotaciones recibidas con cargo a esta convocatoria.
- h) Presentar la documentación justificativa de ejecución del proyecto en el plazo y la forma establecidos en el siguiente artículo.
- i) El centro se compromete a poner a disposición del Berritzegune la experiencia STEAM realizada al amparo de esta convocatoria para ser compartida en STEAMGUNE.

Artículo 18.- Justificación de la acción

1.- A través de la aplicación informática <https://educacion.hezkuntza.net/group/deialdiak> el centro beneficiario presentará una memoria, antes del 15 de junio de 2022, sobre el desarrollo y evaluación del proyecto de innovación para la educación científica, tecnológica o para el emprendimiento que haya realizado. La memoria deberá incluir la relación de acciones realizadas, su desarrollo, el grado de consecución de los objetivos propuestos y el coste siempre que sea imputable a la acción aprobada (Anexo III).

2.- El centro educativo guardará las facturas, los recibos y cualquier otro justificante del gasto realizado, por si la Administración le requiriera dicha documentación.

3.- Si los gastos justificados imputables al proyecto no alcanzan la cuantía de la dotación concedida, se dictará resolución por la que se procederá a la minoración de la dotación, y se instará al centro beneficiario a devolver la cuantía concedida en exceso.

**Artículo 19.- Alteración de las condiciones para la selección de los centros y régimen de incumplimiento**

El centro beneficiario deberá comunicar a la Dirección de Aprendizaje e Innovación Educativa cualquier alteración de las condiciones tenidas en cuenta para la adjudicación de la dotación económica, por si pudiera dar lugar a la modificación de la resolución de concesión y vendrá obligado a reintegrar la cuantía concedida y percibida en caso de que se constate alguno de los siguientes supuestos:

- a) Que no ha utilizado la dotación económica para el destino específico para el que se solicitó y concedió.
- b) Que no ha realizado la actuación que dio origen a la concesión o no alcanza mínimamente el grado de realización previsto en su diseño.
- c) Que, en general, incumple las obligaciones establecidas en esta convocatoria o en la resolución de concesión.

Artículo 20.- Datos de carácter personal.

Los datos de carácter personal que consten en las solicitudes y documentación presentada en los procedimientos a los que se refiere esta Resolución serán tratados por la Dirección de Aprendizaje e Innovación Educativa, en su carácter de "responsable" de tratamiento de los datos. La finalidad de dicho tratamiento de datos personales, será la gestión y resolución de la presente convocatoria. Una finalidad basada en el interés público de las mismas y en la solicitud de participación en ellas.

Las personas interesadas podrán ejercitar los derechos de acceso, rectificación, supresión y portabilidad de sus datos, así como la limitación u oposición a su tratamiento, enviando comunicación escrita en este sentido a la Dirección de Aprendizaje e Innovación Educativa (calle Donostia-San Sebastián, 1 – 01010 VITORIA-GASTEIZ).

Asimismo, las personas concurrentes a esta convocatoria autorizan a la Dirección de Aprendizaje e Innovación Educativa a comprobar en otros organismos públicos la veracidad de los documentos presentados.

DISPOSICIÓN FINAL

En todo lo no previsto en materia de procedimiento por la presente Resolución, será de aplicación la Ley 39/2015 en materia de procedimiento administrativo común del sector público.

En Vitoria-Gasteiz, a 22 de marzo de 2021

Viceconsejera de Educación



HEZKUNTZA SAILA
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN

MARIA BEGOÑA PEDROSA LOBATO



ANEXO I

FICHA DESCRIPTIVA DEL PROYECTO DE EDUCACIÓN CIENTÍFICA Y TECNOLÓGICA, Y EN EMPRENDIMIENTO

Código Centro: _____ Nombre del Centro: _____ Territorio: _____

Título del Proyecto: _____

Nombre y apellidos del Coordinador o de la Coordinadora: _____

Correo electrónico de contacto con la persona Coordinadora: _____

1. CARACTERÍSTICAS DEL PROYECTO

El proyecto incluirá los siguientes puntos:

- a) Definición del contenido del proyecto, contenidos curriculares de las materias implicadas y de las competencias a trabajar.
- b) Estrategia metodológica a utilizar.
- c) Definición de las etapas, ciclos o cursos en los que se desarrollará el proyecto.
- d) Planteamiento de los objetivos que se quieren lograr.
- e) Definición del modelo de evaluación del grado alcanzado de desarrollo de las competencias básicas del alumnado y de cumplimiento de los objetivos del proyecto.
- f) Planificación y justificación de materiales y recursos pedagógicos a utilizar.
- g) Descripción del sistema y criterios de seguimiento y evaluación del propio proyecto, junto con los indicadores de logro, y su temporalización (cronograma).
- h) Descripción de las actividades y acciones adoptadas para fomentar las vocaciones científicas de las áreas STEAM en todo el alumnado y especialmente en las alumnas
- i) Concreción de las acciones previstas de coordinación y organización del centro para el desarrollo del proyecto. Justificación de las razones por las que ha sido nombrada la persona coordinadora del proyecto (formación, experiencia, conocimiento del centro y méritos vinculados con las competencias STEAM).
- j) Medidas para la difusión del proyecto tanto en el entorno escolar como en el social y el fomento de la participación activa de la comunidad educativa y de las familias.

2. PRESUPUESTO DEL PROYECTO

CONCEPTO	Total (€)
TOTAL	

3. PARTICIPACIÓN

Profesorado implicado		Alumnado implicado				
nº profesores	nº profesoras	Etapas	Nivel	nº grupos	nº alumnas	nº alumnos



ANEXO II

BAREMO PARA VALORAR LAS SOLICITUDES

1.- Contenido y planificación del proyecto (Puntos mínimos necesarios: 12)	Máximo: 17 puntos
1.1 Número de áreas/ materias STEAM implicadas en el proyecto	Máximo: 3 puntos
1.2 Tratamiento interdisciplinar de las áreas/ materias STEAM implicadas en el proyecto	Máximo: 2 puntos
1.3. Grado de desarrollo del contenido curricular de las áreas/materias del proyecto.	Máximo: 2 puntos
1.4. Planteamiento de los objetivos que se quieren lograr impulsando el conjunto de competencias STEAM	Máximo: 3 puntos
1.5. Planteamiento metodológico basado en la indagación científica y/o cualquier estrategia metodológica activa	Máximo: 3 puntos
1.6. Planificación de materiales y recursos pedagógicos a utilizar	Máximo: 2 puntos
1.7. Iniciativas para fomentar las vocaciones científicas y tecnológicas, con especial atención a la incorporación de la perspectiva de género	Máximo: 2 puntos
2.- Medidas organizativas	Máximo: 3 puntos
2.1. Acciones previstas de coordinación y organización del centro	Máximo: 1 punto
2.2. Organización y/o participación en eventos organizados por el propio centro o por otras entidades relacionados con las disciplinas STEAM.	Máximo: 1 punto
2.3. Colaboración con otras entidades (universidades, proyectos educativos online, programas europeos, centros de innovación, centros tecnológicos, empresas, etc.)	Máximo: 1 punto
3.- Implicación y difusión del Proyecto	Máximo: 3 puntos
3.1. Profesorado y grupos implicados en el proyecto. Perfil del coordinador o coordinadora.	Máximo: 2 puntos
3.2. Medidas para la difusión del proyecto y el fomento de la participación activa de la comunidad educativa y de las familias	Máximo: 1 puntos
4.- Seguimiento y evaluación	Máximo: 4 punto
4.1. Medidas previstas para el seguimiento y evaluación del proyecto con definición de los indicadores de consecución y logro, y su temporalización (cronograma)	Máximo: 2 punto
4.2. Medidas previstas para evaluar el grado alcanzado por el alumnado en el desarrollo de las competencias	Máximo: 2 punto
5.- Justificación del presupuesto	Máximo:1 punto
5.1. Coherencia del presupuesto solicitado con las actividades propuestas y adecuación con la dotación económica máxima	Máximo: 1 punto
6.- Participación de la mujer	Máximo: 1 punto
6.1. Porcentaje de alumnas participantes	Máximo: 1 punto
Puntuación total máxima (Puntuación mínima a alcanzar: 16 puntos)	29 puntos



ANEXO III

SEGUIMIENTO DE PROYECTOS - STEAM

VALORACIÓN DEL CENTRO

DATOS DEL CENTRO

Nombre del centro docente			
Código del centro		Localidad:	
Modelo/s	<input type="checkbox"/> A	<input type="checkbox"/> B	<input type="checkbox"/> D <input type="checkbox"/> H
Niveles	<input type="checkbox"/> INF.	<input type="checkbox"/> PRIM.	<input type="checkbox"/> SEC. <input type="checkbox"/> BACH. <input type="checkbox"/> EPA

Profesorado				NE de alumnado	NE de aulas
Mujeres	Hombres	Otros	Total		

ASPECTOS GENERALES DEL PROGRAMA

Título:					
Etapas educativas a las que está dirigido	<input type="checkbox"/> INF.	<input type="checkbox"/> PRIM.	<input type="checkbox"/> SEC.	<input type="checkbox"/> BACH.	<input type="checkbox"/> EPA

Aulas con alumnado participante					
INF	PRIM	SEC	BACH	EPA	Total

Profesorado que forma parte del Proyecto			
Mujeres	Hombres	Otros	Total

¿Se han organizado reuniones de coordinación en el centro para el desarrollo del proyecto? Frecuencia

DESARROLLO DEL PROYECTO

¿Se ha creado una comisión de Proyecto?

Modalidad

- Proyectos a desarrollar cuyo hilo conductor será la indagación o investigación científica y(o) tecnológica. Estos proyectos podrán incluir talleres o competiciones en el centro
- Proyectos a desarrollar cuyo hilo conductor conjuga las matemáticas y las habilidades artísticas y creativas junto con la educación científica y(o) tecnológica, y pongan en valor aspectos como la mujer en el campo de la innovación y el diseño.
- Proyectos a desarrollar online cuyo hilo conductor será la indagación o investigación tecnológica, matemática y/o artística. Además, fomentará mecanismos de colaboración con el tejido socio-económico del entorno del centro

Señalar las competencia/s básica/s en las que se centra el proyecto (Además de las competencias transversales, indicar las competencias disciplinares específicas que desarrolla de forma preferente)

- Competencia matemática
- Competencia científica
- Competencia tecnológica
- Competencia artística

Número de alumnado implicado en el proyecto.			
Alumnas	Alumnos	Otros	Total

Uso de la asignación económica recibida (cantidad €)				
Formación	Materiales	Desplazamientos	Otros	Total

FORMACIÓN REALIZADA

Número de actividades formativas desarrolladas:

1. Título			
Impartidores			
Valoración de la práctica			

Duración (h)		Impartición en:	
Coste:			
Profesorado (número) que forma parte del Proyecto.			
Mujeres	Hombres	Otros	Total



VALORACIÓN DEL PROYECTO

Grado de cumplimiento de los objetivos y/o acciones del proyecto

Aspectos destacables del proyecto

Describe qué implicación ha tenido el proyecto en la Comunidad Educativa

Si ha elaborado algún tipo de documentación, añade una pequeña descripción de la misma

¿Se han compartido la práctica llevada a cabo con el claustro al final de curso?

¿Qué continuidad tendrá este proyecto el año siguiente?