

PROYECTO CITE STEAM

CEIP GERMAN CID



ZAFRA (Badajoz)

Código del Centro 06005071

Nombre CEIP German Cid

Coordinador: Alfonso Molero Moyano 30829126H

amolerom01@educarex.es

Tlf: 652352692

Título: AULA DEL PRESENTE

Contexto

El proyecto CITE STEAM de nuestro centro [ROBOCID](#) ha demostrado ser una herramienta transformadora en el aprendizaje de nuestros alumnos durante los últimos tres cursos, utilizando tecnologías innovadoras como Scratch, Code y LEGO Spike. A través de estas herramientas, los estudiantes han desarrollado competencias clave en áreas como la programación, la resolución de problemas, la creatividad y el trabajo colaborativo, contribuyendo a un aprendizaje significativo y adaptado a las demandas de la sociedad actual.

También ha tenido una gran acogida en el resto de la comunidad educativa, hemos participado en ROBO-RETO y se han realizado ferias de robótica educativa en el centro.

Dada la rápida evolución de la tecnología y la creciente necesidad de competencias digitales, consideramos imprescindible la continuidad y expansión del proyecto CITE STEAM. La propuesta para los próximos cursos se basa en la inclusión de nuevas herramientas tecnológicas que permitirán a los estudiantes desarrollar habilidades desde edades tempranas, impulsando su pensamiento lógico, creativo y crítico.

Además, desde el **Proyecto Digital de Centro**, se han establecido conocimientos básicos que el alumnado debe adquirir en cada curso, asegurando un manejo adecuado de herramientas esenciales. Entre ellas destacan:

- **Correo electrónico Educarex:** para facilitar la comunicación digital.
- **Google Classroom:** como plataforma para el trabajo colaborativo y la gestión de contenidos educativos.
- **Canva:** herramienta para el diseño gráfico, fomentando la creatividad en la presentación de proyectos.



- **Tinkercad:** plataforma de diseño 3D, que facilita el aprendizaje del modelado en los cursos más avanzados.



Estos conocimientos complementan y refuerzan el enfoque STEAM del centro, proporcionando al alumnado una base sólida en competencias digitales que les preparará para un entorno educativo y laboral cada vez más tecnológico.

Además de las competencias digitales, el proyecto actúa sobre el resto de competencias, desarrollarán el espíritu emprendedor (resolverán problemas cotidianos, crearán objetos,...), competencias sociales y cívicas (trabajo colaborativo), la competencia lingüística (exposiciones, tutorización de unos cursos a otros,...), aprender a aprender (lo que genera aprendizaje significativo) e incluso expresiones culturales (videojuegos o vídeos de conocimiento del medio).



Entre los **nuevos objetivos del proyecto** destacan:

1. **Implantación del uso de las nuevas tecnologías desde 1º de primaria:** Introducir herramientas como Matatalab permitirá que los alumnos más pequeños desarrollen habilidades básicas de programación de forma lúdica e intuitiva, sentando las bases para su aprendizaje en STEAM de manera progresiva.
2. **Incorporación del diseño e impresión 3D:** Con la llegada de esta tecnología a cursos superiores, los estudiantes podrán diseñar y crear prototipos, lo que reforzará su capacidad para resolver problemas de manera tangible, además de potenciar su creatividad y comprensión de conceptos abstractos. Para ello necesitamos adquirir nuevos equipos informáticos que permitan el manejo de estas herramientas.
3. **Edición de vídeo con CROMA:** Esta herramienta potenciará el aprendizaje digital, al tiempo que fomenta la creatividad y el trabajo en equipo, permitiendo a los alumnos desarrollar sus propios contenidos audiovisuales, y mejorar sus habilidades de comunicación.

4. Incorporación de tarjetas micro

Facilitarán la enseñanza de programación y robótica de manera accesible, desarrollando proyectos tecnológicos integrados con diversas áreas del conocimiento.

La continuidad y ampliación del proyecto no solo responde a la necesidad de alinearnos con las exigencias educativas actuales, sino que también contribuye a fomentar una educación inclusiva y equitativa, garantizando que todos los alumnos tengan acceso a las tecnologías y cierren la brecha digital.

Objetivos concretos y plan de actuación

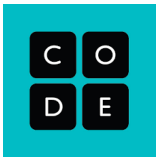
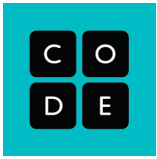
Basándonos en la experiencia de cursos anteriores, hemos organizado el horario para poder realizar:

-Una sesión semanal con grupos reducidos de alumnado de 5º y 6º, compartiendo las horas con el plan Portugal. Estos ya tienen experiencia previa de programación y los grupos reducidos nos permiten aprovechar el tiempo y las herramientas del aula de robótica.

1er trimestre	2ºtrimestre	3er trimestre
Correo educarex (repaso) y classroom  Scratch  Lego 	 • Microbit • edición vídeo (OBS)   • Lego	• Tinkercad e impresión 3D  • Gafas 3D  • Lego 



- Grupos de 3º y 4º formación a tutoras para que trabajen en tutorías con su alumnado y aportación para la web de evidencias

Primer trimestre	2º y 3er trimestre
• Cuentas correo educarex y classroom  • CODE	 • CODE • edición vídeo (OBS) 

-Grupos de 1º y 2º

Formación a tutor/as para iniciar en la programación sin conectar (unplugged



activities) y con Matatalab
orientación espacial,...

para trabajar conceptos matemáticos,

- Infantil: Uso y manejo del panel digital con presentaciones de Genially a través de las cuales realizan actividades como la asamblea diaria y contenidos del ciclo.
- Transversalmente seguiremos la formación en tecnologías educativas a todo el claustro intentando que el aprendizaje colaborativo llegue a todos los rincones (biblioteca, programaciones, niveles, ciclos...)

Durante los **cursos siguientes**, continuaremos mejorando las instalaciones e incorporando a más maestr@s al proyecto. Herramientas como Lego Spike tienen infinidad de posibilidades en función del nivel y abordaremos nuevas herramientas como la IA y apps y programas educativos que vayan surgiendo.



Difusión

En cuanto a la difusión del proyecto usaremos las redes sociales habituales. Continuaremos con el site de ROBOCID en el que recogeremos las exposiciones y trabajos de l@s niñ@s, se compartirán a través de Rayuela con las familias y con el claustro. Se valorará volver a realizar una feria al final del curso para exponer las actividades realizadas al resto de la comunidad y entorno cercano.

Seguimiento y Evaluación

El seguimiento y evaluación del proyecto CITE STEAM se realizará de forma sistemática y rigurosa, con el fin de garantizar el cumplimiento de los objetivos planteados, la mejora competencial de los alumnos y la eficacia de las acciones desarrolladas. A continuación, se detallan los elementos, herramientas, temporalización y participantes que intervendrán en este proceso:

- Elementos del proyecto que se evaluarán:

1. Consecución de los objetivos: Se valorará si se han alcanzado los objetivos establecidos en cada curso, como la adquisición de competencias digitales, el manejo de nuevas herramientas tecnológicas (Matatalab, micro:bit, diseño 3D, CROMA, etc.) y la integración de estas tecnologías en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

2. Desarrollo de contenidos: Se analizará el grado en que se han trabajado los contenidos tecnológicos y competenciales planificados para cada curso, siguiendo la secuencia del Proyecto Digital de Centro.

3. Mejora competencial: Se evaluará el progreso de los alumnos en el desarrollo de competencias STEAM, tales como la programación, el diseño 3D, la creatividad digital, la resolución de problemas y el trabajo colaborativo.

4. Participación del alumnado: Se estudiará el nivel de implicación de los alumnos en las actividades del proyecto, así como su motivación e interés por las tecnologías y las herramientas utilizadas.

5. Impacto del proyecto: Se medirá el impacto del proyecto en el desarrollo integral de los alumnos, incluyendo el desarrollo de competencias clave, su autonomía y la capacidad para trabajar de manera transversal con tecnologías.



6. Difusión y visibilidad: Se valorará cómo se ha dado a conocer el proyecto dentro y fuera del centro, mediante actividades de divulgación, redes sociales y colaboración con la comunidad educativa.

7. Satisfacción de los participantes: Se recogerá la percepción de los alumnos, profesores y familias sobre el impacto y los beneficios del proyecto, así como sus sugerencias para mejorar.

Herramientas que se van a utilizar:

- Formularios de evaluación: Se emplearán encuestas de satisfacción para estudiantes, docentes y familias al final de cada curso, recogiendo valoraciones sobre las herramientas utilizadas y el impacto del proyecto en el aprendizaje.
- Puestas en común: Se organizarán reuniones periódicas entre el equipo docente para analizar el progreso del proyecto y hacer ajustes en función de las necesidades observadas.
- Observación directa: Los docentes registrarán el comportamiento de los alumnos durante las actividades STEAM, evaluando su participación, implicación y progresión en el uso de las herramientas tecnológicas.
- Portafolios digitales: Se utilizarán portafolios digitales donde los alumnos puedan recopilar sus proyectos y trabajos, lo que permitirá evaluar el desarrollo de sus habilidades a lo largo del curso.

Temporalización:

- Evaluación inicial: Se realizará una primera evaluación al comienzo del curso para establecer el nivel de competencias tecnológicas del alumnado y ajustar las actividades del proyecto según sea necesario.

- Seguimiento trimestral: Se llevarán a cabo evaluaciones periódicas cada trimestre, con el fin de revisar el progreso en la consecución de los objetivos, la participación de los estudiantes y la eficacia de las herramientas utilizadas.

- Evaluación final: Al término del curso se hará una evaluación integral del proyecto, valorando el cumplimiento de los objetivos generales, la mejora competencial de los alumnos, y la satisfacción de todos los participantes.

Participantes en el proceso:

1. Alumnado: Evaluarán su propio progreso y satisfacción a través de formularios de autoevaluación y mediante la creación de portafolios donde documentarán su aprendizaje.



2. Docentes: Evaluarán el desarrollo del proyecto en términos de consecución de objetivos, mejora competencial y participación del alumnado. También serán responsables de la observación directa

3. Equipo directivo: Revisará el impacto global del proyecto en el centro, asegurando su coherencia con el Proyecto Digital de Centro y facilitando los recursos necesarios para su desarrollo.

4. Familias: Aportarán su visión mediante encuestas sobre la percepción del impacto del proyecto en el aprendizaje y la motivación de los alumnos.

Este proceso de seguimiento y evaluación permitirá realizar ajustes necesarios durante el curso y asegurar que el proyecto continúe evolucionando y mejorando, garantizando un aprendizaje significativo y el desarrollo integral de las competencias STEAM en todo el alumnado.

Finalmente, el proyecto posiciona al centro como un referente en innovación educativa, preparando a los alumnos para ser ciudadanos críticos, creativos y competentes en un mundo cada vez más digital. Por ello, se considera fundamental la continuidad del proyecto CITE STEAM, con la ampliación de sus objetivos para el beneficio integral de los estudiantes y el fortalecimiento del ecosistema educativo del centro.

ANEXO I

INFORME FAVORABLE DE LA DIRECCIÓN DEL CENTRO

Don/Doña JAVIER MARISCAL JIMÉNEZ como director/a del
centro CEIP GERMÁN CID en la localidad de ZAFRA provincia de
BADAJOS

DECLARA

Que se ha aprobado la participación del centro en la convocatoria para el desarrollo de proyectos de
INNOVATED en la Comisión de Coordinación Pedagógica / Claustro de profesorado de
CEIP GERMÁN CID fecha 05/09/2024.

SOLICITA

Autorización para participar en el programa de INNOVATED que se indica:

- Programa "Aulas del Futuro en Extremadura" (AdFE).
- ✗ Programa "Centros Innovadores en el uso de Tecnologías en la Educación" (CITE).
- Programa "Creación de Recursos Educativos Abiertos" (CREA).
- Programa "Foro Nativos Digitales" (FND).
- Programa "Librarium" (PLib).
- Programa "RadioEdu".

según las cláusulas establecidas en la convocatoria.

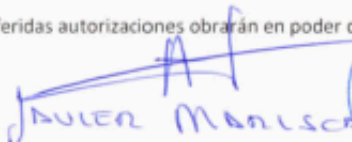
AUTORIZACIÓN DE IMAGEN COMUNICA (*)

Que solicitará y custodiará, de forma obligatoria, el correspondiente consentimiento para poder
publicar las imágenes y videos, a los padres, madres o tutores legales del alumnado de su centro. De
modo que puedan aparecer individualmente o en grupo en las fotografías o filmaciones que se realicen,
con fines pedagógicos y una difusión educativa no comercial.

Las referidas autorizaciones obrarán en poder del centro docente.

Fdo.:

Director/a del centro




30/31

Cav:	FDJEXZP78M9MIXGYFD5TNH6SKCCY0	Fecha	23/08/2024 11:57:14
Firmado Por	PEDRO ANTONIO PEREZ DURAN - El D.g. Form. Prof. Innov. E Indus. Edu		
Url De Verificación	https://sede.gobex.es/SEDE/csv/codSeguroVerificacion.jsf	Página	30/31



Copia Electrónica Auténtica



Registro

T T	T Decisión	Propietario	Estado
		Persona	No iniciada
		Persona	En curso
		Persona	No conseg...
		Persona	Aprobada