

# Guía para evaluar la aplicación del Enfoque STEAM

## Indicadores de monitorización y de impacto concretos

Nos van a servir para conocer que se ha trabajado con asignaturas y que impacto a tenido la aplicación del enfoque STEAM e relación con las asignaturas movilizadas. Los niveles se pueden ampliar y los contenidos del mismo aunarlos más al el proyectos desarrollado.

Aqui tienes los enlaces para que puedas adaptarlos a tus necesidades.

Poner enlaces

## TABLAS SEGUIMIENTO PRIMARIA

CONOCIMIENTO POR ASIGNATURAS	Desarrollo de conocimiento conceptual	Desarrollo de conocimiento procedimental y epistemológico	Criterios de evaluación	Perfil de salida	ENFOQUE STEAM	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
Ciencias naturales/ tecnología/ ingeniería					Representación de las asignaturas	Selecciona letras: STEAM	STEM	STEAM
Educación física					Contextualización real	Charla/ encuentro con profesionales	Simulación investigación	Proyecto de participación ciudadana
Matemáticas /tecnología /ingeniería					Actitud hacia la ciencia	Se ha conseguido un acercamiento más positivo hacia la ciencia	Se valora el conocimiento científico imprescindible para la vida	Se han creado nuevas vocaciones científicas
Arte/ música					Fomento acercamiento STEAM	La tematica ha sido poco relevante para el alumnado	La tematica se ha ajustado a las preocupaciones del alumnado	Se ha vivenciado el rol científico
Ciencias Sociales					Participación inclusiva	Algunos alumnos han tenido dificultades	Todo el alumnado se ha implicado.	El alumnado ha mejorado su concepto de autoeficiencia
Humanidades (lenguas, edu.ciudadanía ..)					Es metacognitiva	Ha resultado interesante	Han mejorado los resultados de los exámenes	Se han movlizado conocimientos previos y se ha reflexiado sobre las propias capacidades

## TABLAS SEGUIMIENTO SECUNDARIA

CONOCIMIENTO POR ASIGNATURAS	Desarrollo de conocimiento conceptual	Desarrollo de conocimiento procedimental y epistemológico	Criterios de evaluación	Perfil de salida	ENFOQUE STEAM	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
Ciencias (biología, física, química)					Representación de las asignaturas	Selecciona letras: S T E A M	STEM	STEAM
Tecnología /ingeniería					Contextualización real	Charla/ encuentro con profesionales	Simulación investigación	Proyecto de participación ciudadana
Matemáticas					Actitud hacia la ciencia	Se ha conseguido un acercamiento más positivo hacia la ciencia	Se valora el conocimiento científico imprescindible para la vida	Se han creado nuevas vocaciones científicas
Arte/ música/EF					Fomento acercamiento STEAM	La tematica ha sido poco relevante para el alumnado	La tematica se ha ajustado a las preocupaciones del alumnado	Se ha vivenciado el rol científico
Ciencias Sociales					Participación inclusiva	Algunos alumnos han tenido dificultades	Todo el alumnado se ha implicado.	El alumnado ha mejorado su concepto de autoeficiencia
Humanidades (lenguas, filosofía, valores éticos...)					Es metacognitiva	Ha resultado interesante	Han mejorado los resultados de los exámenes	Se han movilizado conocimientos previos y se ha reflexiado sobre las propias capacidades

### Indicadores de monitorización generales

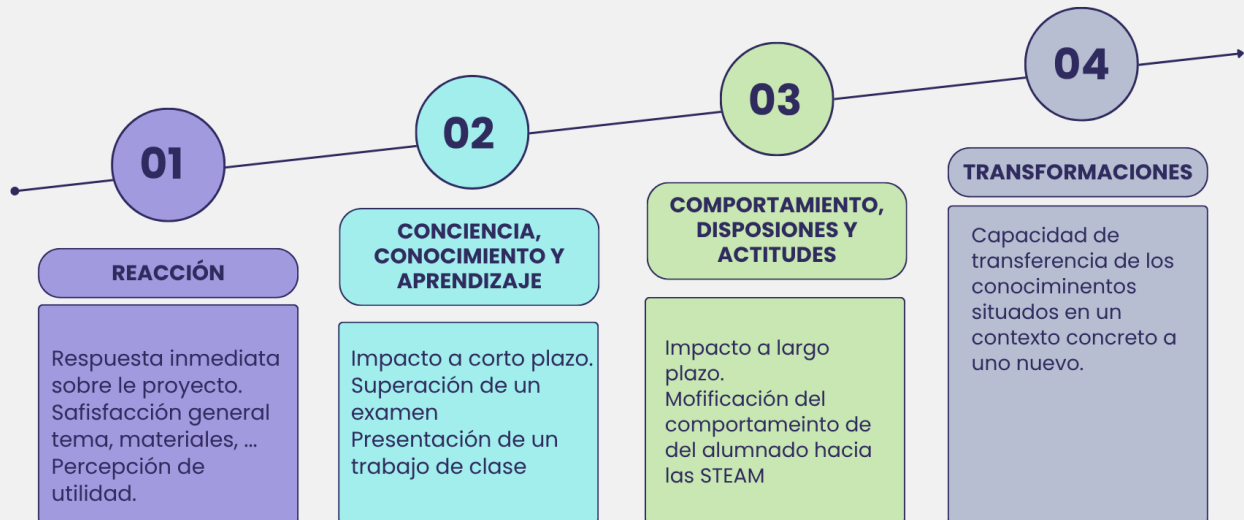
Una vez propuesta el proyectos es conveniente hacerse estas preguntas. También es necesario recordarlas a lo largo del desarrollo del proyecto y también al final.

- Concreción: ¿Están bien definidos los objetivos y el nivel educativo del alumnado?
- Relevancia: ¿En que medida el proyecto encaja con las prioridades de aprendizaje del alumnado?
- Accesibilidad: ¿En que medida el proyectos es accesible todo alumnado al que va dirigido?
- Alcance: ¿En qué medida el proyecto consigue lo propuesto en los objetivos?
- Sostenibilidad: ¿En que medida el proyectos planteado puede replicarse en próximos cursos?
- Eficiencia: ¿En que medida se utilizan de forma óptima los recursos (personales, materiales, temporales...) para llevar a cabo el proyecto?

### Indicadores de impacto generales

Son la combinación de los objetivos a los que queremos dar respuesta y el nivel al que queremos hacerlo. Podemos seguir el criterio SMART. Objetivos específicos (**S**pecific), medibles (**M**easurable), alcanzable(**A**chievable), relevante (**R**elevant) y de duración determinada (**T**ime-bound)

## INDICADORES DE IMPACTO



Por ejemplo, si hacemos una charla el día de la mujer y la ciencia podemos llegar a un nivel 1 o como mucho 2 si el contenido de la charla entra para examen o hay que realizar un trabajo sobre la misma.

Llegaremos a un nivel 3 si vemos que el alumnado después de una evaluación o varias evaluación trabajadnoco n enfoque STEAM cambia su actual hacia las disciplinas STEAM.

Estaremos en un nivel 4 cuadro e alumnado se enfrenta a situaciones nuevas en las que tienen que aplicar conocimientos y métodos aprendidos y es capaz de aplicar y resolver.

Dependiendo del grado de aplicación del enfoque STEAM en nuestro centro (a nivel de aula, de nivel educativo, de centro) pondremos unos indicadores u otros.

I



---

Revision #3

Created 2026-03-30 13:21:15 CEST by Silvia Coscolin Sanchez

Updated 2026-03-31 12:08:25 CEST by Silvia Coscolin Sanchez