

IMPLEMENTACIÓN

En este apartado presentamos dos herramientas, una de coordinación y otra de valoración:

- Diario de aula
- Valoración del proyecto

Diario de aula:

El diseño de un proyecto STEAM se realiza en equipo por lo que es necesaria una buena coordinación. Para facilitar este procedimiento se ofrece la herramienta de diario de aula.

Es un documento compartido en el que se puede editar colaborativamente. El procedimiento consiste en completar la ficha después de cada sesión y así el docente que vaya a realizar la siguiente sabe en qué fase del proyecto se encuentra.

Al final del proyecto, la recopilación de todo el diario, nos será útil para tener todas las sesiones documentadas y poder realizar las mejoras necesarias para el siguiente curso.

Diario de aula

Fecha: Hora:

Lugar:

Sesión: Proyecto:

... de ...

Objetivos

★
★
★

Materiales

...
...
...

Personas y responsabilidades

...
...
...

Desarrollo

...

Valoración de la sesión

😊 😊 😊 😊

...

Resultados sesión anterior

...

Resultados de la sesión

...

Observaciones para sesión siguiente

...

Ejemplo:

Diario de aula

Fecha: _____ Hora: _____

Lugar: _____

Sesión: 6 Ciencias

Proyecto: ¿Cómo diseñar un prototipo para mi sala de estudio?

Anotaciones: el alumnado sigue motivado

Objetivos: Debate sobre bombillas
Indagación sobre diferentes tipos de bombillas

Materiales: tipos de bombillas diferentes

Personas y responsabilidades: profesora de ciencias

Desarrollo: nuevo contenido, recogida de ideas previas, muy participativa.

Valoración de la sesión: 😊 😊 😊 😊

Resultados sesión anterior: resumen, esquema, mapa mental del tratamiento de la corriente eléctrica

Resultados de la sesión: Se ha concluido que nos son todas las bombillas iguales

Observaciones para sesión siguiente: recopilación de datos con matemáticas

Valoración del proyecto

Esta herramienta sirve para valorar el proyecto STEAM realizado. Nos es útil para que todas las personas involucradas puedan visualizar el resultado del proyecto. Se convierte en la herramienta 1 de la próxima edición, la base sobre la que empezar a trabajar la mejora del proyecto.



Valoración del proyecto

	PRESENTACIÓN	FASE 1	FASE 2	FASE 3	FASE 4	EXPOSICIÓN	VALORACIÓN CON EL ALUMNADO
OBJETIVOS APRENDIZAJE							
RECURSOS Y PLANIFICACIÓN							
ADECUACIÓN AL ALUMNADO							
PAPEL DEL PROFESORADO							
PROBLEMAS DE MEJORA							

Ejemplo:



Valoración del proyecto

	PRESENTACIÓN	FASE 1	FASE 2	FASE 3	FASE 4	EXPOSICIÓN	VALORACIÓN CON EL ALUMNADO
OBJETIVOS APRENDIZAJE	El aprendizaje del alumnado ha cumplido con crecer los objetivos programados. Los resultados registrados a través de la evaluación muestran que el nivel competencial desarrollado en base a los contenidos fue alto sobre todo en cuanto a la competencia científica, algunos estándares han alcanzado la media de sobresaliente						Han dado gran importancia a partir de un problema real que atañe a sus vidas y en concreto al aprendizaje
RECURSOS Y PLANIFICACIÓN	En general ha habido buena coordinación entre los docentes implicados pero hay que tener en cuenta que los tiempos pueden ser más flexibles. Para eso ha sido muy importante el diario de aula						Los experimentos es lo más le ha gustado porque se divierten a la vez que aprenden. Han considerado muy importante aprender a hacer prototipos
ADECUACIÓN AL ALUMNADO	Alta motivación del alumnado, fuerte implicación de los grupos. Necesidad de trabajar la exposición oral desde infantil para que el alumnado se acostumbre a argumentar, exponer conclusiones, defender ideas y en general a participar. Dar un poco más tiempo al alumnado para el desarrollo del prototipo.						La parte más complicada ha sido la exposición oral ya que no se había trabajado en cursos anteriores
PAPEL DEL PROFESORADO	El papel del profesorado ha sido además de transmisor de contenidos, también ha motivado, a generado debate y reflexión ha acompañado al alumnado en el proceso de experimentos y prototipado.						Buena valoración del profesorado y del proyecto propuesto.
PROPIUESTAS DE MEJORA	Posibilidad de adaptar los proyectos a cursos de primaria más tempranos y propiciar una mayor inclusión con el alumnado con discapacidad motora o problema de psicomotricidad fina. Utilizar la plastilina conductora como elemento conductor así como la capacidad que tiene la plastilina para la creación artística y el prototipado. Para adaptar el resto de contenidos basta con adoptar los contenidos acordes con el currículo						Dedicar más tiempo al prototipo y a la exposición

Revision #8

Created 4 May 2023 13:28:32 by Silvia Coscolin Sanchez

Updated 1 June 2023 13:35:45 by Ana López Floría