Centro Regional de Formación del Profesorado
Castilla-La Mancha
Consejería de Educación, Cultura y Deportes

PLAN ESTRATÉGICO DE MEJORA STEAM CENTRO: IES BRIANDA DE MENDOZA (GUADALAJARA)

CURSO 2023/2024

Contenido

1.Datos Relevantes 3
1.1. Datos del centro 3
1.2. Listado de participantes 3
2. PROPUESTA DE MEJORA....3
2.1. Elementos de mejora....3
2.1.1. Objetivo de las actividades. 4
2.2. Actuaciones de mejora 4
2.3. Organización y Metodología....6
2.4. Compromiso de los docentes implicados en la actividad....6
2.5 Criterios contemplados en la previsión y valoración de la calidad de los resultados en el alumnado. 6
2.6.-Relación entre los contenidos de la actividad y los objetivos formativos del centro 7
2.7.-Impacto de la actividad en los participantes implicados. 7
2.8.- Relación de contenidos que se van a elaborar....7
OTROS PUNTOS 7

1.Datos Relevantes

1.1. Datos del centro

DATOS	Descripción
Nombre del centro educativo	IES BRIANDA DE MENDOZA
Provincia	GUADALAJARA
Localidad	GUADALAJARA
Número de docentes en el centro	128
Número de docentes que participan en STEAM	11

1.2. Listado de participantes

Docentes de apoyo:

Graciela Lozano Begoña.

Participantes:

María Isabel Alcalde Adeva.

Yolanda Alcántara Hernández.

Fernando Tejedor Sanz.

Olga Pilar Vicente Brualla.

Ángel Luis Guerrero Baquero

Francisco Javier Hernández Rojas

Luis Fco. Merino Torrado.

Carmen Serra Biarnés.

Natalia de Lucas Alonso

Berta Bolaños Alonso

2. PROPUESTA DE MEJORA

2.1. Elementos de mejora.

Mejora sustancial en la competencia digital de los docentes participantes.

Mejoras en las metodologías aplicadas al aula.

Mejora en la coordinación interdepartamental.

Se prevé el aumento de la motivación del alumnado en su proceso de enseñanza-aprendizaje.

Realizando un análisis del centro ente los participantes del proyecto, se concreta elementos que pueden ser mejorables del centro. Puede servir de ayuda el visualizar la herramienta de autoevaluación.

2.1.1. Objetivo de las actividades.

Las actividades de creación de contenidos multimedia van dirigidas a alumnos de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y formación profesional, de modo que los alumnos se familiaricen con las herramientas digitales existentes, haciendo un uso racional tanto de dispositivos móviles como de sobremesa; con el objetivo de colocarlos en el centro de su proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los alumnos pasarán a ser los protagonistas de las explicaciones de distintos contenidos, por tanto, de su proceso de enseñanza-aprendizaje y el de sus compañeros.

Las actividades más relevantes son las siguientes:

- Crear contenido multimedia personalizado con la participación activa del alumnado.
- Facilitar el aprendizaje.
- Fomentar la participación del alumnado.
- Desarrollar en el estudiante habilidades cognitivas, sociales y de expresión.
- Permitir captar la atención del estudiante y alcanzar los objetivos propuestos.
- Compartir fácilmente el contenido creado por y para los estudiantes.
- Trabajar de forma colaborativa entre los departamentos implicados en la acción formativa.
- Motivar al alumnado con mayores dificultades de aprendizaje.
- Crear contenido multimedia sobre la igualdad de género.
- Aumentar el uso de la TIC`s entre profesores y alumnos.
- Desarrollar la creatividad mediante el uso de nuevas tecnologías.
- Fomentar la convivencia entre la comunidad educativa.
- Intentar crear un canal para la difusión del material creado por los alumnos.

2.2. Actuaciones de mejora

TEMPORALIZACIÓN Y CONTENIDOS DE MEJORA A TRABAJAR Y ORGANIZACIÓN.

1.- Finales de octubre (MS Teams o IES Brianda de Mendoza): constitución del grupo de trabajo.

2.-Noviembre (MS Teams o IES Brianda de Mendoza): elección del grupo de alumnos y de los contenidos susceptibles de ser trabajados.

3.-Noviembre (MS Teams o IES Brianda de Mendoza): elección del grupo de alumnos y de los contenidos susceptibles de ser trabajados.

4.-Diciembre (MS Teams o IES Brianda de Mendoza): búsqueda y familiarización de los programas de edición a utilizar.

5.-Diciembre (MS Teams o IES Brianda de Mendoza): búsqueda y familiarización de los programas de edición a utilizar.

6.-Enero (MS Teams o IES Brianda de Mendoza): selección de los programas de edición a utilizar.

7.-Enero (MS Teams o IES Brianda de Mendoza): elaboración del guion práctico para el alumnado.

8.-Febrero (MS Teams o IES Brianda de Mendoza): elaboración del guion y coordinación de la participación interdepartamental.

9.-Febrero (MS Teams o IES Brianda de Mendoza): realización del vídeo-ejemplo por parte de los docentes.

10.-Marzo (MS Teams o IES Brianda de Mendoza): revisión del avance de la creación de materiales multimedia.

11.-Marzo (MS Teams o IES Brianda de Mendoza): elaboración y supervisión de los vídeos creados por y para los alumnos I.

12.-Abril (MS Teams o IES Brianda de Mendoza): elaboración y supervisión de los vídeos creados por y para los alumnos II.

13.-Abril (MS Teams o IES Brianda de Mendoza): elaboración y supervisión de los vídeos creados por y para los alumnos III.

14.-Mayo (MS Teams o IES Brianda de Mendoza): visualización y evaluación del trabajo elaborado por y para el alumnado.

15.-Mayo (MS Teams o IES Brianda de Mendoza): evaluación del grupo de trabajo interdepartamental.

*Todas las sesiones tendrán lugar en horario de tarde o de mañana, preferiblemente entre las 14:30 y 15:30 horas.

2.3. Organización y Metodología

Realización de una sesión inicial para recoger la estrategia y principios rectores de la actividad formativa.

Realizar una sesión quincenal de forma presencial o mediante el uso de MS Teams: para exponer los principios teóricos y prácticos, así como los avances realizados; elegir los programas más adecuados de edición de imagen, audio y vídeo; seleccionar los grupos de alumnos participantes en la creación de contenidos; concretar los contenidos más apropiados para la realización de los materiales; elaborar guiones para la realización de los materiales por parte del alumnado y coordinar el trabajo interdepartamental.

Evaluación de la actividad

- Realización de contenidos digitales multimedia.
- Aplicación de las competencias digitales adquiridas
- Participación de docentes y alumnos en la creación de los contenidos.
- Se prevé el aumento de motivación del alumnado en su proceso de enseñanza-aprendizaje.

2.4. Compromiso de los docentes implicados en la actividad.

Asistir a las reuniones programadas.

Cooperar de forma activa entre los distintos Departamentos implicados en la acción formativa.

Participar junto, con el alumnado, en la creación y difusión de contenidos multimedia.

Completar los cuestionarios de evaluación de la actividad formativa.

2.5 Criterios contemplados en la previsión y valoración de la calidad de los resultados en el alumnado.

Motivación del alumnado en la creación de contenido

Conocimiento de los destinatarios y diseño del contenido

Organización y adecuación del contenido, adaptado por niveles y estructurado de forma coherente.

Consecución de algunos de los estándares de aprendizaje especificados en las programaciones didácticas relacionadas con la actividad formativa.

Utilización por parte de los alumnos de los recursos creados por otros compañeros como herramienta de aprendizaje

2.6.-Relación entre los contenidos de la actividad y los objetivos formativos del centro

Fomentar el trabajo colaborativo entre los distintitos departamentos y su correspondiente desarrollo en las competencias básicas recogidas en las distintas programaciones en la PGA.

2.7.-Impacto de la actividad en los participantes implicados.

Mejora sustancial en la competencia digital de los docentes participantes.

Mejoras en las metodologías aplicadas al aula.

Mejora en la coordinación interdepartamental.

2.8.- Relación de contenidos que se van a elaborar.

Guiones de cada una de las actividades a realizar.

Vídeo tutorial docente para orientar a los alumnos en el trabajo a realizar.

Presentación del vídeo o vídeos realizados por los alumnos y supervisados por los docentes del grupo de trabajo formativo.

OTROS PUNTOS

CONTENIDOS A TRABAJAR:

- Elección de contenidos susceptibles de ser trabajados en los materiales didácticos destinados a la realización de las prácticas.
- Edición digital de imagen, audio y vídeo con software apropiado.
- Relación entre las bandas sonoras y los contenidos digitales creados.
- Identificación de la intencionalidad comunicativa de los contenidos digitales.
- Realización de montajes de vídeo.
- Búsqueda de las herramientas metodológicas más adecuadas para la creación de contenidos multimedia (Visual Thinking o Pensamiento Visual, Flipped Classroom o Aula Invertida…)