

PROGRAMA EDUCATIVO

NOMBRE DEL PROGRAMA: **INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO.**

PONER EL LOGO (si hubiera):

INDICAR EL CURSO ACADÉMICO: **2021/2022**

INDICE

1. INTRODUCCIÓN. JUSTIFICACIÓN DEL PLAN.
2. OBJETIVOS
3. PROPUESTA DE ACTIVIDADES. TEMPORALIZACIÓN.
4. INCLUSIÓN DEL PLAN EN LAS DIFERENTES PROGRAMACIONES, EN EL POAT Y/O EN EL PLAN DE CONVIVENCIA DEL CENTRO.
5. PARTICIPACIÓN E IMPLICACIÓN DE LOS DIFERENTES SECTORES DE LA COMUNIDAD EDUCATIVA.
 - a. Participación del claustro.
 - b. Participación del alumnado.
 - c. Participación del AMPA, delegados de madres y padres, etc.
6. COLABORACIÓN DE ASOCIACIONES E IDENTIDADES EXTERNAS AL CENTRO.
7. CÓMO SE LLEVARÁ A CABO LA EVALUACIÓN DEL PROGRAMA.

1. INTRODUCCIÓN. JUSTIFICACIÓN DEL PLAN

Frente a los cambios tecnológicos sociales, aparecen nuevos retos educativos. Desde el sistema educativo debemos dar respuesta a las múltiples demandas: bilingüismo, centros TICs, atención a la diversidad del alumnado o programas educativos que conllevan el desarrollo de actividades complementarias. Es evidente que surgen numerosos retos que influyen en la actuación del profesorado. Por ello, es necesario fomentar la investigación, innovación y desarrollo educativo en las aulas y consecuentemente la formación del profesorado.

La innovación educativa debe estar ligada al desarrollo curricular, lo que exige del profesor una actitud continua de reflexión y análisis sobre su propia práctica. Ello ha de redundar, en la mejora de la enseñanza y en la formación y desarrollo profesional del propio docente.

La **NORMATIVA BÁSICA DE REFERENCIA** que constituye el marco legal en el que se mueve el Plan de Investigación y Desarrollo para el curso 2021/2022 es la siguiente:

1. ORDEN de 14 de enero de 2009, por la que se regulan las medidas de apoyo, aprobación y reconocimiento al profesorado para la realización de proyectos de investigación e innovación educativa y de elaboración de materiales curriculares.
2. Instrucciones de 20 de septiembre 2021, de la Dirección General de Formación del Profesorado e Innovación Educativa, sobre medidas de Transformación Digital Educativa en el Sistema Educativo No Universitario de Andalucía, para el curso 2021/2022.
3. Resolución de 16 de julio de 2021, de la Dirección General de Formación del Profesorado e Innovación Educativa, por la que se aprueban proyectos de investigación e innovación educativa y de elaboración de materiales curriculares para el año 2021.
4. Resolución de 22 de julio de 2021, de la Dirección General de Formación del Profesorado e Innovación Educativa, por la que se convocan a los centros docentes sostenidos con fondos públicos de Educación Infantil, Primaria y Secundaria para el desarrollo del «Proyecto STEAM: Robótica aplicada al aula» durante el curso escolar 2021-2022.

Este Proyecto Educativo plantea dar cumplimiento a lo establecido por la legislación vigente y encuentra su justificación en la normativa anterior.

2. OBJETIVOS.

Para poder llevar a cabo el Plan de I+D hay que tener presente en todo momento los principios de actuación marcados por la ley y establecer los objetivos en función del contexto y de los resultados del diagnóstico realizado.

Los objetivos a conseguir son los siguientes:

Para el profesorado participante:

1. Facilitar el desarrollo de la competencia digital del profesorado.
2. Favorecer la actualización científica del profesorado en el ámbito STEAM (estudio de la robótica, la impresión 3D y el pensamiento computacional).
3. Impulsar la investigación educativa, proyecto STEAM.

Para el aula:

4. Potenciar el uso de la Plataforma Moodle en el proceso de enseñanza-aprendizaje, contribuyendo al desarrollo de la competencia digital del alumnado y a la motivación en su proceso de aprendizaje.
5. Fomentar las vocaciones STEAM en el alumnado, contribuyendo a la igualdad de oportunidades poniendo el foco en la incorporación de la mujer a las profesiones de este ámbito.

Para el centro:

6. Potenciar el uso de las TIC.
7. Impulsar un cambio metodológico en las materias STEAM hacia metodologías activas e inclusivas.
8. Favorecer la integración de tareas y actividades STEAM en el currículo de las asignaturas y en el proyecto de centro.

TRIMESTRE	FECHA	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	CURSOS/GRUPOS	PROFESORADO IMPLICADO
PRIMER TRIMESTRE	20-09	Reunión informativa y asesoramiento a los miembros del claustro interesados en la Plataforma Moodle Centros.		Miembros del claustro interesados.
	28-09	Reunión con el asesor del centro Guadalinfo de Mengíbar, Juan Acosta.		Coordinador
	Nov	Inicio Grupo de Trabajo. 1ª Reunión		Profesorado Grupo de trabajo.
	Dic	2ª Reunión Grupo de trabajo.		Profesorado Grupo de trabajo.
	Oct	Proyecto STEAM	3 B, D, E 1º BC A	Profesorado Proyecto STEAM
SEGUNDO TRIMESTRE	Enero	3ª Reunión Grupo de trabajo.		Profesorado Grupo de trabajo.
	Febrero	4ª Reunión Grupo de trabajo.		Profesorado Grupo de trabajo.
	Enero	Proyecto STEAM	3 B, D, E 1º BC A	Profesorado Proyecto STEAM
	Febrero	Proyecto STEAM	3 B, D, E 1º BC A	Profesorado Proyecto STEAM
TERCER TRIMESTRE	Abril	5ª Reunión Grupo de trabajo.		Profesorado Grupo de trabajo.
	Abril	Proyecto STEAM	3 B, D, E 1º BC A	Profesorado Proyecto STEAM

	Mayo	Proyecto STEAM	3 B, D, E 1º BC A	Profesorado Proyecto STEAM
--	------	----------------	-------------------	----------------------------

3. PROPUESTA DE ACTIVIDADES. TEMPORALIZACIÓN.

4. INCLUSIÓN DEL PLAN EN LAS DIFERENTES PROGRAMACIONES, EN EL POAT Y/O EN EL PLAN DE CONVIVENCIA DEL CENTRO.

Los Jefes de los distintos departamentos implicados en este proyecto, recogerán en sus programaciones el uso de la plataforma Moodle Centros, las metodologías STEAM, actividades y recursos, etc.

5. PARTICIPACIÓN E IMPLICACIÓN DE LOS DIFERENTES SECTORES DE LA COMUNIDAD EDUCATIVA.

1. Participación del claustro.

Los miembros del claustro participantes en el grupo de trabajo, Plataforma Moodle, son:

Profesorado.	Departamento.
Amelia Camacho Lara.	Administrativo.
Antonia Luque Estepa.	Biología y Geología.
Alba María Lanzas Torres.	Francés.
Sergio Cazalla Beltrán.	Geografía e Historia.
Gala Fontalba Santamaría.	Geografía e Historia.
María Del Mar Gálvez Gómez.	Inglés.
María Jesús Millán Muñoz.	Música.

María José Sánchez Pérez.	Planta Química.
Antonio Barranco Iglesias.	Tecnología.



Los miembros del claustro participantes en el proyecto STEAM, son:

Profesorado.	Departamento.
Andrés Bruno Chica.	Matemáticas
María Luisa Galán Garrido.	
María José Iglesias Moya.	
Juan Agustín Cueto Núñez.	
Marcelino Fernández Rodríguez.	Física y Química
Israel Mirabent Martín.	
Manuel Jesús Ruiz Barragán	
Antonio Díaz Pardo.	Biología y Geología
Antonia Luque Estepa.	
Bárbara Desdemona Montañez.	Dibujo
Miriam Ortega Cornejo.	Lengua Castellana y Literatura
Lucía Luque Criado.	Tecnología
Antonio Barranco Iglesias.	

Participación del alumnado.

Los grupos implicados en el Proyecto STEAM, son 3º ESO B, D y E y 1º Bc A (Tecnológico)

2. Participación del AMPA, delegados de madres y padres, etc.

6. COLABORACIÓN DE ASOCIACIONES E IDENTIDADES EXTERNAS AL CENTRO.

En nuestro programa vamos a contar con:

- La colaboración y asesoramiento del Centro Guadalinfo de Mengíbar.

7. CÓMO SE LLEVARÁ A CABO LA EVALUACIÓN DEL PROGRAMA.

La evaluación del programa se llevará a cabo teniendo en cuenta los siguientes indicadores de logro e instrumentos de evaluación.

Nº	Objetivos.	Indicador de logro.	Instrumento de evaluación.	Valoración.
1	Facilitar el desarrollo de la competencia digital del profesorado.	El 75% del profesorado participante en el grupo de trabajo desarrolle un curso a través de la plataforma Moodle.	Actas de las sesiones de trabajo y la misma plataforma.	
2	Favorecer la actualización científica del profesorado en el ámbito STEAM (estudio de la robótica, la impresión 3D y el pensamiento computacional).	El 75 % del profesorado del Ámbito Científico técnico, participe en el proyecto STEAM.	Número de miembros de los distintos departamentos implicados en el proyecto.	
3	Impulsar la investigación educativa, proyecto STEAM.	El 75 % del profesorado del Ámbito Científico técnico, participe en el proyecto STEAM.	Número de miembros de los distintos departamentos implicados en el proyecto.	
4	Potenciar el uso de la Plataforma Moodle en el proceso de enseñanza-aprendizaje, contribuyendo al desarrollo de la	Aumento del 25% en el número de cursos presentes con alumnado matriculado en la plataforma.	Número de cursos presentes en Moodle tras la finalización de este grupo de trabajo.	

	competencia digital del alumnado y a la motivación en su proceso de aprendizaje.			
5	Fomentar las vocaciones STEAM en el alumnado, contribuyendo a la igualdad de oportunidades poniendo el foco en la incorporación de la mujer a las profesiones de este ámbito.	El 50 % del alumnado se muestren satisfechos con el desarrollo del proyecto.	Realización de prácticas. Encuesta de satisfacción.	
6	Potenciar el uso de las TIC.	El 25% del alumnado del centro se encuentre registrado en la plataforma y matriculado en un curso de la misma.	Plataforma Moodle tras la finalización de este grupo de trabajo.	
7	Impulsar un cambio metodológico en las materias STEAM hacia metodologías activas e inclusivas.	EL 75 % de los departamentos del ámbito científico-tecnológico incorporen en sus programaciones metodologías STEAM.	Programaciones de los departamentos.	
8	Favorecer la integración de tareas y actividades STEAM en el currículo de las asignaturas y en el proyecto de centro.	Incluir en el proyecto de centro la metodología STEAM	Proyecto de centro.	