



RESOLUCIÓN de la Viceconsejera de Políticas Educativas, por la que se convoca a los centros públicos dependientes del Departamento de Educación que imparten enseñanzas no universitarias, excepto centros que impartan únicamente Formación Profesional, para el desarrollo de Proyectos de innovación en STEAM (Science, Technology, Engineering, Art & Mathematics) durante el curso 2026-2027.

La UNESCO, en su programa Science Education, establece que la capacitación en ciencia y tecnología es un elemento clave para el desarrollo económico y social. En este sentido, para construir esta capacitación considera esencial promover la educación en ciencia y tecnología en todos los niveles educativos, y mejorar la alfabetización científica de la sociedad en general. Así mismo, incide en la necesidad de prestar especial atención a animar a los jóvenes, en especial a las chicas, a desarrollar carreras profesionales en el ámbito de la ciencia y la tecnología.

Horizonte Europa, el Programa Marco de Investigación e Innovación de la UE para el periodo 2021-2027, propone tres pilares fundamentales: el primero, promover una ciencia excelente; el segundo, hacer frente a los grandes desafíos globales (salud, cambio climático, energías renovables, movilidad, seguridad, digital, materiales, etc.); y el tercero, hacer de Europa una potencia pionera en la innovación.

En junio de 2018 el Departamento de Educación del Gobierno Vasco presentó la estrategia de educación STEAM Euskadi con la que se promueven los siguientes objetivos:

- Impulsar la educación y formación científico-técnica en todas las etapas educativas, implicando para ello a los agentes socioeconómicos.
- Inspirar vocaciones y aspiraciones profesionales en el ámbito STEAM, atendiendo a la diversidad personal y cultural, y con especial atención a las alumnas, para prepararles adecuadamente ante los retos de futuro.
- Promocionar la divulgación y la cultura científico-tecnológica entre la ciudadanía vasca.

Dicha estrategia busca desarrollar proyectos interdisciplinares que permitan aprender de manera simultánea e integrada, todos los aspectos curriculares que garanticen el desarrollo de las competencias clave STEAM, para promover una cultura de pensamiento científico, tecnológico, artístico y matemático, e inspirar al alumnado a utilizar el razonamiento basado en la evidencia para la toma de decisiones, promocionar el trabajo con estas disciplinas y el cambio metodológico necesario para llevar a cabo procesos educativos creativos e innovadores centrados en el alumnado, a través de metodologías activas, como el trabajo colaborativo, la resolución de problemas (PBL) y el aprendizaje basado en proyectos (ABP), y tratar de fomentar el emprendimiento, el pensamiento crítico, la creatividad y la cultura de la sostenibilidad.

Como recoge la Ley 17/2023, de 21 de diciembre, de Educación de la Comunidad Autónoma del País Vasco, entre los fines del Sistema Educativo Vasco se encuentra implantar un modelo de educación que combine adecuadamente la cultura científica y las humanidades, junto con las artes y la tecnología, desarrollando a través del saber la creatividad, el talento, la iniciativa personal y el espíritu emprendedor que apueste por la mejora continua, la innovación y la evaluación.



En este sentido, los Decretos 75/2023, 77/2023 y 76/2023 de 30 de mayo, de establecimiento del currículo de Educación Infantil, de Educación Básica y de Bachillerato e implantación en la Comunidad Autónoma de Euskadi respectivamente, establecen que la competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería, son competencias clave e implican la comprensión del mundo utilizando los métodos científicos, el pensamiento y representación matemáticos, la tecnología y los métodos de la ingeniería para transformar el entorno de forma comprometida, responsable y sostenible.

Se propone así el desarrollo de proyectos STEAM que contribuyan a extender una amplia cultura científica, el empoderamiento tecnológico y la capacidad colectiva de reflexionar sobre sus implicaciones éticas, políticas, sociales y medioambientales. Iniciativas que cuenten con un enfoque interdisciplinar en el proceso de enseñanza y aprendizaje, incorporando contextos y situaciones de la vida cotidiana, significativas para el alumnado, que permitan el desarrollo del currículo de estas materias, y utilizando las herramientas digitales y tecnológicas necesarias, así como el pensamiento computacional que permite resolver problemas complejos ayudándonos de las ciencias de la computación y el pensamiento crítico.

Teniendo en cuenta las medidas impulsadas hasta la fecha, así como las adoptadas para la mejora de los resultados de la competencia científica y matemática, el Departamento de Educación convoca a los centros públicos a presentar sus proyectos STEAM, para promover una cultura de pensamiento científico, tecnológico, artístico y matemático e inspirar al alumnado a utilizar el razonamiento basado en la evidencia para la toma de decisiones, a través de la resolución de problemas (PBL) y el trabajo cooperativo, teniendo en cuenta criterios de sostenibilidad e incorporando la perspectiva de género.

Por ello, de conformidad con lo establecido en el Decreto 71/2021, de 23 de febrero, por el que se establece la estructura orgánica y funcional del Departamento de Educación y demás disposiciones de general aplicación,

RESUELVO:

Artículo 1.- Objeto de la convocatoria

El objeto de la presente resolución es convocar a los centros públicos de la Comunidad Autónoma del País Vasco, dependientes del Departamento de Educación, que imparten enseñanzas no universitarias, excepto centros que imparten únicamente Formación Profesional, para que realicen proyectos de innovación para la educación en STEAM (Science, Technology, Engineering, Art & Mathematics), durante el curso 2026-2027.

Artículo 2.- Entidades beneficiarias

Podrán ser entidades beneficiarias de las dotaciones recogidas en la presente convocatoria los centros públicos de la Comunidad Autónoma del País Vasco, dependientes del Departamento de Educación, que imparten enseñanzas no universitarias, excepto centros que imparten únicamente Formación Profesional.



Los Centros Públicos Integrales (CPI) podrán tener una consideración diferenciada en cuanto a la dotación de recursos asociados a esta convocatoria, pudiendo recibir una dotación máxima de 4.500 euros, siempre que presenten un único proyecto que afecte al centro en su conjunto, y en ese proyecto se describan claramente las actividades diferenciadas para cada etapa educativa.

Artículo 3.- Dotación económica y procedimiento de concesión

1.- A la consecución de dicho objeto se destinarán 350.000€ con cargo a las partidas presupuestarias establecidas al efecto en los Presupuestos Generales de la Comunidad Autónoma del País Vasco.

2.- La presente convocatoria se resolverá por el procedimiento de concurso y cada centro podrá recibir una dotación máxima de 3.000 euros para llevar a cabo su proyecto de innovación.

Artículo 4. – Gastos subvencionables y cuantía de las ayudas

1. Las dotaciones que se concedan se destinarán exclusivamente a la cobertura de los gastos directamente relacionados con el desarrollo y la ejecución de los proyectos para cuya financiación se otorguen, y cumplirán el artículo 30 de la Ley 20/2023, de 21 de diciembre, Reguladora del Régimen de Subvenciones.

2. Podrán imputarse como gastos la compra de materiales que resulten imprescindibles para la realización del proyecto.

3. La compra de dispositivos de información y comunicación (TIC) se admitirá como gasto imputable únicamente en el caso de que la utilización de esos dispositivos sea absolutamente indispensable para el desarrollo del proyecto, y así esté expresamente explicado en el proyecto presentado por el centro. En cualquier caso, la imputación no podrá ser superior al 50% del presupuesto total del proyecto presentado, siempre que el presupuesto no supere el máximo de 3.000 euros y, en cualquier caso, no podrá superar los 1.500 euros.

4. También podrán imputarse como gastos la organización o participación del alumnado implicado en el proyecto en ferias, jornadas, concursos o encuentros de divulgación científica organizados por el propio centro o por otras entidades relacionados directamente con el proyecto STEAM presentado por el centro. La imputación por este concepto no podrá ser superior al 50% del presupuesto total del proyecto presentado, siempre que el presupuesto no supere el máximo de 3.000 euros, en cuyo caso la imputación por este concepto no podrá superar los 1.500 euros.

5. La organización de talleres de divulgación de buenas prácticas vinculadas con la Estrategia de Educación STEAM Euskadi, organizados por el propio centro también podrá imputarse como gasto. Por este concepto la imputación no podrá ser superior al 50% del presupuesto total del proyecto presentado, siempre que el presupuesto no supere el máximo de 3.000 euros, en cuyo caso la imputación por este concepto no podrá superar los 1.500 euros.

6. Podrá imputarse como gasto la impartición de actividades formativas para el profesorado, cuando estas actividades formativas resulten imprescindibles para el desarrollo del proyecto. Será obligatorio presentar copia del presupuesto de estas actividades formativas junto con el proyecto (impartidora, número



de horas y precio). En cualquier caso, el máximo imputable por este concepto es del 30% de la cantidad presupuestada para el desarrollo del proyecto presentado, siempre que el presupuesto no supere el máximo de 3.000 euros, en cuyo caso la imputación por este concepto no podrá superar los 900 euros. Se establece también un límite de 100€ por hora de impartición. En este apartado se podrán incluir tanto el coste de la actividad formativa (según presupuesto presentado por la entidad que la imparta) como las dietas por causa del desplazamiento, el alojamiento o la manutención de la persona ponente, cuando dicha persona sea ajena a la entidad formativa y siempre que esas sesiones formativas sean presenciales y se hayan justificado presentándolas como indispensables para el desarrollo del proyecto innovador. Con respecto a los gastos por desplazamientos, alojamiento o manutención de la persona ponente, se aplicarán los criterios económicos previstos en el Decreto 121/2006 de tercera modificación del Decreto sobre indemnizaciones por razón de servicio. En ningún caso se considerarán costes imputables a la actividad formativa los gastos en que incurra el profesorado participante en la actividad por razón de desplazamiento o manutención.

Artículo 5. Características del proyecto

1.- Cada centro presentará un único proyecto de innovación en STEAM, que puede abarcar distintos enfoques de cualquiera de sus cinco disciplinas de manera integrada, fomentando vocaciones y aspiraciones profesionales STEAM con perspectiva de género.

El proyecto vendrá definido por su contenido curricular y por las competencias que se van a trabajar, la metodología a utilizar, las etapas, los ciclos o cursos a los que va dirigido y los objetivos que se quieren lograr, especificando las medidas previstas para evaluar el grado alcanzado por el alumnado en el desarrollo de sus competencias.

También incluirá la planificación de materiales y recursos pedagógicos para su realización, una descripción del sistema y criterios de seguimiento y evaluación planteado para el proyecto, junto con los indicadores de logro y su temporalización (cronograma).

El proyecto también debe incluir un plan de coordinación y las medidas necesarias para su difusión tanto en el entorno escolar como en el social y el fomento de la participación de la comunidad educativa y de las familias (anexo I).

Las recomendaciones de la estrategia de educación STEAM impulsan también:

- La organización y/o participación en ferias, jornadas, concursos y/o encuentros de divulgación científica organizados por el propio centro o por otras entidades relacionados con las disciplinas STEAM,
- El establecimiento de mecanismos de colaboración con el tejido socioeconómico y entidades educativas, para el desarrollo de los proyectos (universidades, proyectos educativos online, programas europeos, centros de innovación, centros tecnológicos, empresas, etc.),
- Acciones específicas para incrementar la participación de las alumnas en actividades STEAM.

2.- Los proyectos de educación STEAM estarán basados en situaciones que supongan un reto o problema ligado a los diferentes ámbitos de la vida, personal, social, global, laboral, y deberán de tener en cuenta, en la medida de lo posible, los siguientes principios: la enseñanza integrada de las materias, el desarrollo de las



competencias ligadas a STEAM, el aprendizaje basado en la indagación/investigación, la perspectiva de género y la equidad, y el fomento de vocaciones y aspiraciones profesionales STEAM.

Por tanto, los proyectos en educación STEAM deberán promover la igualdad de género, incorporando la perspectiva de género en las aulas de diversas formas; a través del reparto igualitario de roles, la eliminación de estereotipos ligados a las profesiones relacionadas con las ciencias y a la ingeniería, y la creación de espacios que permitan el desarrollo igualitario de todas las personas.

El Departamento de Educación ha puesto a disposición de los centros escolares la página web STEAMGUNEA, que ofrece información interesante para el diseño de proyectos STEAM: <https://steamgune.euskadi.eus/es/inicio>.

3.- Los centros presentarán un único proyecto que deberá tener las siguientes características:

- Potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje de las materias STEAM de forma interdisciplinar y cuyo hilo conductor será la indagación/investigación científica y/o tecnológica. Estos proyectos podrán incluir talleres o competiciones en el centro, como actividades complementarias.
- Incluir en el proyecto dos o más de las materias STEAM desarrollando el currículo de las áreas o materias implicadas de forma integrada en su programación.
- Incluir actividades y acciones para fomentar las vocaciones científicas de las áreas STEAM en todo el alumnado, prestando especial atención a la perspectiva de género.
- Fomentar el desarrollo de las competencias STEAM.
- Fomentar la interrelación entre la ciencia, la sociedad y el desarrollo tecnológico, y el compromiso con la sostenibilidad.
- Impulsar proyectos que fomenten la conciencia sobre la ciencia como entidad cultural y medio para la mejora de la vida.
- Promover el uso de estrategias metodológicas activas, como las relacionadas con la resolución de problemas (PBL), el aprendizaje basado en proyectos (ABP), Design Thinking, Pensamiento computacional, la clase invertida, estrategias relacionadas con el movimiento Maker, DiY (Do it Yourself), etc., y siempre teniendo en cuenta el principio creativo, crítico, ético y responsable de la cultura digital.
- Recoger las acciones previstas de coordinación y organización del centro (horarios, espacios, etc.) para el desarrollo del proyecto.
- Medidas para la difusión del proyecto en el entorno escolar, comunidad educativa y/o entorno social, además de las previstas por la propia convocatoria (STEAM gune).
- Iniciativas para compartir buenas prácticas entre diferentes centros escolares.

4.- Los datos técnicos y presupuestarios del proyecto de innovación para la educación científica, tecnológica, matemática, artística y para el emprendimiento se cumplimentarán en la aplicación informática



puesta a disposición de los centros en el siguiente enlace:
<https://educacion.hezkuntza.net/group/deialdiak/steam-2026>.

Artículo 6.- Requisitos

Los centros deberán cumplir los siguientes requisitos:

- a) Presentar el proyecto para la educación STEAM (Science, Technology, Engineering, Art & Mathematics).
- b) Obtener la aprobación del Consejo Escolar del Centro para la realización del proyecto y recoger dicho acuerdo en el Plan Anual de Centro.
- c) Designar un coordinador o una coordinadora para el seguimiento del proyecto.
- d) Contar con el compromiso de participar en la formación planificada por el centro dentro del proyecto, del profesorado necesario para la realización del mismo.

Artículo 7.- Certificación

La Dirección de Aprendizaje e Innovación Educativa certificará de oficio 30 horas de formación al profesorado de los centros que desarrollen los proyectos de innovación seleccionados, siempre que el porcentaje de dedicación al proyecto de cada profesor o profesora alcance más del 80% del total de horas empleadas en cada centro. No obstante, en ningún caso se emitirá a un mismo profesor o profesora más de 90 horas de certificación por curso académico en concepto de proyectos de formación realizados en el centro al amparo de convocatorias de la Dirección de Aprendizaje e Innovación Educativa.

Artículo 8.- Apoyos al proyecto

El servicio de apoyo a la educación competente en esta área asesorará al coordinador o coordinadora del proyecto y al profesorado que participe en el mismo, y priorizará su admisión en la formación impartida por las asesoras y asesores del área sobre los ámbitos STEAM.

Artículo 9.- Presentación de solicitudes y plazo

1.- El plazo de presentación de solicitudes comenzará el día siguiente a la publicación en la página Web de Departamento de Educación (<https://www.euskadi.eus/informazioa/convocatorias-experiencias-proyectos-y-programas-educacion-cientifica/web01-a3htreba/es/>) de la presente Resolución.

2.- La solicitud se presentará de forma electrónica mediante instancia normalizada, debidamente cumplimentada en todos sus términos. El modelo de solicitud estará disponible en la siguiente sede electrónica <https://educacion.hezkuntza.net/group/deialdiak/steam-2026>

3.- Si las solicitudes no vinieran cumplimentadas en todos sus términos, se requerirá al centro solicitante para que, en un plazo de diez días naturales, subsane la falta o acompañe los documentos preceptivos, con indicación de que, si así no lo hiciera, se le tendrá por desistida de su petición.



4.- La presentación de las solicitudes supone la aceptación expresa y formal de las condiciones que definen esta convocatoria.

5.- El proyecto que se adjunta tendrá un máximo de 40 páginas, se utilizará Calibri 11 (en las tablas se podrá utilizar el tamaño 8) y el interlineado será de 1,5.

Artículo 10.- Órgano de gestión

Corresponderá a la Dirección de Aprendizaje e Innovación la gestión de las dotaciones económicas previstas en la presente convocatoria.

Artículo 11.- Comisión de valoración

Para el análisis y la evaluación de las solicitudes presentadas se constituirá una Comisión de valoración, con representación equilibrada de ambos sexos no inferior al 40%, y estará compuesta por:

Presidente: Técnica del Servicio de Aprendizaje permanente y perfeccionamiento del profesorado responsable del programa.

Vocales: Una técnica o técnico del Servicio de Aprendizaje permanente y perfeccionamiento del profesorado, será quien realice las tareas de secretaria.

Dos asesores o asesoras del servicio de apoyo a la educación competente del ámbito de la educación científica, la educación tecnológica o el emprendimiento.

Un asesor o asesora experto en educación para la sostenibilidad de los servicios de apoyo.

Artículo 12.- Selección de las solicitudes

1.- La selección de los proyectos se efectuará de acuerdo con el baremo establecido en el anexo II.

2.- Quedarán excluidos aquellos proyectos que no obtengan un total de 18 puntos en la suma de la baremación total.

3.- La comisión de valoración podrá solicitar informes sobre los proyectos presentados por los centros al servicio de apoyo a la educación correspondiente.

4.- La comisión de valoración elevará la correspondiente propuesta al Director de Aprendizaje e Innovación. Dicha propuesta incluirá la relación de proyectos de innovación para la educación científica y tecnológica o para el emprendimiento que se proponen para su aprobación, junto con la cuantía de la dotación propuesta para cada uno de ellos. Asimismo, se incluirá la relación de solicitudes excluidas, con indicación de los motivos.



Artículo 13.- Resolución y notificación

1.- El Director de Aprendizaje e Innovación, a propuesta de la Comisión de valoración, resolverá el procedimiento en un plazo máximo de seis meses. La resolución se notificará electrónicamente a los centros interesados e incluirá las solicitudes aceptadas con indicación de la correspondiente dotación concedida. Asimismo, se incluirá la relación de solicitudes excluidas, con indicación de los motivos.

2.- Se establece un plazo de diez días naturales, a partir del día siguiente al de la notificación, para que los centros interesados presenten reclamaciones contra dicha resolución, que serán resueltas por el Director de Aprendizaje e Innovación.

3.- Transcurrido el plazo de resolución del procedimiento sin que se hubiera notificado la resolución, los interesados e interesadas podrán entender desestimada su solicitud a los efectos del artículo 25 de la Ley 39/2015, de 1 de octubre, del Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas.

Artículo 14.- Compatibilidad de las dotaciones

La concesión de las presentes dotaciones económicas será compatible con otras dotaciones cuya finalidad sea la adquisición de material científico y/o tecnológico. No obstante, el importe de las dotaciones concedidas en concurrencia para financiar la misma acción en ningún caso podrá superar el coste total de la actuación realizada.

Artículo 15.- Plazo de ejecución y exposición de los proyectos

Los proyectos presentados deberán realizarse a lo largo del curso 2026-2027.

Artículo 16.- Abono de las dotaciones

El abono de las dotaciones se hará efectivo de forma fraccionada en dos pagos que se efectuarán según las siguientes previsiones:

- a) El primero, que ascenderá al 80 % del importe total concedido, se efectuará antes del 31 de diciembre del 2026 y siempre y cuando haya transcurrido el plazo de un mes desde la notificación de la resolución.
- b) El segundo, por el importe restante, se efectuará al finalizar el curso, tras el examen de la documentación justificativa que se presente y la valoración positiva de la memoria del proyecto.

Artículo 17.- Obligaciones de los centros beneficiarios

Los centros que resulten beneficiarios al amparo de la presente convocatoria deberán cumplir las siguientes obligaciones:

- a) Aceptar la dotación concedida. En este sentido, si en el plazo de cinco días, a contar desde el siguiente a la notificación de la resolución de la convocatoria, los centros beneficiarios no renuncian expresamente y por escrito a la misma, se entenderá que ésta queda aceptada.



HEZKUNTZA SAILA

Hezkuntza Politiketako Sailburuordetza
Ikaskuntza eta Berrikuntza Zuzendaritza

DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN

Viceconsejería de Políticas Educativas
Dirección de Aprendizaje e Innovación

- b) Comunicar a la Dirección de Aprendizaje e Innovación la modificación de cualquier circunstancia que se hubiese producido para la concesión de la dotación.
- c) Incorporar el proyecto al Plan Anual del Centro.
- d) Utilizar la dotación para realizar el proyecto de innovación para la educación científica, tecnológica o para el emprendimiento y las acciones formativas que en él se recojan.
- e) Facilitar la coordinación del profesorado facilitando la coincidencia de horarios de las distintas materias implicadas.
- f) Colaborar con los servicios de apoyo a la educación en esta área, la Inspección educativa y la Dirección de Aprendizaje e Innovación, en las tareas de formación, asesoramiento, evaluación, seguimiento y gestión vinculadas al proyecto.
- g) Colaborar con la Dirección de Aprendizaje e Innovación y las universidades, aceptando alumnado en prácticas del Grado de Educación Infantil y Grado de Educación Primaria, así como del Máster Universitario en Formación del Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanzas de Idiomas, a fin de facilitar al futuro profesorado su integración en prácticas educativas reales de centros innovadores.
- h) Facilitar a la Oficina de Control Económico y al Tribunal Vasco de Cuentas públicas la información que les sea requerida en el ejercicio de sus funciones respecto de las dotaciones recibidas con cargo a esta convocatoria.
- i) Presentar la documentación justificativa de ejecución del proyecto en el plazo y la forma establecidos en el siguiente artículo.
- j) El centro se compromete a poner a disposición de los servicios de apoyo a la educación competentes en esta área la experiencia STEAM realizada al amparo de esta convocatoria para ser compartida en STEAMGUNE.

Artículo 18.- Justificación de las ayudas

1.- A través de la aplicación informática <https://educacion.hezkuntza.net/group/deialdiak> el centro beneficiario presentará una memoria, antes del 15 de junio de 2027, sobre el desarrollo y evaluación del proyecto de innovación para la educación científica, tecnológica o para el emprendimiento que haya realizado. La memoria deberá incluir la relación de acciones realizadas, su desarrollo, el grado de consecución de los objetivos propuestos y el coste siempre que sea imputable a la acción aprobada (Anexo III).

Además de lo anterior, compartirán con el Departamento de Educación las unidades didácticas desarrolladas durante el proyecto y materiales directamente relacionados con el desarrollo STEAM. Una vez supervisado todo el material aportado, se incluirá en la plataforma para que los demás centros públicos puedan acceder al mismo, sacando mayor rendimiento a los proyectos realizados y logrando sinergias para la mejora del desarrollo STEAM.

2.- El centro educativo guardará las facturas, los recibos y cualquier otro justificante del gasto realizado, por si la administración le requiriera dicha documentación.



3.- Si los gastos justificados imputables al proyecto no alcanzan la cuantía de la dotación concedida, se dictará resolución por la que se procederá a la minoración de la dotación, y se instará al centro beneficiario a devolver la cuantía concedida en exceso.

Artículo 19.- Incumplimientos

1. La constatación de cualquier supuesto de incumplimiento de las condiciones que motivaron la concesión de la dotación económica dará lugar a la obligación de reintegrar a la Tesorería General del País Vasco las cantidades percibidas.

2. Procederá la devolución cuando concurren alguna de las siguientes circunstancias:

- a) Que la Dirección de Aprendizaje e Innovación tenga constancia de que los proyectos objeto de la dotación no se han realizado o no alcanzan mínimamente el grado de realización previsto en su diseño.
- b) Que los beneficiarios incumplan las obligaciones recogidas en el artículo 17 de la presente convocatoria, o cualquier otra de las obligaciones que corresponden a los beneficiarios de ayudas con cargo a los presupuestos de la CAPV.
- c) Que el centro no justifique la aplicación de la ayuda a los fines determinados para los que se concedió.

3. Para proceder al reintegro se seguirá el procedimiento establecido al efecto en el Decreto 698/91, de 17 de diciembre, por el que se regula el régimen general de garantías y reintegros de las subvenciones con cargo a los Presupuestos Generales de la Comunidad Autónoma de Euskadi, y se establecen los requisitos, régimen y obligaciones de las Entidades Colaboradoras que participen en su gestión, sin perjuicio de las demás acciones que procedan. Las citadas cantidades tendrán la consideración de ingresos públicos a todos los efectos legales.

Artículo 20.- Datos de carácter personal.

Los datos de carácter personal que consten en las solicitudes y documentación presentada en los procedimientos a los que se refiere esta Resolución serán tratados por la Dirección de Aprendizaje e Innovación, en su carácter de "responsable" de tratamiento de los datos. La finalidad de dicho tratamiento de datos personales será la gestión y resolución de la presente convocatoria. Una finalidad basada en el interés público de las mismas y en la solicitud de participación en ellas.

Las personas interesadas podrán ejercitar los derechos de acceso, rectificación, supresión y portabilidad de sus datos, así como la limitación u oposición a su tratamiento, enviando comunicación escrita en este sentido a la Dirección de Aprendizaje e Innovación (calle Donostia-San Sebastián, 1 – 01010 VITORIA-GASTEIZ).

Asimismo, las personas concurrentes a esta convocatoria autorizan a la Dirección de Aprendizaje e Innovación a comprobar en otros organismos públicos la veracidad de los documentos presentados.



HEZKUNTZA SAILA

*Hezkuntza Politiketako Sailburuordetza
Ikaskuntza eta Berrikuntza Zuzendaritza*

DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN

*Viceconsejería de Políticas Educativas
Dirección de Aprendizaje e Innovación*

DISPOSICIÓN FINAL

En todo lo no previsto en materia de procedimiento por la presente Resolución, será de aplicación la Ley 39/2015 en materia de procedimiento administrativo común del sector público.

Vitoria-Gasteiz, en la fecha de la firma

Viceconsejera de Políticas Educativas

LUCIA TORREALDAY BERRUECO



ANEXO I

FICHA DESCRIPTIVA DEL PROYECTO DE EDUCACIÓN CIENTÍFICA Y TECNOLÓGICA, Y EN EMPRENDIMIENTO

Código Centro: _____ Nombre del Centro: _____ Territorio: _____

Título del proyecto: _____

Nombre y apellidos del coordinador o de la coordinadora: _____

Correo electrónico de contacto con la persona coordinadora: _____

1. CARACTERÍSTICAS DEL PROYECTO

El proyecto incluirá los siguientes puntos:

- Pertinencia del proyecto (justificar a qué problema se trata de responder, tipo de impacto, innovación, originalidad).
- Descripción del proyecto y objetivos del mismo. Contribución a los objetivos de desarrollo sostenible.
- La estrategia a utilizar y el tratamiento interdisciplinar del proyecto STEAM.
- Concreción de las etapas, ciclos o cursos en los que se desarrollará el proyecto.
- Justificación curricular del proyecto STEAM.
- Planificación y justificación de materiales y recursos pedagógicos a utilizar. (Tener en cuenta criterios de sostenibilidad en la gestión de estos materiales y en el desarrollo de actividades pedagógicas).
- Descripción del sistema y criterios de seguimiento y evaluación del propio proyecto, junto con los indicadores de logro, y su temporalización (cronograma).
- Descripción de las actividades y acciones adoptadas para promocionar las vocaciones científicas de las áreas STEAM en todos los alumnos y alumnas y, en especial, en las niñas.
- Definir las acciones de coordinación y organización que prevé el centro para el desarrollo del proyecto. Justificación de las razones para la designación del coordinador/a del proyecto (formación, experiencia, conocimiento del centro y méritos relacionados con las competencias STEAM).
- Medidas para la difusión del proyecto tanto en el entorno escolar como en el social y el fomento de la participación activa de la comunidad educativa y de las familias.

2. PRESUPUESTO DEL PROYECTO

Concepto	Justificación del gasto en relación con las actividades previstas en el proyecto	Total (€)
TOTAL		

3. PARTICIPACIÓN

Profesorado implicado		Alumnado implicado				
nº profesores	nº profesoras	Etapas	Nivel	nº grupos	nº alumnas	nº alumnos



HEZKUNTZA SAILA

Hezkuntza Politiketako Sailburuordetza
Ikaskuntza eta Berrikuntza Zuzendaritza

DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN

Viceconsejería de Políticas Educativas
Dirección de Aprendizaje e Innovación

--	--	--	--	--	--	--

4. PARTICIPACIÓN en la ESTRATEGIA STEAM EUSKADI impulsada por el Departamento de Educación

A título informativo, añadimos estas dos preguntas, con el fin de socializar la Estrategia STEAM Euskadi y conocer el interés de participación tanto en los Premios STEAM Sariak y en el Programa STEAM Sarea. Con dicha información se planificará una comunicación y acompañamiento.

La Estrategia STEAM Euskadi del Departamento de Educación tiene como objetivos impulsar la educación y formación científico-técnica en todas las etapas educativas, implicando para ello a los agentes socioeconómicos, con el fin de inspirar vocaciones y aspiraciones profesionales en el ámbito STEM, con especial atención a las alumnas.		
	Sí	No
El centro manifiesta su interés en obtener mayor información sobre la red STEAM Sare .		
El centro manifiesta su interés en participar en STEAM EUSKADI Sariak o en obtener más información al respecto (Se le remitirá información sobre los plazos de solicitud)		



ANEXO II

BAREMO PARA VALORAR LAS SOLICITUDES (puntuación mínima a alcanzar: 18 puntos)

	2 puntos como máximo en este apartado			
1. Pertinencia del proyecto (justificar a qué problema se trata de responder, tipo de impacto).	2 p Menciona los problemas a los que quiere dar respuesta con argumentación muy adecuada y clara (2 puntos).	Menciona los problemas a los que quiere dar respuesta pero la argumentación no es tan adecuada y clara (1 punto).	Menciona los problemas a los que quiere dar respuesta pero con muy poca precisión (0,5 puntos).	No menciona los problemas a los que quiere dar respuesta (0 puntos).
	2 puntos como máximo en este apartado			
2. Descripción del proyecto y objetivos del mismo. Contribución a los Objetivos de Desarrollo Sostenible.	2 p Se ve claramente en qué consiste el proyecto y los objetivos son concretos y claros (2 puntos).	Se ve en qué consiste el proyecto, pero los objetivos son menos concretos y claros (1 punto).	No se aprecia claramente en qué consiste el proyecto y los objetivos no son concretos y claros (0,5 puntos).	No se menciona ninguna descripción del proyecto ni objetivos del mismo (0 puntos).
3. La estrategia a utilizar y el tratamiento interdisciplinar del proyecto STEAM.	5 puntos como máximo en este apartado			
3.1 Tratamiento interdisciplinar de las áreas/materias STEAM implicadas en el proyecto.	2 p Se aprecia un ámbito común, más allá de las distintas disciplinas (2 puntos).	Interdisciplinar, integrando conocimientos y métodos de diferentes disciplinas (1 punto).	Se trabajan en común distintas disciplinas pero desde cada disciplina, sin integración (0,5 puntos).	Cada disciplina hace una cosa, no hay nada en común (0 puntos).
3.2 Planteamiento metodológico basado en el método científico, el proceso tecnológico y/o cualquier estrategia metodológica activa.	3 p Contiene una metodología muy precisa y clara (3 puntos).	La metodología es poco precisa y clara (2 puntos).	La metodología solo se menciona pero no se desarrolla (1 punto).	No menciona investigación científica u otras estrategias metodológicas (0 puntos).
	2 puntos como máximo en este apartado			
4. Concreción de las etapas, ciclos o cursos en los que se desarrollará el proyecto.	2 p El proyecto responde a una estrategia STEAM coherente adaptada a todos los niveles de la etapa (2 puntos).	El proyecto responde a una estrategia STEAM coherente adaptada a un único ciclo (1 punto).	El proyecto no responde claramente a una estrategia STEAM coherente del centro (0,5 puntos).	El proyecto se plantea sin estrategia STEAM de centro (0 puntos).
5. Justificación curricular del proyecto STEAM.	8 puntos como máximo en este apartado			



HEZKUNTZA SAILA

Hezkuntza Politiketako Sailburuordetza
Ikaskuntza eta Berrikuntza Zuzendaritza

DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN

Viceconsejería de Políticas Educativas
Dirección de Aprendizaje e Innovación

5.1 Relación entre las competencias específicas que se van a desarrollar en los proyectos y los descriptores STEM.	3 p	Concreta muy bien qué competencias específicas van a trabajar y con qué descriptores STEM tienen relación. (3 puntos) .	Especifica qué competencias específicas van a trabajar, pero no las relacionan con los descriptores STEM (2 puntos) .	Más allá de copiar las competencias que recoge el Decreto, no añade ninguna concreción ni explicación (1 punto) .	No menciona las competencias (0 puntos) .
5.2 Nivel de desarrollo de los conocimientos básicos del currículo de las áreas/materias del proyecto	2 p	Los contenidos están totalmente relacionados con el currículo y, además, están muy bien desarrollados (2 puntos) .	Todos los contenidos desarrollados tienen una relación plena con el currículo correspondiente pero falta desarrollo (1 punto) .	Los contenidos solo tienen una relación parcial con el currículo (0,5 puntos) .	Los contenidos no tienen relación con lo que corresponde a esa etapa o curso (0 puntos) .
5.3 Elaboración de criterios de evaluación relacionados con el pensamiento computacional.	1 p	Se trabajan tres criterios de evaluación relacionados con el pensamiento computacional (1 punto) .	Se trabajan dos criterios de evaluación relacionados con el pensamiento computacional (0,5 puntos) .	Se trabaja un criterio de evaluación relacionado con el pensamiento computacional (0,2 puntos) .	No se trabajan criterios de evaluación relacionados con el pensamiento computacional (0 puntos) .
5.4 Instrumentos y herramientas previstos para evaluar el nivel alcanzado por el alumnado en el desarrollo de las competencias.	2 p	Los instrumentos y herramientas de evaluación son muy precisos y claros (2 puntos) .	Los instrumentos y herramientas de evaluación no son muy precisos y claros (1 punto) .	Los instrumentos y herramientas de evaluación no se desarrollan, sólo se mencionan (0,5 puntos) .	No se mencionan instrumentos o herramientas de evaluación (0 puntos) .
6. Planificación y justificación de materiales y recursos pedagógicos a utilizar. (Tener en cuenta criterios de sostenibilidad en la gestión de estos materiales y en el desarrollo de actividades pedagógicas).	5 puntos como máximo en este apartado				
6.1 Planificación de los materiales y recursos pedagógicos a utilizar.	2 p	Define muy bien los recursos y su necesidad y uso para llevar a cabo el proyecto están claros (2 puntos) .	Concreta los recursos pero su necesidad o uso para llevar a cabo el proyecto se explica por encima (1 punto) .	Menciona por encima los recursos y su necesidad y uso en relación con el proyecto se explican con poca concreción (0,5 puntos) .	No menciona recursos o se mencionan muy por encima pero sobre su necesidad y uso no se explica nada (0 puntos) .



HEZKUNTZA SAILA

Hezkuntza Politiketako Sailburuordetza
Ikaskuntza eta Berrikuntza Zuzendaritza

DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN

Viceconsejería de Políticas Educativas
Dirección de Aprendizaje e Innovación

6.2 Tener en cuenta criterios de sostenibilidad en los materiales a utilizar y su gestión y en el desarrollo actividades pedagógicas.	2 p	El material utilizado y las actividades pedagógicas que se proponen tienen en cuenta criterios de sostenibilidad y las explicaciones que se dan al respecto son precisas y claras (2 puntos) .	El material utilizado y las actividades pedagógicas que se proponen tienen en cuenta algunos criterios de sostenibilidad y se ofrece alguna explicación al respecto (1 punto) .	En general, el material utilizado o las actividades pedagógicas que se proponen tienen poco en cuenta el criterio de sostenibilidad. (0,5 puntos) .	El material utilizado y las actividades pedagógicas propuestas no tienen en cuenta criterios de sostenibilidad (0 puntos) .
6.3. Coherencia del presupuesto solicitado con las actividades propuestas.	1 p	Determinación de todos los recursos y el destino previo de los mismos (1 punto) .	Se especifican los recursos, pero no se indica en qué se van a utilizar (0,5 puntos) .	Se mencionan los recursos en general, sin especificación (0,2 puntos) .	En el presupuesto sólo se menciona la cantidad total (0 puntos) .
2 puntos como máximo en este apartado					
7. Descripción del sistema y criterios de seguimiento y evaluación del propio proyecto, junto con los indicadores de logro, y su temporalización (cronograma).	2 p	Se ha determinado el calendario o plazo de ejecución de todas las acciones, previendo un sistema de seguimiento y evaluación de los resultados obtenidos (2 puntos) .	Se ha determinado el calendario o plazo para la ejecución de todas las acciones, pero no hay sistema de seguimiento y evaluación (1 punto) .	Se ha determinado el calendario o plazo para la ejecución de algunas de las acciones, pero no hay sistema de seguimiento y evaluación (0,5 puntos) .	No se especifica un calendario o plazo para la ejecución de las acciones (0 puntos) .
2 puntos como máximo en este apartado					
8. Descripción de las actividades y acciones adoptadas para promocionar las vocaciones científicas de las áreas STEAM en todos los alumnos y alumnas, y en especial en las niñas.	2 p	Se concretan las iniciativas y se promueve la participación de agentes externos. Se trabaja especialmente la perspectiva de género (2 puntos) .	Se concretan iniciativas y se promueve la participación de agentes externos, pero no se trabaja especialmente la perspectiva de género (1 punto) .	Se presenta la perspectiva de género pero no se concretan iniciativas (0,5 puntos) .	No se tiene en cuenta la perspectiva de género (0 puntos) .



HEZKUNTZA SAILA

Hezkuntza Politiketako Sailburuordetza
Ikaskuntza eta Berrikuntza Zuzendaritza

DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN

Viceconsejería de Políticas Educativas
Dirección de Aprendizaje e Innovación

<p>9. Definir las acciones de coordinación y organización que prevé el centro para el desarrollo del proyecto. Justificación de las razones para la designación del coordinador/a del proyecto (formación, experiencia, conocimiento del centro y méritos relacionados con las competencias STEAM).</p>	<p>2 puntos como máximo en este apartado</p>				
<p>9.1. Explicar las vías de coordinación, organización y comunicación del centro.</p>	1 p	<p>Coordinación y organización detallada del proyecto. Se explican claramente los canales de comunicación (1 punto).</p>	<p>Se menciona la coordinación y organización del proyecto. No se explican los canales de comunicación (0,5 puntos).</p>	<p>Se menciona por encima la coordinación y organización del proyecto. No se explican los canales de comunicación (0,2 puntos).</p>	<p>No hay coordinación y organización del proyecto No se explican los canales de comunicación (0 puntos).</p>
<p>9.2 Profesorado y grupos implicados en el proyecto. Perfil del coordinador/a.</p>	1 p	<p>Más de un grupo y nivel implicados. Elevado número de niveles, grupos y alumnado. El perfil del coordinador/a es el de una persona con amplia experiencia en el centro y en proyectos (1 punto).</p>	<p>Un solo curso o pocos alumnos/as. El perfil del coordinador/a es el de una persona con amplia experiencia en el centro y en proyectos (0,5 puntos).</p>	<p>Pocos alumnos/as. Taller voluntario. La persona coordinadora no tiene mucha experiencia en la gestión de (0,2 puntos).</p>	<p>No menciona el profesorado o grupos implicados en el proyecto. La persona coordinadora no tiene experiencia en gestión de proyectos (0 puntos).</p>
<p>10. Medidas para la difusión del proyecto en el centro educativo y en la sociedad y para promover la participación activa de la comunidad educativa y de las familias.</p>	<p>5 puntos como máximo en este apartado</p>				
<p>10.1 Organización y/o participación en eventos organizados por el propio centro o por otras entidades relacionadas con las disciplinas STEAM (Estrategia STEAM Euskadi).</p>	1 p	<p>Actividades concretadas (1 punto).</p>	<p>Se mencionan las actividades pero sin describirlas (0,5 puntos).</p>	<p>Se menciona alguna actividad (0,2 puntos).</p>	<p>No hay actividades (0 puntos).</p>
<p>10.2 Colaboración con otras instituciones (universidades, proyectos educativos online, programas europeos, centros de innovación, centros tecnológicos, empresas, Estrategia STEAM Euskadi, etc.).</p>	1 p	<p>Actividades concretadas (1 punto).</p>	<p>Se mencionan las actividades pero sin describirlas (0,5 puntos).</p>	<p>Se menciona alguna actividad (0,2 puntos).</p>	<p>No hay actividades (0 puntos).</p>



HEZKUNTZA SAILA

Hezkuntza Politiketako Sailburuordetza
Ikaskuntza eta Berrikuntza Zuzendaritza

DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN

Viceconsejería de Políticas Educativas
Dirección de Aprendizaje e Innovación

<p>10.3 Medidas para difundir el proyecto y fomentar la participación activa de la comunidad educativa y de las familias.</p>	<p>2 p</p> <p>Los canales de difusión del proyecto a toda la comunidad educativa son concretos y claros. Al mismo tiempo, las vías de difusión del proyecto más allá del centro escolar (en el pueblo, para otros centros, en ferias científicas, foros, medios de comunicación externos al centro escolar) se indican claramente (2 puntos).</p>	<p>Los canales de difusión del proyecto a la comunidad educativa son concretos y claros, pero sólo se realiza a nivel de centro (1 punto).</p>	<p>El proyecto tiene una difusión limitada en la comunidad educativa (0,5 puntos).</p>	<p>No se menciona la difusión del proyecto (0 puntos).</p>
<p>10.4 Innovación, originalidad y valor añadido para la sociedad del proyecto STEAM.</p>	<p>1 p</p> <p>El proyecto ofrece ideas y aplicaciones totalmente nuevas y originales, con potencial de transformación. Tiene un valor añadido para la sociedad (1 punto).</p>	<p>El proyecto ofrece nuevas ideas mostrando avances. Tiene un valor añadido para la sociedad (0,5 puntos).</p>	<p>El proyecto ofrece algunos elementos nuevos u originales, pero los cambios o particularidades no son destacables (0,2 puntos).</p>	<p>El proyecto apenas ofrece novedades u originalidad; es muy similar a otros trabajos ya existentes (0 puntos).</p>
<p>Puntos en total</p>	<p>35 puntos</p>			



HEZKUNTZA SAILA

Hezkuntza Politiketako Sailburuordetza
Ikaskuntza eta Berrikuntza Zuzendaritza

DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN

Viceconsejería de Políticas Educativas
Dirección de Aprendizaje e Innovación

SEGUIMIENTO DE PROYECTOS - STEAM

MEMORIA - VALORACIÓN DEL CENTRO

DATOS DEL CENTRO

Nombre del centro docente								
Código del centro				Localidad:				
Modelo/s		<input type="checkbox"/> A	<input type="checkbox"/> B	<input type="checkbox"/> D	<input type="checkbox"/> H			
Niveles		<input type="checkbox"/> INF.	<input type="checkbox"/> PRIM.	<input type="checkbox"/> SEC.	<input type="checkbox"/> BACH.			
Profesorado total del centro				Nº de aulas	Alumnado total del centro			
Mujeres	Hombres	Otros	Total		Mujeres	Hombres	Otros	Total
			0					0

ASPECTOS GENERALES DEL PROGRAMA

Título:								
Etapas educativas a las que está dirigido		<input type="checkbox"/> INF.	<input type="checkbox"/> PRIM.	<input type="checkbox"/> SEC.	<input type="checkbox"/> BACH.			
Aulas con alumnado participante					Profesorado que forma parte del Proyecto			
INF	PRIM	SEC	BACH	Total	Mujeres	Hombres	Otros	Total
				0				0
¿Se han organizado reuniones de coordinación en el centro para el desarrollo del proyecto?					<input type="checkbox"/>	Frecuencia		<input type="checkbox"/>

DESARROLLO DEL PROYECTO

Uso de la asignación económica recibida (cantidad €)				
Formación	Materiales	Desplazamientos	Otros	Total
				0,00 €

Número de horas para el desarrollo y ejecución del proyecto

FORMACIÓN REALIZADA

Número de actividades formativas desarrolladas

1	Título						
Impartidores		Duración (h)		Impartición en:			
		Coste:					
Valoración de la formación				Profesorado (número) que forma parte del Proyecto.			
				Mujeres	Hombres	Otros	Total
							0

**HEZKUNTZA SAILA**

Hezkuntza Politiketako Sailburuordetza
Ikaskuntza eta Berrikuntza Zuzendaritza

DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN

Viceconsejería de Políticas Educativas
Dirección de Aprendizaje e Innovación

VALORACIÓN DEL PROYECTO

Grado de cumplimiento de los objetivos y/o acciones del proyecto

Aspectos destacables del proyecto

Describe qué implicación ha tenido el proyecto en la Comunidad Educativa

Si ha elaborado algún tipo de documentación, añade una pequeña descripción de la misma

¿Se han compartido la práctica llevada a cabo con el claustro al final de curso?

¿Qué continuidad tendrá este proyecto el año siguiente?