



## Convocatoria Proyectos STEAM 2019. Listado provisional centros seleccionados



CENTRO EDUCATIVO	CIF	TÍTULO DEL PROYECTO	A1	A2	A3	B1	B2	B3	B4	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8	C9	C10	C11	C12	C13	C14	C15	TOTAL
CP CONDADO DE NOREÑA	Q3368033A	Iniciación a la programación en primaria con micro:bit	0	5	5	6	0	0	0	2	2	5	4	1	10	10	10	6	3	2	1	3	2	2	79
CP FRANCISCO FERNÁNDEZ GONZÁLEZ	Q3368017D	votACCIONES	0	5	0	6	3	0	0	2	2	5	4	1	10	10	6	6	5	3	5	3	1	2	79
IES ROSARIO ACUÑA	Q3368294I	Los autómatas: Del pasado al futuro	0	5	5	6	0	0	3	1	2	5	0	2	10	10	10	5	5	3	1	3	1	2	79
IES PEÑAMAYOR	S3300052B	Estudio de la calidad del aire en el entorno de Nava	0	0	5	6	3	0	3	2	2	5	2	2	10	10	10	6	3	3	1	2	2	2	79
CP TREMAÑES	Q3368137J	Tremañes, Operación Geo-Robot	0	0	5	6	0	0	0	2	2	5	4	4	10	10	10	6	5	3	1	2	2	2	79
CP BELMONTE DE MIRANDA	Q3368335J	Con conciencia histórica	0	5	5	0	0	3	0	1	2	5	4	2	10	10	10	6	5	3	1	3	2	2	79
CRA RÍA DEL EO	Q3368395D	Los robots van a la escuela rural	5	5	5	6	0	3	0	2	2	5	4	0	10	7	10	3	1	3	3	1	1	1	77
CP FEDERICO GARCÍA LORCA	Q3368255J	Proyecto Hamilton, "un pequeño paso para el Lorca"	0	5	0	6	0	0	0	2	2	5	4	4	10	7	10	5	3	3	5	1	2	2	76
CEE SAN CRISTÓBAL	Q3368303H	Utilizando la realidad virtual como herramienta y el patrimonio cultural como contenido de trabajo	0	5	5	6	0	3	0	1	2	5	2	4	7	7	10	6	3	3	1	3	1	2	76
IES DE CANDÁS	Q3368243F	Candasat	0	0	5	6	3	0	0	2	2	3	1	4	7	10	10	5	3	3	5	3	1	2	75
CP POETA JUAN OCHOA	Q3368227I	Ampliando espacios de aprendizaje TIC	0	5	5	6	0	0	0	1	2	5	4	4	7	10	6	5	5	3	1	3	2	1	75
CP SAN PEDRO DE LOS ARCOS	S3300002G	Misión Steam	0	5	0	6	0	3	3	2	2	5	4	4	10	7	6	3	3	2	3	3	1	2	74
CP APOLINAR GARCÍA HEVIA	Q3368269A	Competencia STEAM en el Apolinar	0	5	0	6	0	0	0	2	2	5	4	2	10	10	10	6	3	1	3	2	1	2	74
CP XENTIQUEUNA	Q3368200F	Programando, diseñando y estudiando	0	5	5	6	3	0	0	2	2	5	4	0	7	10	10	3	3	1	1	3	2	1	73
IES ROCES	Q3368272E	Crea con ciencia	0	5	0	6	0	3	0	2	2	5	4	1	10	10	6	3	5	2	3	3	2	1	73
CRA EUGENIA ASTUR-LA ESPINA	Q3368434A	La Maleta Robótica	5	5	5	0	0	0	0	2	2	5	4	2	10	10	10	3	3	1	1	3	1	1	73
CRA CASTRILLÓN	Q3368416H	Retratos: Viajes en el tiempo	5	5	0	6	0	3	0	2	2	5	2	2	10	10	6	2	3	3	1	3	1	2	73
CP ENRIQUE ALONSO	Q3368215D	Proyecto Gamer	0	5	5	6	0	3	0	1	2	5	2	2	10	10	10	3	1	3	1	2	0	1	72
CP SAN CUCAO	Q3368390E	Somos de ciencias	0	5	0	6	0	0	0	2	2	5	4	1	10	10	10	6	3	2	1	2	1	2	72
CP MIGUEL DE CERVANTES	Q8355007I	STEAM BY ME	0	5	5	0	0	3	3	1	2	5	4	0	10	7	10	3	1	2	5	3	1	2	72
CP LUGO DE LLANERA	Q3368099B	Robolucus	0	5	0	6	0	0	3	1	2	5	1	1	10	10	10	3	3	2	3	3	1	2	71
CRA VILLAYÓN	Q3368131C	Robots Matemáticos	5	5	5	6	0	0	0	2	2	5	0	0	7	7	10	5	3	2	1	3	1	2	71
CP RIOTURBIO	Q3368262F	SpecialTEAM RIOTURBIO. Un proyecto en equipo	0	0	5	6	0	0	0	2	2	5	1	0	10	10	10	6	3	3	3	2	1	2	71
CP JULIÁN GÓMEZ ELISBURU	Q3368267E	MaquinArte	0	5	0	6	3	0	0	2	2	1	1	1	10	10	10	6	3	3	1	3	1	2	70
CP MAESTRA HUMBELINA ALONSO	Q3368322H	Humbelina's Team	0	5	0	6	0	0	0	2	2	5	4	2	10	7	10	2	5	3	1	2	1	2	69
IES GALILEO GALILEI	Q3368358B	Feria de la Ciencia	0	0	0	0	3	0	3	2	2	5	4	4	10	10	10	2	1	1	5	3	2	1	68
CRA ALTO NALÓN	S3300060E	Aprender Creando	5	5	5	6	0	3	0	2	2	5	0	0	7	7	10	3	3	1	1	1	0	2	68
CP VILLAGRE	Q3368210E	Villarobot: Un proyecto para aprender jugando	0	5	5	6	0	0	0	2	2	5	0	0	10	7	10	5	3	1	1	1	1	2	66
CP LLARANES	Q3368383J	Competencias STEAM como motor de aprendizaje	0	5	5	0	3	0	3	1	2	5	2	2	10	7	10	3	1	3	1	1	0	2	66
CP LA CORREDORIA	Q3368019J	Tecnolacorree STEAM	0	5	0	6	3	0	3	1	2	1	1	0	10	7	10	3	3	3	3	3	1	1	66

### Convocatoria Proyectos STEAM 2019. Listado provisional centros seleccionados



CENTRO EDUCATIVO	CIF	TÍTULO DEL PROYECTO	A1	A2	A3	B1	B2	B3	B4	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8	C9	C10	C11	C12	C13	C14	C15	TOTAL
CRA VIELLA	Q3368393I	E-sCRAtch-eando	5	5	0	6	0	0	3	2	2	5	1	0	10	7	6	2	3	2	1	2	1	2	65
CP XOVE	Q3368174C	De lleno en las STEM.Ensamblaje, mecanismos y programación de robots	0	5	5	6	0	3	0	1	2	5	1	1	7	7	6	3	5	3	1	2	1	1	65
CP ANTÓN DE MARI-REGUERA	Q3368244D	Vídeo, imagen y sonido; pensamiento computacional basado en el juego	0	0	0	6	3	0	0	2	2	1	1	1	10	10	10	3	3	2	5	2	1	2	64
CP HERMANOS ARREGUI	Q3368117B	Robótica Educativa y TICS para fomentar la autonomía del aprendizaje escolar	0	5	0	6	0	0	0	1	2	5	4	2	7	7	10	5	1	2	3	3	0	1	64
CRA LA COROÑA	Q3368362D	Pensamiento científico en el CRA	5	0	0	6	0	3	0	1	2	5	4	1	10	10	10	2	0	1	1	1	0	1	63
CP MALIAYO	Q3368141B	Maliayinos en acción: La manzana y la sidra	0	5	0	6	0	3	3	1	2	5	4	0	7	10	6	3	3	1	1	1	0	1	62
CP ATALÍA	Q3368232I	Aula del futuro Atalía	0	0	0	6	3	0	0	1	2	5	2	1	10	10	10	3	1	3	1	1	1	2	62
CP GERMÁN FDEZ RAMOS	Q3368263D	Gersteamizando	0	5	0	6	0	0	0	1	2	5	1	1	7	10	10	3	3	2	3	1	1	1	62
CP RECONQUISTA	Q3368042B	Jóvenes STEAM, profesionales del mañana	0	5	0	6	0	0	0	2	2	5	1	2	10	7	6	3	3	1	5	2	1	1	62
CP LOS CAMPOS (CORVERA)	Q3368156J	Vamos a introducir las STEAM con Robots en el cole	0	5	5	6	0	3	0	1	2	5	1	2	7	10	6	2	1	1	1	2	1	1	62
CRA MAESTRO J.ANTONIO ROBLES	S3300063I	La escuela del pasado, del presente y del futuro.La escuela pública siempre innovando	5	5	0	0	3	0	0	2	2	5	4	2	7	7	10	2	3	1	1	1	0	1	61
IES LA MAGDALENA	Q3368059F	Enseñanza de la Física y la Química. Estrategias STEAM	0	5	0	6	0	3	0	1	2	5	1	1	10	7	6	6	1	1	1	3	0	2	61
CP BAUDILIO ARCE	Q3368219F	Empoderando al alumnado con las STEAM	0	0	0	6	0	0	0	2	2	5	4	0	10	7	10	3	3	2	3	2	1	1	61
IES BERNALDO DE QUIRÓS	Q3368149E	Saliendo del Bucle	0	0	0	6	3	0	3	2	2	1	1	1	10	7	10	3	3	3	1	3	1	1	61
CP SANTA BÁRBARA (SIERO)	S3300044I	De la Robótica a la Radio	0	5	0	6	0	3	0	1	2	1	1	0	10	7	10	3	3	3	1	3	1	1	61
CP JESÚS NEIRA	Q3300270J	Socializamos,Transformamos,Emprendemos y Aprendemos motivados	0	5	5	0	0	3	0	1	2	5	0	1	10	7	10	3	3	1	1	1	1	1	60
CP JOSÉ LUIS GCIÁ RDGUEZ	Q3368146A	Onda Fme	0	0	5	6	0	0	0	2	2	5	4	2	7	7	10	2	3	1	1	1	0	1	59
CP SEVERO OCHOA	Q3368440H	ConCienciaArte	0	0	0	6	0	0	3	2	2	1	1	1	10	7	10	3	3	3	1	3	1	2	59
CP LA FRESNEDA	S3300000A	Con ciencia incluida	0	0	0	6	0	0	0	2	2	5	4	1	7	10	10	2	1	3	1	2	1	2	59
CRA PINTOR ÁLVARO DELGADO	S3300061C	Construimos mecanismos y programamos robots mientras resolvemos retos	5	5	0	6	0	3	0	1	2	1	1	0	7	7	10	2	1	3	1	2	1	1	59
CP EL QUIRINAL	Q3368280H	Coeducación STEAM en la Semana Cul-tech	0	0	0	6	3	0	0	2	2	1	1	1	10	7	10	3	3	3	1	3	1	1	58
CP PRÍNCIPE DE ASTURIAS (TAPIA)	Q3368120F	Salta la Tapia: un proyecto de equidad también en tecnología	0	0	0	6	3	0	0	2	2	5	1	0	7	10	10	3	1	2	1	3	1	1	58
CP FOZANELDI	Q3368337F	Aprender a programar ¿por qué?	0	5	0	6	0	3	0	2	2	5	1	0	10	7	6	2	3	1	1	1	1	1	57
CP SANTA EULALIA DE MÉRIDA	Q3368132A	Preparados para trabajos que ni siquiera existen	0	5	0	6	3	0	0	1	2	5	4	0	7	7	6	2	3	1	1	1	1	1	56
CP LOS CAMPONES (EL BERRÓN)	S3300040G	Experiencias Tecnológicas: Vocación científica	0	0	5	0	3	0	0	2	2	5	1	0	7	10	10	3	1	1	1	1	1	2	55