

Descripción general del proyecto y las actividades

Nº Proyecto: 13

Título del Proyecto:

App Co-Educativa: “Igualdad en tus manos”.

Centro Educativo Solicitante:

C.E.I.P. “Sebastián Urbano Vázquez”.

Coordinador/a:

Elena González Nieto.

Temática a la que se acoge:

Steam: Proyectos relacionados con la tecnología, las ingenierías, las matemáticas, el arte, la robótica, la informática, la programación, la Inteligencia Artificial, el Diseño, etc.

🌟 **Objetivos y justificación:**

Objetivos:

- ✚ Mejorar la utilización de los Recursos Digitales en el Aula, para mejorar la adquisición de competencias y tener mayor éxito educativo.
- ✚ Desarrollar en el Aula, Competencias del Siglo XXI, basadas en el ámbito STEM (Ciencias, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas): flexibilidad, creatividad, pensamiento analítico, curiosidad, toma de decisiones, inteligencia emocional, trabajo en equipo, comunicación, resolución de conflictos, capacidad de escucha activa y autonomía.
- ✚ Potenciar el uso del Lenguaje Audiovisual, como una estrategia educativa, ética y divulgativa.
- ✚ Favorecer la creación de Recursos Didácticos que puedan ser extrapolables a otros Centros Docentes y que se conviertan en sostenibles en el tiempo.
- ✚ Optimizar los Recursos del Centro: Recursos Personales (unificando en un solo Proyecto, el presente, las actuaciones de los diferentes Programas y Proyectos que están en marcha en el Centro Educativo), Material Co-Educativo (Libro Digital, Escaleras Co-Educativas, Mapamundi Interactivo,...) y Radio Escolar.

Justificación:

Nuestro entorno presenta un alto índice de desempleo y un nivel sociocultural medio-bajo, en el que se identifican familias monoparentales jóvenes que, en muchos casos, no tienen ni los niveles básicos de enseñanza.

La reflexión sobre actuaciones y medidas innovadoras de atención al Alumnado Vulnerable, con el fin de favorecer la inclusión y el éxito educativo, así como reducir el abandono escolar, nos lleva a plantear la creación de una App Co-Educativa: “Igualdad

en tus manos”, que unifique las actuaciones de todos los Planes y Programas realizados en el Centro Educativo y que fomente el uso de Herramientas Digitales en el Aula.

☀ Breve descripción del desarrollo metodológico:

Los Alumnos/as del Tercer Ciclo, acuden una vez por semana al Aula del Futuro de nuestro C.E.I.P. “Sebastián Urbano Vázquez”. Hemos partido de un nivel digital bajo, ya que los Alumnos/as carecían de las nociones básicas. No obstante, se ha propiciado la **Integración de la Tecnología** y el **Learning by Doing** (exploración, experimentación, equivocarse sin miedo,...), desde los inicios.

De esta manera, se ha ido trabajando a lo largo del Curso Escolar, los Contenidos que luego formarían parte de nuestro sitio web. El Alumnado ha usado la Aplicación **Libre Office Writer**, para realizar los trabajos sobre las Palabras por la Igualdad y ha usado la **Aplicación Tinkercad**, para el diseño de las letras que forman esas palabras y su posterior impresión en la Impresora 3D. También se ha usado el diseño para realizar el símbolo femenino y el símbolo masculino, que se ofrecerán como obsequio a los visitantes de nuestro stand. Para la realización de los Contenidos, el Alumnado ha trabajado por parejas; estas parejas, trabajarán juntas en la interacción con los visitantes en la 24ª Feria de las Ciencias.

La generación de Contenidos de la Página Web, ha sido por parte del Alumnado y por parte del Profesorado implicado, contando para ello, con la ayuda de las **Herramientas Google: Gemini, Gmail y Drive** y de la Aplicación **Audacity**.

Una vez generado el Contenido de la App Co-Educativa: “Igualdad en tus manos”, hemos trabajado el mismo, favoreciendo un **Enfoque Multidisciplinar** (todas las áreas) y la labor por Equipos: Exposiciones Orales. Igualmente, “hemos sacado fuera”, algunos Contenidos del sitio web: Juegos Manipulativos para interactuar con los visitantes. Todo ello nos ha permitido que la metodología se base en un **Trabajo Colaborativo-Cooperativo**, en la que cada uno y cada una, hace su parte.

En el aspecto divulgativo, hemos usado la **Radio Escolar: “Onda Urbanita”**, realizando Programas en las Efemérides más destacadas en materia de Igualdad: 25N y 8M. Igualmente, el Alumnado se está preparando para ejercer de Periodistas en la Feria de las Ciencias, trabajando previamente unas preguntas. Todo este trabajo, también formará parte del sitio web.

Por último, gracias a las Reseñas que los visitantes nos dejen en la App Co-Educativa: “Igualdad en tus manos” y a las Entrevistas que realice el Alumnado, podremos tener una **Evaluación Continua** que, tras la experiencia, nos valdrá para mejorar aspectos del sitio web, que seguirá vivo y que se profundizará el próximo Curso Escolar con el Alumnado que ahora está en 5º y que el próximo Curso Escolar estará en 6º.

Relación de actividades

∞ Actividad 1. “APP COEDUCATIVA: IGUALDAD EN TUS MANOS”.

✧ Interrogante que plantea.

¿TE ATREVES A DESCUBRIR QUÉ SE ESCONDE EN NUESTRA PÁGINA?

✧ Descripción de la actividad.

En nuestro stand, vamos a tener tablets y ordenadores para que el visitante pueda hacer uso de la App Co-Educativa: “Igualdad en tus manos”.

✧ Interacción con el visitante.

Los visitantes consultarán las diversas carpetas que constituyen el sitio web:

- ✚ Canciones para la Igualdad: Lista configurada por Maestros/as y Alumnos/as.
- ✚ Curiosidades sobre la Igualdad:
 - ¿Por qué se ha elegido el color violeta para hablar de igualdad?
 - ¿Con qué colores primarios conseguimos el color violeta?
 - Triada de colores.
- ✚ Datos Horripilantes en contra de la Igualdad: Recursos Matemáticos para usar en el Aula.
- ✚ Galería de Imágenes: se está documentando el proceso.
- ✚ Juegos entre Iguales:
 - Cuestionario sobre Anuradha Koirala.
 - Cuestionario sobre Arantxa Sánchez Vicario.
 - Cuestionario sobre Carolina Marín.
 - Código Hedy para descifrar un mensaje oculto (Edwing E.G. Kiesler).
 - Cada cuadro con su comentario (Frida Kahlo).
 - Taller de los Disparates (Gloria Fuertes).
 - Cada animal marino con su definición (Silvia Earle).
 - Cuestionario sobre Tawakkul Karman.
 - Ordena-Cuento (Wangari Maathai).
- ✚ Libro Digital: se podrá leer y consultar sus enlaces.
- ✚ La Huella Femenina:
 - En el Mundo: Mujeres nombradas anteriormente.
 - En Isla Cristina: Mujeres importantes en Isla Cristina.
- ✚ Mapamundi Interactivo: se podrá consultar información de las Mujeres representadas en el Planisferio, a través de sus correspondientes Códigos QR.
- ✚ Palabras para la Igualdad: en esta Carpeta, se podrán escuchar los audios y se podrán leer los trabajos realizados por el Alumnado. Igualmente, se podrá realizar el Crucigrama de las Palabras, que será interactivo.

- ✚ Recursos Audiovisuales: enlaces a los Programas de la Radio Escolar: “Onda Urbana”.
- ✚ Reseñas-Comentarios para la Igualdad: los visitantes podrán dejarnos comentarios sobre lo que les ha gustado y propuestas de mejora.
- ✚ Termómetro de Igualdad: si nuestros visitantes contestan al *CUESTIONARIO DE VALORACIÓN* correctamente, harán que el Termómetro suba. Estarán disponibles dos Cuestionarios, uno para los Alumnos/as y otro para las Familias.

✚ **Material necesario.**

Llevaremos 10-12 Ordenadores/Tablets, para que podamos tener varios visitantes al unísono, llevando su propio ritmo. Necesitaremos tomas de corriente eléctrica, para que los Recursos Digitales estén disponibles durante toda la Jornada y varias tomas de corriente. Igualmente, ya hemos pedido las mesas y las sillas, para poder estar sentados y disfrutar de la visita al sitio web.

✚ **Consideraciones especiales.**

Nuestros Alumnos/as se están instruyendo no sólo en su propio aprendizaje del sitio web, sino en el hecho de que ellos van a explicar su trabajo a los visitantes. La decoración del stand: Cartulinas sobre las Mujeres del Mundo, Infografía de la Página Web,... ayudarán a una mayor comprensión de los Contenidos de la App. Necesitamos acceso a internet. Para evitar problemas en este sentido, incorporaremos una DEMO en los ordenadores, por si falla el internet.

✚ **Duración.**

Cada visita a cada ordenador/tablet, durará entre 5 y 10 minutos.

∞ Actividad 2: “LOS JUEGOS DE NUESTRA PÁGINA WEB”

☼ Interrogante que plantea.

¿SERÁS CAPAZ DE RESOLVER JUEGOS DE NUESTRA WEB?

☼ Descripción de la actividad.

También vamos a tener en nuestro stand, algunos de los Juegos Manipulativos y Experimentales que hay en nuestra App Co-Educativa: “Igualdad en tus manos”.

☼ Interacción con el visitante.

- **Crucigrama de Palabras:** se ha realizado en una pizarra imantada y se ha usado la Impresora 3D para hacer las letras de cada palabra. Si el visitante ha consultado el Crucigrama de Palabras en el sitio web, va a ser capaz de completarlo en la pizarra imantada. Según la ocasión, tendremos colocadas algunas letras en el Crucigrama, para facilitar su resolución.
- **Código Hedy:** llevaremos un panel que representa un “Código Secreto”. Cada letra del abecedario, está representada de forma diferente. También dispondremos de las letras del abecedario. El visitante, consultando el Código y usando las letras, descifrá el “mensaje oculto”: “GRACIAS POR VISITARNOS”.
- **Color Violeta:** dispondremos del colorante azul y del colorante rosa, así como de distintos recipientes y agua, para la mezcla. Los visitantes podrán comprobar que mezclando el azul (color asociado históricamente a niños) y el rosa (color asociado históricamente a niñas), se consigue el color violeta, que es el color que nos une como seres humanos.

☼ Material necesario.

Llevaremos la pizarra imantada en la que estará el Crucigrama de Palabras y todo lo necesario para su ejecución: las letras impresas, las instrucciones,... Igualmente, llevaremos un Panel con el Código Hedy y las letras del abecedario, de manera que se pueda descifrar el mensaje secreto. Para mezclar los colores, llevaremos los colorantes, los recipientes y las bandejas, así como botellas de agua que se puedan volver a llenar en caso necesario, durante la Jornada.

☼ Consideraciones especiales.

Los Juegos están también disponibles en nuestra Página Web de manera interactiva. Corresponden a las Palabras para la Igualdad que se pretende fomentar y a la Vida de las Mujeres trabajadas. Se mencionan los tres disponibles hasta el momento.

☼ Duración.

Para la realización de los tres juegos expuestos, se estima un tiempo aproximado entre 5 y 10 minutos.

∞ Actividad 3. “NUESTRA APP A TRAVÉS DE RECURSOS STEM”.

☼ Interrogante que plantea.

¿ACEPTAS EL RETO DE GUIAR AL ROBOT Y DISEÑAR EN EL ORDENADOR?

☼ Descripción de la actividad.

Los visitantes que acudan a nuestro stand, podrán realizar dos retos: guiar al robot Bee-Both a través de un tablero y diseñar en el ordenador.

☼ Interacción con el visitante.

- **Guiar al Bee Both:** dispondremos de un tablero y de un robot Bee-Both, para que realice un circuito muy especial. En el tablero estarán distribuidos dibujos relacionados con las Mujeres del Mundo que están en nuestro sitio web. Proporcionaremos un listado de esas mujeres para que se pueda seguir un orden en el circuito y completarlo.
- **Diseña en el Ordenador:** dispondremos de un ordenador para el uso de la Aplicación Tinkercad. Los visitantes podrán adquirir las nociones básicas para poder diseñar las letras de nuestro Crucigrama.

☼ Material necesario.

Llevaremos el Tablero y el Robot, para poder realizar el circuito. Destinaremos dos ordenadores al diseño. Necesitamos acceso a Internet. Para evitar problemas de conexión, incorporaremos una Demo, que permita el desarrollo de la actividad, en los ordenadores destinados al diseño.

☼ Consideraciones especiales.

Nuestros Alumnos/as están dando sus primeros pasos en el diseño, con lo cual, van a ayudar al visitante en aspectos básicos, como las dimensiones de una letra, el color,...

☼ Duración.

Para la ejecución de la Actividad completa, se estima un tiempo aproximado entre 5 y 10 minutos.

∞ Actividad 4. “RADIO ESCOLAR: ONDA URBANITA”.

☼ Interrogante que plantea.

¿TIENES 5 MINUTOS PARA UNA ENTREVISTA?

☼ Descripción de la actividad.

En nuestro Centro Educativo, contamos con una Radio Escolar que ayuda a la difusión de lo que realizamos en nuestras Aulas. Su nombre es: “ONDA URBANITA”, ya que nuestra mascota, que formará parte de nuestra decoración, se llama URBANITA. Nuestros Alumnos/as se convertirán en periodistas y realizarán entrevistas a nuestros visitantes, una vez que hayan visitado el stand.

☼ Interacción con el visitante.

La estructura de la entrevista al visitante, que llevarán a cabo todos los Alumnos/as, es la siguiente:

Hola, buenos días, ¿tienes 5 minutos para responder a unas preguntas?

- 1. ¿Qué es lo que más te ha gustado de nuestro stand?*
- 2. ¿Has visitado la página web?, ¿qué te ha gustado más?*
- 3. ¿Algún consejo para mejorarla?*
- 4. ¿Qué has aprendido visitando nuestro stand?*

Gracias por visitarnos y por dejarnos entrevistarte. Hasta la próxima.

☼ Material necesario.

Si es posible y con el permiso de la Organización, llevaremos los micrófonos, la cámara y los cascos de los que ya disponemos.

☼ Consideraciones especiales.

Si no se puede grabar, usaríamos sólo el sonido.

☼ Duración.

El tiempo aproximado para la realización de las entrevistas, será entre 5 y 10 minutos.