



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



2020-
2022

FOLLETO INFORMATIVO



Erasmus+

Alianzas Estratégicas para la
Educación Escolar

Igualdad de Género en
Ciencias, Tecnología,
Ingeniería, Arte y Matemáticas

2020-1-RO01-KA201-080189

2020-1-RO01-KA201-080189



Socios



Centrul de Limbi Moderne
Professional
Language Centre





Descripción del proyecto

La promoción de la igualdad de género en (y a través de) la educación es un requisito previo para el logro de la igualdad entre mujeres y hombres en todas las esferas de la vida en sociedad. El Consejo de Europa ha promovido la igualdad de género y la educación no estereotipada en todos los niveles. Al moldear las representaciones, actitudes y comportamientos de género, la educación temprana es un factor esencial para combatir los estereotipos y generar cambios sociales y culturales. La incorporación de la perspectiva de género desempeñará un papel activo en la realización de actividades de sensibilización y formación sobre igualdad de género.

Los legisladores y los educadores de todo el mundo no deben subestimar la importancia de la educación de la primera infancia en el desarrollo de normas de género profundamente arraigadas. Es importante considerar la formación cognitiva y afectiva de la identidad de género que se desarrolla en la primera infancia. Los tipos de habilidades, atributos de personalidad y aspiraciones profesionales aprendidas a través de las interacciones entre el maestro y el niño y el juego infantil pueden formar actitudes estereotipadas masculinas y femeninas hacia los roles de género, que se desarrollan antes de la adolescencia. Al asociar la igualdad de género y STEAM centrado en la educación preescolar, primaria y secundaria básica, el proyecto aborda la subrepresentación de niñas en STE(A)M (Ciencia, Tecnología, Artes, Ingeniería y Matemáticas) que serán las futuras mujeres en las carreras STE(A)M.

Coordinado por un centro público de formación e investigación del personal docente, el proyecto reunió a un grupo variado de organizaciones: escuelas - Primera escuela privada "Leonardo DaVinci" - Bulgaria (FPSLD BG), una escuela de idiomas y de formación de campo - Fundación Profesional, Rumanía (ProF -RO) y dos Centros de Formación con amplia experiencia y especialización en la implementación de proyecto, una empresa privada que trabaja en el campo de la formación profesional, educación de jóvenes y adultos, e-learning, medios digitales e inclusión social - Future in Perspective Limited - Irlanda (FIP - IR) y Academia Postal 3 SL Vigo, España (Postal3-ES) entidad dedicada a la formación, diseño y desarrollo de recursos formativos y consultoría de proyectos, cuyos servicios a organizaciones públicas y privadas en España, Europa y América han logrado un éxito y un crecimiento notables durante las dos últimas décadas.

Objetivos del proyecto

Este proyecto se ocupa de la igualdad de género en la educación preescolar, primaria y secundaria inferior y tiene como objetivo contribuir a aumentar las capacidades para reducir los estereotipos mediante el desarrollo de una serie de materiales innovadores e interactivos, probados a través de una lente de ciencias del comportamiento por su potencial para aumentar la igualdad mediante la modificación de las habilidades prácticas cotidianas y las normas sociales sobre actitudes y estereotipos, especialmente en STEAM y en lo que concierne a profesores y jóvenes.

Al finalizar el proyecto, las personas participantes podrán (Objetivos de aprendizaje – utilizando los verbos de acción de la Taxonomía de Bloom):

- definir los prejuicios inconscientes y los estereotipos de género en la educación STEAM preescolar, primaria y secundaria sensibilizando a los grupos destinatarios;
- Apoyar a los profesores de preescolar, primaria y secundaria inferior proporcionándoles formación, materiales para abordar la diversidad y el equilibrio de género en sus aulas (por ejemplo, ayudándoles a diseñar programas educativos adecuados, organizar actividades prácticas, promover la igualdad en STEAM y durante sus tutorías) y luego involucrar a más niñas en la educación STEAM;
- Crear un ECOSISTEMA amigable en clase donde las niñas en educación temprana se sientan apreciadas y motivadas para participar en las actividades STEAM como iguales tanto en número como en términos de responsabilidades.



La metodología utilizada es la basada en un marco metodológico de las ciencias del comportamiento. Según los informes actuales, podemos actuar plenamente en este rango de edad para involucrar a más niñas en la educación STEAM. Behavioral Insight es un proceso que analiza comportamientos, análisis, estrategias, intervenciones, cambio (BÁSICO). Este enfoque permite a los socios del proyecto llegar a la raíz del problema (estereotipos y prejuicios de género), recopilar evidencias sobre lo que funciona, mostrar apoyo a la innovación y, en última instancia, mejorar la situación. La prueba involucrará a 75 maestros; mentoría entre pares 40 mentores y 40 aprendices; 30 mentores empresariales y 1124 niños / alumnos. La evaluación del impacto real sobre los profesores, los responsables de la toma de decisiones y los alumnos debe realizarse desalentando un comportamiento específico hacia el equilibrio de género, especialmente en las asignaturas STEAM. Los cuestionarios de autoevaluación de antes y después, utilizando exactamente el mismo grupo objetivo, pueden mostrarnos la cantidad de cambio en su comportamiento.

Resultados esperados

Tras finalizar el Proyecto, los participantes podrán:

- definir los prejuicios inconscientes y los estereotipos de género en la educación STEAM preescolar, primaria y secundaria sensibilizando a los grupos destinatarios;
- Apoyar a los profesores de preescolar, primaria y secundaria inferior proporcionándoles formación, materiales para abordar la diversidad y el equilibrio de género en sus aulas (por ejemplo, ayudándoles a diseñar programas educativos adecuados, organizar actividades prácticas, promover la igualdad en STEAM y durante sus tutorías) y luego involucrar a más niñas en la educación STEAM;
- Crear un ECOSISTEMA amigable en clase donde las niñas en educación temprana se sientan apreciadas y motivadas para participar en las actividades STEAM como iguales tanto en número como en términos de responsabilidades.

Grupos objetivo

Los 3 grupos objetivo del Proyecto son:

- I. Profesionales de la educación temprana;
- II. Jefes de estudio, directores de escuela, representantes de las autoridades regionales / nacionales y de la UE, responsables de la toma de decisiones, mujeres STEAM;
- III. Niños de 5 a 12 años, los beneficiarios finales del proyecto.

Resultados

Se producirán 5 resultados:

- IO1 Programa de formación para la deconstrucción de los estereotipos de género en STEAM (en todos los idiomas de los socios) para profesores (palancas de comportamiento) - líder ProF - RO;
- Repositorio IO2 para profesores en la "plataforma de asistentes", líder FIP - IR;
- IO3 Introducción el ARTE en STEM - Guías para maestros y actividades Kit-handson de autoaprendizaje para niños, líder FDSL D - BG;
- IO4 Esquemas de tutoría entre pares y tutoría empresarial, líder Postal3 - ES;
- IO5 Adaptación, traducción y prueba piloto del programa de formación GE-STEAM (E-Book en 4 idiomas) – líder CCD Mureş – RO (no financiado).

Eventos multiplicadores

4 eventos multiplicadores para la promoción y difusión de los productos intelectuales y los resultados del proyecto.



Impacto

Se espera que el proyecto tenga un impacto positivo general a nivel local, regional, nacional y europeo.

A nivel local se espera traer:

- Una mejora de la imagen de la educación STEAM para un público más amplio, especialmente hacia las alumnas;
- Un aumento en el número de profesores que están al tanto de los estereotipos de género;
- Un aumento de los programas educativos sobre equilibrio de género;
- Un enriquecimiento de los planes de estudio de los profesores y actividades extracurriculares.

A nivel regional/nacional se espera traer:

- Una gran visibilidad de la educación STEAM;
- Un incremento del número de especialistas en STEAM los cuales ahora son difíciles de contratar;
- Un mejor equilibrio de género en el mercado laboral de STEAM (a largo plazo);
- Una discusión y debate más amplios sobre las habilidades digitales y la inclusión, especialmente teniendo en cuenta el género en la educación.

A nivel europeo se espera traer:

- Fortalecer la comunidad del personal escolar trabajando juntos a nivel europeo para reducir la brecha de género en la educación STEAM;
- Reforzar la red de organizaciones que tratan los problemas de género en la educación;
- Promover las carreras y oportunidades de STEAM para las mujeres, contribuyendo así a reducir la brecha de habilidades y los miles de puestos de trabajo no cubiertos en la economía europea;
- Uso generalizado de los resultados del proyecto por otras organizaciones en la implementación de actividades similares a través de actividades de seguimiento (ej. educación secundaria superior);
- Mayor conciencia sobre el tema de la diversidad, la inclusión y la igualdad en el mundo digital;
- Mejora de la oferta de currículos docentes.

Sostenibilidad

La sostenibilidad de los resultados del proyecto se basará en la estrategia que seguirán los socios para la explotación de los resultados del proyecto, que a su vez estará determinada por sus modelos de negocio. Los socios asignarán los recursos necesarios a sus propias expensas para explotar los resultados del proyecto principalmente a través de dos formas:

- Incluir el equilibrio de género en las reglas de sus organizaciones;
- Incluir el Programa de Formación en la propia cartera de los socios (en el caso de los proveedores de formación);
- Establecer convenios con otras instituciones que brinden la capacitación para los grupos destinatarios: cada socio contactará y firmará un convenio con al menos dos instituciones nacionales para la adopción o promoción del Programa y la plataforma;
- El coordinador de CCD cooperará con asociados para facilitar la inclusión del Programa en su oferta a los maestros de más condados.

Webs: <http://gesteamproject.eu>

Youtube: https://www.youtube.com/channel/UCbUzid74cQqs-bQ9cU1uF7A@ge_steam

Facebook: <https://www.facebook.com/GE-STEAM-105432678211682>