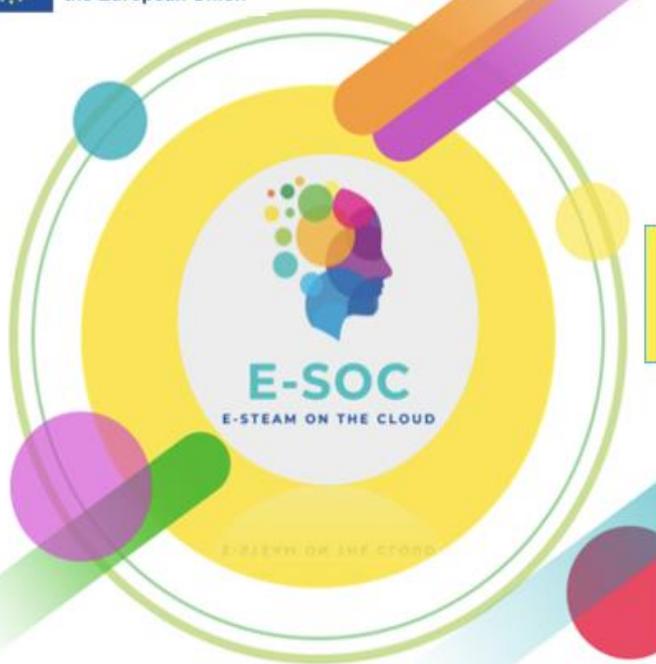




Funded by
the European Union



Newsletter 1

E-STEAM ON THE CLOUD [E-SOC]
Erasmus+ KA220-SCH - Cooperation
partnerships in school education
2021-1-ES01-KA220-SCH-000032742



COORDINATOR
UNIVERSITAT JAUME I DE CASTELLON
Castellon de la Plana, Spain

PARTNERS

European School of Brussels IV
Brussels, Belgium



FUNDATIA PROFESSIONAL
Singeorgiu de Mures, Romania

VSI INOVACIJU BIURAS
Vilnius, Lithuania



Orizzonti Società Cooperativa Sociale
Padova, Italy

Liceul Vocational de Arta
Targu Mures, Romania





ERASMUS + PROJECT E-STEAM ON THE CLOUD (E-SOC)

Nuestro centro participa como socio en el proyecto Erasmus+ - KA220-SCH - Asociaciones de Cooperación en la Educación Escolar. El enfoque principal de este proyecto se centra en la igualdad de género en la educación secundaria y superior. El objetivo es contribuir al aumento de las capacidades para reducir los estereotipos mediante el desarrollo de materiales innovadores e interactivos. Estos materiales serán sometidos a pruebas utilizando una perspectiva basada en las ciencias del comportamiento, con el fin de evaluar su potencial para fomentar la igualdad mediante la modificación de habilidades prácticas y normas sociales relacionadas con las actitudes y estereotipos en la enseñanza de las disciplinas STEAM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas).

Socios: Universitat Jaume I de Castellón, España (Castellón de la Plana), Liceul Vocational de Arta, Rumanía (Centru Targu Mures), VSI INOVACIJU BIURAS, Lituania (Vilniaus apskritis), Fundatia profesional, Rumanía (Singeorgiu de Mures), Escuela Europea de Bruselas IV y Orizzonti Società Cooperativa Sociale, Italia.

El proyecto se dirige a tres grupos:

- Docentes de educación secundaria y superior (FP y no FP) y, en particular, docentes en disciplinas STE(A)M, asesores de orientación vocacional.
- Responsables de la toma de decisiones, responsables políticos, personal de dirección de centros educativos, directores/as de escuelas, centros de formación de docentes, representantes de autoridades regionales/nacionales y de la Unión Europea.
- Estudiantes de 12 años en adelante (para fomentar la participación de más chicas en carreras STEAM).

Los resultados esperados son los siguientes:

Realizar un análisis a través de la Perspectiva del Comportamiento (BASIC) sobre los estereotipos de género y los sesgos conscientes e inconscientes en la educación, utilizando como base la premisa de que "las lecciones aprendidas de las perspectivas del comportamiento indican que los datos y la transparencia pueden influir en el cambio de comportamiento".

Objetivos/Causas conductuales:

- Identificar las necesidades de aprendizaje del profesorado y ayudarles a desarrollar habilidades para la enseñanza en línea y combinada, así como fomentar la participación de más chicas en carreras STEAM;
- Analizar cómo los estereotipos de género se manifiestan y se llevan a cabo en el contexto educativo, las prácticas docentes y las relaciones interpersonales entre estudiantes y docentes;

- Iniciar un proceso de cambio al crear conciencia entre aquellas personas responsables de la toma de decisiones, presentando iniciativas y servicios propios.

Gracias al uso combinado de la Perspectiva del Comportamiento (BI) y prácticas innovadoras, nuestro objetivo es iniciar un proceso de cambio.

Los grupos destinatarios tendrán la oportunidad de tomar conciencia sobre el papel que pueden desempeñar para contrastar los estereotipos de género en las clases online y semipresenciales. Al abordar la educación STEAM, los y las docentes contribuirán a la co-creación de una solución personalizada e innovadora, que les permitirá cambiar y mejorar concretamente su enseñanza, orientación y prácticas, haciéndolas más inclusivas en términos de género. Esperamos que estos beneficiarios directamente involucrados actúen como embajadores y promotores de la solución en su propio entorno laboral y comunidades (redes y asociaciones de docentes, así como comunidades virtuales).

Al finalizar el proyecto, el objetivo es que la "solución de aprendizaje" reduzca los estereotipos y sesgos en la educación secundaria y de nivel medio, mediante el uso de la Perspectiva del Comportamiento, la formación de docentes, una plataforma personalizada y el mentoring.

Los responsables políticos y los profesores lo promoverán en los planes de estudios, las asignaturas optativas y las actividades extraescolares. Por ello, también nos asociaremos con los agentes del proyecto, como directores de centros escolares, centros de formación del profesorado, representantes de las autoridades regionales/nacionales y de la UE, embajadores STEAM, para promover el uso de la solución del proyecto. Se espera que el efecto de reproducción de la participación de los grupos destinatarios alcance, gracias a la difusión a escala local/nacional/regional y de la UE prevista en talleres y eventos multiplicadores, hasta aproximadamente 600 profesionales al final del proyecto. Al final del proyecto, tendremos una primera medida de este impacto aplicando el cuestionario de autoevaluación diseñado, pero también somos conscientes de que el impacto debe medirse con un enfoque a largo plazo.

A través de la implementación del proyecto, se dará prioridad a las prácticas innovadoras en el ámbito digital, centrándose en acciones que promuevan nuevos métodos y pedagogías, así como en la creación de material didáctico listo para ser utilizado en clases online y semipresenciales. El proyecto E-SOC promoverá y apoyará a los docentes en el tratamiento de la educación STEAM y el equilibrio de género y diversidad en sus aulas

05/2022,
Bruselas

