

<b>Título</b>	Alianza Steam: Mujeres en pie de ciencia
<b>Autoría</b>	Elena Gozávez Landete (CEIP José Lloret Talens)
<b>Colectivos destinatarios</b>	Alumnado de infantil y primaria del CEIP José Lloret Talens de Almansa.
<b>Ecosistema y dimensión</b>	<p>Global de ecosistema formal.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Proyecto de gamificación realizado a nivel de centro en todas las etapas y niveles.</li> <li>- Centro escolar STEAM.</li> <li>- Dentro del “Proyecto Violeta” del colegio, (de igualdad y coeducación) del que soy coordinadora, llevamos a cabo una gamificación A NIVEL DE CENTRO que se desarrolló en torno al 11 de febrero, Día de la Mujer y la niña en la ciencia, y el 8 de marzo, Día de la Mujer, prolongando las acciones hasta final de curso.</li> </ul>
<b>Contenidos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fomento de las vocaciones STEAM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas en conexión con las Artes) en niñas y jóvenes, rompiendo con los estereotipos de género que conllevan estas disciplinas, acercando, a todos y todas, mujeres referentes en estas disciplinas.</li> <li>- Visibilidad y aportación de mujeres en los materiales didácticos, en los espacios y actuaciones de centro.</li> <li>- Fomento en nuestro centro de una cultura y prácticas coeducativas que nos permitan avanzar hacia la igualdad.</li> </ul>
<b>Acciones</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El nombre de esta GAMIFICACIÓN se debe a una iniciativa del Ministerio de Educación, que tenía un título similar, y cuyo objetivo, al igual que el nuestro, fue básicamente fomentar las vocaciones STEAM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas en conexión con las Artes) en niñas y jóvenes, y romper con los estereotipos de género que conllevan</li> </ul>

**Acciones**

- estas disciplinas. Para ello, pretendíamos acercar, a todos y todas, mujeres referentes en estas disciplinas y darles visibilidad.
- La actividad comenzó con un importante personaje para ellos/as que les propuso una Misión a través de una carta, con dos retos que tendrían que superar.
  - En el primero de ellos, que terminaba el 11 de febrero, los alumnos/as tuvieron que buscar por el centro unos códigos QR, averiguar cuál era el de su clase y descubrir qué continente les había tocado. Tuvieron que investigar y elegir una mujer relacionada con la ciencia de ese continente. Y realizaron un cartel artístico con su imagen y su nombre.
  - Al terminar, conseguirían unas insignias y comenzó el 2º reto que estuvo relacionado con esas mujeres que habían elegido previamente. En este reto cada aula realizó una propuesta diferente, adaptando la dificultad al nivel de cada grupo. Este 2º reto finalizó el 8 de marzo, día en el que tuvimos un importante acto repleto de sorpresas.
  - La motivación en esta gamificación hizo que fuera mucho más allá en algunas aulas, donde se prolongó hasta final de curso. Consiguiendo ganar incluso un tercer premio en el Concurso Escolar de Medioambiente a nivel nacional y finalizando con un divertido Breakout Educativo, que sirvió de evaluación final.
  - Además, el buen funcionamiento de la misma, ha hecho que en este presente curso vayamos a llevar a cabo la 2ª parte de esta gamificación, donde nuestro principal objetivo final será el arranque de nuestra AULA DEL FUTURO.

**Resultados esperados**

Los resultados esperados pretendían una mejora de la MOTIVACIÓN en las actividades realizadas en torno a importantes efemérides vinculadas a la igualdad y la coeducación.

---

**Resultados  
obtenidos**

Los resultados obtenidos fueron mucho más allá de lo esperado, gracias a que con la gamificación se consiguió mucha EMOCIÓN, por lo tanto, un mayor APRENDIZAJE.

- Gran motivación del alumnado hacia las actividades del proyecto.
- Implicación de todo el profesorado del centro y difusión entre toda la comunidad educativa y la población de la localidad (a través de redes sociales, cartelería, medios de comunicación...)
- Mayor conocimiento de las competencias STEAM, gracias a los retos desarrollados y a las mujeres de nuestra localidad que colaboraron con nosotros/as.
- Tercer Premio Escolar de Medioambiente a nivel nacional (con uno de los retos elaborados en torno a Jane Goodall)
- Importante visibilidad de referentes femeninos en diversas disciplinas.

---

**Para ampliar  
información**

- Proyecto de Gamificación