



Empoderar a las niñas en STEAM a través de la robótica y la programación

Situación general

Nos complace anunciar que el proyecto RoboGirls ha cumplido su primer año de vida. En este periodo, los socios se han centrado en el cumplimiento de los objetivos del proyecto, por lo que se han desarrollado:

- Una guía completa para educadores en educación STEM y enfoques inclusivos.
- Un repositorio de materiales pedagógicos para profesorado y alumnado de primaria y secundaria (talleres, lecciones de aprendizaje, actividades para jornadas escolares).
- Un simulador de profesiones STEM para niñas.



2º Reunión Transnacional del proyecto

La segunda reunión transnacional de socios se realizó en formato híbrido los días 11 y 12 de noviembre en Chipre. Algunos socios pudieron participar físicamente, mientras que otros asistieron a la reunión en línea. Los socios tuvieron mucho que debatir sobre la finalización de la Guía Integral para educadores, el progreso del material pedagógico STEAM, así como los próximos pasos. La reunión facilitó el proceso de resolución de varias cuestiones de forma efectiva y fue una gran oportunidad de encuentro que fortaleció la relación del consorcio.



Material pedagógico STEAM

Durante los últimos seis meses, los socios han estado trabajando en el desarrollo de lecciones de aprendizaje STEAM, talleres y actividades para días escolares temáticos, utilizando una variedad de

herramientas de programación y codificación. El material está dirigido tanto al alumnado de primaria como de secundaria y es totalmente accesible en la plataforma de aprendizaje en línea.

Plataforma de aprendizaje de RoboGirls

La plataforma de e-learning sirve como alojamiento principal de los productos del proyecto, donde se puede encontrar tanto el marco teórico sobre la igualdad de género y las estrategias para involucrar a las niñas como las pautas (Guía Integral para Educadores) y el contenido pedagógico STEAM listo para ser utilizado en un contexto de aula. La plataforma está disponible en inglés, griego, croata y español [aquí](#).

Simulador de profesiones

Con el objetivo de animar a más chicas a seguir una carrera relevante en el futuro, se han producido un total de 5 escenarios gamificados: Ingeniería Informática Matemáticas Aplicadas, Ingeniería Ambiental, Diseño Digital e Ingeniería Eléctrica. Basándose en el enfoque del aprendizaje basado en problemas, cada escenario simula una determinada tarea de una de las profesiones STEM. El simulador está disponible en la página web del proyecto [aquí](#).

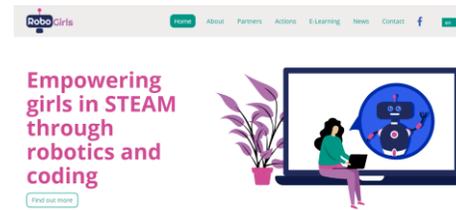
Siguientes pasos

Ahora estamos entrando en la fase de aplicación y validación del material pedagógico. Durante los próximos meses, el material se pondrá a prueba con educadores de primaria y secundaria. Cada país socio colaborará estrechamente con el profesorado para organizar y ofrecer una experiencia STEAM única a los y las estudiantes. Junto con las implementaciones piloto, los socios comenzarán a producir el contenido para un curso de desarrollo profesional del profesorado (MOOC) con el objetivo de construir la capacidad del profesorado en torno a las prácticas STEAM.

<https://robogirls.eu/es/>

Para más información, visita nuestra página web:

<https://robogirls.eu/es/>



Síguenos en Facebook para estar al tanto:

<https://www.facebook.com/RoboGirlsproject>

Consortio



UNIVERSITY OF ZAGREB
Faculty of Electrical
Engineering and
Computing

University of Zagreb (Croacia)



Centre for Advancement of
Research and Development in
Educational Technology (Chipre)



Regional Directorate of Primary
and Secondary Education of
Attica (Grecia)



Universidad Autónoma de
Madrid (España)



The Rural Hub CLG (Irlanda)



INNOVADE LI LTD (Chipre)