

19/04/2021

WEBINARS, DIRIGIDAS A PROFESORADO PARA EL FOMENTO DE LA CULTURA EMPRENDEDORA CON PERSPECTIVA DE GÉNERO.

ACCIÓN ORGANIZADA POR LA CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y DEPORTE Y EL INSTITUTO ANDALUZ DE LA MUJER DE LA CONSEJERÍA DE IGUALDAD, POLÍTICAS SOCIALES Y CONCILIACIÓN.



1. OBJETIVOS

Objetivo general:

- Contribuir a incrementar la capacitación de las personas participantes para crear espacios inclusivos de aprendizaje en el aula, en los que el alumnado pueda desarrollar su potencial emprendedor, reflexionar sobre su perfil, sus motivaciones, fortalezas y debilidades, en relación a las oportunidades y amenazas ante el mercado laboral, desde un enfoque de género para facilitar la generación de ideas, desarrollar su potencial creativo y observar el entorno como fuente de oportunidades.

Objetivos específicos de las sesiones webinar:

- Singularizar el emprendimiento desde una perspectiva integradora, superando la dimensión productiva-empresarial con la que tradicionalmente se le ha identificado e incorporando las dimensiones personal y social que le son inherentes, en una sociedad igualitaria entre mujeres y hombres.
- Asimilar en qué consiste la competencia emprendedora, el sentido de la iniciativa y las capacidades que la componen, con un enfoque de género y teniendo en consideración el ámbito rural.
- Conocer técnicas y metodologías específicas que ayuden al desarrollo de esta competencia en el aula a través del diseño y puesta en marcha de un proyecto emprendedor con perspectiva de género en el ámbito educativo.
- Informar de tipos actividades, recursos, didácticas, etc., útiles para el desarrollo de la competencia emprendedora en el alumnado y su evaluación.
- Ayudar a visibilizar los aspectos que provocan brechas de género en la actuación emprendedora y posibles palancas para removerlos.

2. ESTRUCTURA Y PLANIFICACIÓN DEL CURSO

- Nº de horas lectivas y modalidad: 2 horas en formato Webinar.
- Ediciones: **3 webinars con contenidos distintos.**
- Personas destinatarias: Profesorado y otro personal seleccionado de centros que impartan enseñanzas de segundo ciclo de Educación Primaria, ESO y el resto de las enseñanzas postobligatorias no universitarias.
- Número de participantes: 45/50 personas aproximadamente.
- Posibilidad de que el profesorado pase por las tres formaciones, en formato ciclos.

3. CONTENIDOS Y METODOLOGÍA

CONTENIDO 1. CÓMO AYUDAR AL ALUMNADO A EVALUAR SUS HABILIDADES EMPRENDEDORAS CON PERSPECTIVA DE GÉNERO

OBJETIVOS

- Dar a conocer al profesorado la herramienta EntreComp, diseñada por el marco europeo de la competencia emprendedora, que pretende ser una herramienta para, de manera general, mejorar la capacidad emprendedora de la juventud europea; para que así la apliquen después en sus clases.

- Diseñar junto con el profesorado un test, usando como base EntreComp, para que después apliquen en sus aulas para trabajar las competencias emprendedoras con su alumnado. Durante todo el desarrollo del test valorar como se puede **trabajar la perspectiva de género con el alumnado usando como base dicho test.**
- Transmitir al profesorado la idea de que cada alumno/a poseerá unas cualidades específicas que se pueden complementar con las de sus compañeros/as y así **potenciar el trabajo en equipo en dichas ideas innovadoras, libres de estereotipos sexistas.**



CONTENIDOS Y ORGANIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD

- Exponer que es EntreComp y por qué fue ideado.
- Definir cómo funciona la flor, y exponer como está dividida, en 3 áreas y 15 competencias totales, divididas entre las 3 áreas.
- Diseñar un test interactivo, que contestará su alumnado, para evaluar sus habilidades y competencias emprendedoras, libres de estereotipos y roles sexistas.
- Recibir feedback por parte del profesorado, para ver cómo pueden diseñarse equipos de trabajo “emprendedores” en los cuales se trabaje con el alumnado ideas innovadoras en equipo y la perspectiva de género.
- Dar pautas para incentivar entre su alumnado el emprendimiento libre de estereotipos sexistas, así como la existencia de competencias emprendedoras libres de roles de género.
- Ejemplos de buenas prácticas en España liderados por mujeres.

CONTENIDO 2. CÓMO ASESORAR AL ALUMNADO PARA IMPLEMENTAR SU IDEA O PROYECTO, CON PERSPECTIVA DE GÉNERO

OBJETIVOS

Que el profesorado sepa orientar al alumnado a la hora de buscar ideas que puedan ser innovadoras, así como a realizar el análisis de la realidad previo, pensando en los colectivos a los que se dirigirán, teniendo presente la perspectiva de género.

CONTENIDOS Y ORGANIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD

Actividades dirigidas al profesorado para que apliquen después con su alumnado en referencia a:

- **Grupos promotores de proyectos Inclusivos:** como fomentar que tu alumnado genere ideas innovadoras y proyectos en equipos de trabajo igualitarios e inclusivos.
- **Productos /servicios y personas usuarias de nuestro proyecto:** Como incentivar que el alumnado piense en proyectos dirigidos a todo tipo de personas sin caer en los estereotipos sexistas.

- **La competencia:** Ejemplos de entidades que no aplican la perspectiva de género para así incentivar que generen ideas innovadoras que sí lo hagan.
- **Tienda física y localización:** Plantear cuestiones para que reflexionen sobre los lugares más adecuados de apertura de un proyecto, físicamente, en función del público al que se dirigirían.
- **Marketing y publicidad:** Incidiendo en generar ideas publicitarias no sexistas e inclusivas.

Durante la formación se pondrán y buscarán en grupos, ejemplos de buenas prácticas en proyectos inclusivos y libres de sexismo; así como ejemplos de negocios sexistas para que analicen, que después puedan trabajar con su alumnado en sus aulas.

CONTENIDO 3. CÓMO FOMENTAR QUE TUS ALUMNAS SE INTERESEN POR LAS PROFESIONES STEAM

OBJETIVOS

- Que el profesorado adquiera herramientas para fomentar que sus alumnas muestren interés por la nuevas tecnologías y estudios dirigidos a lo científico –tecnológico.
- Que el profesorado rompa el mito entre su alumnado de que existen profesiones feminizadas y masculinizadas.
- Aprovechar el potencial de la programación para fomentar la creatividad, el desarrollo de pensamiento lógico y abstracto, la resolución de problemas y el trabajo en equipo, fomentando la igualdad y evitando los estereotipos de género para superar los prejuicios y evitar discriminaciones.
- Poner a disposición de la comunidad educativa material didáctico para organizar actividades de programación con el alumnado teniendo presente el enfoque de género.
- Romper el estereotipo de “friki” asociado a la programación informática y el área tecnológica, presentándola como algo divertido, así como potenciando el componente creativo y de ayuda a la sociedad.
- Dar referentes femeninos en el ámbito STEAM.



CONTENIDOS Y ORGANIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD

- **¿QUÉ ES LA PROGRAMACIÓN?** Fomentar el conocimiento de la programación informática como algo divertido y lúdico, alejándose del estereotipo de “friki”.

Actividad Propuesta 1:

Que el profesorado diseñará una actividad para llevar al aula respecto a la programación como, por ejemplo:

- o Que busquen fotos en internet y que las enseñen en clase para que el alumnado señale en cuales de ellas hay programación y en cuáles no.
- o Que en clase pregunten a cada uno y una alumna a que les gustaría dedicarse cuando fueran personas adultas, por qué y si creen que está relacionado con la tecnología y la programación y generar debate para darles ideas acerca de cómo romper los posibles roles y estereotipos sexistas que podrán surgir en el desarrollo de la actividad en el aula.

Ejemplo: “Quiero ser de mayor enfermera para ayudar a las personas enfermas y curarlas”

¿Está la tecnología en el trabajo de enfermería?

En el campo de la Sanidad, las modificaciones han sido evidentes. Las TIC se utilizan de tantas y de tan diferentes formas que no hay ningún aspecto o servicio que quede fuera de su influencia: Desde la planificación sanitaria y modernización de hospitales para alcanzar auténticos hospitales 2.0, hasta la historia clínica electrónica, la teleasistencia y la cita previa electrónica, teniendo en cuenta la gestión de la seguridad de los sistemas y la protección de los datos de los ciudadanos.

Se mostrará esto con fotos y explicaciones adaptadas a las diferentes edades.

¿Cómo puedo ayudar a las personas enfermas con la tecnología?

Se ponen ejemplos de aplicaciones móviles, aparatología, portales, etc. de cómo la tecnología ayuda a las personas enfermas.

Recursos: <https://www.enfermeria21.com/categorias/e-innova/nuevas-tecnologias/>

- **CHICAS, PROGRAMACIÓN Y CREATIVIDAD**, para fomentar el que las chicas se interesen en los ámbitos sociales, tecnológicos y humanistas.

Actividad Propuesta 3: Visualizar con el profesorado el video [“Made with Code - Film”](#) o similar y ver como poder trabajarlo en clase con el alumnado. Para ello se estudiará la eliminación de las siguientes “dinámicas” para dejar más tiempo para la nueva parte añadida de “La Hora del Código” que se entiende que es más dinámica y participativa y que introduce mejor a niños y niñas a la programación, trabajando además la eliminación de estereotipos de género:

- o Del ábaco a la tableta
- o ¿Quiénes hacen código?

La [“Hora del Código”](#) facilita un entorno visual basado en personajes conocidos que ayuda más a la introducción en la programación como algo divertido y lúdico.

Se proponen las siguientes “horas de código” porque los bloques de programación que tratan sirven de perfecta introducción para Scratch y además se han analizado desde la perspectiva de género de manera que nos ayuden a romper estereotipos de género o al menos no los contengan:

1. [Star Wars – Construyendo una galaxia](#)

Los dos personajes que dirigen la actividad son femeninos y se programa básicamente con los personajes “robots” y secundarios.

2. [Minecraft](#)

Esta actividad está basada en personajes: un chico y una chica. En la organización de la actividad al aula se aconsejará que el alumnado elija al personaje del sexo contrario.

3. [Inteligencia Artificial para océanos](#)

Esta actividad servirá para adquirir los conceptos principales para programar: análisis, lógica, diseño, objetivos, secuencias de comandos, eventos, interacción, etc. De manera que adquieran habilidades suficientes para entender y poder crear su propio proyecto en Scratch, ya que se utiliza el mismo sistema de programación por bloques y JavaScripts.

- **REFERENTES FEMENINOS DE LO CIENTIFICO – TECNOLÓGICO.**

Se trabajará con el profesorado que hagan una búsqueda por internet de referentes femeninos españoles, que hayan sobresalido en profesiones científico – tecnológicas para que diseñen una presentación visual que después trasladen a su aula.

Concilia2 propondrá también algunas, como por ejemplo **Nerea Luis Mínguez**, Doctora Cum Laude en Inteligencia Artificial, de 28 años, que trabaja desde 2018 en la Fundación COTEC como experta en tecnología, Talento y Género.

4. CARACTERÍSTICAS PLATAFORMA VIRTUAL

Aspectos pedagógicos

La metodología será eminentemente práctica para que las personas asistentes participen de forma activa en todo momento, de manera que se puedan interiorizar las diferencias individuales, fomentando el respeto y la igualdad.

Los contenidos serán impartidos de forma teórica a través de una exposición con ayuda de una presentación en power point, así como sirviéndose del apoyo de otros recursos audiovisuales como vídeos cortos, etc. para conseguir todos los objetivos de la formación.

Además del contenido teórico, se irán realizando ejercicios prácticos a lo largo del desarrollo de la teoría, para fomentar la participación activa y la concienciación e interiorización de los contenidos expuestos.

Para la realización de las actividades será necesario disponer por parte de todas las personas asistentes de un ordenador, con conexión a internet, altavoces y webcam.

Estas actividades se diseñarán sobre la base del modelo Acción- Reflexión- Acción, realizándose actividades adaptadas a un modelo de aprendizaje en que el papel principal corresponda a quienes participen en las sesiones.

La variedad de enfoques, el aumento de la perspectiva de cada persona y la transferencia al puesto de trabajo con objetivos principales de esta formación, por lo que la formación se diseñará basada en una metodología colaborativa y de manera que cada persona pueda pensar, analizar y cuestionar sus propias actuaciones y descubrir oportunidades de mejora, así como establecer redes informales que permitan prolongar el efecto de la formación y extender la cultura del trabajo colaborativo.

Se propondrán casos prácticos concretos y en todo el proceso el profesorado estará implicado en el desarrollo de los trabajos, apoyándose en la plataforma establecerán una estrategia para motivar, ayudar y asesorar a quienes participen en la formación, para asegurar la transferencia a su puesto de trabajo lo aprendido.

Aspectos técnicos

A continuación, se exponen los puntos más importantes del proceso a realizar en la plataforma (capturas de pantalla de otro webinar realizado por Concilia2 en la plataforma Microsoft Teams):

- Cada sesión se **agenda en el calendario** y se manda un link al alumnado.
- **Aula virtual de clase:** Donde se pueden compartir las presentaciones o cualquier documento como si se estuviera proyectando en una pizarra pero al mismo tiempo pudiendo el/la docente ver y ser visto/a por el alumnado.
- **Grupo de trabajo general**, chat donde estamos todos y todas:
- **Equipos de trabajo personalizados:** donde se trabaja en grupos de 4 o 5 personas determinados ejercicios o contenidos que se planteen en la clase. Dentro de esos grupos pueden interactuar por chat (escrito) y también por videoconferencia. Y pueden compartir materiales y contenidos subiéndolos al archivo.