

EITIC-EU: ¡LAS CHICAS EN ACCIÓN!

Las sesiones de formación sobre STEAM han concluido con éxito



Probando los REA en toda Europa

La fase de pruebas en el aula del proyecto EITIC-EU ha concluido. Docentes y personas dinamizadoras de Italia, Bélgica, Rumanía, Grecia y España llevaron nuestros Recursos Educativos Abiertos (REA) directamente a las aulas de los centros escolares. Más de 150 estudiantes de entre 10 y 16 años participaron en talleres prácticos de STEAM, lo que nos permitió evaluar en tiempo real la usabilidad de los recursos, la accesibilidad de su lenguaje claro y la implicación del alumnado.

Superando los objetivos

Los resultados de los pilotos superaron objetivos clave del proyecto. En el conjunto de los centros de prueba, el 80,67 % de las chicas que inicialmente se mostraban neutrales o dudosas pasaron a tener una actitud positiva hacia la posibilidad de dedicarse en el futuro a profesiones STEAM. Además, el alumnado alcanzó una puntuación media de 4,61 sobre 5 en su grado de acuerdo con que mujeres y hombres son igualmente capaces en los ámbitos técnicos, lo que demuestra el impacto inmediato de dar visibilidad a referentes femeninos.

El concurso de ideas

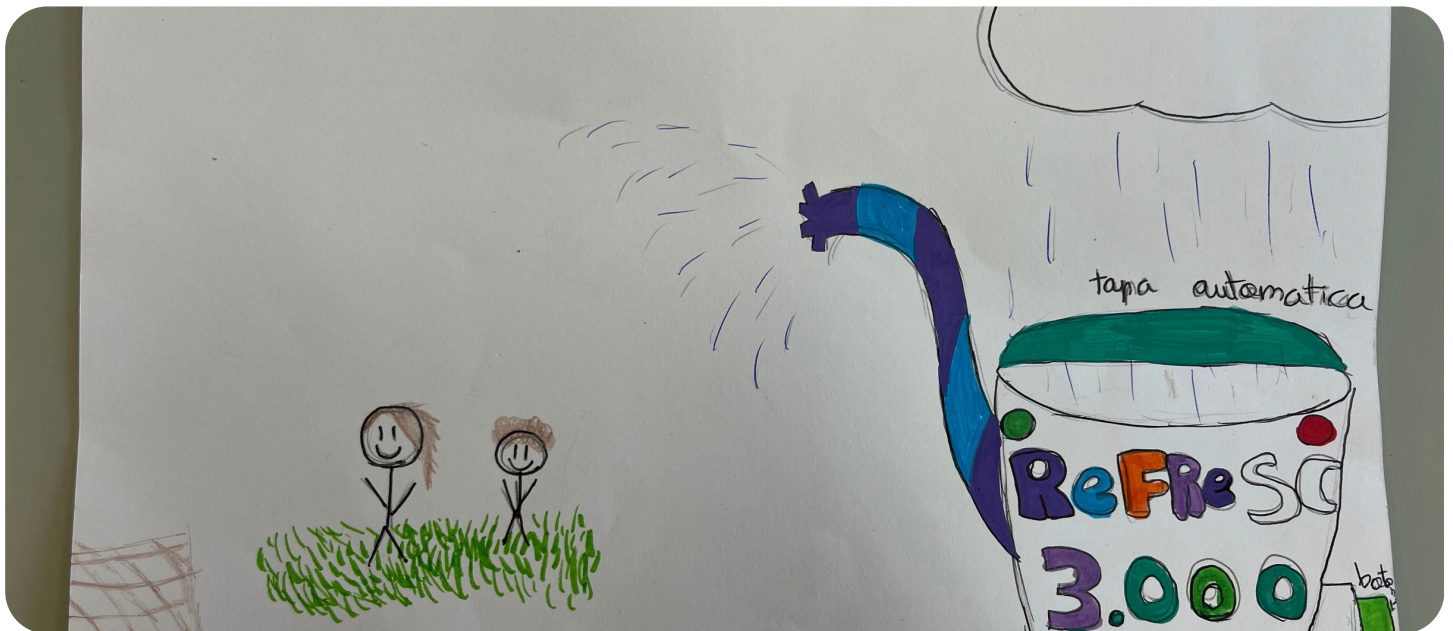
Una vez finalizadas las pruebas en el aula, el alumnado comienza el Concurso de Ideas para la Innovación Tecnológica con Impacto Social. Trabajando en grupo o de forma individual, chicas de los cinco países socios están desarrollando soluciones técnicas para problemas de su entorno, como la protección del medio ambiente, la accesibilidad o las herramientas educativas. Un jurado formado por profesionales del ámbito STEAM de cada país revisará las propuestas y seleccionará los proyectos ganadores. Los diseños premiados se publicarán en nuestro próximo Folleto Digital y se presentarán en eventos locales.



«He aprendido que las mujeres pueden inspirar a otras personas y motivarlas hacia el éxito, y que la programación es realmente para todo el mundo». — Estudiante, EPAL Ymittou

Probando los materiales en las aulas

Docentes y personas dinamizadoras de Bélgica, Grecia, Italia, Rumanía y España llevaron los Recursos Educativos Abiertos de EITIC-EU directamente a sus aulas. El objetivo era medir cómo funcionan los planes de clase con distintos grupos de edad, necesidades de aprendizaje y entornos escolares. En Madrid, Cibervoluntarios impartió tres sesiones independientes con 54 estudiantes, que dieron como resultado un cambio medio del 80,67 % en el interés de las chicas por las carreras técnicas. En Amberes, Greenlight for Girls probó “Laboratorio de agentes del cambio comunitario” con 31 estudiantes, comprobando específicamente que los materiales funcionan bien con participantes con discapacidad y de origen migrante. En todo el consorcio, incluidos los centros de prueba de Italia, las personas dinamizadoras utilizaron cuestionarios previos y posteriores para seguir las reacciones del alumnado. Los datos recogidos en estas sesiones permiten al equipo del proyecto saber con exactitud qué actividades prácticas cuestionan de forma eficaz los estereotipos de género en contextos educativos reales.



«He aprendido que las mujeres pueden inspirar a otras personas y motivarlas hacia el éxito, y que la programación es realmente para todo el mundo». — Estudiante, EPAL Ymittou



Impacto en el alumnado y liderazgo

Los talleres piloto cambiaron de forma notable la manera en que el alumnado percibe su propio potencial en ciencia y tecnología. En la EPAL Ymittou de Atenas, 17 estudiantes probaron los recursos Un planeta en armonía y Depuración de código con Grace Hopper. Durante estas sesiones, una alumna con autismo se implicó intensamente en los ejercicios de trabajo en equipo, lo que le dio la confianza necesaria para continuar en su centro y plantearse un futuro en la informática. En zonas rurales de Rumanía, CTEN probó las actividades con 60 estudiantes de tres centros diferentes. Las personas dinamizadoras observaron que las chicas dieron un paso al frente para liderar a sus equipos en el diseño de soluciones tecnológicas para ayudar a las personas mayores de su comunidad. Por su parte, EduQuest en Naousa trabajó con un grupo equilibrado de 25 estudiantes y registró un cambio positivo del 100 % entre las participantes que inicialmente dudaban de su capacidad para trabajar en ámbitos STEAM. Estos resultados demuestran que combinar ejercicios prácticos con ejemplos de referentes femeninos aumenta directamente la motivación del alumnado.





Diseñando para la comunidad

Durante los talleres piloto, el alumnado exploró cómo la ciencia y la tecnología pueden conectarse con los retos de sus propias comunidades. En lugar de trabajar solo con ejemplos teóricos, se les pidió desarrollar ideas y prototipos sencillos a partir de problemas que consideraban relevantes en su contexto local.

Las valoraciones recogidas durante las actividades en Atenas y Rumanía indicaron que, al final de los talleres, las y los participantes se sentían más cómodos debatiendo y desarrollando ideas técnicas. El uso de ejemplos locales también ayudó a que las actividades STEAM resultaran más concretas y fáciles de relacionar con la vida cotidiana.

El alumnado trabajó en pequeños equipos y utilizó materiales sencillos para desarrollar y poner a prueba sus ideas. Esto les exigió debatir distintas opciones, repartir tareas y tomar decisiones de forma conjunta. Durante las sesiones también se presentaron referentes femeninas del ámbito STEAM mediante vídeos y otros ejemplos. Las personas dinamizadoras observaron que estos ejemplos fomentaron el debate sobre la participación de las mujeres en STEAM y ofrecieron al alumnado una variedad más amplia de personas y profesiones con las que identificarse.



Quiénes somos



Conoce al consorcio

El proyecto EITIC-EU reúne a un grupo diverso y altamente experimentado de seis organizaciones de cinco países europeos (España, Italia, Grecia, Rumanía y Bélgica). Nuestra alianza incluye centros de formación técnica, personas innovadoras en el ámbito educativo y fundaciones internacionales, todas unidas por una visión compartida: cerrar la brecha digital de género y empoderar a la próxima generación de innovadoras.

Nuestro equipo colaborativo está formado por:

- [Fundación Cibervoluntarios \(Spain\)](#)
- [Scuola di Robotica \(Italy\)](#)
- [Greenlight for girls - g4g \(Belgium\)](#)
- [Colegiul Tehnic "Edmond Nicolau" \(Romania\)](#)
- [EduQuest \(Greece\)](#)
- [1st EPAL of Ymittos Papastrateios \(Greece\)](#)

Sigue nuestro camino: ¡Acabamos de empezar! Todos nuestros REA, los perfiles de referentes inspiradoras y las últimas novedades están disponibles de forma gratuita en nuestra web.

Visítanos para explorar los materiales y mantente al tanto de nuestros próximos eventos multiplicadores por toda Europa:

👉 [Página web de EITIC-EU](#)



Proyecto EITIC - EU

El proyecto EITIC-EU tiene como objetivo promover el acceso a las carreras STEAM entre las alumnas de 10 a 16 años, animándolas a perseguir sus sueños e ideas mientras se aborda la brecha digital de género. A través de la visibilidad de referentes femeninos de éxito, EITIC-EU fomenta una cultura de emprendimiento e innovación social basada en la tecnología entre las niñas. El proyecto desafía los estereotipos con mensajes positivos que eliminan los prejuicios de género y promueven la inclusión.

