

Tecnologia i programació de jocs en femení



Autores:

Eva Gutiérrez

Associació Feminista Sorotopia

Granollers

31-10-2022

Índex

1. Característiques del marc conceptual on es desenvolupa	2
1.1. Granollers ciutat educadora i amiga de la infància	4
1.2. Què és el pensament computacional?	5
2. Objectius del projecte	5
3. Proposta metodològica	6
3.1. Activitat si vols crear un joc primer crea'l	7
3.2. Activitat descobrim la creació de jocs	7
3.3. Tallers	8
3.4. Jornada en femení	8
3.5. Ubicació i requeriments	9
4. Públic a qui s'adreça el projecte i grau de participació en el seu desenvolupament	10
4.1. Anàlisi de participació femení en informàtica	11
5. Calendari de realització i data de finalització	11
6. Recursos humans i materials que s'hi destinen	11
6.1. Cost econòmic	12
6.2. Ubicació	13
7. Experiències similars a altres ciutats	13
7.1. Alacant	14
7.2. Olot	14
7.3. Esplugues de Llobregat	14
8. Ampliacions possibles del projecte	14
9. ANNEXES	15



Reconeixement-NoComercial-CompartirIgual CC BY-NC-SA

This license lets others remix, adapt, and build upon your work non-commercially, as long as they credit you and license their new creations under the identical terms.

1. Característiques del marc conceptual on es desenvolupa

El projecte que exposarem a continuació, el portarà terme una de les sòcies de l'**Associació Feminista Sorotopia**, Eva Gutiérrez. L'Eva és Enginyera de Telecomunicacions i professora d'informàtica i robòtica en una escola de Granollers i ensenya tecnologies i programació a joves de formació professional i a infants de primària. Ha treballat a moltes empreses on ha vist que el sector tecnològic està dominat per homes i per això ha trobat una vocació en l'educació, on pot aportar la seva experiència en animar les nenes a arribar on elles vulguin. Li agrada estar en continua formació sobre noves metodologies educatives i noves tecnologies.

Sorotopia és una Associació Feminista, arrelada a la ciutat de Granollers interseccional i transinclusiva que, va néixer l'any 2019. Durant la seva trajectòria l'associació ha anat creixent tant a nivell humà com per la incidència en el territori.

Pel que fa a la Junta de l'Associació Feminista Sorotopia, està formada per dones amb una àmplia experiència en l'acompanyament, gestió i vinculació amb dones que han patit episodis de violència, abusos o situacions d'opressió patriarcal que han minvat la seva capacitat d'adquisició d'eines a nivell personal i social.

Un dels principals objectius de l'associació és generar una xarxa de dones a on el respecte i el suport mutu siguin el motor que generi sinergies entre les dones integrants de la xarxa. Els **objectius** que estructurin el nostre treball són:

- Suscitar la presa de consciència cap a les situacions privades, institucionals i socials sostingudes per l'heteropatriarcat, amb la finalitat d'erradicar l'opressió i la desigualtat social intergènere.
- Promoure societats més participatives i més reflexives amb capacitat de presa de decisions sense condicionants dels estereotips socials i des de la perspectiva de gènere.
- Capacitar i formar a la ciutadania en igualtat per afavorir la igualtat d'oportunitats entre dones i homes.
- Fomentar el coneixement de la història i de la teoria feminista.
- Potenciar la normalització de la diferència sigui per motius de gènere, sexuals, races i creences, i impulsar el canvi cap a una societat equitativa i comprensiva amb la diferència.
- Crear espais lliures de masclismes en què les dones puguin desenvolupar la seva personalitat de manera lliure, lluny dels estereotips i de la mirada opressiva de la societat heteropatriarcal.
- Generar en els homes una profunda reflexió sobre el significat de la masculinitat, i la seva evolució cap a una igualtat real entre homes i dones.
- Incidir a l'arrel del masclisme a través de la coeducació amb els infants i joves, per visualitzar les qüestions de gènere que els ajudaran a una construcció sana de la seva pròpia identitat.
- Apropar-nos a altres feminismes de tot el món (Àfrica, Índia, Sud-Amèrica, Oceania...), per entendre la situació real de la dona en tots els tipus de societat.
- Lluitar per la igualtat real dels drets entre homes i dones en tots els àmbits (família, laboral,

polític, social...).

- Lluitar per l'erradicació de la violència de gènere, agressions i abusos sexuals i conductes masclistes en totes les seves manifestacions, siguin públiques o privades.

Sorotopia compta amb una xarxa de col·laboradores que provenen de diversos àmbits culturals i educatius. Entre elles filòlogues, filòsofes, doctores, infermeres, sexòlogues, psicòlogues, mestres, i de molts altres àmbits. Totes elles col·laboren amb Sorotopia de manera totalment altruista i amb la finalitat d'ajudar a altres dones a desenvolupar eines que les ajudin a desplegar tot el seu potencial individual, social i cultural. L'Associació Feminista Sorotopia compta amb un potencial humà excepcional, i amb la complicitat de moltes dones que dediquen el seu temps i el seu esforç en ajudar a altres dones.

Des de l'associació es vol potenciar el talent de les dones que la conformen per crear, segons les seves habilitats i interessos, diversos tallers per compartir amb altres dones. Aquesta iniciativa permet el desenvolupament de les seves potencialitats en entorns segur i generant l'ajuda mútua en diferents àmbits. Gràcies a l'ampli ventall de persones que dediquen temps i professionalitat en l'associació s'ha creat aquesta xarxa com a servei per a l'apoderament i autoconeixement, i **s'ofereix**:

- **Acollida i acompanyament personal**
- **Espais de converses i de reflexió**
- **Autodefensa Feminista**
- **Grup de suport a la lectoescriptura**
- **Caminades i excursions ecofeministes**
- **Activitats de benestar emocional i social: cant col·lectiu, grup de running, grup de ball**
- **Club de lectura i pràctica filosòfica feminista**
- **Sortides d'àmbit lúdic i cultural**

Totes les activitats de la xarxa de dones de l'Associació Feminista Sorotopia estan pensades per crear vincles entre dones i una estructura de suport en el territori.

Per tal de poder incidir, en el sector de població en edat escolar i les famílies, hem ideat el projecte **"Tecnologia i programació de jocs en femení"** que, presentem a continuació. Aquest projecte entrellaça el sector tecnològic, la perspectiva feminista, la coeducació i l'àmbit lúdic.

Els sectors tecnològic, les enginyeries, la informàtica són camps on **més del 90%** dels professionals i dels estudiants són **homes**. Quantes vegades hem dit "necessito que l'informàtic (**l'home**) vingui a arreglar l'ordinador?" o "Un hacker m'ha robat la contrasenya", Perquè no ens sobta que en una botiga on venen ordinadors només hi hagi **nois i homes**?

Aquest **estereotip** el volem **canviar**.

Com?

Incidint des de primària, formant i demostrant a les **nenes** que elles també poden, si els agrada. Els volem donar la oportunitat que, acompanyades d'un referent femení, siguin capaces de **crear jocs**, d'assolir **reptes tecnològics** i de ser elles mateixes **referents** en coneixements informàtics en un futur.

Tecnologia és femení, Enginyeria és femení, Informàtica és femení.

1.1. Granollers ciutat educadora i amiga de la infància

Granollers forma part de l'**Associació Internacional de Ciutats Educadores(AICE)** des de l'any 1992. Amb aquest projecte volem col·laborar amb la idea de **Granollers ciutat educadora** i crear uns espais on nenes i joves i dones puguin aprendre més sobre informàtica, creació de jocs i se sentin còmodes amb la tecnologia.

També volem aprofitar que Granollers és una **Ciutat Amiga de la Infància**, un reconeixement que otorga **UNICEF** per les activitats que organitza l'ajuntament per la infància. Estem convençudes que el nostre projecte també cuida els infants i els empodera de coneixements tecnològics en entorns segurs i els protegeix de discriminació de gènere.



Ciudades
Amigas
de la Infancia

VIII RECONeixEMENT DE
CIUTATS AMIGUES DE LA INFÀNCIA
2018-2022



Aquests espais podrien ser també creats com **activitats 360°** i ens agradaria que també poguessin participar amb el **passaport Edunauta**. El projecte ha de ser una eina per a que les persones participants puguin accedir i tingui oportunitat i reconeixement, en aquest cas, de la programació en un entorn segur. Un entorn en el que no només és parlarà de programació sinó també d'igualtat d'oportunitats i empoderament personal.





1.2. Què és el pensament computacional?

INTRODUCCIÓ AL PENSAMENT COMPUTACIONAL

“El pensament computacional serà necessari a tot arreu. I fer-ho bé serà la clau de l'èxit en gairebé totes les carreres futures. Metges, advocats, professors, agricultors, qualsevol cosa. El futur de totes aquestes professions estarà ple de pensament computacional.”



Cita extreta de l'article: "[Com ensenyar el pensament computacional](#)" de Stephen Wolfram a la revista Wired.

Font: <https://projectes.xtec.cat/programacioirobotica/pensament-computacional/materials-didactics-pensament-computacional/>

2. Objectius del projecte

Dins del projecte s'engloben els objectius de l'Associació Feminista Sorotopia, abans ja descrits com a objectius transversals de la ideologia i filosofia del projecte. Tanmateix, com a objectius específics del projecte "Tecnologia i programació de jocs en femení", ens plantegem:

- Apropar el llenguatge tecnològic a nenes en l'etapa de l'educació primària.
- Oferir formació, tallers i xerrades a nenes, noies i mares per ampliar els seus coneixements informàtics i tecnològics.
- Oferir un acompanyament a les participants.
- **Desenvolupar jocs i aprendre jugant, de manera** que els motivin, engresquin que els permetin estimular la seva creativitat i que aprenguin sobre la programació.
- Crear un espai segur per a les persones participants.
- Acompanyar a les famílies en el coneixement informàtic bàsic per a que puguin utilitzar i entendre com funcionen les noves tecnologies.
- Possibilitar la independència tecnològica de les persones participants.
- Fomentar espais on les participants es puguin expressar de manera lliure, sense prejudicis.
- Parlar sobre el significat de feminisme i la seva incidència en el món actual.

3. Proposta metodològica

El projecte consta de tres blocs diferenciats:

- Activitats setmanals de **programació** d'un joc destinades a nenes d'entre 1r i 3r de primària.
- Activitats setmanals de **programació** per nenes entre 3r i 6è de primària
- Activitats o **tallers** quinzenals de coneixement i aplicació de les **noves tecnologies** destinades a noies joves i dones.

A més de les activitats setmanals proposades desenvoluparem una **jornada en femení** que, detallarem més endavant.

Aquest projecte està dirigit íntegrament a **nenes, noies i dones**. Com ja s'ha exposat anteriorment, el sector tecnològic és un sector molt masculinitzat a on les dones queden en un segon pla. És important donar visibilitat a la tecnologia en femení i, precisament que siguin les nenes, les dones del futur, les que tinguin incidència en aquest camp. En el moment actual, la veu de les nenes s'ha d'enaltir, donar força i empoderar. Creiem que és important incidir en aquells àmbits, com el tecnològic, on l'ambient masculí és predominant. La perspectiva feminista serà present en cada una de les sessions que es duguin a terme, ja no només en els coneixements més tècnics sino en converses espontànies i en la quotidianitat del temps dedicat.

Trobem de vital importància generar espais d'aprenentatge transversals en què les nenes no es vegin afectades per estereotips ni condicionaments socials que les facin sentir menys vàlides. Espais en què puguin assolir els coneixements tecnològics envoltades d'altres nenes, i que aprenguin a desenvolupar-se amb independència i autoconfiança. Tard o d'hora hauran d'enfrontar-se amb un món tecnològic masculinitzat, però si ho fan amb una visió realista i lliure de prejudicis, seran capaces de defensar els seus drets d'una manera més efectiva.

Per tal de donar a conèixer el projecte a la ciutadania i entitats de l'educació formal i no formal de Granollers, l'associació organitzarà 3 **xerrades informatives** per comunicar i desenvolupar la idea del projecte, dues de les quals seran a les escoles participants i una tercera en format virtual per altres escoles o entitats que vulguin conèixer i sumar-se al projecte i que ens ajudin a donar-li continuïtat.

Les **inscripcions** a les activitats es realitzaran o a través de l'AFA de les escoles o a través d'un formulari a la pàgina de Sorotopia. En el cas que hi hagués més persones interessades que places s'elaborarà una llista d'espera per ordre d'inscripció.

És així que, la llista d'activitats que es proposen són:

Activitat setmanal per nenes de 1r i 2n i 3r de primària (1h a la setmana)

Introducció al pensament computacional

A través de jocs a internet aprendrem a pensar com es programen els robots. També aprofitarem per aprendre més coses sobre internet i guanyarem confiança i seguretat amb els ordinadors.

Activitat setmanal per nenes de primària de 3r a 6è (1h a la setmana)

Si vols jugar a un joc, primer crea'l.

Aprendrem com es programen els jocs, com es dissenyen els personatges i els escenaris.
Utilitzarem la plataforma Scratch i d'altres.

*Totes les activitats setmanals es realitzaran **fora de l'horari lectiu**.

Tallers per mares i nenes. Seran uns espais per famílies amb l'objectiu de **millorar les competències digitals**. A tots els tallers es pot participar sense coneixements previs d'informàtica.

Es programaran 2 sessions de 1,5h al mes.

- Dissenya i crea una invitació o felicitació amb **Canva** (amb mòbil i ordinador)
- **Ciberseguretat**. És segura la teva contrasenya?, com protegir-nos de ciberatacs, qui són i què fan els hackers?
- **Retoc fotogràfic** fàcil, amb eines gratuïtes online. Aprendràs a millorar les fotografies. (2 sessions)
- Crear un **correu electrònic** i gestionar-lo des del mòbil.
- Com utilitzar **Google Drive** per crear documents i compartir-los.
- **Edició de vídeo** i publicació a YouTube. (2 sessions)
- Què és la **realitat augmentada**? i la **realitat virtual**? Què és el **metavers**? Entrarem i compartirem un espai comú dins d'un metavers. (2 sessions)

*Aquestes activitats es proposen fer en horari lectiu per ajudar a les famílies a la conciliació familiar.

3.1. Activitat si vols crear un joc primer crea'l

Aquesta activitat es realitzarà 1 cop a la setmana amb nenes entre 8 a 11 anys. S'explicarà com programar jocs online utilitzant la plataforma **Scratch**, que és gratuïta i ampliament utilitzada a moltes escoles. També disposa de gran quantitat de **material pedagògic**, la qual cosa facilita l'aprenentatge **inclusiu** ja que cada nena podrà seguir el seu ritme.

Es crearà un **usuari** per cada nena de manera que puguin compartir les seves creacions i veure i valorar les de les seves companyes.



3.2. Activitat descobrim la creació de jocs

Aquesta activitat es realitzarà 1 cop a la setmana amb nenes entre 6 i 9 anys. Podran venir acompanyades d'un familiar, si volen. S'utilitzaran jocs online de la plataforma code.org. En aquesta plataforma hi ha reptes de pensament computacional per tots els nivells, des d'infantil fins a la ESO. Es tracta de programació per blocs i s'utilitzen personatges de pel·lícules com Angry Birds, Ice Age, Star Wars i altres, així és més atractiu pels infants. A mesura que avancen, els reptes es van complicant i van introduint poc a poc els conceptes de programació com repeticions, events, condicionals, etc. A code.org es pot jugar online, amb usuari o sense registrar, cadascú al seu ritme.

A cada participant se li entregarà un usuari i contrasenya per poder seguir avançant al seu ritme i fins i tot seguir a casa si vol.



Opcionalment es podria treballar amb tablets amb l'aplicació Scratch Jr.

3.3. Tallers

Aquests tallers estan pensats per una durada de 2h i que siguin com píndoles informatives d'un tema molt concret. A diferència de les extraescolars, no es repetiran setmanalment sino que cada tema està pensat per una única sessió.

Alguns estan destinats a dones adultes, altres podrien venir dones i noies, no hi ha limitació d'edat.

Oferim temes molt diversos i de diferents nivells perquè desconexim quantes participants estaran interessades. L'experiència ens dirà quins temes i nivells interessen més i atrauen més públic i així podrem seguir creant nous continguts i noves propostes.

3.4. Jornada en femení

El projecte *Tecnologia i programació de jocs en femení* s'emmarca dins de la coeducació és per això que, dins de la proposta hi haurà una iniciativa per organitzar una jornada en femení. Hem dissenyat una jornada **intergeneracional** i **multidisciplinar**.

La jornada l'organitzarà l'Associació Feminista Sorotopia per apropar a les nenes i les famílies el feminisme desde diferents perspectives d'actuació. S'oferiran **tallers** d'autodefensa feminista, programació, realitat augmentada i metavers, educació menstrual, taller de manualitats i contacontes.

La jornada serà oberta i caldrà inscriure's a les activitats proposades el mateix dia. Es disposarà una taula, amb una persona encarregada de les **inscripcions**. Les activitats tindran una màxim d'entre 15 i 20 participants en total, en funció de l'espai i recursos.

Serà unes jornades intergeneracionals amb la fi de **fer comunitat** entre totes, d'aprendre les unes de les altres i que els coneixements o no coneixements no siguin un impediment per poder accedir a les activitats. Els aprenentatges han de ser bidireccionals i, sobretot, han de ser una eina d'aproximació

entre totes. Un dels objectius de la jornada en femení és crear comunitat dins del municipi, fer accions de manera col·lectiva.

La jornada en femení, dins del marc del projecte *Tecnologia i programació de jocs en femení*, serà oberta a tota la ciutat i, per poder garantir el bon funcionament de les activitats s'organitzarà:

- **Dia:** dissabte al matí, dia a concretar però preferiblement abans del dia 8 de març.
- **Duració:** 5 hores de 9 a 14 hores.
- **Espai:** a concretar disponibilitat, preferiblement un lloc cèntric i proper a una de les escoles que es dugui a terme el projecte. Hi haurà activitats que es duren a terme dins de l'escola. Un espai adient seria la plaça més a la vora de l'escola escollida. L'espai es dividirà en:

- **Espai central i polivalent:** espai de difusió tant de l'associació com del projecte i de les activitats de les mateixes jornades. Aquí les persones interessades (nenes, noies i dones) s'inscriuran a les activitats que les interessa.
- **Espai tecnològic:** Com que per aquests espais es necessita ordinadors i connexió a internet es programaran les hores de les sessions ubicades a la sala de l'escola. S'informarà a les participants de les hores i l'ubicació en el moment de l'inscripció. Dins d'aquest espai s'ofereixen:
 - Un taller de programació, ofert per Codelearn
 - Un taller de realitat augmentada i el metavers, ofert per l'especialista de Sorotopia
- **Espai d'autodefensa:** Aquest espai estarà delimitat i, com en el punt anterior, la sessió serà en una hora acordada que s'informarà a les participants en el moment de la inscripció. Aquest espai d'autodefensa feminista es tracta d'una píndola per aproximar que és l'autodefensa amb perspectiva feminista i que ens pot aportar. L'autodefensa feminista no només és una eina per a defensar-se d'una amenaça o fugir d'una situació de perill sinó que és una eina empoderadora per a les nenes, noies i dones per a creure's que són capaces de poder defensar-se d'aquestes situacions. També aprofundeix en la detecció de les diferents violències i ajuda a ser conscient d'elles ja que moltes les naturalitzem socialment.
- **Educació menstrual:** en una zona de la plaça on s'ubicaran les jornades s'exposaran diferents accessoris menstruals i materials explicatius del seu ús. Es tracta de fer una intervenció, molt explicativa, de la menstruació de la importància del cicle menstrual per a les persones que menstruen. La finalitat no és donar a conèixer les diferents opcions sinó trencar amb el silenci i el tabú que l'envolta.
- **Taller de manualitats:** l'objectiu de fer una manualitat és de reclam de la població a que es puguin aproximar a les jornades i s'integrin dins dels continguts de la mateixa. Creiem que és important que hi hagi una activitat on es faci una "creació" per a poder captar l'atenció de les persones que desconeixen que es fa en aquells moments.
- **Contacontes:** es programarà una hora del matí per explicar un conte a les persones assistents de manera teatralitzada i atractiva per a totes les edats.

Es proposa fer aquesta jornada als voltants del 8 de març en motiu del **dia internacional de les dones**.

3.5. Ubicació i requeriments

Des de Sorotopia estem treballant amb diferents escoles del municipi per poder donar resposta i, fer efectiva, l'ubicació del projecte. En els annexos, s'adjunten les cartes de les escoles, avalant l'interès pel projecte i, la possible facilitació d'aules que s'adeqüin a les activitats proposades per les activitats.

Els requeriments per les activitats setmanals i tallers són:

- Aula amb:
 - un ordinador per cada assistent, amb connexió a internet
 - material de suport com ratolins i teclats
 - taules i cadires
- Wifi per connectar dispositius mòbils

Idealment l'activitat està pensada per 15 assistents, però segons la capacitat de l'aula es pot arribar fins a 20.

Caldrà un compromís per assistir a l'activitat, si la falta d'assistència és injustificada s'alliberarà la plaça.

Els requeriments per la jornada en femení són:

Cal diferents espais: una sala amb ordinadors amb accés a internet i una sala diàfana pels tallers de defensa i manualitats. També els assistents poden portar el seu portàtil, si en tenen.

Cal bona connexió a Internet via wifi.

Espai públic pròxim a la sala dels ordinadors

Taules

Cadires

Equip de so

4. Públic a qui s'adreça el projecte i grau de participació en el seu desenvolupament

El públic a qui s'adreça el projecte *Tecnologia i programació de jocs en femení* són nenes des de els 5 fins els 11/12 anys, etapa de l'educació primària i, dones de totes les edats. Com abans s'ha especificat, una de les activitats està adreçada a famílies, exclusivament dones, on l'edat i el nivell de coneixements entorn a les competències tecnològiques no és cap impediment per accedir.

4.1. Anàlisi de participació femení en informàtica

Hem consultat amb l'empresa Codelearn, que té molta experiència en oferir extraescolars, casals i tallers per infants i adolescents sobre programació i ens han compartit que les estadístiques dels seus alumnes són:

50% de nenes a primària

20 % de nenes a la ESO

i 10% de noies en estudis postobligatoris.

També hem consultat escoles que ofereixen formació professional en informàtica com l'escola Educem, on la tasa de noies no arriba al 10%.

En conclusió, després d'aquest anàlisi hem decidit oferir les nostres activitats a nenes en l'edat de primària amb l'esperança de que coneguin, aprenguin i agafin gust per la programació i la tecnologia i s'hi puguin dedicar en un futur, si volen.

5. Calendari de realització i data de finalització

La programació de les activitats es realitzaran abans de desembre de 2023 i s'aturaran durant les vacances escolars per tal d'integrar-les dins del calendari escolar i sincronitzar amb els horaris i ritmes de les participants.

Les **activitats setmanals** començaran a partir de gener 2023 i es repetiran setmanalment fins al desembre de 2023. Amb aquest calendari comptem **26 setmanes** de curs escolar (excloent vacances i mesos amb setmana intensiva). És possible que el grup d'alumnes canviï amb el nou curs, en aquest cas adaptarem les activitats al nivell de cadascú.

Seria molt més convenient poder oferir a les escoles un calendari que s'adapti al curs escolar, és a dir d'octubre a maig, però ho hem de fer així per les bases de la beca Maria Gaja.

Els **tallers** es realitzaran **2 dies al mes** durant 1,5 h entre gener i desembre del 2023 (excloent vacances i mesos amb setmana intensiva).

Caldrà confirmar la disponibilitat d'una aula d'informàtica amb ordinadors amb connexió a internet per poder confirmar les dates per les extraescolars i els tallers.

6. Recursos humans i materials que s'hi destinen

El projecte *Tecnologia i programació de jocs en femení* és un treball en equip entre:

- L'Associació Feminista Sorotopia sorotopia.org
- Eva Gutiérrez ([perfil linkedin](#))

Seria molt interessant comptar amb el suport del **centre d'informació per a dones de l'ajuntament** per poder difondre i fer arribar els tallers a famílies que potser no se senten capaces o no els arriba la informació. És important que es faci una bona difusió del projecte i aconseguir incidir en el màxim de persones possible.

El nostre objectiu per anar ampliant el projecte i arribar a més persones, més escoles, més entitats és incorporar noves col·laboradores i també alumnes d'ESO que participin en els tallers com a monitores.

6.1. Cost econòmic

Hem calculat els costos considerant que hem trobat 2 escoles interessades i que les activitats setmanals les repetiríem en 2 escoles diferents.

- **26 sessions d'activitats setmanals**

x 2 tallers = 52 hores d'una monitora especialista i una acompanyant (si són més de 15)

25€/sessió

TOTAL 1300 Euros + iva.

- **15h de tallers d'una especialista informàtica i una acompanyant (si són més de 15 assistents)**

50€/sessió

TOTAL 750 Euros + iva

- **Jornada femení**

50 € taller codelearn

50€ taller autodefensa feminista

50€ taller tecnològic

20€ taller contacontes i manualitats

50€ assessorament i xerrada sobre productes menstruals

Organització i gestió d'inscripcions: 30€

Material fungible: 30€

TOTAL: 280€ + iva

- Altres:

Material de fotocòpies

Marketing i publicitat dels actes (pósters, anuncis als diaris, etc)

Despeses de gestoria

TOTAL: 120€ + iva

TOTAL: 2450€ + IVA

6.2. Ubicació

Aquest projecte ha estat presentat a diferents escoles públiques de Granollers i també a una entitat privada. En els annexos adjuntem les cartes de suport al projecte. Després de la ràpida cerca d'equipaments hem aconseguit, de moment, els següents espais on dur a terme les activitats:

Els tallers per famílies es realitzaran a l'escola Lledoner

Les activitats setmanals per nenes es realitzaran a l'escola Salvador Llobet.

La jornada en femení ens falta confirmar l'ubicació, la proposta és desenvolupar la jornada en una plaça propera a una instal·lació pública amb aula d'informàtica per portar a terme els tallers de programació i realitat augmentada. Aprofitant que tenim el suport de l'escola Ponent pensem que és una bona ubicació per portar-ho a terme.

7. Experiències similars a altres ciutats

Hem fet un recull de notícies i iniciatives semblants a la nostra amb la idea de poder contactar i compartir experiències.

GirlsWhoCode:

És una associació que ofereix diverses activitats, entre elles sessions gratuïtes per nenes entre 3 i 12 anys amb uns objectius molt semblants als que ens plantegem a Sorotopia. Està present a varies ciutats d'Estats Units i col·labora amb escoles i entitats que s'hi vulguin adherir.



<https://girlswhocode.com/programs/clubs-program>

7.1. Alacant

L'Escola de Talent Femení estrena programació per a dones emprenedores

<https://diariodealicante.net/escuela-talento-femenino/>

7.2. Olot

Noies Robocat, El campionat de robòtica de Catalunya.

www.robocat.cat.

<https://enginyeriainformatica.cat/sumat-a-la-generacio-de-talent-femeni-robocat/>



7.3. Esplugues de Llobregat

L'Ajuntament se suma a Aliança STEAM pel talent femení

Ells proposen activitats tecnològiques d'alt nivell, una d'elles és la participació al Technovation Girls (veure últim apartat Ampliacions)

<https://www.esplugues.cat/noticias/dia-nenes-ciencia-steam-talent-femeni>

Varis: Recull d'associacions i iniciatives per fomentar l'Steam en noies

https://criatures.ara.cat/infancia/fomentar-vocacions-steam-entre-les-nenes_1_1183847.html

8. Ampliacions possibles del projecte

Si ampliem els recursos humans ens plantejem també les següents activitats i reptes:

1. Participar en grups al **concurs de Technovation Girls** :

<https://technovationchallenge.org/>



En aquest concurs, que ja ha obert inscripcions, només es poden presentar grups de noies i amb l'ajut d'un mentor/a van desenvolupant un projecte que ajudi a resoldre un problema del seu entorn i que estigui relacionat amb els objectius de Desenvolupament Sostenible (ODS).

El jurat del concurs el formen persones voluntàries d'arreu del món que s'han certificat i han fet una formació organitzada per Technovation Girls per poder valorar i animar els grups de noies que es presenten, sempre amb la idea d'ajudar-les a millorar.

També els mentors han hagut de passar una formació per acreditar-se on els expliquen com ajudar, animar i empoderar les noies.

Technovation Girls Catalunya organitza trobades i visites a empreses tecnològiques per les noies participants.

Ens agradaria molt poder ser mentores d'algun grup de noies, i ho valorarem un cop hagi passat l'experiència d'aquest any.



2. Activitats als **casals d'estiu**. Tot i que no formi part d'aquesta proposta ens agradaria poder col·laborar amb alguna escola o entitat oferint activitats de programació i informàtica per noies durant els mesos de juny, juliol i setembre, que és quan fan jornada intensiva o casals.



9. ANNEXES

ANNEX 1: cartes d'escoles públiques de granollers avalant el suport al projecte.



Generalitat de Catalunya
Departament d'Educació
Escola Ponent

Pg. Rafael de Casanovas, 71
08401 Granollers
Tel. 93 8400906
s8041647@xtec.cat



Benvolguts/des,

L'Escola Ponent de Granollers recolza els objectius del projecte presentat a la Beca Maria

Gaja i es compromet a acollir les jornades de Scratch en horari escolar proposades per

l'associació Sorotopia.



Generalitat de Catalunya
Departament d'Educació
Escola Ponent
08401 Granollers

Montserrat Altimires
Directora Escola Ponent

26 d'octubre de 2022

La Junta Directiva de l'Associació Feminista Sorotopia, amb seu a Can Jonch, Carrer del Rec 19 de Granollers i NIF G67492918

ACORDA

Que l'Associació Feminista Sorotopia té com a objectiu principal promoure societats més participatives i més reflexives amb capacitat de presa de decisions, sense condicionants dels estereotips socials i des de la perspectiva de gènere.

Que l'objecte de La beca Maria Gaja és incentivar i promoure el desenvolupament o la millora d'un projecte amb voluntat innovadora, que promogui valors cívics i democràtics dins el marc del coneixement i el respecte de l'entorn i que contribueixi al desenvolupament de Granollers com a ciutat educadora.

Que la Junta directiva de Sorotopia, valorant la filosofia i la raó de ser d'aquesta Beca, considera que els valors que regeixen són transversals i comuns amb els objectius que persegueix la nostra associació, per la qual cosa valora com a una gran oportunitat la possibilitat d'accedir a la convocatòria de la Beca Maria Gaja.

I signa com a mostra de conformitat la Junta Directiva de Sorotopia

Presidenta

Eva Cuenca Rodríguez DNI 44198531Y

Secretària

Francisca Rodríguez Martín DNI 53122602P

Tresorera en funcions

Sandra García Fernández DNI 47810770A