



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN ULL

**Mujeres: Pasado, presente y futuro
Grado de Pedagogía
Proyecto de innovación**

Patricia Román Fierro
alu0101070230@ull.edu.es
Juvenal Padrón Fragoso
CURSO 2020/21
Convocatoria de septiembre

Mujeres: Pasado, presente y futuro

Resumen

A lo largo de los años aún seguimos notando las desigualdades entre hombres y mujeres en las islas y estas desigualdades afectan a muchas niñas desde edades muy tempranas. "Mujeres: pasado, presente y futuro" intenta luchar para que todas las mujeres de Canarias sientan que tienen representación y que su labor es reconocida. Se debe dar voz a quien no tiene para ayudarlo a destacar. Es por ello que se crea este proyecto donde poder conocer e interactuar con las mujeres destacables del pasado y el presente de las Islas Canarias. Con este juego interactivo se podrá recorrer Canarias a la vez que se conocen muchas mujeres que han sobresalido en sus áreas de trabajo, como pueden ser María Isabel Rodríguez, portera grancanaria del Real Madrid Club de Fútbol, o la galardonada Antonia San Juan, más conocida por su papel en La que se avecina como Estela Reynolds. Muchas personas conocen la vida y la trayectoria profesional de muchos hombres de España y Canarias, ¿por qué no pasa lo mismo con las mujeres importantes? Es hora de que esto cambie.

Palabras clave

Género, Islas Canarias, Mujer, App, Igualdad

Abstract

Throughout the years we are still noticing inequalities between men and women in the Canary Islands and these inequalities affect many girls from a very early age. "Women: past, present and future" tries to fight so that all women in the Canary Islands feel that they have representation and that their work is recognized. We must give a voice to those who do not have it to help them stand out. That is why this project is created where you can meet and interact with remarkable women of the past and present of the Canary Islands. With this interactive game you will be able to travel around the Canary Islands while getting to know many women who have excelled in their areas of work, such as Maria Isabel Rodriguez, Gran Canarian goalkeeper of Real Madrid Football Club, or the award-winning Antonia San Juan, best known for her role in "La que se avecina" as Estela Reynolds. Many people know the lives and careers of many men in Spain and the Canary Islands, so why doesn't the same thing happen with important women? It is time for this to change.

Key words

Gender, Canary Islands, Woman, App, Equality

Índice

1.- Datos de identificación del proyecto.....	pág. 1
2.- Justificación.....	pág. 2
3.- Objetivos del proyecto.....	pág. 4
4.- Metodología.....	pág. 5
4.1.- Acciones formativas.....	pág. 6
4.2.- Presupuesto y financiación.....	pág. 15
5.- Evaluación.....	pág. 16
5.1.- ¿Por qué?.....	pág. 16
5.2.- ¿Para qué?.....	pág. 16
5.3.- Criterios de evaluación y sus indicadores.....	pág. 16
5.4.- Tabla resumen.....	pág. 17
5.5.- ¿Qué?.....	pág. 17
5.6.- ¿Cuándo?.....	pág. 17
5.7.- ¿Quién?.....	pág. 17
5.8.- ¿Cómo?.....	pág. 18
6.- Referencias bibliográficas.....	pág. 20
Anexos.....	pág. 22

1.- Datos de identificación del proyecto:

Hoy en día, aún podemos observar brecha de género negativa para las mujeres en la formación de la población en Canarias. Como podemos observar en la tabla 1 en anexos donde se comparan los datos educativos entre los años 2014 y 2019 no hay cambios notorios en los porcentajes.

Si analizamos los datos del 2014, de la población que completó estudios primarios, las mujeres representan el 45,38% y los hombres 54,62%, con una brecha de género negativa para las mujeres del 9,24%. De la población que completó la 1ª etapa de educación secundaria, las mujeres representan el 46,43% y los hombres el 53,57%, con una brecha de género negativa para las mujeres del 7,14%. De la población que completó FP grado superior, las mujeres representan el 47,62% y los hombres el 52,38%, con una brecha de género negativa para las mujeres del 4,76. De la población que completó estudios superiores universitarios, las mujeres representan el 58,98% y los hombres el 41,02%, con una brecha de género negativa para los hombres del 7,96%. Por otro lado, si miramos los datos del 2019, menos mujeres (46,69%) que hombres (53,30%) completaron los estudios primarios, con una brecha negativa para las mujeres del 6,61%. Más hombres (53,68%) que mujeres (46,31%) completaron la primera etapa de secundaria, con una brecha de género negativa para las mujeres del 7,37%. Más hombres (53,09%) que mujeres (46,90%) cuentan con FP II o Grado Formativo Superior, con una brecha negativa para las mujeres de 6,19%. Finalmente, más mujeres que hombres cuentan con estudios universitarios 60,98% frente a 39,01%, con una brecha negativa de género para los hombres del 21,97% (Instituto Canario de Igualdad, 2020).

Estos pocos avances en las cifras en cinco años demuestran que los proyectos que existen para luchar contra la desigualdad no están dando todos los frutos esperados. Acentuar a las mujeres destacables sigue siendo un tema tabú, no sólo en Canarias, España o Europa, sino en todo el mundo. Aún no tienen el reconocimiento que es debido como ha pasado a lo largo de la historia.

El Gobierno de Canarias, en concreto la Consejería de Educación, podría ser el principal interesado en este proyecto de cara a su uso con el alumnado de primaria de los centros canarios, y con el fin de complementar otras acciones llevadas a cabo con el mismo propósito. Además, distintas consejerías como la de cultura y deporte podrán interesarse en el proyecto. Asimismo, el Instituto Canario de Igualdad (I.C.I.) puede estar interesado ya que persigue

“promover las condiciones que hagan real y efectiva la igualdad de las mujeres y los hombres en todos los ámbitos de la vida política, económica, cultural y social”.

El segmento de destinatarios lo podemos dividir en tres tipos. Por un lado, los/as relacionados/as con educación formal, que en este caso son la Consejería de Educación y los centros educativos de educación primaria y secundaria de la comunidad autónoma de Canarias. Por otro lado, se encuentran los usuarios y las usuarias relacionados con la educación no formal, que en este caso son el Instituto Canario de Igualdad, el Museo de Historia y las distintas asociaciones de mujeres, como podrían ser la Federación de Asociaciones de Mujeres Arena y Laurisilva o Tenerife Violeta, una Red Insular para la Igualdad de Género cuya finalidad es profundizar en el desarrollo de las políticas de igualdad y llevar a cabo una actuación coordinada y eficaz a favor de la igualdad de género, ambas asociaciones son promovidas por el Cabildo de Tenerife y fomentan la igualdad de derechos para las mujeres. Y, por último, los/las usuarios/as independientes que quieran aprender más de las mujeres de la historia y la actualidad de las islas.

La app consiste en un juego, que simula un mapa de Canarias a escala muy reducida, por la que el jugador, con su avatar, debe desplazarse para localizar los puntos donde se encuentran las mujeres más destacadas de diferentes sectores profesionales y su información. El juego cuenta con un software similar utilizado en el conocido juego “Pokemon Go” pero con una pequeña diferencia, es a escala reducida, es decir, la localización que se tendrá en el juego, no es la localización real de la persona que lo juega.

2.- Justificación:

Muchas mujeres canarias que destacan notablemente en sus respectivas disciplinas no son conocidas por la sociedad. Este anonimato trae como consecuencia la falta de reconocimiento profesional, que conlleva la aparición de barreras que ralentizan o paralizan su desarrollo como profesionales de su disciplina. Entre estas barreras encontramos la falta de recursos económicos y la falta de tiempo suficiente para crecer como profesionales por tener que realizar conjuntamente otro trabajo para autofinanciarse. Además de la falta de oportunidades de acceso a escuelas, clubes, entidades, empresas, etc. Esta realidad que viven muchas mujeres en su entorno profesional, se denomina “techos de cristal”.

El Gobierno de Canarias cuenta con muchos proyectos que luchan a favor de la igualdad y promulgan la valoración de las mujeres en muchos campos distintos. Algún ejemplo de proyecto sería el *Manifiesto Canario por la Igualdad en el Deporte* que “[...] a través de este manifiesto se hace un llamamiento a quienes están implicados directa o indirectamente en el deporte para corregir situaciones de discriminación y se establecen pautas encaminadas a extremar las precauciones, eliminar y sancionar conductas de distinción entre géneros, así como para incrementar la participación y la visibilidad de la mujer en el deporte.” (Gobierno de Canarias, 2019); o el proyecto *Mujeres Científicas Canarias* que “presenta al alumnado la realidad de la investigación científica y tecnológica desde la visión de mujeres que actualmente desarrollan su labor investigadora en instituciones académicas de la Comunidad Autónoma de Canarias, mostrando la posibilidad real de alcanzar el estatus de investigadora sin que el género sea un impedimento o un condicionante.” (Gobierno de Canarias, 2020); o el *I Edición de Mujeres Científicas Canarias en Wikipedia* cuyo objetivo es “dar a conocer a los alumnos canarios la existencia de mujeres que, a lo largo de la historia de la humanidad, al igual que los hombres, han contribuido con sus estudios al progreso de la sociedad. En este sentido, también que tomen conciencia de que en esa historia han participado mujeres canarias y que, en la actualidad, asimismo hay científicas dedicadas a esta actividad en las universidades canarias y en centros de investigación como el Instituto de Astrofísica de Canarias (IAC). Al mismo tiempo, aprender a utilizar una herramienta como Wikipedia para divulgar el conocimiento.” (Periódico La Provincia, 2018). También se cuenta con un proyecto llamado “Mujeres Canarias”, este proyecto es un libro digital que cuenta con tres volúmenes con diversos materiales didácticos que contribuyen a hacer un recorrido general por el papel de las mujeres en la Historia de Canarias y las distintas etapas históricas (Gobierno de Canarias, 2021), todo ellos adaptado a los niveles de primaria y secundaria.

Aunque la idea de dar el reconocimiento debido a mujeres destacadas en sus respectivos ámbitos profesionales ya existe, este proyecto presenta una novedad, la idea de hacerlo mediante un juego interactivo para Smartphone y tablets, en el que el/la usuario/a del juego será, en todo momento, el/la protagonista (debido al carácter autónomo del juego), generando un aprendizaje activo. Ya que el juego contará con una interfaz sencilla e intuitiva, otro de sus beneficios será la facilidad de manejo para usuarios/as de todas las edades. En un momento histórico, donde el Covid-19 marca nuestro día a día, la necesidad de nuevas formas de transmitir información se hace cada vez más notorias. Hemos pasado de una adaptación progresiva a las TICS a tener que implementarlas de golpe en las aulas, museos, actividades de

ocio y puestos de trabajo. Esta pandemia nos ha demostrado que debemos actualizar nuestras fuentes de información y cómo transmitirla. Este juego interactivo nos permite conocer a las mujeres destacables de la historia y la actualidad de Canarias, haciendo un recorrido por el archipiélago. Una de las posibles dificultades del proyecto es la acotación de la temporalización, ya que hablar de las mujeres más destacadas de la historia y la actualidad de Canarias abarcaría a muchas mujeres. Una solución a este inconveniente es la capacidad de actualización del juego pudiendo así ir añadiendo mujeres a lo largo del tiempo.

3.- Objetivos del proyecto:

Este proyecto pretende generar una herramienta con la cual se pueda trabajar la igualdad de género a través de los tics, generando asimismo un aprendizaje de manera autónoma que visibilice a las mujeres destacables de toda Canarias y que se pueda usar en diferentes instituciones (centros educativos, museos, etc.). Mediante un juego interactivo para Smartphone y tablets, podremos conocer un poco la trayectoria profesional, logros y obstáculos de las mujeres más destacadas de la historia y la actualidad de Canarias, en distintas disciplinas como las ciencias, el deporte, las artes, la literatura y empresariales, contribuyendo así a derribar los techos de cristal y el mito de que las profesiones tienen género. Se generará el aprendizaje necesario para que los/as usuarios/as valoren el patrimonio social, cultural e histórico canario generado por la labor de las mujeres memorables de las islas, así como su contribución a la lucha a favor de la igualdad a través de su trabajo.

OBJETIVO GENERAL	OBJETIVOS ESPECÍFICOS
Contribuir a la lucha de igualdad de oportunidades en el ámbito profesional.	Visibilizar la labor y la importancia de las mujeres canarias que, con su trabajo, han formado parte de la lucha a favor de la igualdad.
	Dar a conocer a las mujeres destacables de la historia y la actualidad en Canarias.
	Valorar el patrimonio social, cultural e histórico canario generado por la labor de las mujeres memorables de las islas.

	Sensibilizar a los/as usuarios/as sobre la idea errónea de que las profesiones tienen género.
--	---

Tabla 1. Objetivos del proyecto.

4.- Metodología:

Este proyecto cuenta con una metodología participativa y formativa, en el cual el/la usuario/a se beneficia del carácter adaptativo de la app, es decir, cada persona puede ir jugando a la aplicación cuando cada uno desee ya que es una aplicación que se podrá descargar en los Smartphone, por tanto, no hay una temporalización cerrada. Con este tipo de metodología se pretende generar un aprendizaje activo y autónomo, a través de los distintos ejercicios.

En cuanto a los agentes que intervienen en la formación, hay que tener en cuenta que al ser una aplicación autodidacta no es necesario depender de ningún agente externo, pero si debemos contar con un agente interno que se encargue de la realización de la app, del software y las bases de datos. Con la app solo hace falta que el/la usuario/a decida jugar, sin embargo, si la aplicación se utiliza en una institución educativa, el agente externo sería el/la encargado/a de la sesión. Además, no se necesitarán muchos recursos materiales, ya que la app se podrá descargar en Smartphone y tablets.

Habrán cinco (5) acciones formativas, cada acción formativa es un nivel del juego. Las distintas áreas de profesionalización de las mujeres determinan la temática de cada acción: deportes, ciencias, artes, empresariales y literatura. Cada acción formativa contará con cinco (5) actividades, cuatro (4) de las cuales tendrán que superar satisfactoriamente para poder pasar de nivel. Las actividades que puntúan son “entrevista y aprende”, “conecta cuatro”, “quien es quien” y “puntos x pistas”. Estas actividades cuentan con un sistema de puntuación que determina si se ha superado la actividad o no. En este caso, las cinco (5) acciones formativas no cambiarán, ni las actividades ni las metodologías de las mismas, solo se cambiará el contenido a trabajar.

4.1.- Acciones formativas:

OBJETIVOS	ACCIÓN FORMATIVA	OBJETIVO ACCIÓN FORMATIVA	ACTIVIDADES
<ul style="list-style-type: none"> - Contribuir a la lucha de igualdad de oportunidades en el ámbito profesional. - Visibilizar la labor y la importancia de las mujeres canarias que, con su trabajo, han formado parte de la lucha a favor de la igualdad. 	1.Viva el deporte.	Conocer la historia de: <ul style="list-style-type: none"> - María Isabel Rodríguez - Charo Borges Velázquez - Emma Falcón 	<ul style="list-style-type: none"> - Infografía: ¿Sabías que...? - Entrevista y aprende. - Conecta cuatro. - Quién es quién. - Puntos x pistas.
<ul style="list-style-type: none"> - Dar a conocer a las mujeres destacables de la historia y la actualidad en Canarias. - Valorar el patrimonio social, cultural e histórico canario generado por la labor de las mujeres memorables de las islas. 	2. El mundo mediante las ciencias.	Conocer la historia de: <ul style="list-style-type: none"> - Carlota de la Quintana y López de Arroyave - Catalina Ruiz Pérez - Carolina Martínez Pulido 	<ul style="list-style-type: none"> - Infografía: ¿Sabías que...? - Entrevista y aprende. - Conecta cuatro. - Quién es quién. - Puntos x pistas.
<ul style="list-style-type: none"> - Sensibilizar a los/as usuarios/as sobre la idea errónea de que las profesiones tienen género. 	3. En busca de nuestro lado artístico.	Conocer la historia de: <ul style="list-style-type: none"> - Dorotea de Armas Curbelo - Antonia García San Juan - Onagra Lorenzo Díaz 	<ul style="list-style-type: none"> - Infografía: ¿Sabías que...? - Entrevista y aprende. - Conecta cuatro. - Quién es quién. - Puntos x pistas.
	4. Empresariales, ¿eso qué es?	Conocer la historia de: <ul style="list-style-type: none"> - Herminia Rodríguez Rosas - M^a Dolores 	<ul style="list-style-type: none"> - Infografía: ¿Sabías que...? - Entrevista y aprende. - Conecta cuatro.

		Palliser - Sandra García San Juan	- Quién es quién. - Puntos x pistas.
	5. Descubre los libros.	Conocer la historia de: - Mercedes Pinto Armas de la Rosa y Clós - Josefina de la Torre Millares - María Rosa Alonso	- Infografía: ¿Sabías que...? - Entrevista y aprende. - Conecta cuatro. - Quién es quién. - Puntos x pistas.

Tabla 2. Acciones formativas y actividades.

→ **Acción formativa 1: Viva el deporte.**

◆ **Duración:** La duración de las actividades es de 45 minutos.

◆ **Objetivo de la acción formativa:** Conocer la historia de:

- María Isabel Rodríguez
- Charo Borges Velázquez
- Emma Falcón

◆ **Actividades:**

- **Infografía: ¿Sabías que...?:** En este caso, las infografías serán unas ventanas emergentes que saldrán durante las diversas actividades una vez se hayan acertado las cuestiones sobre las mujeres que se está estudiando en la acción formativa.
- **Entrevista y aprende:** En esta actividad tendremos varias opciones de pregunta para hacerle a la mujer destacada que estemos estudiando.

Dependiendo de la opción elegida nos contará una cosa u otra, recorriendo así un diagrama de su vida. Se tendrá que repetir la actividad las veces necesarias para elegir las distintas preguntas de la entrevista y conocer todo lo que nos quieren contar estas distinguidas isleñas. Superar esta actividad tendrá una recompensa de 100 puntos.

- **Conecta cuatro:** Para esta actividad tendremos un total de 12 cuadrados repartidos en 4 columnas. En la primera columna aparecen las 3 mujeres que se trabajarán en la acción formativa, en la segunda mostrarán las 3 áreas en las que se especializan, en la tercera columna se aparecen 3 acontecimientos importantes en la vida de estas mujeres y en la última columna están las islas de nacimiento de las mujeres de la acción formativa. El/la jugador/a tendrá que conectar las 4 columnas haciendo que concuerde toda la información. Superar esta actividad conectando todas las columnas correctamente se recompensará con 100 puntos. Los/as usuarios/as deberán tener correctas tener 7 de las 9 conexiones correctas para superar la actividad, de lo contrario deberán volver a empezar.
- **Quién es quién:** En este caso, habrá 6 preguntas de opción múltiple. Se expondrá un logro o acontecimiento importante y 3 opciones de respuesta donde el/la jugador/a deberá marcar la mujer a la que corresponde esa premisa inicial. Superar esta actividad correctamente se recompensará con 100 puntos. Se ha de acertar 4 de las 6 preguntas para poder avanzar de actividad.
- **Puntos x pistas:** En esta actividad contrarreloj tendremos que averiguar de qué 3 mujeres están hablando. El juego comienza con una pista, ya sea isla de procedencia, área destacable, etc. Si se acierta la mujer con la primera pista se le otorgan 33 puntos al jugador/a. A los 30 segundos si no se ha respondido correctamente aparecerá otra pista, en este caso si se acierta la cuestión se obtendrán 20 puntos. A los 15 segundos se mostrará otra pista y si responden bien se otorgan 10 puntos. Y para finalizar, a los 15 segundos aparecerá la última pista puntuando 5 puntos si se contesta correctamente o cero en caso de fallar. Se deberá tener un

mínimo de 66 puntos para superar la actividad.

→ **Acción formativa 2: El mundo mediante las ciencias.**

◆ **Duración:** La duración de las actividades es de 45 minutos.

◆ **Objetivo de la acción formativa:** Conocer la historia de:

- Carlota de la Quintana y López de Arroyave
- Catalina Ruiz Pérez
- Carolina Martínez Pulido

◆ **Actividades:**

- **Infografía: ¿Sabías que...?:** En este caso, las infografías serán unas ventanas emergentes que saldrán durante las diversas actividades una vez se hayan acertado las cuestiones sobre las mujeres que se está estudiando en la acción formativa.
- **Conecta cuatro.** Para esta actividad tendremos un total de 12 cuadrados repartidos en 4 columnas. En la primera columna aparecen las 3 mujeres que se trabajarán en la acción formativa, en la segunda mostrarán las 3 áreas en las que se especializan, en la tercera columna se aparecen 3 acontecimientos importantes en la vida de estas mujeres y en la última columna están las islas de nacimiento de las mujeres de la acción formativa. El/la jugador/a tendrá que conectar las 4 columnas haciendo que concuerde toda la información. Superar esta actividad conectando todas las columnas correctamente se recompensará con 100 puntos. Los/as usuarios/as deberán tener correctas tener 7 de las 9 conexiones correctas para superar la actividad, de lo contrario deberán volver a empezar.
- **Quién es quién.** En este caso, habrá 6 preguntas de opción múltiple. Se expondrá un logro o acontecimiento importante y 3 opciones de respuesta donde el/la jugador/a deberá marcar la mujer a la que corresponde esa premisa inicial. Superar esta actividad correctamente se

recompensará con 100 puntos. Se ha de acertar 4 de las 6 preguntas para poder avanzar de actividad.

- **Entrevista y aprendizaje.** En esta actividad tendremos varias opciones de pregunta para hacerle a la mujer destacada que estemos estudiando. Dependiendo de la opción elegida nos contará una cosa u otra, recorriendo así un diagrama de su vida. Se tendrá que repetir la actividad las veces necesarias para elegir las distintas preguntas de la entrevista y conocer todo lo que nos quieren contar estas distinguidas isleñas. Superar esta actividad tendrá una recompensa de 100 puntos.
- **Puntos x pistas.** En esta actividad contrarreloj tendremos que averiguar de qué 3 mujeres están hablando. El juego comienza con una pista, ya sea isla de procedencia, área destacable, etc. Si se acierta la mujer con la primera pista se le otorgan 33 puntos al jugador/a. A los 30 segundos si no se ha respondido correctamente aparecerá otra pista, en este caso si se acierta la cuestión se obtendrán 20 puntos. A los 15 segundos se mostrará otra pista y si responden bien se otorgan 10 puntos. Y para finalizar, a los 15 segundos aparecerá la última pista puntuando 5 puntos si se contesta correctamente o cero en caso de fallar. Se deberá tener un mínimo de 66 puntos para superar la actividad.

→ **Acción formativa 3: En busca de nuestro lado artístico.**

◆ **Duración:** La duración de las actividades es de 45 minutos.

◆ **Objetivo de la acción formativa:** Conocer la historia de:

- Dorotea de Armas Curbelo
- Antonia García San Juan
- Onagra Lorenzo Díaz

◆ **Actividades:**

- **Infografía: ¿Sabías que...?:** En este caso, las infografías serán unas ventanas emergentes que saldrán durante las diversas actividades una

vez se hayan acertado las cuestiones sobre las mujeres que se está estudiando en la acción formativa.

- **Conecta cuatro.** Para esta actividad tendremos un total de 12 cuadrados repartidos en 4 columnas. En la primera columna aparecen las 3 mujeres que se trabajarán en la acción formativa, en la segunda mostrarán las 3 áreas en las que se especializan, en la tercera columna se aparecen 3 acontecimientos importantes en la vida de estas mujeres y en la última columna están las islas de nacimiento de las mujeres de la acción formativa. El/la jugador/a tendrá que conectar las 4 columnas haciendo que concuerde toda la información. Superar esta actividad conectando todas las columnas correctamente se recompensará con 100 puntos. Los/as usuarios/as deberán tener correctas tener 7 de las 9 conexiones correctas para superar la actividad, de lo contrario deberán volver a empezar.
- **Quién es quién.** En este caso, habrá 6 preguntas de opción múltiple. Se expondrá un logro o acontecimiento importante y 3 opciones de respuesta donde el/la jugador/a deberá marcar la mujer a la que corresponde esa premisa inicial. Superar esta actividad correctamente se recompensará con 100 puntos. Se ha de acertar 4 de las 6 preguntas para poder avanzar de actividad.
- **Entrevista y aprende.** En esta actividad tendremos varias opciones de pregunta para hacerle a la mujer destacada que estemos estudiando. Dependiendo de la opción elegida nos contará una cosa u otra, recorriendo así un diagrama de su vida. Se tendrá que repetir la actividad las veces necesarias para elegir las distintas preguntas de la entrevista y conocer todo lo que nos quieren contar estas distinguidas isleñas. Superar esta actividad tendrá una recompensa de 100 puntos.
- **Puntos x pistas.** En esta actividad contrarreloj tendremos que averiguar de qué 3 mujeres están hablando. El juego comienza con una pista, ya sea isla de procedencia, área destacable, etc. Si se acierta la mujer con la primera pista se le otorgan 33 puntos al jugador/a. A los 30 segundos si no se ha respondido correctamente aparecerá otra pista, en este caso

si se acierta la cuestión se obtendrán 20 puntos. A los 15 segundos se mostrará otra pista y si responden bien se otorgan 10 puntos. Y para finalizar, a los 15 segundos aparecerá la última pista puntuando 5 puntos si se contesta correctamente o cero en caso de fallar. Se deberá tener un mínimo de 66 puntos para superar la actividad.

→ **Acción formativa 4: Empresariales, ¿eso qué es?**

◆ **Duración:** La duración de las actividades es de 45 minutos.

◆ **Objetivo de la acción formativa:** Conocer la historia de:

- Herminia Rodríguez Rosas
- M^a Dolores Palliser
- Sandra García San Juan

◆ **Actividades:**

- **Infografía: ¿Sabías que...?:** En este caso, las infografías serán unas ventanas emergentes que saldrán durante las diversas actividades una vez se hayan acertado las cuestiones sobre las mujeres que se está estudiando en la acción formativa.
- **Conecta cuatro.** Para esta actividad tendremos un total de 12 cuadrados repartidos en 4 columnas. En la primera columna aparecen las 3 mujeres que se trabajarán en la acción formativa, en la segunda mostrarán las 3 áreas en las que se especializan, en la tercera columna se aparecen 3 acontecimientos importantes en la vida de estas mujeres y en la última columna están las islas de nacimiento de las mujeres de la acción formativa. El/la jugador/a tendrá que conectar las 4 columnas haciendo que concuerde toda la información. Superar esta actividad conectando todas las columnas correctamente se recompensará con 100 puntos. Los/as usuarios/as deberán tener correctas tener 7 de las 9 conexiones correctas para superar la actividad, de lo contrario deberán volver a empezar.

- **Quién es quién.** En este caso, habrá 6 preguntas de opción múltiple. Se expondrá un logro o acontecimiento importante y 3 opciones de respuesta donde el/la jugador/a deberá marcar la mujer a la que corresponde esa premisa inicial. Superar esta actividad correctamente se recompensará con 100 puntos. Se ha de acertar 4 de las 6 preguntas para poder avanzar de actividad.
- **Entrevista y aprender.** En esta actividad tendremos varias opciones de pregunta para hacerle a la mujer destacada que estemos estudiando. Dependiendo de la opción elegida nos contará una cosa u otra, recorriendo así un diagrama de su vida. Se tendrá que repetir la actividad las veces necesarias para elegir las distintas preguntas de la entrevista y conocer todo lo que nos quieren contar estas distinguidas isleñas. Superar esta actividad tendrá una recompensa de 100 puntos.
- **Puntos x pistas.** En esta actividad contrarreloj tendremos que averiguar de qué 3 mujeres están hablando. El juego comienza con una pista, ya sea isla de procedencia, área destacable, etc. Si se acierta la mujer con la primera pista se le otorgan 33 puntos al jugador/a. A los 30 segundos si no se ha respondido correctamente aparecerá otra pista, en este caso si se acierta la cuestión se obtendrán 20 puntos. A los 15 segundos se mostrará otra pista y si responden bien se otorgan 10 puntos. Y para finalizar, a los 15 segundos aparecerá la última pista puntuando 5 puntos si se contesta correctamente o cero en caso de fallar. Se deberá tener un mínimo de 66 puntos para superar la actividad.

→ **Acción formativa 5: Descubre los libros.**

- ◆ **Duración:** La duración de las actividades es de 45 minutos.
- ◆ **Objetivo de la acción formativa:** Conocer la historia de:
 - Mercedes Pinto Armas de la Rosa y Clós
 - Josefina de la Torre Millares
 - María Rosa Alonso

◆ **Actividades:**

- **Infografía: ¿Sabías que...?:** En este caso, las infografías serán unas ventanas emergentes que saldrán durante las diversas actividades una vez se hayan acertado las cuestiones sobre las mujeres que se está estudiando en la acción formativa.
- **Conecta cuatro.** Para esta actividad tendremos un total de 12 cuadrados repartidos en 4 columnas. En la primera columna aparecen las 3 mujeres que se trabajarán en la acción formativa, en la segunda mostrarán las 3 áreas en las que se especializan, en la tercera columna se aparecen 3 acontecimientos importantes en la vida de estas mujeres y en la última columna están las islas de nacimiento de las mujeres de la acción formativa. El/la jugador/a tendrá que conectar las 4 columnas haciendo que concuerde toda la información. Superar esta actividad conectando todas las columnas correctamente se recompensará con 100 puntos. Los/as usuarios/as deberán tener correctas tener 7 de las 9 conexiones correctas para superar la actividad, de lo contrario deberán volver a empezar.
- **Quién es quién.** En este caso, habrá 6 preguntas de opción múltiple. Se expondrá un logro o acontecimiento importante y 3 opciones de respuesta donde el/la jugador/a deberá marcar la mujer a la que corresponde esa premisa inicial. Superar esta actividad correctamente se recompensará con 100 puntos. Se ha de acertar 4 de las 6 preguntas para poder avanzar de actividad.
- **Entrevista y aprende.** En esta actividad tendremos varias opciones de pregunta para hacerle a la mujer destacada que estemos estudiando. Dependiendo de la opción elegida nos contará una cosa u otra, recorriendo así un diagrama de su vida. Se tendrá que repetir la actividad las veces necesarias para elegir las distintas preguntas de la entrevista y conocer todo lo que nos quieren contar estas distinguidas isleñas. Superar esta actividad tendrá una recompensa de 100 puntos.
- **Puntos x pistas.** En esta actividad contrarreloj tendremos que averiguar

de qué 3 mujeres están hablando. El juego comienza con una pista, ya sea isla de procedencia, área destacable, etc. Si se acierta la mujer con la primera pista se le otorgan 33 puntos al jugador/a. A los 30 segundos si no se ha respondido correctamente aparecerá otra pista, en este caso si se acierta la cuestión se obtendrán 202 puntos. A los 15 segundos se mostrará otra pista y si responden bien se otorgan 10 puntos. Y para finalizar, a los 15 segundos aparecerá la última pista puntuando 5 puntos si se contesta correctamente o cero en caso de fallar. Se deberá tener un mínimo de 66 puntos para superar la actividad.

4.2.- Presupuesto y financiación:

Al tratarse de una aplicación que puede tener actualizaciones no podemos contar con un presupuesto cerrado ya que no se sabe con exactitud las horas que se tendrá que invertir en el desarrollo de la app. Para la realización del presupuesto se realizará una estimación de los gastos iniciales. En cuanto a los gastos que supone la creación y el desarrollo del prototipo, se estima un coste de 25.000€ aproximadamente, que se dividen en:

→ Costes variables:

- ◆ Desarrollo del prototipo del juego para Smartphone y tablets. Software y recursos tecnológicos necesarios: 8.000€
- ◆ Aproximadamente 200h de trabajo del técnico encargado del desarrollo del juego: 12.000€

→ Costes fijos:

- ◆ Búsqueda de patrocinadores, marketing y otras gestiones: 3.500€
- ◆ Salario de una persona: 1.500€

Se necesitará una financiación inicial de 25.000€ para poner en funcionamiento la aplicación. Parte se obtendrá de distintos patrocinadores y un crowdfunding, y otra parte provendría de solicitar una subvención ofertada por el Gobierno de Canarias.

5.- Evaluación:

5.1.- ¿Por qué?

La evaluación es necesaria porque nos permite determinar en qué medida se han alcanzado los objetivos planteados, o si ha habido fallos, permitiendo así realizar las mejoras correspondientes. En definitiva, es la herramienta que hace posible la comprobación de los resultados del proceso.

5.2.- ¿Para qué?

Para verificar la consecución de objetivos, valorar el impacto de la aplicación y verificar la valía de la app de cara a la satisfacción de las necesidades, con este tipo de metodología combinada con el uso de las TICs.

5.3.- Criterios de evaluación y sus indicadores:

CRITERIOS	INDICADORES
Logro de aprendizajes	Nivel del conocimiento de los participantes -entrada-salida-
Eficiencia	Relación entre los objetivos logrados y los/las participantes.
Participación	Interés-motivación por el juego
Metodología	Se desarrollan las actividades de forma adecuada
Efectividad	Saber trabajar con este modelo
Valoración	Las prácticas, ejercicios prácticos, supuestos, etc. han sido útiles y suficientes.

Tabla 3. Criterios e indicadores.

5.4.- Tabla resumen:

QUÉ	QUIÉN	CUÁNDO	CÓMO
Logro de aprendizajes	El/la usuario/a	Principio	Cuestionario de asociación de dos listas de nombres
		Final	
Eficiencia	Técnico	Final	
Participación	Técnico	Procesual	Número de descargas de la app
Metodología	Técnico/app	Procesual	Evaluación analítica, sistema de puntuación
Efectividad	Técnico/app	Procesual	
Valoración	El/la usuario/a	Final	Cuestionario de satisfacción

Tabla 4. Evaluación del proyecto.

5.5.- ¿Qué?

En el proceso de evaluación del proyecto se evalúa si se han cumplido o no los criterios expuestos anteriormente, logro de aprendizajes, eficiencia, nivel de participación, la metodología empleada, la efectividad y la satisfacción de los/as usuarios/as.

5.6.- ¿Cuándo?

Las cinco acciones formativas serán llevadas a cabo en un tiempo de 4 horas y media, repartidos en 45 minutos por cada acción formativa. La evaluación será llevada a cabo antes de comenzar a jugar, durante y al finalizar cada acción, y una vez terminado el bloque de cinco acciones.

5.7.- ¿Quién?

En el proceso de evaluación, el evaluador será el técnico encargado de ejecutar el proyecto, y los participantes para valorar la satisfacción y su propio avance en el logro de aprendizajes.

5.8.- ¿Cómo?

La evaluación de los logros de aprendizaje llevada a cabo por los/as usuarios/as se realizará, antes de comenzar el aprendizaje y al terminar las cinco acciones formativas, a través de un cuestionario de asociación de dos listas de nombres donde se deberá conectar la primera columna con la segunda. En la primera aparecerán los nombres de las quince mujeres que se estudiarán durante estas acciones formativas, en la segunda columna se mostrarán las diferentes especialidades de dichas mujeres. El/la usuario/a tendrá que conectar cada mujer con su área de trabajo y así se conocerá el nivel de conocimiento previo y final del jugador/a sobre las mujeres destacables de la historia y la actualidad de las islas.

Posteriormente se llevará a cabo la evaluación de la eficiencia que se realizará a través del mismo cuestionario de asociación de dos listas de nombres usado en la evaluación de los logros de aprendizaje. Solo se usará el cuestionario final para determinar si los/as usuarios/as han logrado los objetivos requeridos

En lo que respecta a la evaluación del nivel de participación, realizada por el/la técnico/a de forma procesual, esta será llevada a cabo a través de la observación del número de descargas de la app.

En cuanto a la evaluación de la metodología se llevará a cabo mediante una evaluación analítica con sistema de puntuación. La aplicación contará con un sistema de puntaje que valorará cada actividad de cada acción formativa o nivel, siendo así una evaluación procesual. Los/as usuarios/as no podrán pasar de “nivel” si no consiguen un mínimo de puntos, asegurándonos así de que posean un mínimo de conocimientos sobre la temática a tratar en cada acción.

Posteriormente evaluaremos la efectividad de este tipo de aplicaciones donde se une un aprendizaje y un juego. Para ellos observaremos también el sistema de puntuación usado anteriormente. Entre mayor sea el número de usuarios/as que completen las actividades favorablemente, podremos deducir que este tipo de proyectos pueden funcionar de manera correcta.

Y para finalizar evaluaremos la valoración. Para evaluar este criterio usaremos un cuestionario de satisfacción que realizarán los/as usuarios/as al finalizar todas las acciones formativas, de forma que a través de este cuestionario quede plasmado su grado de satisfacción con el desarrollo de las distintas acciones formativas y el aprendizaje obtenido. Es por ello que

el cuestionario además de preguntas cortas, cerradas y de opción múltiple, incluirá una pregunta final en la que los/as usuarios/as puedan aportar ideas de mejora para futuras actualizaciones.

6.- Referencias bibliográficas:

Diario La Provincia. (2018, 7 marzo). Las científicas canarias «toman» la Wikipedia. Recuperado de <https://www.laprovincia.es/sociedad/2018/03/07/cientificas-canarias-toman-wikipedia-9505077.html>

Gobierno de Canarias. (2019). Manifiesto Canario por la Igualdad en el Deporte. Recuperado de http://www.gobiernodecanarias.org/cultura/oficinadeapoyo/deporte_y_mujer/

Gobierno de Canarias. (2020). Mujeres Científicas Canarias. Recuperado de <https://www.gobiernodecanarias.org/educacion/web/programas-redes-educativas/programas-educativos/steam/convocatorias/proyecto-mujeres-cientificas-canarias/index.html>

Gobierno de Canarias. (2021, 6 abril). “Mujeres Canarias”. Recuperado de <https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/ensenas/2021/04/06/publicacion-de-nuevos-recursos-del-proyecto-mujeres-canarias/>

Instituto Canario de Igualdad. (2015). *BRECHAS DE GÉNERO EN CANARIAS EN 2014*. Recuperado de https://www.gobiernodecanarias.org/cmsgobcan/export/sites/icigualdad/_galerias/ici_documentos/documentacion/Info_BrechG_Canarias_2014.pdf

Instituto Canario de Igualdad. (2020). Estadísticas, informes y memorias de gestión del ICI. Recuperado de https://www.gobiernodecanarias.org/icigualdad/informacion_servicios/esta_norma/estadisticas/

Instituto Canario de Igualdad. (2020b). *MUJERES Y HOMBRES EN CANARIAS. BRECHAS DE GÉNERO 2019*. Recuperado de https://www.gobiernodecanarias.org/cmsgobcan/export/sites/icigualdad/_galerias/ici_documentos/documentacion/Brech-de-genero-en-Canarias-2019.pdf

Instituto Canario de Igualdad. (s. f.). ¿Qué es el I.C.I.? Recuperado de https://www.gobiernodecanarias.org/icigualdad/que_es_el_ici/

Federación de Asociaciones de Mujeres Arena y Laurisilva. (2020). Recuperado de <https://arenaylaurisilva.org/>

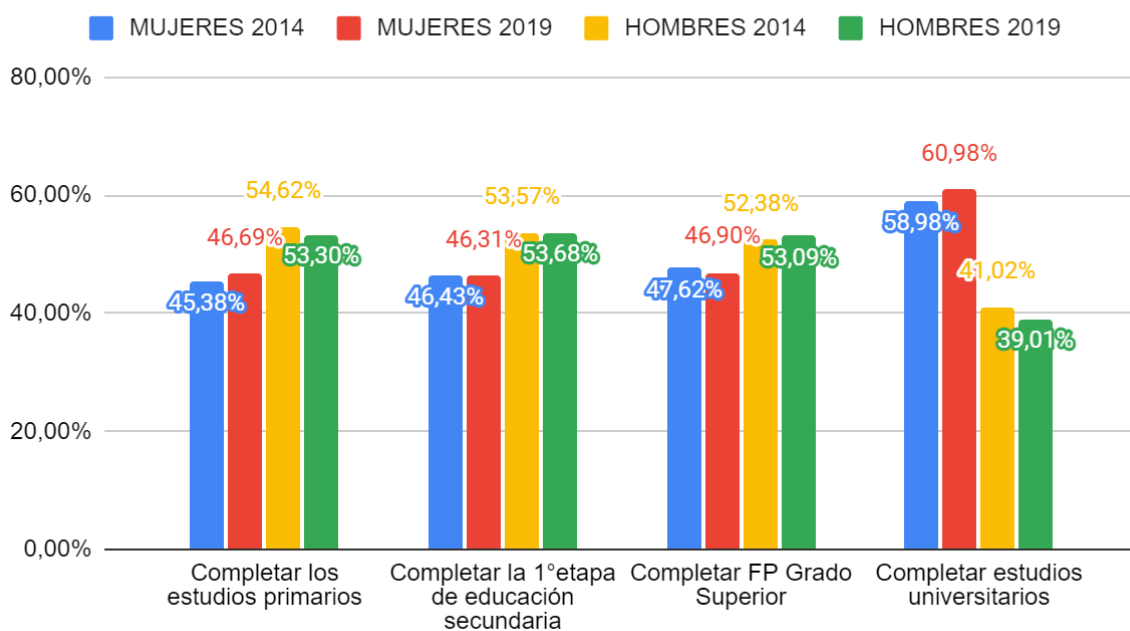
Tenerife Violeta. (2020). Recuperado de <https://www.tenerifevioleta.es/>

La Provincia - Diario de Las Palmas. (2019, 9 marzo). *30 canarias para la historia*. <https://www.laprovincia.es/sociedad/2019/03/09/30-canarias-historia-9357662.html>

Anexos:

Anexo 1. Gráfica 1: Estadística comparativa entre los años 2014 y 2019 en el área de Educación. Gráfica de elaboración propia con datos extraídos del Instituto Canario de Igualdad.

ESTADÍSTICA COMPARATIVA ENTRE LOS AÑOS 2014 Y 2019



Anexo 2. Tabla 5: Cuestionario de satisfacción.

La respuesta serán 1: Nada, 2: Poco, 3: Bastante, 4: Mucho

PREGUNTAS	1	2	3	4
¿Repetirías estas actividades?				
¿Consideras interesante las actividades que acabas de realizar?				
En general ¿Cuánto te han gustado estas actividades?				
Expresa tu nivel de satisfacción con respecto a las actividades				
¿Consideras enriquecedora estas actividades?				
Aporta alguna idea para mejorar la app				