

Gender Equality Through Augmented Reality (*GETAR*)



ÍNDEX:

1. DESCRIPCIÓ DE LA PROPOSTA	4
2. OBJECTIUS	4
2.1. Pòster 1: Estereotips	5
2.1.1. Objectius	5
2.1.2. Com ho hem treballat amb l'alumnat	5
2.2. Pòster 2: Música & mala lletra	6
2.2.1. Objectius	6
2.2.2. Com ho hem treballat amb l'alumnat	6
2.3. Pòster 3: Rols de dona?	7
2.3.1. Objectius	7
2.3.2. Com ho hem treballat amb l'alumnat	7
2.4. Pòster 4: Violència!	8
2.4.1. Objectius	8
2.4.2. Com ho hem treballat amb l'alumnat	8
2.5. Pòster 5: Orange the world	9
2.5.1. Objectius	9
2.5.2. Com ho hem treballat amb l'alumnat	9
3. SEQÜENCIACIÓ DIDÀCTICA	10
3.1. Disseny i pilotatge	10
3.2. Pla "b": què fer en cas que no funcionin els disparadors	12
BLIPP 1: Estereotips	12
BLIPP 2: Música & mala lletra	12
BLIPP 3: Rols de dona?	12
BLIPP 4: Violència!	12
4. PROPOSTA I CURRÍCULUM	13
5. METODOLOGIA I ORGANITZACIÓ	15
5.1. Metodologia aplicada	15
5.2. Ús de les tecnologies digitals	15

ANNEX 1	17
Avaluació del pilotatge	17
A1.1. Bloc de preguntes d'afectació personal	17
A1.1.1. Centre pilotador: INS Josep Vallverdú	17
A1.1.2. Centre pilotador: INS Torrevicens	19
A1.2. Bloc de preguntes sobre les activitats	20
A1.2.1. Centre pilotador: INS Josep Vallverdú	20
A1.2.2. Centre pilotador: INS Torrevicens	22
A1.3. Bloc de preguntes sobre implicació	23
A1.3.1. Centre pilotador: INS Josep Vallverdú	23
A1.3.2. Centre pilotador: INS Torrevicens	25
A1.4. Satisfacció global	26
A1.4.1. Centre pilotador: INS Josep Vallverdú	26
A1.4.2. Centre pilotador: INS Torrevicens	26
ANNEX 2	28
Què és l'eina blippar i com s'utilitza?	28
ANNEX 3	29
Evidències del treball amb l'alumnat	29

1. DESCRIPCIÓ DE LA PROPOSTA

La proposta consisteix en treballar la igualtat de gènere utilitzant la realitat augmentada. L'alumnat, directament implicat en la creació de contingut, elabora diferents itineraris amb eines digitals que un cop formen part de la realitat augmentada poden ser utilitzats per tota la comunitat educativa, dins i fora de l'institut.

El treball fet per l'alumnat no té la funció simplement de ser fet per ser presentat davant de la classe, sinó que transcendeix l'entorn aula i el factor temps. Les presentacions, els pòsters i tot el material preparat són utilitzats per tot l'alumnat i tot el professorat per treballar des de les tutories. A més, aquest material va creixent a mesura que més professorat s'incorpora a la proposta didàctica i es treballa sobre aspectes d'actualitat relacionats amb el tema de la igualtat de gènere.

Al ser un treball per projectes tothom ha participat en la creació de contingut en forma de grups heterogenis en quant a capacitats, sexe i origen. La utilització de la tecnologia també facilita la inclusió ja que tothom hi pot contribuir en funció dels seus coneixements previs, ja sigui de contingut o d'eines digitals. També la transversalitat del tema escollit, juntament amb la metodologia emprada, permet a tot el professorat fer aportacions significatives sense tenir en compte ni el nivell en el qual imparteix la docència, ni les competències digitals seves o de l'alumnat amb el qual treballa. És per aquest motiu que l'experiència s'ha plantejat amb alumnat de diferents nivells i des de diverses matèries.

El centre s'ha vist implicat en la utilització d'aquest projecte i en el treball dels continguts a través de les tutories o simplement de la curiositat de treure informació en forma de realitat virtual d'uns pòsters que han estat exposats als passadissos del centre i a les aules.

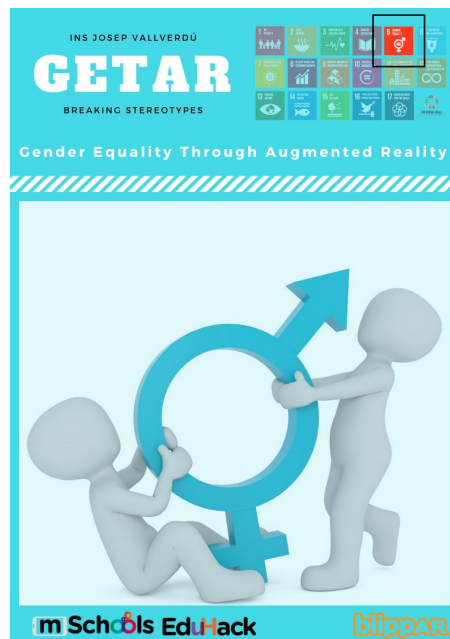
2. OBJECTIUS

L'objectiu principal del projecte GETAR és el treballar la igualtat de gènere d'una forma propera a l'alumnat utilitzant les tecnologies mòbils. Es vol fer reflexionar a l'alumnat de les desigualtats que hi ha en molts aspectes quotidians i dels quals no en son conscients. En la música, en les orientacions acadèmiques, en els estereotips son aspectes que s'han treballat. Dins d'aquest objectiu també hi ha el donar visibilitat a les accions que es fan a nivell internacional i posar sobre la taula que aquest problema afecta a tothom i que tothom té el seu rol en la solució.

A nivell pràctic els objectius es divideixen en dos nivells: creació i utilització.

En la *fase de creació* és quan es treballen les eines digitals per tal de que l'alumnat sigui competent en aquest aspecte i al mateix temps pugui trobar una millor manera de difondre els seus resultats (realitat augmentada). En la *fase d'utilització* és quan, bàsicament en les tutories, s'utilitzen aquests pòsters per fer reflexionar a l'alumnat sobre els temes que cada pòster ha recollit. A continuació es detallen de forma més específica els objectius de cada pòster.

2.1. Pòster 1: Estereotips



2.1.1. Objectius

- Prendre consciència dels estereotips de gènere marcats per la nostra societat.
- Analitzar situacions quotidianes i reflexionar sobre si inconscientment seguim aquests estereotips.

2.1.2. Com ho hem treballat amb l'alumnat

- Interpretar i valorar conjuntament els resultats i analitzar en quin grup s'ha situat cada alumne, treballant la seva justificació.
- Comentar a nivell de grups les diferències entre sexes, si es dona el cas.

2.2. Pòster 2: Música & mala lletra



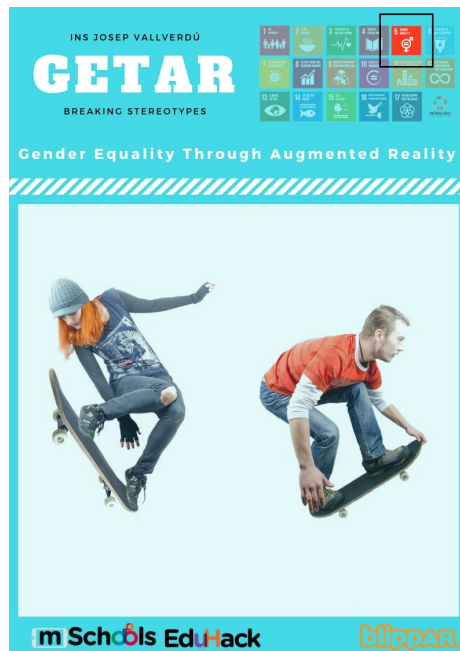
2.2.1. Objectius

- Detectar el masclisme que transmeten algunes cançons.
- Prevenir i conscienciar els i les adolescents sobre les lletres de la música que escolten.

2.2.2. Com ho hem treballat amb l'alumnat

- Analitzar el llenguatge sexista que es troba en moltes cançons.
- Canviar la lletra de la cançó per aconseguir que el missatge no sigui sexista.

2.3. Pòster 3: Rols de dona?



2.3.1. Objectius

- Analitzar els estudis i les professions relacionades amb l'àmbit STEAM i estudiar el percentatge de nois i noies que s'hi dediquen.
- Donar visibilitat a les dones que s'hi han dedicat i que han fet grans aportacions científiques i tecnològiques.
- Trencar amb els estereotips dels rols assignats al llarg del temps per la societat en relació amb les professions i el gènere de qui la desenvolupa.

2.3.2. Com ho hem treballat amb l'alumnat

- Cercar dones STEAM i la seva aportació a l'evolució científico-tecnològica.
- Crear un joc "memory" online amb imatges fetes pels alumnes representant que una mateixa professió pot estar realitzada indistintament per una noia o per un noi.

2.4. Pòster 4: Violència!



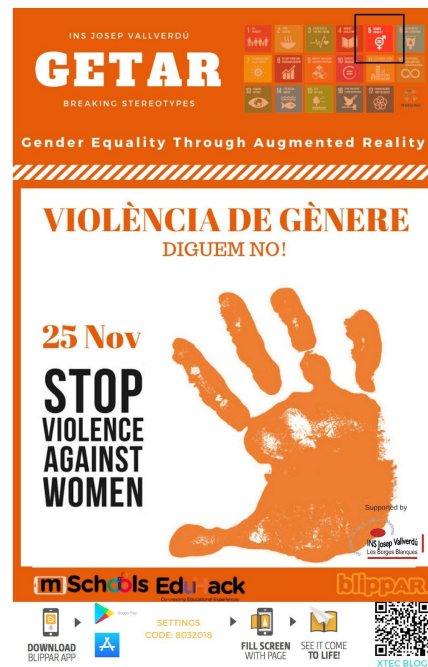
2.4.1. Objectius

- Conscienciar el nostre alumnat que la violència de gènere és un tema que malauradament omple els titulars dels mitjans de comunicació.
- Evitar que es normalitzin aquestes notícies.

2.4.2. Com ho hem treballat amb l'alumnat

- Recopilar totes les notícies relacionades amb la violència de gènere que l'alumnat trobi en els mitjans de comunicació (digitals o en format paper) durant una setmana.
- Posar la informació en comú i realitzar un debat.

2.5. Pòster 5: Orange the world



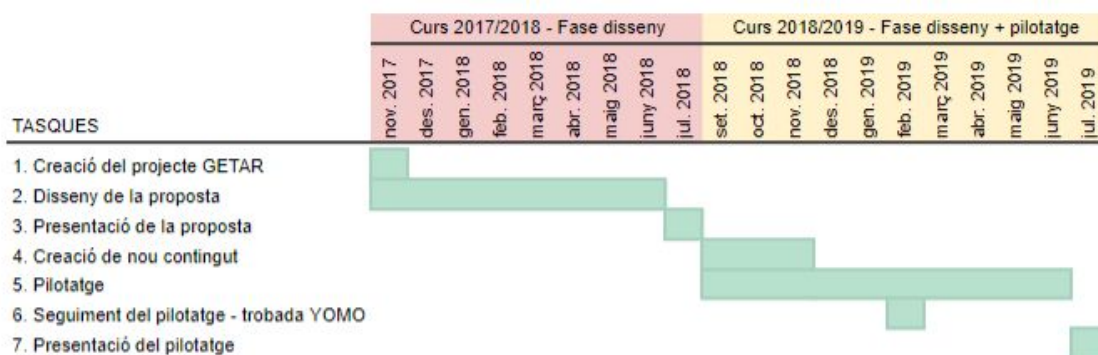
2.5.1. Objectius

- Participar en el Dia Internacional Contra la Violència de Gènere a través de les tasques creades amb una temàtica comú: “Orange the World”.
- Conscienciar a l'alumnat sobre la violència de gènere.

2.5.2. Com ho hem treballat amb l'alumnat

- Organitzar a l'alumnat de quina manera s'ha de participar el Dia Internacional Contra la Violència de Gènere.
- Escriure una frase sobre la violència de gènere en un globus taronja que posteriorment tot l'alumnat i professorat del centre va deixar anar per les finestres del nostre institut.
- Recollir les frases sobre la violència de gènere .
- Crear un vídeo amb les frases recollides.
- Preparar un speaker's corner al nostre centre on tothom pot dir la seva respecte la violència de gènere.
- Posar tota la informació en comú i realitzar un debat durant la tutoria.

3. SEQÜENCIACIÓ DIDÀCTICA



3.1. Disseny i pilotatge

Hem desenvolupat aquest projecte durant aquest curs 2018-2019. La data clau havia de ser el 25 de novembre, coincidint amb el Dia Internacional Contra la Violència de Gènere, però per qüestions organitzatives al nostre centre ho vam traslladar al dia 14 de desembre. L'altra data que també teníem en ment era el dia 8 de març, Dia de la Dona Treballadora però aquell precís dia es va fer una vaga al nostre centre i com que queia en setmana d'avaluacions es va considerar no dur a terme cap activitat del projecte GETAR.

Al llarg del curs però hem anat posant en marxa diferents activitats a través de les diferents àrees que participen en aquest projecte. Aquestes activitats han permès generar una imatge associada a uns continguts curriculars vinculats a la temàtica escollida, que és *Gender Equality*, utilitzant el creador de realitat augmentada *blippbuilder* (pertanyent a *blippar*).

Activitat	Disseny	Pilotatge	
		INS Vallverdú	INS Torrevicens
BLIPP 1: Estereotips	Desembre 2017 2 sess. profes	Octubre 2018 2 sessions d'una hora de durada	Gener 2019 2 sessions d'una hora de durada
BLIPP 2: Música i mala lletra	Febrer 2018 3 sess. profes + 3 sess. alumnes	Gener 2019 2 sessions d'una hora de durada	No s'ha realitzat
BLIPP 3: Rols de dona?	Març 2018 3 sess. profes + 3 sess. alumnes	Març 2019 2 sessions d'una hora de durada	No s'ha realitzat
BLIPP 4: Violència	Maig 2018 3 sess. profes + 3 sess. alumnes	Maig 2019 2 sessions d'una hora de durada	No s'ha realitzat
BLIPP 5: Orange the world	Octubre 2018 2 sess. profes +	Desembre 2018 3 sessions d'una	No s'ha realitzat

	2 sess. alumnes	hora de durada	
--	-----------------	----------------	--

La seqüència d'aquesta fase de pilotatge ha estat:

- Durant el primer trimestre revisar els blipps i crear el contingut de l'esmentat BLIPP 5
- Conscienciar a l'equip de tutoria de la importància del projecte GETAR per tal d'utilitzar-lo de forma regular en les classes de tutoria (mensualment). Cal dir que això ha estat bastant difícil i els resultats no han estat els esperats. Ens hagués agradat que tot l'equip tutorial del centre participés en aquest projecte però per qüestions d'organització no ha estat així.
- Fer l'activitat amb l'alumnat el dia determinat i resposta al formulari preparat per avaluar cada activitat en les sessions de tutoria dels cursos 2n i 4t d'ESO.
- Al llarg del tercer trimestre avaluar tot el procés mitjançant el formulari oficial passat a professorat i alumnat. Els formularis han estat un dels nostres handicaps. No ens han funcionat fins a última hora i això ens ha dificultat en gran manera que tot l'alumnat que ha participat en el projecte pogués contestar els formularis.

A nivell d'aula la seqüenciació ha estat sempre la mateixa i s'ha dut a terme durant les hores de tutoria establertes:

- Presentació de l'activitat en forma de pòster escanejable.
- Realització de les activitats per part de l'alumnat del que hi ha dins del blipp que podia ser:
 - Visualització d'un vídeo
 - Visualització d'un PWP
 - Escoltar cançons,
 - Cercar informació en diferents mitjans de comunicació
- Espai de debat sobre la sessió i el tema tractat. Cal valorar positivament aquestes sessions perquè l'alumnat ens ha sorprès gratament participant de manera activa en els diferents debats i mostrant la seva preocupació davant una temàtica que està malauradament tant en voga avui en dia.
- Resposta al formulari d'avaluació de cada activitat
- En algun cas el debat o l'activitat ha estat massa llarga i ha fet falta una part de la posterior sessió de tutoria.
- En molts casos el treball d'un blipp ha estat motiu de seguir endavant en la mateixa temàtica en altres sessions de tutoria. Un fet destacable ja que indica que la

3.2. Pla “b”: què fer en cas que no funcionin els disparadors

Per si en algun moment fallen els disparadors (imatges dels pòsters que hem d'escanejar amb l'eina), s'ha creat un document amb els enllaços a tots els materials que s'amaguen darrere de cada imatge.

A continuació es detallen segons el blipp a què fan referència:

BLIPP 1: Estereotips

Vídeo 1: [Jo sóc un home](#)

Vídeo 2: [Fer com una nena](#)

Vídeo 3: [Sense pensar-ho dos cops](#)

Vídeo 4: [La discriminació genera violència](#)

[Enquesta:](#)

BLIPP 2: Música & mala lletra

[Les lletres i la música.](#) (PWP)

BLIPP 3: Rols de dona?

[Dones molt importants](#) (PWP)

[Memory](#) (Joc de parelles)

BLIPP 4: Violència!

[Violència de gènere](#) (PWP)

4. PROPOSTA I CURRÍCULUM

La primera fase del projecte GETAR (disseny del contingut) s'ha realitzat íntegrament a l'INS Josep Vallverdú al llarg dels cursos 17-18 i 18-19, i les especialitats que hi han participat són:

- Anglès a 2n d'ESO
- Anglès a 4t d'ESO
- Tutoria a 4t d'ESO
- Ciències socials i també en hores de tutoria
- Llatí com a matèria de modalitat de 2n BAT
- Tecnologia a 2n d'ESO (comuna)
- Tecnologia a 4t d'ESO (optativa)
- Informàtica a 4t ESO (optativa)
- Tecnologia industrial 1r i 2n BAT

La nostra proposta queda emmarcada dins de les competències i els continguts claus relacionats següents:

Competències treballades

- Llengües: S'han treballat la comunicació oral, la comprensió lectora i l'expressió escrita.
- Ciències socials. S'han treballat totes les dimensions: històrica, geogràfica, cultural i artística i ciutadana.
- Tecnologia i TIC: S'han treballat les competències relacionades amb la dimensió d'indagació de fenòmens naturals, d'objectes i sistemes tecnològics de la vida quotidiana i també amb la dimensió del medi ambient.
- Llatí: S'han treballat les dimensions històrica, geogràfica i cultural i artística.

Continguts clau relacionats

- Llengües
 1. Comprensió oral: global, literal i interpretativa.
 2. Estratègies de comprensió oral.
 5. Lectura en veu alta.
 7. Comprensió escrita: global, literal, interpretativa i valorativa.
 8. Estratègies de comprensió escrita.
 10. Criteris de selecció i valoració de la informació.

11. Estratègies per a la planificació de l'expressió escrita.
 12. Adequació, coherència i cohesió.
 13. Estratègies de revisió, correcció, reparació i presentació
 16. Ús de diccionaris.
 18. Interpretació oral i lectura en veu alta, recitació, cant, representació.
 22. Lèxic i semàntica
- Ciències socials
 1. Textos de les ciències socials: descripció, explicació, justificació, interpretació i argumentació, i vocabulari propi.
 3. Cronologia i temps històric.
 4. Coneixements històrics temporals.
 6. Vincles entre el passat, el present i el futur. L'empatia històrica.
 7. La memòria històrica.
 11. Les dones en la història i en les societats actuals.
 - Tecnologia i TIC
 17. Objectes tecnològics de la vida quotidiana.
 7. Realitat virtual i augmentada.
 9. Eines d'edició de documents de text, presentacions multimèdia i processament de dades numèriques.
 10. Llenguatge audiovisual: imatge fixa, so i vídeo.
 13. Fonts d'informació digital: selecció i valoració.
 14. Selecció, catalogació, emmagatzematge i compartició de la informació.
 15. Ètica i legalitat en l'ús i instal·lació de programes, comunicacions i publicacions, i en la utilització de la informació.
 16. Tractament de la informació.
 17. Construcció de coneixement: tècniques i instruments.

- Llatí

13. Anàlisi d'imatges i referents estètics. Descodificació de llenguatges icònics, simbòlics i audiovisuals.

16. La diversitat cultural i religiosa com a riquesa de les societats. Relativisme cultural.

17. Cerca, anàlisi i contrast d'informacions diverses.

En la segona fase, el pilotatge del projecte desenvolupat el present curs 18-19, hi han participat els instituts Josep Vallverdú de Les Borges Blanques i Torre Vicens de Lleida:

- Tutoria en alguns cursos de l'ESO, de l'INS Josep Vallverdú
- Alumnat de l'Aula Oberta, de l'INS Josep Vallverdú
- Tutoria de 1r curs del CFGM d'obres d'interior, decoració i rehabilitació, de l'INS Torre Vicens

5. METODOLOGIA I ORGANITZACIÓ

5.1. Metodologia aplicada

La mateixa definició del projecte comporta el treballar cooperativament per part de l'alumnat i professorat. Els grups de treball han arribat a conclusions i productes que van més enllà de la col·laboració. La indagació envers a diferents preguntes que es deriven del tema de la igualtat de gènere ha portat a l'alumnat a buscar les respostes. Finalment, les controvèrsies socio-científiques han donat peu al debat que ha de portar a la creació de productes i dels continguts a treballar.

5.2. Ús de les tecnologies digitals

Les tecnologies digitals tenen un volgut protagonisme ja que fan referència a l'apartat de la quality education i sobretot a l'eina utilitzada per la creació de tot el projecte. El projecte es basa en la creació de pòsters als quals, mitjançant l'editor de realitat augmentada blippbuilder, de blippar. Aquest editor recull i organitza tots els elements digitals, vídeos, mapes mentals, enquestes, jocs, per tal de ser convertits en realitat augmentada que podrà ser extreta amb l'aplicació blippar. Al final de cada procés cooperatiu, indagatiu o de resposta a les controvèrsies plantejades cal obtenir un producte digital per ser visualitzat. Les tecnologies digitals són imprescindibles tant per la fase de creació del projecte com per la fase d'utilització dels resultats obtinguts.

El nostre projecte es basa en l'aplicació de la realitat augmentada per treballar principalment els continguts relacionats amb l'objectiu "Gender equality". Es treballa en dos nivells: el primer la creació de contingut amb realitat augmentada amb el blippbuilder i la posterior visualització mitjançant l'aplicació *blippar*, disponible per als diferents dispositius mòbils. La realitat augmentada serveix per mostrar diferents productes digitals com ara mapes mentals, presentacions, flashcards, documents de text, ... amb el que els programes que s'utilitzen són els que permetin generar aquest contingut.

ANNEX 1

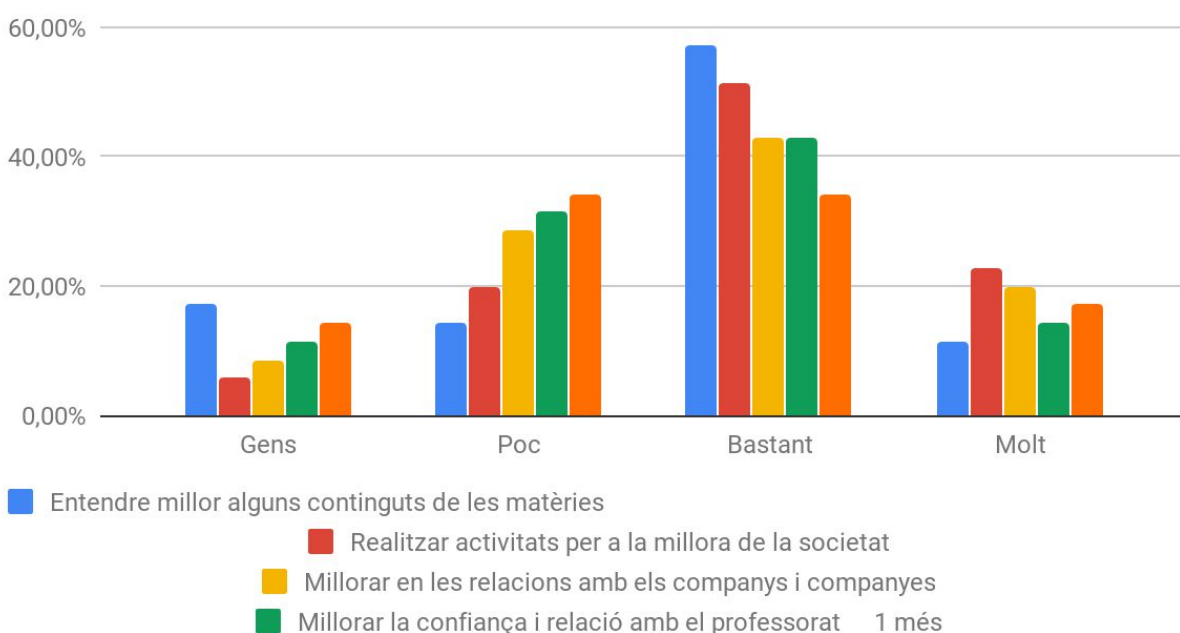
Avaluació del pilotatge

Al final del pilotatge s'ha passat una enquesta a professorat i alumnat per tal de fer-ne una valoració. Aquesta enquesta ha estat la facilitada per EDUHACK. Els resultats han estat els que es mostren en les següents gràfiques.

A1.1. Bloc de preguntes d'afectació personal

A1.1.1. Centre pilotador: INS Josep Vallverdú

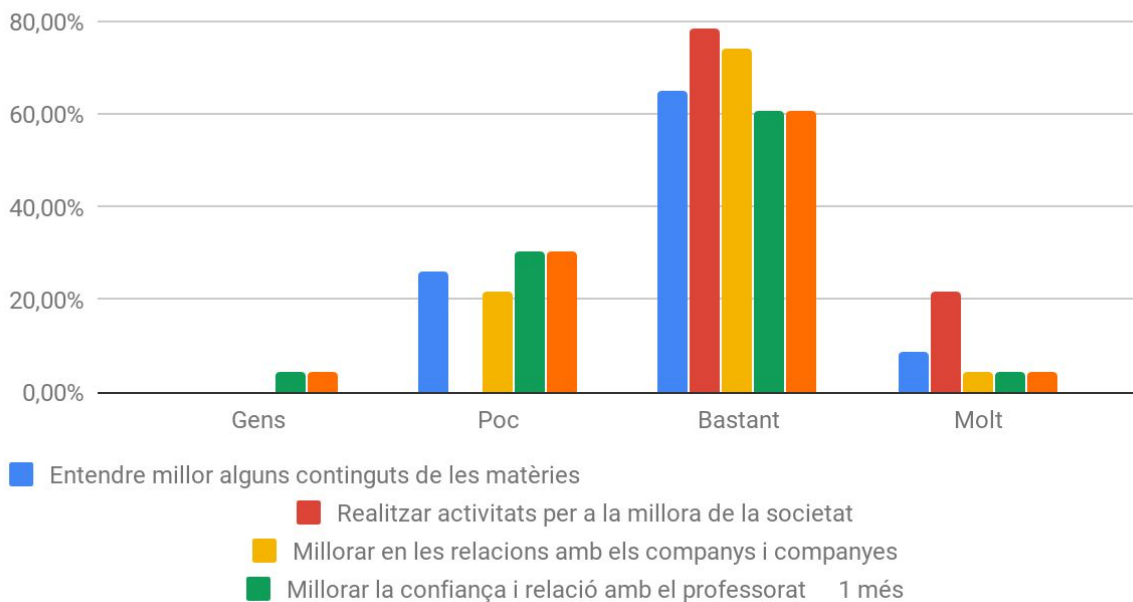
Bloc I: Personal . INS Josep Vallverdú. NOIS



En aquest primer cas els resultats que es mostren al gràfic són referents a alumnes masculins dels INS Josep Vallverdú. El primer bloc correspon al contingut de les matèries, aproximadament un 60% d'ells considera que els hi ha servit de gran ajuda realitzar aquest projecte. Respecte a realitzar activitats per la millora de la societat també s'obtenen uns resultats semblants al primer bloc, ja que aproximadament el 60% d'ells consideren que els ha ajudat bastant. En el tercer bloc ja es pot veure com els resultats es troben més repartits, ja que només un 40% dels nois pensen que aquest projecte els ha ajudat bastant, d'aquesta manera obtenim que un 40% consideren que els ha ajudat gens o poc, a prop d'un 20% creu que els ha servit de molt, per tant si sumem els resultats positius (bastant + molt) obtenim un 60% de gent contenta amb la millora de les relacions entre els companys i les companyes. El penúltim bloc fa referència a la millora de la confiança i relació amb el

professorat, aquest cas també predomina que els ha servit d'ajuda realitzar-lo. Finalment en la millora de les habilitats en l'ús dels recursos digitals tenim la meitat dels enquestats dividits en dues bandes, uns que consideren que els ha ajudat gens o poc i la resta que considera que els ha ajudat bastant o molt.

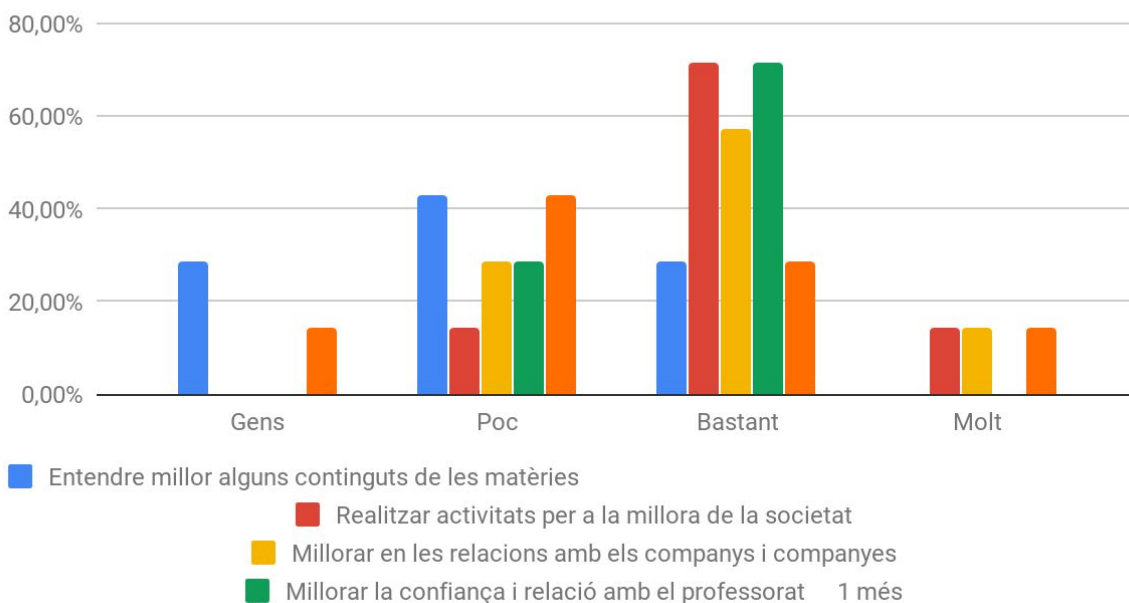
Bloc I: Personal . INS Josep Vallverdú. NOIES



En aquest segon cas enquestem a les noies de l'INS Josep Vallverdú. A primera vista s'observa de manera clara com el projecte en tots els seus blocs ha ajudat les noies sobretot en la realització d'activitats per millorar la societat, ja que no hi ha cap vot en la columna de gens i tampoc en la de poc, per tant els vots es reparteixen en un quasi 80% de bastant i una mica més del 20% en molt. Pel que fa a la resta de blocs també sobrepassen el 60% de vots a favor de bastant. Podem observar com les noies no se situen en els extrems, ni en el del gens ni en el del molt, sinó que la majoria de vots es reparteixen entre poca ajuda i bastant ajuda.

A1.1.2. Centre pilotador: INS Torrevicens

Bloc I: Personal . INS Torrevicens.



En aquest bloc enquestem els alumnes de l'INS Torrevicens. Es pot observar com més d'un 20% dels alumnes considera que el projecte no ha incidit gens en millorar els continguts de les matèries, més d'un 40% indica que poc i només un 30% ha votat bastant. Respecte a realitzar activitats per la millora de la societat els alumnes ho han considerat bastant positivament amb més d'un 70%, aquest resultat juntament amb la millora de la confiança i relació amb el professorat han estat els valors més elevats del gràfic. En aquest centre la millora de les habilitats en l'ús dels recursos digitals no ha estat tan involucrada, ja que els valors més elevats els podem observar en el grau de poc amb una mica més del 40%. Pel que fa a la millora de la relació dels companys i companyes el percentatge més alt també el trobem al grau de satisfacció bastant amb a prop d'un 60%, la resta es reparteix entre el grau poc amb un 25% i amb un 15% al grau de molt.

CONCLUSIONS DELS DOS CENTRES:

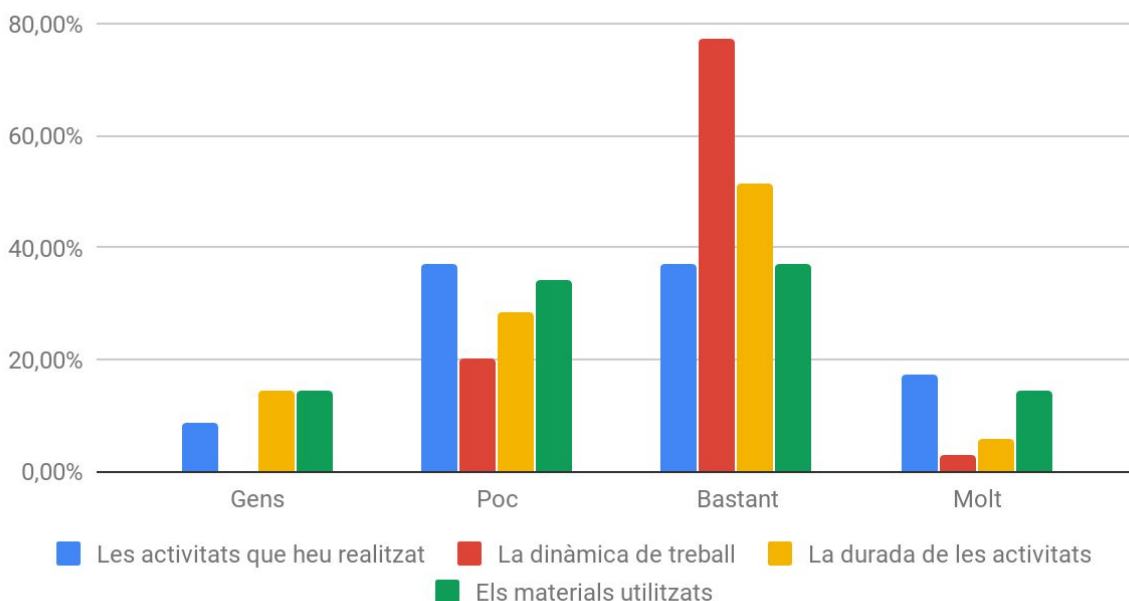
En comparar els dos centres, observem que les columnes més elevades pertanyen al grau de satisfacció bastant, això ens indica que en general el projecte ha incidit en els diferents aspectes anomenats en el gràfic. Cal destacar que l'aspecte més ben valorat és la de realització d'activitats per la millora de la societat, ja que, en els diferents centres ha obtingut un bon percentatge que en el cas de les noies de l'INS Josep Vallverdú i dels alumnes de l'INS Torrevicens ha superat més del 60%. L'aspecte que més discrepa entre els dos

centres fa referència a entendre millor les matèries, els alumnes del Vallverdú l'han valorat més positivament que els alumnes del Torrevicens

A1.2. Bloc de preguntes sobre les activitats

A1.2.1. Centre pilotador: INS Josep Vallverdú

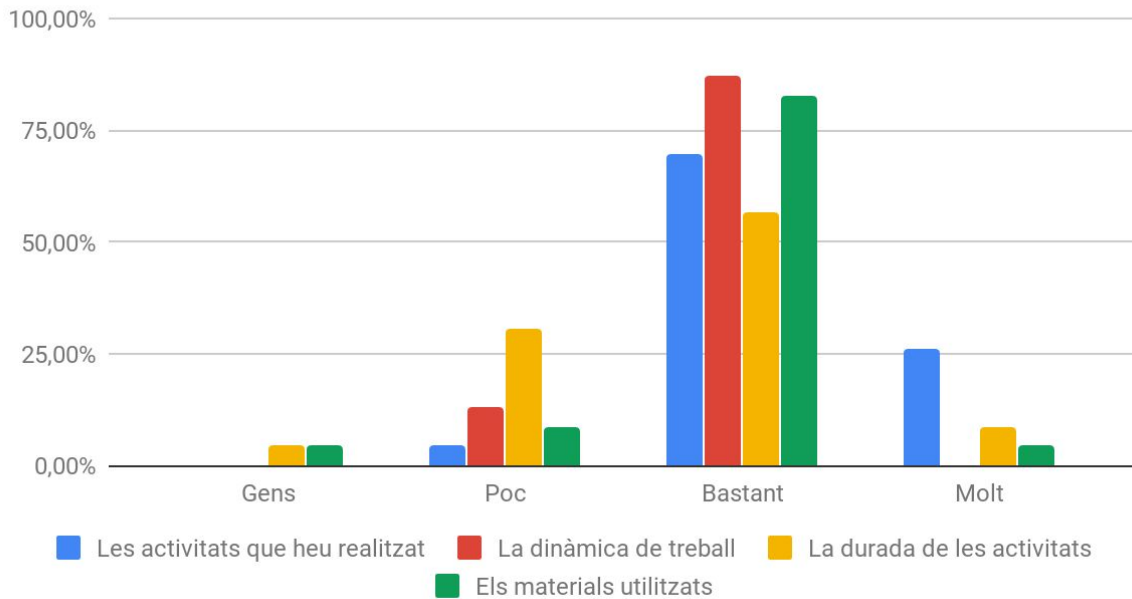
Bloc II: Activitats . INS Josep Vallverdú. NOIS



En aquest bloc II tractarem sobre el grau de satisfacció que han generat els diferents aspectes del projecte anomenats en el gràfic.

En primer lloc començarem pels alumnes masculins de l'INS Josep Vallverdú. El primer aspecte fa referència a les activitats realitzades, els alumnes han votat amb aproximadament un 10% un grau de gens, amb menys del 40% el grau poc i el grau bastant i finalment amb un 18% el grau molt. L'aspecte més ben valorat pels nois és la dinàmica de treball, ja que obté quasi un 80% en el grau bastant i 0% en el gens. Pel que fa a la durada de les activitats ens trobem amb menys d'un 20% que no la considera gens satisfactòria, menys d'un 40% la considera poc satisfactòria, el percentatge més elevat en aquest aspecte el trobem al grau bastant amb un 50% i només amb menys d'un 10% el consideren molt satisfactori. En referència als materials utilitzats es troba força dividit en el grau bastant i poc que tots dos es troben en un percentatge inferior al 40%.

Bloc II: Activitats . INS Josep Vallverdú. NOIES



En aquest gràfic podem observar el grau de satisfacció de les noies de l'INS Josep Vallverdú.

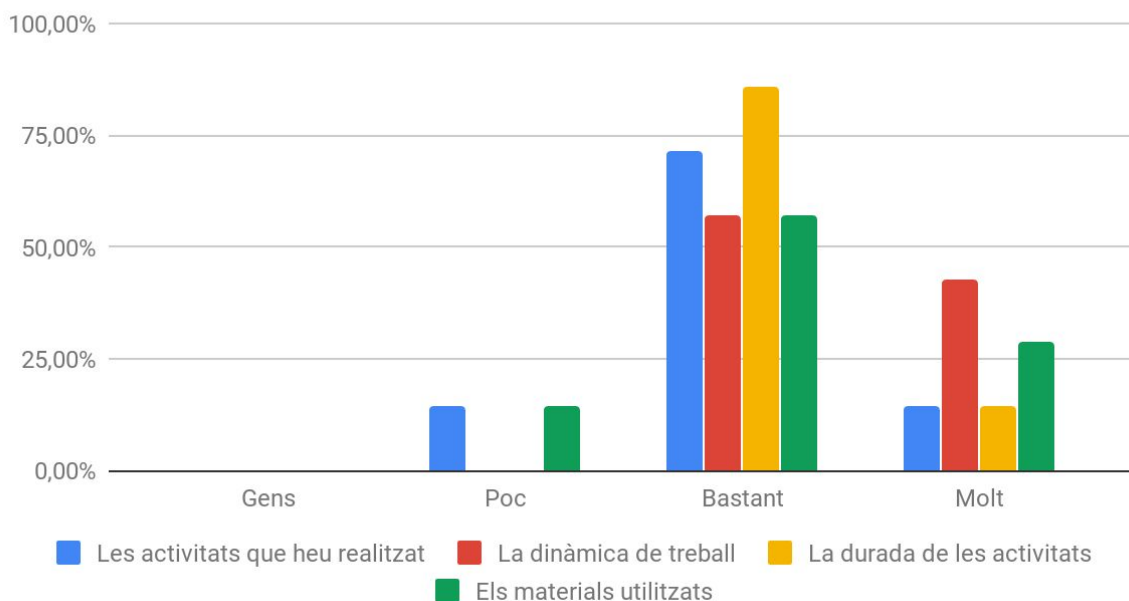
Les activitats realitzades tenen aproximadament un grau de satisfacció força alt, ja que els percentatges es reparteixen sobretot en el grau bastant i el grau molt. L'aspecte de la dinàmica de treball representa la columna més elevada del gràfic amb aproximadament un 80%, la resta la trobem al grau poc amb un 20%. Les noies de l'INS Josep Vallverdú consideren que la durada de les activitats ha resultat bastant positiva amb un resultat del 55%, també cal destacar el percentatge del grau poc amb un 30%. Finalment hi ha una clara victòria en el resultat dels materials utilitzats, ja que s'ha obtingut més d'un 75% dels vots en el grau bastant.

CONCLUSIÓ:

Tant les noies com els nois han valorat bastant positivament la dinàmica de treball, aquest aspecte ha estat en el que més han coincidit. Pel que fa a les activitats realitzades els nois les han valorat millor que les noies amb una diferència aproximadament del 30%. Respecte a la durada de les activitats tots dos grups coincideixen bastant, mentre que en els materials utilitzats els nois els han valorat millor que les noies amb una diferència aproximadament del 40%.

A1.2.2. Centre pilotador: INS Torrevicens

Bloc II: Activitats . INS Torrevicens.



En aquest segon bloc enquestem als alumnes i les alumnes de l'INS Torrevicens. A simple vista es pot observar com no hi ha cap vot en la columna del gens, això ens indica que la majoria dels alumnes estan satisfets amb el projecte. En referència als materials utilitzats i a les activitats realitzades trobem que els enquestats han respost amb menys d'un 25% que consideren de poca utilitat la realització del projecte. La majoria dels vots es reparteixen entre una bastant i molta satisfacció. Els alumnes d'aquest centre han considerat que el grau que més ha incidit en aquest projecte és la dinàmica de treball.

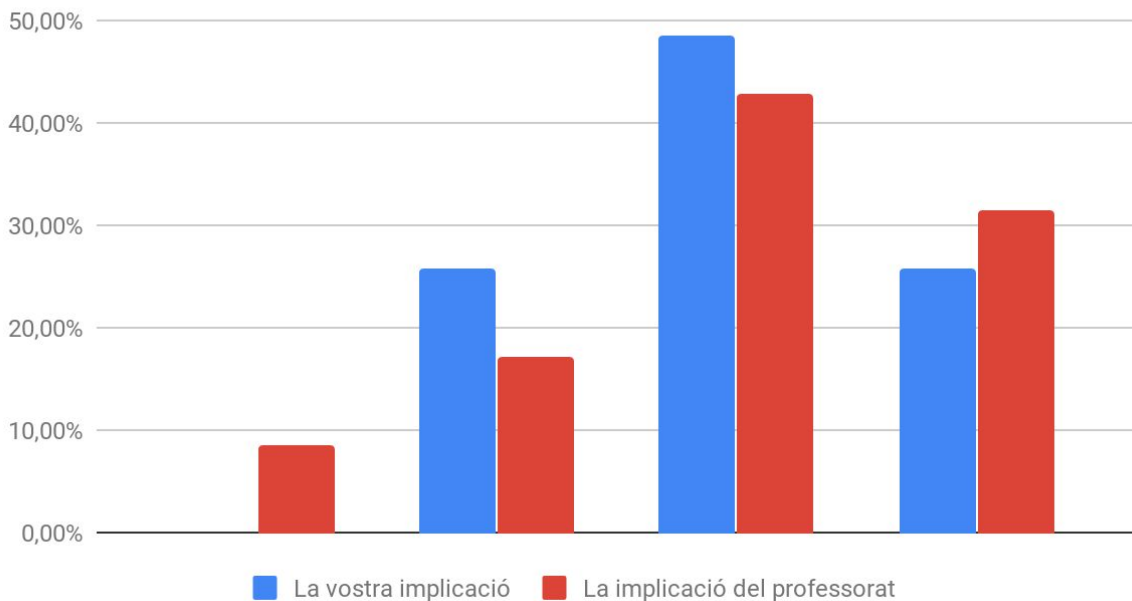
CONCLUSIONS DELS DOS CENTRES:

Entre els dos centres s'observen grans diferències respecte a la durada de les activitats, ja que, l'alumnat de l'INS Torrevicens l'ha valorat millor que els alumnes de l'INS Josep Vallverdú en canvi pel que fa a la dinàmica de treball l'han valorat més positivament els alumnes del Vallverdú que els alumnes del Torrevicens. Per la resta d'aspectes es troben bastant igual en els dos centres.

A1.3. Bloc de preguntes sobre implicació

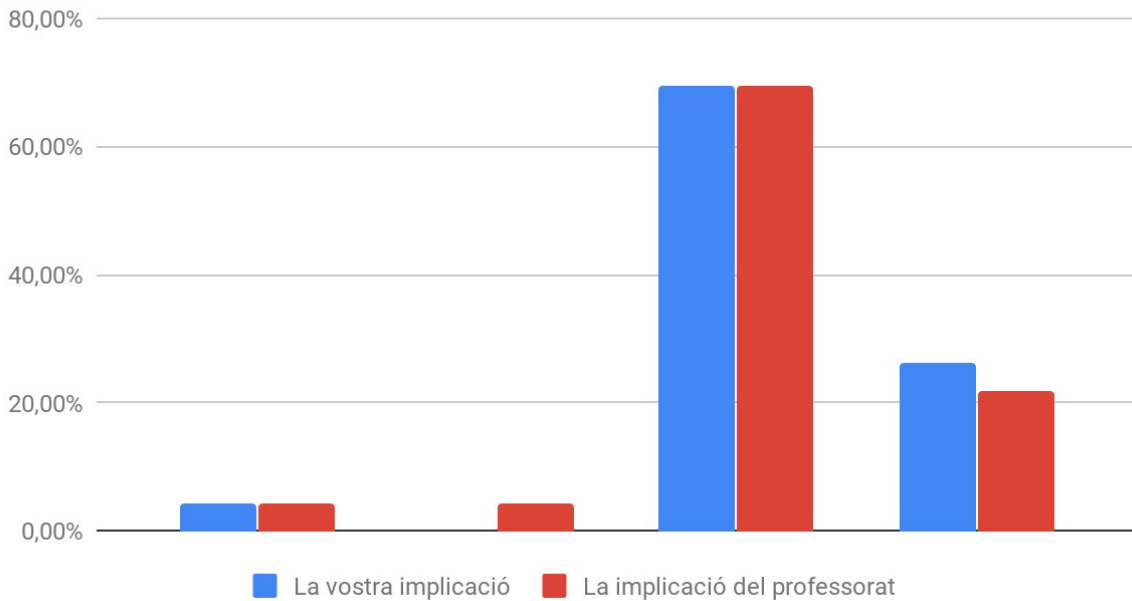
A1.3.1. Centre pilotador: INS Josep Vallverdú

Bloc III: Implicació . INS Josep Vallverdú. NOIS



Menys d'un 10% dels alumnes de l'INS Josep Vallverdú considera que el professorat no s'ha implicat gents. Un 25% dels alumnes ha votat que s'ha implicat poc en projecte aproximadament un 25% mentre que en aquest mateix grau han puntuat als professors amb un percentatge inferior d'un 18%. Pel que fa al grau bastant la puntuació és superior en els alumnes que en els professors amb una diferència d'un 5% entre ells. Per últim s'observa que la implicació del professorat en el projecte és superior a la de l'alumnat.

Bloc III: Implicació . INS Josep Vallverdú. NOIS



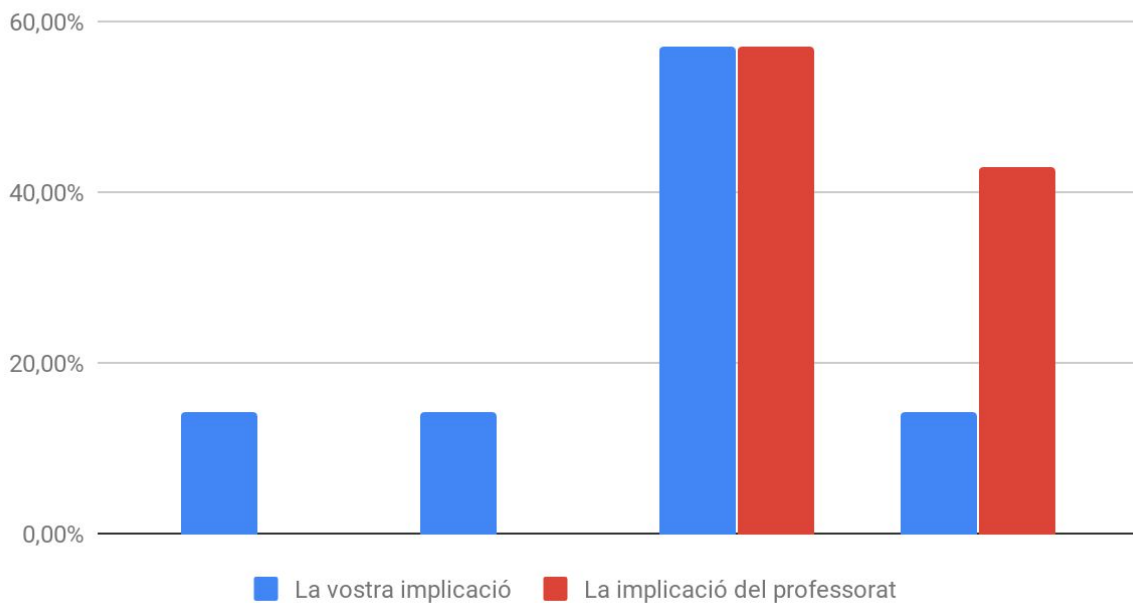
Les noies han votat per un igual la implicació de les alumnes amb les del professorat, ja que s'han obtingut els mateixos resultats respecte a el grau d'implicació gens que és inferior al 10%. Respecte a el grau d'implicació poc només s'han obtingut resultats del professorat també amb un 10%. Una altra vegada ens trobem en una situació d'empat, ja que les noies consideren que hi ha hagut una bastant implicació per les dues bandes i finalment el grau de molta implicació disminueix en el cas del professorat respecte a el dels alumnes.

CONCLUSIÓ:

Després de l'observació dels dos gràfics s'observen varies diferències en les respostes, ja que en el gràfic de barres de les noies podem veure com en els diferents graus d'implicació tenen el mateix percentatge excepte el grau de poca implicació que en conseqüència fa baixar el grau de molta implicació. Per altra banda els nois consideren que tenen més implicació ells que el professorat.

A1.3.2. Centre pilotador: INS Torrevicens

Bloc III: Implicació . INS Torrevicens



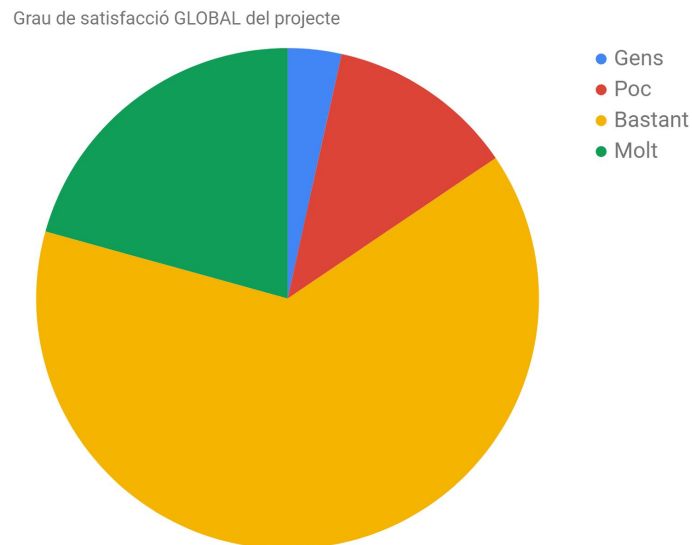
A simple vista podem veure com el grau d'implicació del professorat en l'INS Torrevicens és superior al dels alumnes, en el grau d'implicació bastant trobem un empat entre professors alumnes però alguns d'ells reconeixen que hi ha estat poc o gens implicats d'aquesta manera el percentatge dels professors augmenta en el grau de molta implicació.

COMPARACIÓ DELS DOS CENTRES:

Després de comparar els diferents gràfics dels dos centres s'arriba a la conclusió que el professorat a estat més implicat en el projecte que l'alumne, tot i que aquest últim també considera que s'hi ha implicat força.

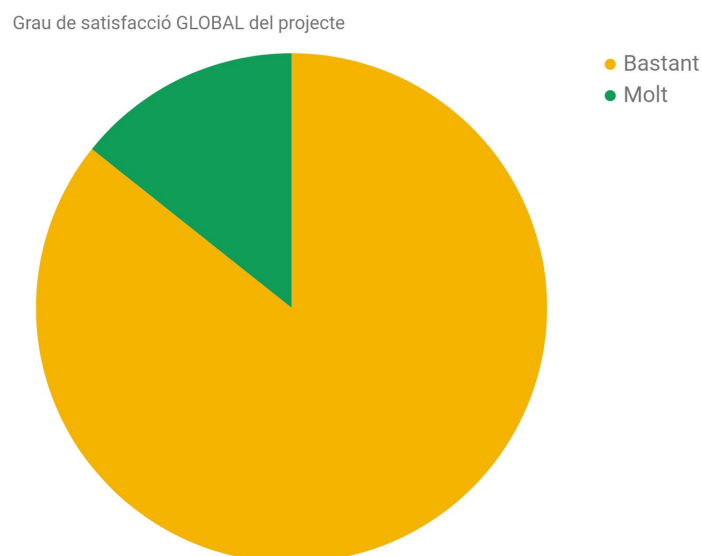
A1.4.Satisfacció global

A1.4.1. Centre pilotador: INS Josep Vallverdú



Els alumnes de l'INS Josep Vallverdú han considerat per majoria que la satisfacció global del projecte ha estat enriquidora amb més del 50% de vots, mentre que menys d'una quarta part dels alumnes ha considerat tot el contrari, ja que hi ha del doble de vots amb un grau gens enriquidor que de poc.

A1.4.2. Centre pilotador: INS Torrevicens



La satisfacció global de projecte segons l'INS Torrevicens es reparteix entre bastant positiva que té més de tres quarts parts del formatget i molt positiva amb una mica menys d'una quarta part.

CONCLUSIONS:

Com ja s'ha comentat anteriorment la valoració final del projecte ha estat molt positiva pels dos centres amb més de la meitat de vots a favor.

La majoria dels alumnes coincideixen en què han après noves coses de les quals només tenien una petita idea i ara l'han pogut aprofundir més i poder veure els diferents punts de vista, a més de conscienciar-se ells mateixos volen transmetre aquest punt de vista a la societat. Un factor que ha agradat molt als alumnes és el treball en equip i l'ús de noves tecnologies com la realitat virtual.

ANNEX 2

Què és l'eina *blippar* i com s'utilitza?



Blippar és una aplicació de realitat augmentada per a mòbils i tauletes que permet, mitjançant la càmera del dispositiu, connectar una imatge amb la informació relacionada que es vol mostrar a l'usuari (aquest contingut es crea prèviament amb *blippbuilder*).

En el nostre projecte, aquesta eina ens permet:

- Recollir tots els continguts digitals que ha creat l'alumnat.
- Motivar l'alumnat a buscar informació d'una forma diferent.
- Treure el contingut de l'aula.
- Convertir els nostres centres en una "wikipedia".

Per utilitzar l'eina escollida per desenvolupar aquest projecte cal seguir els passos següents:



1. Descarregar-se l'App des del *GooglePlay* o bé l'*AppleStore* (podeu utilitzar el codi QR que es mostra a la imatge superior).
2. Anar a: Ajustaments → Introduir codi (8032018) → Confirmar
3. Enfocar el pòster a treballar amb la càmera del nostre dispositiu i prémer el botó "Tap to scan".
4. Gràcies a la realitat augmentada ens apareixerà tota aquella informació relacionada amb la imatge que acabem d'escanejar.

ANNEX 3

Evidències del treball amb l'alumnat



Preparant les flip-cards pel joc de les parelles (4t ESO)



Preparació dels blipps amb l'ajuda de l'alumnat de batxillerat



Globus preparats a 2n d'ESO per l'Orange day



Alliberament dels globus amb les frases no sexistes