



Cofinanciado por el  
programa Erasmus+  
de la Unión Europea



## CONVOCATORIA DE PARTICIPACIÓN EN PROYECTO ERASMUS + KA 229

El objetivo de esta convocatoria es la selección de estudiantes para participar en la movilidad a Bulgaria, enmarcada en el proyecto „From Game to STEM“, cofinanciado por el programa ERASMUS + de la Unión Europea.

Los estudiantes elegidos tendrán la oportunidad de viajar al país, y participar en las actividades incluidas dentro del programa.

La temática de las actividades del país es PROGRAMACIÓN

La movilidad tendrá lugar **del 6 al 12 de noviembre de 2022.**

### Movilidad en Troyan- Bulgaria

Durante cinco días los estudiantes aprenderán sobre los siguientes temas:

- Taller: cómo usar la aplicación Unity3D para programar y crear juegos y aplicaciones 3D para dispositivos móviles, PC, web y consolas.
- Taller: cómo usar este software para crear niveles y menús, hacer animaciones, escribir guiones y organizar proyectos
- Trabajo en equipo: creación de contenido personalizado, traducción para cinco idiomas, exportación para aplicación independiente, Android o Web.
- Buenas prácticas- programación en el aula- taller para docentes.

### Metodología

Todos los alumnos trabajarán en equipos internacionales. Habrá en total 5 grupos de 5 estudiantes trabajando en el equipo. Para gestionar cada grupo de trabajo, estableceremos estaciones de trabajo para cada actividad. Todas las actividades serán supervisadas por profesores locales. Los talleres y actividades durante las mañanas se desarrollarán con la ayuda de los alumnos de la escuela secundaria. Cada grupo internacional tendrá asignado un estudiante-anfitrión durante toda la movilidad, incluidas las actividades de la tarde.

### Terminología:

- **Movilidades** - Erasmus + permite a los estudiantes realizar intercambios y prácticas en cualquier país que participe en el programa.

**eTwinning** - eTwinning es una comunidad virtual de centros educativos en Europa que ofrece una plataforma para actividades de enseñanza-aprendizaje (una red social para centros educativos).

El proyecto se llevará a cabo durante el período 2020/2023.

Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union





## **OBJETIVOS DEL PROYECTO “FROM GAME TO STEM”:**

Los objetivos del proyecto son:

- INTRODUCCIÓN DE INNOVACIONES EN LA ENSEÑANZA DE MATERIAS STEM A TRAVÉS DE HERRAMIENTAS TIC (Arduino y Videojuego)
- MEJORA DE LAS COMPETENCIAS CLAVE DE LOS ESTUDIANTES A TRAVÉS DE MATERIAS STEM
- FORTALECER LAS COMPETENCIAS DOCENTES DE LOS PROFESORES A TRAVÉS DEL APRENDIZAJE Y PUESTA EN PRÁCTICA DE NUEVAS METODOLOGÍAS.

## ***Condiciones generales para la selección***

1. Todos los participantes deben ser alumnos de IES Santísima Trinidad, de **cursos comprendidos entre 2º ESO- 1º Bachillerato**
2. De manera previa a la movilidad, el estudiante seleccionado deberá participar en talleres preparatorios de idiomas, herramientas TIC y aprendizaje cultural del país anfitrión que podrán ser llevados a cabo o bien de manera presencial en el centro de origen, o bien telemáticamente si la situación epidemiológica no lo permite (pandemia COVID-19)
3. **Tras la movilidad, el estudiante debe comprometerse a participar en actividades de difusión de sus experiencias como formador o monitor (participación en talleres, foros y otros eventos presenciales u online)**
4. El estudiante debe estar interesado en trabajar en equipo, y contribuir al trabajo del grupo.
5. El estudiante debe estar preparado para trabajar de manera responsable e individual.
6. El estudiante debe estar preparado para aceptar cambios y novedades en su trabajo, y aplicarlos.

### ***Responsabilidades de los estudiantes seleccionados:***

1. Participación activa en la preparación de tareas (trabajo en los proyectos de la plataforma eTwinning, comunicación regular con los compañeros)
2. Participación en la movilidad elegida (preparación del viaje, trabajo activo en las tareas y actividades durante la movilidad, cumplimiento de fechas de entrega)
3. Respeto a la diversidad de otros participantes en el proyecto.
4. Participación en actividades tras la movilidad (talleres de formadores, entrevistas en medios, continuación de la cooperación con los participantes del proyecto)
5. Aceptación de las condiciones de viaje y alojamiento organizadas por los socios, de acuerdo con la situación epidemiológica vigente.



### **Obligaciones del organizador:**

1. Proveer y cubrir los costes de todos los transportes durante la movilidad (transporte desde y hasta el aeropuerto, y transporte nacional necesario: billetes de avión internacionales y/o domésticos, billetes de tren o autobús, billetes de transporte urbano...)
2. Cubrir los costes de alojamiento y manutención (en caso de no ser posible por causa de la pandemia sería sustituido por alojamiento en hotel/hostal)
3. Garantizar un seguro de viaje a todos los participantes durante la totalidad de la movilidad.
4. Organizar la presentación de resultados.

**Nota:** Serán incluidos más detalles sobre las obligaciones en el contrato firmado por el padre/madre/tutor del alumno

### **Selección de estudiantes**

La selección de **10 estudiantes (5 para la movilidad, y cinco suplentes)**, será realizada mediante el siguiente procedimiento:

Los estudiantes seleccionados podrán participar en más de una convocatoria.

#### **Fase I**

El coordinador forma una comisión para revisar todas las solicitudes.

Para participar, los estudiantes deben escribir una carta de motivación en inglés, y adjuntar un permiso parental. **Esta carta debe redactarse durante uno de los recreos de la semana comprendida entre el 19 y el 23 de septiembre de 2022**

1. **Carta de motivación en inglés:** Máximo una página en formato A4. Debe describir:
  - Por qué el estudiante debe ser seleccionado (10 puntos)
  - Cómo va a usar la movilidad (10 puntos)
  - Qué va hacer tras la movilidad como formador para sus compañeros (10 puntos)
2. **Estar matriculado en asignaturas** con el perfil de programación (Computación y robótica o materias afines a la programación informática) **o acreditar** (a través de una pequeña prueba) que se tienen nociones elementales de programación. 20 puntos máximo.
3. **Participar en talleres de programación** utilizando Adobe Animate, con al menos cinco días de asistencia. 5 puntos máximo.



4. **Informe positivo y/o ausencia de partes graves de comportamiento durante el curso anterior, 2021-22.** Es un criterio eliminatorio: los estudiantes que tengan acumulación de sanciones por comportamientos disruptivos se excluirán de la selección.
5. **Resultados académicos del año anterior 2021-22** (hasta 20 puntos) Se hará una ponderación de la nota media sobre 20.
6. **Nivel de inglés- obligatorio** (se puede acreditar mediante certificado, o bien mediante una entrevista con el profesor de inglés/bilingüe) La comunicación es muy importante, por lo que estudiantes con un nivel inferior a B1 serán excluidos del proceso. Los estudiantes que posean un certificado válido podrán probar su nivel sin necesidad de hacer una entrevista
  - A1/A2 - 0 puntos
  - B1 -10 puntos
  - B2 -15 puntos
  - C1 - 20 puntos

En caso de empate, la selección se hará en favor de la persona que obtenga la mayor puntuación en orden estricto de criterios.

**Máximo 95 puntos**

**La convocatoria comienza 19/09/2022 al 23/09/2022**

1. Para participar debes entregar la **carta de motivación** durante el recreo de la fecha de la convocatoria, así como entregar la autorización parental firmada. El número máximo de puntos que puede alcanzar un estudiante es 105
2. **Si se posee un certificado de nivel de inglés, se entregará una copia durante el plazo de la convocatoria a los profesores que estén en el aula de convivencia durante los recreos en el plazo de la convocatoria.**
3. **Los alumnos participantes que no estén matriculados en computación y robótica deberán realizar una prueba de acreditación de conocimientos de programación en Estos alumnos se convocarán durante la semana del 26 al 30 de septiembre.**
4. **Las personas que no posean un título de inglés serán convocadas a una entrevista en un plazo desde el inicio de la convocatoria hasta un día antes de la publicación de los resultados.**

Los resultados serán publicados durante la primera semana de octubre de 2022 en el **tablón de anuncios(espacio Erasmus)**.

Tras la publicación de los resultados, habrá un período de recursos y reclamaciones de 24 horas, y se publicarán los resultados definitivos de nuevo por los mismos canales



Ejemplo de rúbrica para puntuar la carta de motivación

Apartado	Valoración	1	2	3	4	5
<b>Por qué es el mejor candidato</b>	El estudiante expresa claramente las razones por las que es el mejor candidato.					
	Sus razones están bien argumentadas y son significativas					
<b>Cómo va a usar la movilidad</b>	El estudiante expresa qué habilidades espera conseguir durante la movilidad					
	El estudiante explica detalladamente de qué manera va a utilizar los aprendizajes adquiridos					
<b>Qué va a hacer como formador o mentor de otros compañeros</b>	El estudiante enumera ideas y ejemplos de las actividades que puede realizar como mentor o formador					
	Las ideas o actividades están bien expresadas y argumentadas					

Deseamos a todos los participantes buena suerte y éxito en su solicitud.

En caso de duda, contactad con la profesora de Física y Química Dña. Azucena Maset Castro. Las consultas también pueden remitirse a [erasmus@iessantisimatrinidad.es](mailto:erasmus@iessantisimatrinidad.es)

El Director del Centro

D. Francisco Manuel Pérez Arco