



Survival Algeciras - Cádiz -

FICHA TÉCNICA DEL PROYECTO

CATEGORÍA: Categoría B (Ed. Secundaria)

TEMÁTICA PRINCIPAL: Interculturalidad / At. diversidad

OTRAS TEMÁTICAS: Integración del alumnado, Convivencia / Resolución de conflictos

Centro educativo: CEPER Juan Ramón Jiménez

Tipología: Público

Localidad: Algeciras

Provincia: Cádiz

Docente representante: Ana María Sánchez García

Docentes coautores: Ana M^a Sánchez García (anasanchezgar93@gmail.com), José Carlos Cabrera Mediana (cabreramediana@hotmail.com), José Antonio Racero Quiñones(jracero@omniumlab.com), Miriam Mancebo(miryammancebo@gmail.com), Rosario González Carrasco (Bartolo5735@hotmail.com), Mohcine KoK (Fernamkok@gmail.com)

FICHA DESCRIPTIVA DEL PROYECTO

1. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

A. Resumen del proyecto

Miles de personas, de diferentes nacionalidades, cruzan las aguas del Mar Mediterráneo para alcanzar las costas europeas en busca de una vida mejor. Muchas de ellas son mujeres embarazadas y niños; y un alto porcentaje, mueren en el intento. Las mafias se aprovechan de estos sueños para comerciar con ellos. Los engañan; hacinan en embarcaciones precarias y los abandonan a su suerte. Los que consiguen llegar, impactan con una realidad muy alejada de su concepción previa, generalmente magnificada; otros son refugiados. Por eso hemos creado este Serious Game que pretende que los usuarios se pongan en la piel de estas personas y tomen conciencia de las dificultades que supone un camino tan arduo y a veces, mortal, a través del avatar protagonista del juego (sin género identificable-coeducación) De esta forma, se potencia la empatía hacia los emigrantes y se combaten conductas como la xenofobia y la intolerancia. En esta tesitura, se unen 3 centros educativos de diferentes niveles (Ed. Primaria, Ed. Secundaria-Ed. Permanente-, FP y Ed. Artística) y 2 agentes externos a la Comunidad Educativa para crear un videojuego que pretende transmitir Valores como tolerancia, solidaridad, respeto, etc. y fomentar la convivencia pacífica en una comarca tan singular geográficamente, como la nuestra, Algeciras (descarga gratuita para dispositivos Smartphone), utilizando recursos TICs y TACs. Aúna alumnado normalizado académica y socialmente con otros adolescentes recién llegados a nuestro país en situaciones extremas, huyendo de sus lugares de orígenes en busca de un futuro mejor. (jóvenes de distintas nacionalidades, lenguas y culturas).

ASPECTOS INNOVADORES: * Utiliza el aprendizaje basado en el juego para potenciar la transmisión de valores que favorezcan la convivencia pacífica; fomenta la Educación para el Desarrollo. * Alumnado de diferentes nacionalidades, contextos socioeconómicos y lenguas. (En mi Centro conviven diecisiete nacionalidades) * Unifica actuaciones y criterios docentes de otros Centros implicados que imparten diferentes niveles educativos y corresponden a distintos perfiles académicos en pro de unos objetivos comunes. * Atiende a una demanda singular por la idiosincrasia de nuestra comarca * Este Proyecto potencia las TICs y las TACs. * Intervienen de



manera significativa entidades externas a la Comunidad Educativa. * Grado de impacto en la comarca(VerAnexoII)

B. Objetivo general del proyecto

- Fomentar la transmisión de Valores utilizando recursos TICs y TACs en contextos en el que conviven alumnado en situación de vulnerabilidad (diferentes nacionalidades-refugiados-llegados en pateras)

C. Objetivos específicos del proyecto

- • Desarrollar valores prosociales como respuesta alternativa a la conducta agresiva,xenofobia,racismo,etc. en un enclave geográfico singular.
- • Tomar conciencia de la problemática político-social-cultural-económica a la que se enfrentan miles de personas en la sociedad actual.(refugiados,extranjeros que llegan en pateras o similar,etc.)
- • Crear un recurso asertivo utilizando herramientas TICs y TACs para situaciones de población estudiantil vulnerable



2. POBLACIÓN PARTICIPANTE Y DESTINATARIOS DEL PROYECTO

A. Descripción y grado de implicación de los y las docentes

Infantil	Primaria	E. Especial	ESO- Bachillerato	CFGM	FPB	PTVA	P. de apoyo
0 de 0 (0%)	2 de 20 (10.0%)	0 de 0 (0%)	7 de 11 (63.6%)	5 de 25 (20.0%)	0 de 0 (0%)	0 de 0 (0%)	10 de 30 (33.3%)

Están implicados los representantes de los Centros citados que, a su vez, sirven de vehículo transmisor al resto del Centro (claustro, AMPA, etc.) y a su entorno. El grado de implicación es absoluto, amén del apoyo de los Equipos Directivos, lo que ha fructificado en los resultados obtenidos. Todos los docentes integrantes han recibido la formación adecuada por parte de UNAOC (ONU) y de Omnium Lab en la creación y desarrollo del Serious Game durante todo el proceso y han participado en el diseño, desarrollo y ejecución (ver Actividades, punto 3)

B. Descripción de implicación de otro personal del centro

Además de la implicación de personal no docente para las sesiones (conserjes, monitores, limpieza, etc.), se han adherido entidades ajenas a la Comunidad Educativa que han posibilitado la confección del videojuego: Omnium Lab (entidad privada colaborada de manera altruista y responsable del apoyo informático); CEPAIM (entidad benéfica de acogida de inmigrantes y refugiados) y UNAOC (Organismo dependiente de la ONU como entidad formadora venida de New York en la primera fase- plataforma scratch). Además hemos contado con el apoyo de organismos como Centro de Profesores (CEP), Ayuntamiento, prensa, etc. para su difusión.

C. Descripción y grado de implicación del alumnado

Infantil	Primaria	E. Especial	ESO	Bachillerat o	CFGM	FPB	PTVA	P. de apoyo
0 de 0 (0%)	50 de 300 (16.7%)	0 de 0 (0%)	120 de 180 (66.7%)	0 de 0 (0%)	7 de 30 (23.3%)	0 de 0 (0%)	2 de 7 (28.6%)	10 de 30 (33.3%)

Todo el alumnado seleccionado de distintos perfiles, según el Centro Educativo o la entidad de origen, se ha implicado al 100% de manera que la idea; el hilo narrador del videojuego; el diseño; la selección de los elementos de cada pantalla; las fases; música, etc. han sido ideadas y consensuadas por todos los integrantes y trasladadas a forma de videojuego por la entidad colaboradora (Omnium Lab). Todos los implicados- docentes y alumnado- han recibido la formación de origen de UNAOC (ONU) y Omnium Lab (Ver Actividades, punto 3)

D. Descripción y grado de implicación de las familias

Infantil	Primaria	E. Especial	ESO- Bachillerato	CFGM	FPB	PTVA	P. de apoyo
0 de 0 (0%)	0 de 0 (0%)	15 de 50 (30.0%)	50 de 200 (25.0%)	10 de 250 (4.0%)	3 de 25 (12.0%)	4 de 14 (28.6%)	100 de 350 (28.6%)



Las familias del alumnado implicado han seguido de cerca todas las fases del Proyecto y han apoyado su difusión. Se ha celebrado una Jornada de Puertas Abiertas para todas las AMPAS de la Comarca del Campo de Gibraltar, en el CEPER Juan Ramón Jiménez de Algeciras, en la que se les ha sensibilizado, informado y hecho entrega de la QR y otros medios de descarga para extrapolar a otras familias de otros Centros. (Anexo 6 A 6º enlace)

E. Descripción del trabajo realizado en colaboración con otros centros educativos

Los Centros implicados hemos trabajado conjuntamente en las siguientes fases: •FASE I: Formación básica a cargo de la UNAOC (Alianza de Civilizaciones-ONU) en un curso impartido por personal de esta entidad desplazada desde Nueva York, destinada a alumnos de distintas nacionalidades y lenguas, y profesores de los distintos centros implicados e impartida en la UCA (Universidad de Cádiz-sede de Algeciras), en la creación de Serious Game en plataforma Scratch. Creación de Peace-App, simultáneamente realizada en Jordania y Kenia. En España, eligen nuestra comarca para llevarla a cabo por nuestro singular enclave geográfico que demanda actuaciones inmediatas. •FASE II: Búsqueda de continuidad en la formación: Se consigue acuerdo altruista con la entidad Omnium Lab (Estudio y desarrollo de aplicaciones tecnológicas) sita en Algeciras para ampliación a otras plataformas más utilizadas compatibles con dispositivos Smartphone. •Creación del videojuego "Survival" entre todos los centros y entidades implicados: diseño, hilo narrador, escenificación, proceso, vicisitudes, música, etc. •FASE III: Participación en Congresos y Jornadas: Congreso Gloval Values (30 marzo 2017); Diverciencia Algeciras (28 y 29 abril 2017); Feria del emprendimiento (Sánlúcar-15 de mayo); Jornada de puertas abiertas para AMPAS (Algeciras-17 de mayo); creación de un vídeo-resumen para divulgar; etc. Difusión en medios de comunicación de masas (prensa, radio, tv, internet, redes sociales, etc.). Colaboración con el Centro de Profesores (CEP Campo de Gibraltar). Ver Anexo 6 A 7º Material complementario: Ver Anexo I

F. Descripción de implicación del resto de la comunidad educativa (otras entidades, Administración, etc)

Otras Entidades: Como he descrito anteriormente, colaboran CEPAIM (cuyo objetivo es promover un modelo de sociedad inclusiva e intercultural que facilite el acceso pleno a los derechos de ciudadanía de las personas inmigrantes) y Omnium Lab (entidad privada de estudio y desarrollo de aplicaciones tecnológicas). Por parte de las Administraciones, hemos contado con el apoyo de la Facultad de Cádiz como sede de formación de la I Fase; del Ayuntamiento de Algeciras para los actos de clausura de la formación y del Delegado de Educación provincial de Cádiz en Diverciencia-Algeciras, además de la FLAMPA (AMPAS) y los medios de comunicación para su difusión (Ver Anexo I)

G. Beneficiarios del proyecto

En general, y potencialmente, toda la población; de manera específica, los Centros implicados directamente (Ed. Primaria, Ed. Secundaria-Ed. Permanente-, FP y Ed. Artística) y más concretamente, los inmigrantes. También los de cualquier nivel educativo (edad) susceptible de poder utilizar dispositivos smartphone, haciendo hincapié en aquellos que se caracterizan por una mayor presencia de alumnado extranjero en situación de vulnerabilidad. Es también asertivo para Asociaciones y Entidades de este ámbito. (el número de descargas crece por día). Para el alumnado de esta orilla europea, ayuda a ponerse en la piel de aquél que emigra en busca de una mejora vital; sensibiliza y crea empatía que evita situaciones de rechazo, xenofobia, etc. ; para aquéllos de la otra orilla, les hace tomar conciencia de las dificultades en la toma de decisiones, plasmándole "virtualmente", algunas de las vicisitudes que tendrán que afrontar en el arduo camino a emprender, agravándose en el caso del género femenino.



3. PLANIFICACIÓN DEL PROYECTO

A. Actividades

Formación en uso de plataforma scratch para creación de videojuegos(serious game)

Descripción: seminario impartido por UNAOC(Alianza de Civilizaciones-ONU)dirigido a los docentes y alumnado implicados

Recursos: Ponentes y recursos de UNAOC(ONU) en colaboración con la UCA(Facultad de Cádiz)

Resultados: más que satisfactorios.Conocimientos básicos en scratch de cómo se crea un videojuego.(ver plataforma scratch-peace-app)

Formación en creación de Serious Games en otras plataformas compatibles con dispositivos smartphones

Descripción: Curso sobre creación de videojuegos compatibles con dispositivos smartphone para los docentes y alumnado implicados en el proyecto

Recursos: Omnium Lab (entidad privada de desarrollo de tecnologías)

Resultados: La formación fue completada satisfactoriamente sin ninguna incidencia en cuanto a participación o grado de implicación.

Participación en el Congreso Glovalues de Málaga

Descripción: Congreso de Glovalues(ayuda a concienciar a la población general sobre temas de interés social y medioambiental a través de la gamificación y los videojuegos)

Recursos: Exposición en un stand en dicho evento para difundir nuestro videojuego y posibilitar su descarga gratuita

Resultados: Afluencia masiva a nuestro stand e innumerables descargas. Gran acogida y felicitación por parte de la entidad organizadora

Participación en Diverciencia

Descripción: Feria de difusión de actividades educativas celebrada en Algeciras

Recursos: Stand para divulgación y descarga del videojuego a disposición del resto de Centros de la provincia y de otros usuarios en general

Resultados: Muy satisfactorios. Nuestro stand fue visitado por numerosos Centros Educativos y Organizaciones. Recibimos la felicitación del Delegado provincial de Cádiz y el Ayuntamiento

Feria de Emprendimiento

Descripción: Feria de Proyectos Educativos de Emprendeduría celebrada en Sanlúcar de Barrameda y organizada por la Junta de Andalucía

Recursos: Stand para difusión y descarga. Participación en la Feria del Conocimiento para la divulgación de Buenas Prácticas

Resultados: Excepcional. Mostraron interés en nuestro Proyecto muchos Centros Educativos. Se produjeron innumerables descargas del juego (más de mil)

Creación de un vídeo-demo para apoyar su difusión y uso en otros Centros Educativos y entidades

Descripción: Confección de un vídeo-resumen del videojuego con objeto de potenciar su divulgación y dar a



conocer su potencialidad en la Educación para el Desarrollo

Recursos: Apoyo tecnológico de la entidad implicada, Omnium Lab

Resultados: Excelente. Se ha utilizado en la presentación a las AMPA de la comarca y en todos los medios considerados asertivos para su divulgación

Divulgación en la web del Centro de Profesores del Campo de Gibraltar

Descripción: Subida de nuestro Proyecto para ser compartido por otros Centros Educativos en la web del CEP Campo de Gibraltar

Recursos: <http://www.juntadeandalucia.es/educacion/portals/web/cep-algeciras-la-linea>

Resultados: Resulta un gran avance poder compartir nuestro Proyecto en la Web del Centro de Profesores del Campo de Gibraltar

Creación de la QR del videojuego

Descripción: Creación de la QR del videojuego para posibilitar su rápida descarga en aplicaciones compatibles

Recursos: Apoyo tecnológico de la entidad implicada, Omnium Lab

Resultados: Muy satisfactorios; algunos usuarios prefieren este tipo de descarga

Creación del cartel de divulgación

Descripción: Confección de un cartel para la divulgación del Proyecto que sintetice el espíritu del Proyecto y los Centros y Entidades implicados

Recursos: Programas de diseño gráfico

Resultados: Muy útil para la representación y ayuda a la divulgación de nuestro Proyecto

Jornada de Puertas Abiertas para FLAMPA

Descripción: Divulgación de nuestro Proyecto a todas las AMPAS de la comarca del Campo de Gibraltar

Recursos: Proyector, aula, octavillas, etc. celebrada en el CEPER Juan Ramón Jiménez

Resultados: Han asistido representantes de AMPAS de toda la Comarca; la presidenta de la FLAMPA y representantes del Ayuntamiento y medios de comunicación

Disfusión en medios de comunicación de masas

Descripción: Intervención en radio, prensa, tv, etc. del alumnado, docentes y entidades implicadas para dar a conocer el Proyecto

Recursos: prensa, redes sociales, radio, tv, etc.

Resultados: Excepcionales; las visualizaciones de vídeos y descargas de entrevistas, han superado con creces nuestras expectativas.

Documental

Descripción: Producción de un corto documental realizado por la productora Historias de Luz (www.historiasdeluz.es) que recoge el proceso y el espíritu del Proyecto

Recursos: Productora www.historiasdeluz.es

Resultados: Supone un gran escaparate para la visibilidad de nuestro Serious Game



Creación del Proyecto

Descripción: Selección, constitución y puesta en marcha del Proyecto. Detección de necesidades comunes y consenso del diseño del Proyecto

Recursos: reuniones en los Centros implicados y contacto con UNAOC

Resultados: Fructificaron de manera asertiva e hicieron posible la puesta en marcha y desarrollo del Proyecto

Reuniones de seguimiento y planificación de acciones futuras

Descripción: Análisis y seguimiento del Proyecto; evaluación y diseño de líneas de actuación futuras

Recursos: aula, soportes tecnológicos, etc.

Resultados: Se ha seguido rigurosamente todo el proceso de puesta en marcha y desarrollo subsanando sobre la marcha cualquier incidencia que se desviara de los objetivos

B. Cronograma por meses

Curso escolar 2016/2017										
ACT	SEP	OCT	NOV	DIC	ENE	FEB	MAR	ABR	MAY	JUN
Formación en uso de plataforma scratch para creación de videojuegos (serious game)										
Formación en creación de Serious Games en otras plataformas compatibles con dispositivos smartphones										
Participación en el Congreso Glovalues de Málaga										
Participación										



Curso escolar 2016/2017										
ACT	SEP	OCT	NOV	DIC	ENE	FEB	MAR	ABR	MAY	JUN
ón en Div erciencia										
Feria de E mprendim iento										
Creación de un víd eo-demo para apoyar su disfusión y uso en otros Centros E ducativos y entidades										
Divulgació n en la web del Centro de Profesore s del Campo de Gibraltar										
Creación de la QR del videoj uego										
Creación del cartel de divulga ción										
Jornada de Puertas Abiertas para FLAMPA										
Disfusión en medios de comuni cación de masas										
Document al										
Creación										



Curso escolar 2016/2017										
ACT	SEP	OCT	NOV	DIC	ENE	FEB	MAR	ABR	MAY	JUN
del Proyecto										
Reuniones de seguimiento y planificación de acciones futuras										

C. Observaciones

Previamente se realizaron reuniones de los Centros Educativos y entidades implicadas y la selección del alumnado para la creación y puesta en marcha del Proyecto. Las reuniones ínter centros son periódicas.



4. EVALUACIÓN DEL PROYECTO

A. Evaluación

Cualitativa y cuantitativa. Teoría del Flujo (Csíkszentmihályi, 1975)-(Anexo III) * De los objetivos: Atendiendo a la idiosincrasia de los Centros implicados * Del Diseño: Asertividad en la confección teniendo en cuenta los usuarios receptores * Del grado de impacto: Tanto en los agentes implicados (docentes, alumnado, AMPA, etc.) como en el entorno cercano y virtual. (más de mil descargas) * Del Proyecto en sí: Revisión continua del desarrollo del mismo. Resultados: * Respecto a los objetivos: Grado de consecución excelente en el objetivo general y el 1º y 3º específico. El 2º hay que seguir profundizando * Respecto al Diseño: Al estar implicados jóvenes protagonistas en 1ª persona, se ajusta bastante a la realidad y consigue transmitir emociones y sentimientos muy similares a los que se viven. Aún así y dependiendo de los recursos que se dispongan, pretendemos seguir mejorándolo. * Respecto al grado de impacto: Ver porcentajes de alumnado, docentes, familias y agentes internos y externos a la Comunidad Educativa. número de descargas * Respecto al Proyecto en sí: Según los anteriores.

5. SOSTENIBILIDAD DEL PROYECTO

A. Antigüedad y continuidad en el tiempo

Este Proyecto arranca con el curso escolar. Se inicia con la propuesta por parte de la UNAOC de celebrar un seminario piloto en tres ciudades, de manera simultánea: Jordania, Kenia y España. En nuestro país, estiman oportuno llevarlo a cabo en Algeciras como lugar estratégico para acceder desde otros países. Su intención originaria era crear en scratch videojuegos que potenciaran la interculturalidad. Terminado el seminario, nos unimos para iniciar una andadura mucho más ambiciosa y compleja que permitiera crear un SeriousGame compatible con dispositivos smartphones que ampliara el número de usuarios y dependiendo de los recursos que podamos conseguir, mejorarlo y extrapolarlo dada la problemática actual.



6. MATERIAL COMPLEMENTARIO

A. Enlaces relacionados

https://youtu.be/VOJsFPp_2-o
<http://centroadultosjuanramonjimenez.blogspot.com.es/>
<http://www.historiasdeluz.es/>
<https://www.facebook.com/ceperjrj.algeciras?fref=ts>
<https://www.facebook.com/PEACEapp/videos/1351015311629587/>
<http://www.algecirasalminuto.es/derecha/juan-ramon-jimenez-celebra-una-jornada-puertas-abiertas/>
<http://www.juntadeandalucia.es/educacion/portals/web/cep-algeciras-la-linea/novedades/-/contenidos/buscar>

B. Archivos adjuntos

http://premio.fad.es/media/proyectos/70ece1e1e0931919438fcfc6bd5f199c/Imagen_dossier_2.jpg
http://premio.fad.es/media/proyectos/70ece1e1e0931919438fcfc6bd5f199c/Imagen_dossier_1.jpg
http://premio.fad.es/media/proyectos/70ece1e1e0931919438fcfc6bd5f199c/Anexoll-vídeo_resumen.mov
<http://premio.fad.es/media/proyectos/70ece1e1e0931919438fcfc6bd5f199c/Anexol-presentación.pptx>
http://premio.fad.es/media/proyectos/70ece1e1e0931919438fcfc6bd5f199c/Anexo_III-evaluacion_survival_algeciras.docx
http://premio.fad.es/media/proyectos/70ece1e1e0931919438fcfc6bd5f199c/Imagen_dossier_3.jpg
http://premio.fad.es/media/proyectos/70ece1e1e0931919438fcfc6bd5f199c/Imagen_dossier_4.jpg
http://premio.fad.es/media/proyectos/70ece1e1e0931919438fcfc6bd5f199c/Imagen_dossier_5.jpg
http://premio.fad.es/media/proyectos/70ece1e1e0931919438fcfc6bd5f199c/Imagen_dossier_6.jpg
http://premio.fad.es/media/proyectos/70ece1e1e0931919438fcfc6bd5f199c/Imagen_dossier_7.jpg
http://premio.fad.es/media/proyectos/70ece1e1e0931919438fcfc6bd5f199c/Imagen_dossier_8.jpg

C. Fotografías

http://premio.fad.es/media/proyectos/70ece1e1e0931919438fcfc6bd5f199c/el_periódico.PNG
<http://premio.fad.es/media/proyectos/70ece1e1e0931919438fcfc6bd5f199c/diverc12.JPG>
<http://premio.fad.es/media/proyectos/70ece1e1e0931919438fcfc6bd5f199c/diverc11.JPG>
<http://premio.fad.es/media/proyectos/70ece1e1e0931919438fcfc6bd5f199c/glovalues9.JPG>
<http://premio.fad.es/media/proyectos/70ece1e1e0931919438fcfc6bd5f199c/glovalues7.JPG>
<http://premio.fad.es/media/proyectos/70ece1e1e0931919438fcfc6bd5f199c/diverc3.JPG>
http://premio.fad.es/media/proyectos/70ece1e1e0931919438fcfc6bd5f199c/cadena_ser.JPG
<http://premio.fad.es/media/proyectos/70ece1e1e0931919438fcfc6bd5f199c/diverc13.JPG>
<http://premio.fad.es/media/proyectos/70ece1e1e0931919438fcfc6bd5f199c/diverc7.JPG>
<http://premio.fad.es/media/proyectos/70ece1e1e0931919438fcfc6bd5f199c/diverc6.JPG>
<http://premio.fad.es/media/proyectos/70ece1e1e0931919438fcfc6bd5f199c/diverc4.JPG>
http://premio.fad.es/media/proyectos/70ece1e1e0931919438fcfc6bd5f199c/IMG_5509.JPG
http://premio.fad.es/media/proyectos/70ece1e1e0931919438fcfc6bd5f199c/IMG_5522.JPG
<http://premio.fad.es/media/proyectos/70ece1e1e0931919438fcfc6bd5f199c/diverc14.JPG>
<http://premio.fad.es/media/proyectos/70ece1e1e0931919438fcfc6bd5f199c/diverc9.JPG>
<http://premio.fad.es/media/proyectos/70ece1e1e0931919438fcfc6bd5f199c/diverc8.JPG>
<http://premio.fad.es/media/proyectos/70ece1e1e0931919438fcfc6bd5f199c/diverc1.JPG>
<http://premio.fad.es/media/proyectos/70ece1e1e0931919438fcfc6bd5f199c/glovalues8.JPG>
<http://premio.fad.es/media/proyectos/70ece1e1e0931919438fcfc6bd5f199c/GLOVALUES2.JPG>
<http://premio.fad.es/media/proyectos/70ece1e1e0931919438fcfc6bd5f199c/GLOVALUES1.JPG>



Docente Educadora
Maestra Profesora



<http://premio.fad.es/media/proyectos/70ece1e1e0931919438fcfc6bd5f199c/fotounaoc3.png>
<http://premio.fad.es/media/proyectos/70ece1e1e0931919438fcfc6bd5f199c/fotounaoc1.png>
<http://premio.fad.es/media/proyectos/70ece1e1e0931919438fcfc6bd5f199c/fotohistoriasdeluz1.JPG>

D. Video del proyecto

https://youtu.be/VOJsFPp_2-o