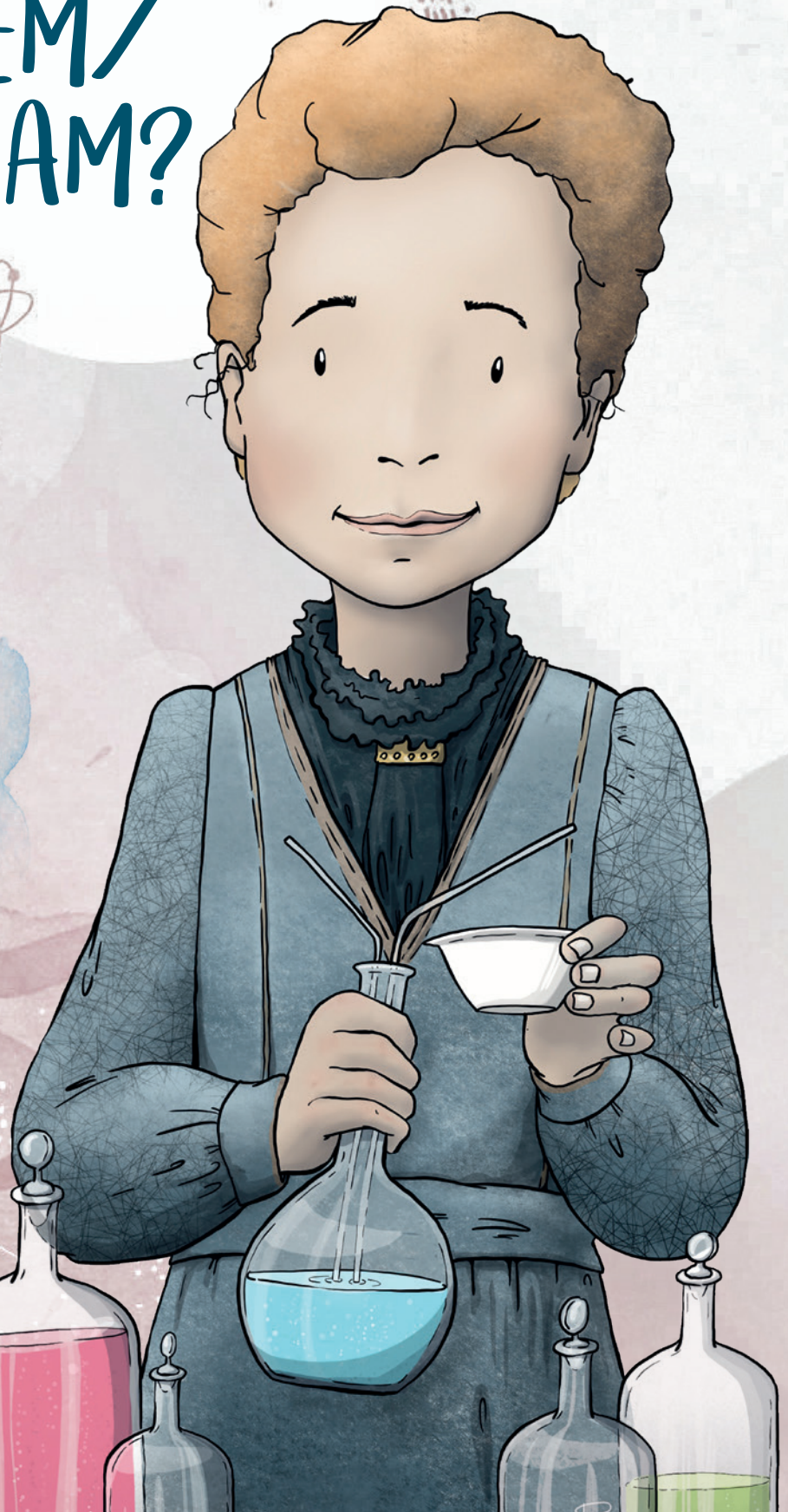


ACTIVIDAD 5

Actividad enfocada a dar a conocer
al alumnado el papel de las mujeres
en las STEM/STEAM

¿Qué son las STEM/ STEAM?





ACTIVIDAD 5

4 sesiones

Se trata de una propuesta para hacer en grupo donde el alumnado se ha de organizar y llegar a acuerdos, hacer una búsqueda de información por internet, extraer información relevante sobre las ilustradoras y preparar un juego de mesa basado en estas artistas.

Competencias trabajadas

ÁMBITO DIGITAL

- Seleccionar, configurar y programar dispositivos digitales según las tareas a realizar
- Construir nuevo conocimiento personal a través de estrategias de tratamiento de la información con el soporte de aplicaciones digitales

ÁMBITO PERSONAL Y SOCIAL

- Conocer y poner en práctica estrategias y hábitos que intervienen en el propio aprendizaje
- Desarrollar habilidades y actitudes que permitan afrontar los retos del aprendizaje a lo largo de la vida

ÁMBITO DE CULTURA Y VALORES

- Mostrar actitudes de respeto activo hacia las demás personas
- Aplicar el diálogo y ejercitar todas las habilidades que comporta

ÁMBITO ARTÍSTICO

- Desarrollar proyectos artísticos disciplinarios o transdisciplinarios tanto personales como colectivos
- Componer con elementos de los lenguajes artísticos utilizando herramientas y técnicas propias de cada ámbito
- Valorar con respeto y sentido crítico las producciones artísticas en sus contextos y funciones
- Disfrutar de las experiencias y creaciones artísticas como fuente de enriquecimiento personal y social

Desarrollo de la actividad

1. Organiza el aula en 12 grupos
2. Pide a cada grupo que consulte el web <https://www.cientificascasio.com/> donde encontrarán al final de cada una de las científicas un apartado con información sobre la artista que ha hecho la ilustración, es sobre ellas que se desarrolla esta
3. Cada grupo ha de preparar un juego de mesa basado en preguntas y respuestas sobre las 12 artistas que han trabajado en este proyecto.
4. Han de diseñar el tablero, las fichas y las preguntas para dar a conocer al resto de compañeros las ilustradoras y su obra
5. Una vez contruidos todos los juegos de mesa por grupos jugar con ellos y decidir con cuál de ellos han aprendido más, cuál ha sido el más original, el más divertido, el que ha valorado más aspectos estéticos, etc....

ESTA ACTIVIDAD SE PUEDE USAR HACER DIFUSIÓN DEL PRODUCTO FINAL OBTENIDO AL RESTO DE COMUNIDAD EDUCATIVA, SE PUEDEN ORGANIZAR PRESENTACIONES INTERETAPAS, COLGAR NOTICIAS EN L WEB DEL COLEGIO,ETC...