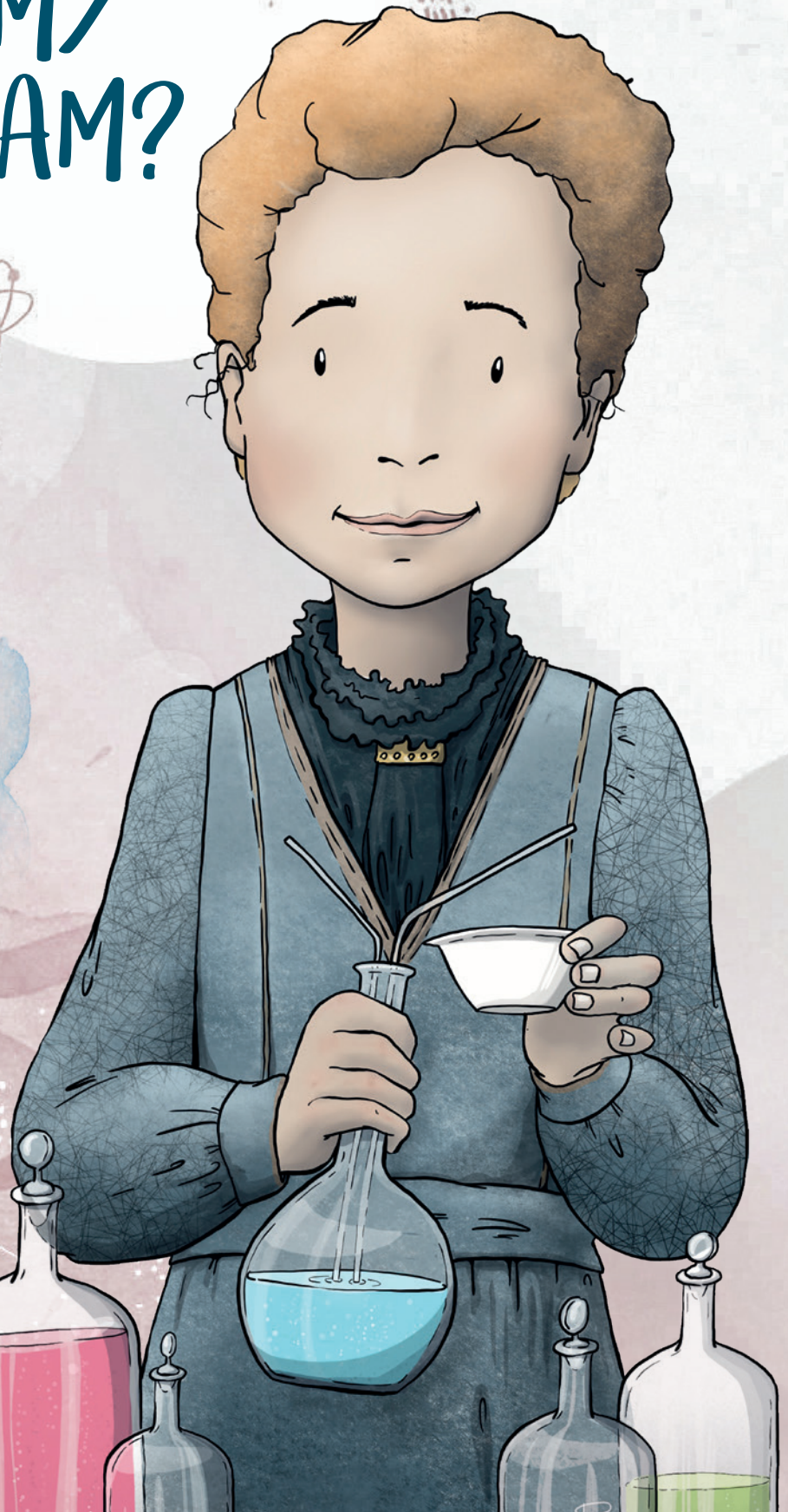


## ACTIVIDADE 5

Actividade enfocada a dar a coñecer  
ao alumnado o papel das  
mulleres nas STEM/STEAM.

# ¿Qué son as STEM/ STEAM?







## ACTIVIDADE 5

### 4 sesións

Trátase dunha proposta para facer en grupo onde o alumnado hase de organizar e chegar a acordos, facer unha procura de información por internet, extraer información relevante sobre as ilustradoras e preparar un xogo de mesa baseado nestas artistas.

### Competencias traballadas

#### ÁMBITO DIXITAL

- Seleccionar, configurar e programar dispositivos dixitais segundo as tarefas que se van realizar.
- Construír novo coñecemento persoal a través de estratexias de tratamento da información co soporte de aplicacións dixitais.

#### ÁMBITO PERSOAL E SOCIAL

- Coñecer e poñer en práctica estratexias e hábitos que interveñen na propia aprendizaxe.
- Desenvolver habilidades e actitudes que permitan afrontar os retos da aprendizaxe ao longo da vida.

#### ÁMBITO DE CULTURA E VALORES

- Mostrar actitudes de respecto activo cara as demais persoas.
- Aplicar o diálogo e exercitar todas as habilidades que comporta.

#### ÁMBITO ARTÍSTICO

- Desenvolver proxectos artísticos por disciplinas ou transdisciplinarios tanto persoais como colectivos.
- Compoñer con elementos das linguaxes artísticas utilizando ferramentas e técnicas propias de cada ámbito.
- Valorar con respecto e sentido crítico as producións artísticas nos seus contextos e funcións.
- Gozar das experiencias e creacións artísticas como fonte de enriquecemento persoal e social.

### Desenvolvemento da actividade

1. Organiza a aula en 12 grupos.
2. Pídelle a cada grupo que consulte a web <https://www.cientificascasio.com/> onde atoparán ao final de cada unha das científicas unha sección con información sobre a artista que fixo a ilustración, é sobre elas que se desenvolve esta
3. Cada grupo ha de preparar un xogo de mesa baseado en preguntas e respostas sobre as 12 artistas que traballaron neste proxecto.
4. Han de deseñar o taboleiro, as fichas e as preguntas para dar a coñecer ao resto de compañeiros as ilustradoras e a súa obra.
5. Unha vez construídos todos os xogos de mesa por grupos, xogar con eles e decidir con cal deles aprenderon máis, cal foi o máis orixinal, o máis divertido, o que valorou máis aspectos estéticos, etc....

ESTA ACTIVIDADE PÓDESE USAR PARA FACER DIFUSIÓN DO PRODUTO FINAL OBTIDO AO RESTO DA COMUNIDADE EDUCATIVA, PÓDENSE ORGANIZAR PRESENTACIÓNS INTERETAPAS, COLGAR NOTICIAS NA WEB DO COLEXIO, ETC...