RELACIÓN DEL CONTENIDO DE LA MALETA DIDÁCTICA

"MUJERES CIENTÍFICAS"

Esta maleta que proponemos está llena de vida. Es un conjunto de exploraciones y actividades con las que esperamos que los/as estudiantes avancen en su propia búsqueda de conocimiento y comprensión. El objetivo es que el profesor/a pueda escoger, adecuar y adaptar los contenidos para trabajar distintos conceptos según las edades, necesidades e intereses de sus estudiantes y de acuerdo con sus propios objetivos. Para ello les proporcionamos una serie de materiales y actividades, que motivan a tocar, jugar e investigar para hacerlo más estimulante.

CONTENIDO

Exposición: "Mujeres en la ciencia. Grandes aportaciones" 8 paneles en foan de 100 x 70 cms

Más información en este enlace https://medium.com/nevertheless-podcast/stem-role-models-posters-2404424b37dd

1. Baraja. "Mujeres en la ciencia" En este enlace http://mujervisible.eu/2018/02/05/el-juego-de-cartas-mujeres-de-ciencia/ se puede descargar la baraja para recortar. También hay más información sobre la actividad.

El juego de cartas Mujeres en Ciencia presenta a 44 científicas de disciplinas variadas. La baraja –una idea de Anouk Charles y Benoît Fries– está compuesta por 52 cartas dibujadas por el artista Francis Collie.

Jugando con esta singular baraja, se puede aprender sobre las aportaciones de estas mujeres, algunas de ellas muy poco conocidas.

Además, este juego pretende ofrecer modelos tanto a chicas como a chicos, para que se animen a estudiar carreras de ciencias.

Reglas del juego

El objetivo del juego es reunir cuatro cartas del mismo color para formar un laboratorio. La primera persona que forma tres laboratorios, gana la partida. Cada jugador o jugadora recibe seis cartas. Se coloca el mazo (boca abajo) en el centro de la mesa y una primera carta boca arriba.

En cada turno, el jugador o jugadora decide coger la primera carta del mazo o la situada boca arriba, y se desprende de una carta, dejándola boca arriba en el montón de descarte.

Algunas cartas tienen dos colores y pueden usarse para construir laboratorios de cualquiera de los dos colores. La carta reclutamiento permite a un jugador o jugadora coger cualquier personaje del montón de descarte. La carta prestigio permite robar dos personajes de un laboratorio adversario (se destruye el laboratorio y los personajes restantes se reenvían a la mano de su propietario). La carta clon permite a un jugador o jugadora hacer una copia de un personaje que posee; se sitúa junto a la carta con el personaje calcado cuando se forma un laboratorio, y no pueden separarse hasta el final de la partida.

Al final de cada turno, cada jugador o jugadora sólo puede tener seis cartas en la mano, dejando las sobrantes en el montón de descarte.

Cuando se terminan las cartas del mazo en el turno de una persona, queda eliminada de la partida; sus cartas y sus laboratorios se barajan junto a las cartas del montón de descarte para formar un nuevo mazo, y el proceso vuelve a comenzar.

1. Baraja. “52 experimentos científicos asombrosos”

Autores: Lynn Gordon yJessica Hurley. Ilustraciones: Karen Johnson

Editorial: Magazzini Salani

Estas cartas atraparán la atención de los nuevos científicos/as con sus coloridas ilustraciones de experimentos sencillos pero emocionantes. **Atención:** los niños pequeños solo deben hacer estos experimentos científicos bajo la supervisión de un adulto.

1. Película. “Figuras Ocultas”

La película cuenta la historia, hasta ahora desconocida, de tres científicas afroamericanas que trabajaron para la NASA a comienzos de la década de 1960, colaborando en la operación espacial con la que los EE. UU. le ganaron la partida a la URSS en la Guerra Fría. Al mismo tiempo, estas brillantes mujeres lucharon por los derechos civiles de los afroamericanos.

12 Fichas: ¿Qué quiero ser de mayor?

Este documento forma parte del proyecto Ciencia y Tecnología en femenino desarrollado por APTE (Asociación de Parques Científicos y Tecnológicos de España), cuyo objetivo es lograr que aumente el porcentaje de alumnas que eligen la especialidad de ciencias o tecnología en educación secundaria y opten posteriormente por carreras de CTIM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas) o también denominado con su equivalente en inglés como STEM (Science, Technology, Engineering and Mathematics).

En ningún momento pretende ser una guía completa, sino una recopilación con algunos ejemplos de posibles salidas profesionales relacionadas con los estudios STEM.

Hay tres apartados: Arquitectura e Ingeniería, Ciencias de la Salud y C Ciencia.

Se puede trabajar en clase separando tres grupos. A cada grupo se le da uno de estos apartados y cada alumno/a selecciona la profesión de la que va a hablar al resto de compañeros para explicarles en qué consiste dicha profesión y las salidas que tiene.

LIBROS

-Finding Wonders. Three girls who changed science.

Autora: Jeannine Atkins

Editorial: Atheneum books for young readers

-Todos deberíamos ser feministas.

Autora: Chimamanda Ngozi Adichie

Editorial: Random House

-Feminismo para principiantes.

Autoras: Nuria Varela y Antonia Santolaya

Editorial:Ediciones B

-Cuentos de buenas noches para niñas rebeldes.

Autoras: Elena Favilli y Francesca Cavallo.

Editorial: Destino

-Hipatia. La gran maestra de Alejandría.

Autores: Víctor García Tur y Mar Azabal

Editorial: Vegueta

-Jane Goodall. La mejor amiga de los chimpancés.

Autores: Marcos Muslera y Albert Asensio

Editorial: Vegueta

-Pequeña & grande Marie Curie.

Autoras: Frau Isa y Mª Isabel Sánchez Vergara

Editorial: Alba

-Inventoras y sus inventos.

Autores: Aitziber López y Luciano Lozano

Editorial: Flamboyant

-Ada, magnífica científica.

Autora: Andrea Beaty

Ilustrador: David Roberts

Editorial: Beascoa

-Mujeres de ciencia. 50 intrépidas pioneras que cambiaron el mundo.

Autora e ilustradora: Rachel Ignotofsky

Editorial: Nórdica

-Las chicas son de ciencias. 25 científicas que cambiaron el mundo.

Autores: Irene Cívico y Sergio Parra

Ilustradora: Nuria Aparicio

Editorial: Montena

-Las chicas son guerreras. 26 rebeldes que cambiaron el mundo

Autores: Irene Cívico y Sergio Parra

Ilustradora: Nuria Aparicio

Editorial: Montena