



inspir 
STEAM

Material para familias



Deusto

Universidad de Deusto
Deustuko Unibertsitatea

¿QUÉ ES INSPIRA STEAM?

Es un proyecto pionero en Euskadi para el fomento de las vocaciones científico-tecnológicas entre las chicas. Está basado en acciones de sensibilización y orientación, que de manera voluntaria imparten mujeres y hombres profesionales del mundo de la investigación, la ciencia y la tecnología.

Desde el proyecto queremos implicar a las familias, ya que su influencia en la toma de decisiones de las y los más peques y su persistencia en estudios de ciencia y tecnología se ha demostrado crucial en numerosos estudios.

¿POR QUÉ ES NECESARIO?

- La proporción de mujeres en estudios TIC en España fue tan solo del 12%, por debajo del 19% de la media de la OCDE. En estudios de ingeniería menos del 24% son mujeres².
- Solo el 21% de matriculaciones en Ingeniería Informática en Euskadi en 2021/22 fueron mujeres¹, a nivel nacional baja hasta el 10%.
- En los ciclos formativos de la familia TIC la situación no es mejor, el número de chicas es muy bajo, en grado medio: imagen y sonido (37,5%), electricidad y electrónica (2.68%), informática y comunicaciones (8.36%).
- De las personas que investigan en el área tecnológica, solo el 22,8% son mujeres¹.
- En Europa solo, el 30% de las aproximadamente 7 millones de personas que trabajan en el sector de las TICs son mujeres².

1. Fuente Eustat

2. Fuente: Libro Blanco de las mujeres en el ámbito tecnológico, datos 2019.

¿QUÉ SON LAS STEAM?



Science – Ciencia

Observación, identificación, descripción, investigación experimental y explicación teórica de los fenómenos, que persigue descubrir y aumentar el conocimiento mediante la investigación.



Technology – Tecnología

Es la aplicación coordinada de un conjunto de conocimientos (ciencia) y habilidades (técnica) con el fin de crear una solución tecnológica.



Engineering – Ingeniería

Conjunto de conocimientos científicos y tecnológicos para la innovación, desarrollo y mejora de técnicas y herramientas.



Arts – Arte

Representa la creatividad y el diseño para transmitir la Ciencia, la Tecnología, la Ingeniería y las Matemáticas.



Maths – Matemáticas

Ciencia que estudia elementos abstractos como los números y sus conjuntos, las figuras geométricas...

LAS FAMILIAS

Las familias tenéis una influencia fundamental en chicas y chicos, por eso queremos trabajar con vosotras las claves del proyecto. Por cada sesión de Inspira STEAM, os haremos llegar un material que explica lo que tratan las chicas y chicos en el aula, así como una serie de actividades para que podáis reflexionar, hablar y practicar con ellas y ellos. Son actividades para compartir en familia, provocar la reflexión y el diálogo.

La primera sesión, además de introducir el proyecto, trata sobre: qué son las STEAM, su importancia y presencia en nuestras vidas.

Facilitar referentes de mujeres STEAM de vuestro entorno.

Descubrir las profesiones STEAM.

Valorar la riqueza de la diversidad (de género).

Sensibilizar y orientar sobre los estudios STEAM.

Visibilizar y poner en valor a las mujeres STEAM.

Identificar, cuestionar y liberarse de los estereotipos STEAM.

ACTIVIDAD 1. ¿Qué pasa con las chicas y las STEAM?

El objetivo de esta actividad es entender que podemos unir nuestros sueños, intereses y retos con la ciencia y la tecnología. Comprender la utilidad y relevancia de las STEAM en todo lo que nos rodea.

Te proponemos ver un vídeo, reflexionar sobre lo que nos provoca a cada uno/a y tratar de responder a las siguientes preguntas.

Vídeo: https://inspirasteam.net/s_0101/

A continuación, cada miembro debe responder a las siguientes **preguntas**:

- 1) ¿Cuál es tu sueño? ¿Qué reto o problema te gustaría resolver? Puede ser de tu entorno más cercano (p.e. clase, colegio, familia, barrio) o a nivel más global (ciudad, país, sociedad, etc.)
- 2) ¿Cómo pueden ayudarte la ciencia o la tecnología a resolver ese reto?

ACTIVIDAD 2. ¿Dónde están las STEAM?

El objetivo de esta actividad es darse cuenta de que la ciencia y la tecnología están en cualquier objeto de nuestro entorno.

Podéis tomar cualquier objeto cotidiano (p.e. vaso, planta, perfume) y cada uno/a debe relacionarlo con alguna de las disciplinas: S-T-E-A-M.

Te proponemos hacer lo mismo con una sencilla receta de cocina, un bizcocho, y mientras la hacéis ver qué hay de STEAM en ella.

Receta:

https://drive.google.com/file/d/1WcuGGwjfC8br8hx6tN_X8qxliD-up4Vp/view?usp=sharing



ACTIVIDAD 3. Profesiones STEAM

El objetivo de esta actividad es unir los intereses, gustos y pasión de chicas y chicos con las STEAM. Os facilitamos unas preguntas que pueden ayudar en esta reflexión en familia ¡animaos todos/as a responderlas!

Preguntas para la reflexión: ¿Qué te gusta o interesa en la vida? ¿Cuál es tu pasión? ¿Qué quieres o querrías ser de mayor?

Ahora, mira a ver cómo puedes unir la ciencia y la tecnología a eso que te gusta.

Por ejemplo: me gusta escribir, tal vez quiera hacer periodismo. Para ello necesitaré: utilizar fuentes digitales, uso el ordenador para editar las noticias y nos valemos de micrófonos y otros sistemas de audio y vídeo para grabar las noticias.



¿QUÉ SON LOS ESTEREOTIPOS DE GÉNERO?

Los estereotipos de género representan un conjunto de características que se asignan a mujeres y hombres de manera diferenciadora.

Son modelos o patrones de conducta que definen cómo deben ser, actuar, pensar y sentir y que hacen referencia a “lo masculino” y “lo femenino”, como ideas normalizadas, pero que en realidad encorsetan a la humanidad.

Desde que nacemos, se van transmitiendo a través de los procesos de socialización o por medio de la estructura social. Tenemos ideas preconcebidas sobre “mujeres” y “hombres”, y les asignamos comportamientos, objetos, comentarios...

Lo utilizamos como sistema de clasificación de la realidad, de los sujetos en la sociedad. También existen otros como los culturales (p.ej. en China trabajan mucho, en Brasil bailan muy bien, etc.).

Es un juicio predeterminado que permite predecir las características de la conducta del colectivo que definen.

ACTIVIDAD 1. ¿Yo también tengo estereotipos?

Queremos que esta actividad primero la realicen las personas adultas y luego la compartan con las chicas y los chicos. Te planteamos una serie de situaciones y nos gustaría que dijese a quién te imaginas en cada una de ellas, a una niña/mujer o a un niño/hombre, o a quién te resulta más fácil imaginar.

- Situación 1: en la clase de tu hijo/hija alguien se ha puesto a llorar porque no sabe responder a lo que el/la profe le ha preguntado.
- Situación 2: en el patio del colegio ha habido una pelea y han terminado en enfermería.
- Situación 3: vemos unas piernas sobresalir por debajo de un coche, alguien lo está reparando.
- Situación 4: un niño/a se cae en el parque y alguien acude a ayudarlo y consolarlo.

Podéis plantear vuestras propias situaciones y ver cuál es la respuesta.

¿QUÉ PODEMOS HACER?

Consciencia
¡existen!

Aprender a
Identificarlos

Ser críticos y
Cuestionarlos

Liberarnos,
que no nos limiten

¿POR QUÉ PUEDEN SER UN PROBLEMA?

Los estereotipos pueden ser limitantes y condicionar nuestra conducta, elecciones o forma de ser. Pueden hacer que nos comportemos como “la gente espera” por el hecho de ser hombre o mujer, joven o adulta, del País Vasco, Cataluña o Andalucía, etc.

ACTIVIDAD 2. El éxito se atribuye a...

Cuando un niño o una niña sacan buenas notas en el colegio, cuando un hombre o mujer triunfan en el ámbito profesional o alguien recibe un premio, ¿a qué se atribuye? ¿se asocia a las mismas características en el caso de los niños/hombres y de las niñas /mujeres?

Actividad para las personas adultas ¿cuáles de estas frases le dices más a menudo a tu hijo/a cuando tiene éxito en alguna tarea? ¿Cuál crees que es más habitual atribuir a chicas o a chicos?

- A ti no hace falta decirte que estudies, eres muy responsable.
- Eres muy listo/a.
- Eres muy trabajador/a y tiene su recompensa.
- Eres un/a crack.
- Eres brillante, se te dan muy bien las...
- Lo has conseguido gracias a tu esfuerzo.

Ahora, preguntad a vuestro hijo(s) o hija(s) qué frases oyen más habitualmente cuando tienen éxito en alguna actividad. No les deis una lista para elegir, salvo que no se les ocurra nada en un rato.

Reflexionad en familia sobre cómo percibe cada uno/a que se valora de él o ella como persona, como profesional, como madre/padre/hijo/hija, etc.

ALGUNOS ESTUDIOS

- En primaria, los padres y madres expresan expectativas más bajas en relación a la habilidad de sus hijas que a la de sus hijos en matemáticas y ciencias (Furnham, Reeves, & Budhani, 2002).
- También hacen diferentes atribuciones en relación a su éxito: las chicas triunfan debido al esfuerzo y trabajo duro, mientras que los chicos lo hacen gracias a su talento innato (Räty, Vänskä, Kasanen, & Kärkkäinen, 2002).
- En todas las etapas del desarrollo, las niñas y las mujeres están expuestas al mensaje de que su grupo es peor en ciencias y matemáticas que sus pares masculinos (Stout et al., 2011).

Estereotipo

«Las chicas son trabajadoras y los chicos son listos»



Creencia

«Para triunfar en ciencia y tecnología hay que ser brillante»



Resultado

«La ciencia y la tecnología es para chicos»

¿Y LOS ESTEREOTIPOS STEAM?

Atribuimos cierta estética, manera de ser, pensar y actuar a las personas en función de su profesión. ¿Cómo vemos o nos muestran (medios de comunicación, series, cine) a las personas de ciencias, matemáticas o ingeniería?

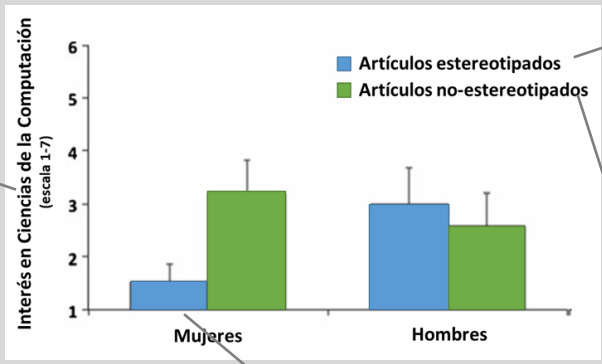
Esto es lo que dibujan los chicos y chicas que vienen a nuestros talleres:



Fijaros en el patrón: hombre, gafas, bata blanca...y si hay una mujer ¡es hípster!

¿Cuál es el problema? A las chicas les afectan los estereotipos mucho más que a los chicos.

Se pregunta a chicas y chicos si les gustaría trabajar en Ciencias de la Computación.



La mitad del grupo lee artículos donde las profesiones STEAM están muy estereotipadas: friki, solitario, anti-social, etc.

La otra mitad lee artículos donde estas profesiones no están estereotipadas: vida rica, profesión interesante, social, etc.

RESULTADOS: Si los referentes cumplen el estereotipo, las chicas NO quieren ser STEAM. Cuando no lo cumplen, sí quieren.
¡La importancia de los referentes cercanos!

Cheryan, Sapna & C. Plaut, Victoria & Handron, Caitlin & Hudson, Lauren. (2013). The Stereotypical Computer Scientist: Gendered Media Representations as a Barrier to Inclusion for Women. Sex Roles. 69. . 10.1007/s11199-013-0296-x.

PROFESIONES STEAM

Una de las principales razones por la que la juventud no quiere desarrollar una profesión en ciencia y tecnología es que la **desconocen**. Se plantean cuestiones como:

- ¿Qué puedo hacer si estudio ingeniería (una de las múltiples que hay), matemáticas, física o un ciclo formativo de estas ramas?
- ¿Cómo será mi trabajo? ¿Y mi vida? Unido a los estereotipos que comentábamos en el material anterior.
- ¿En qué sectores puedo trabajar? ¿Con qué tipo de gente trabajaré? ¿Cómo será mi lugar de trabajo?

Abordando las profesiones STEAM queremos que, en familia, reflexionéis sobre:

- El valor de las múltiples actividades que pueden realizar las personas, independientemente de su sexo.
- Dar a conocer situaciones de trabajo estereotipadas y no-estereotipadas.
- Conocer la gran variedad de ámbitos y sectores en los que pueden trabajar las/los profesionales STEAM.



ACTIVIDAD 1. Valorar

¿Qué valoramos de un trabajo o profesión? En familia, elaborad una lista con lo que os motiva para hacer un trabajo, a qué le dais valor, qué necesitáis que os aporte, para qué lo hacéis, etc.

Saldrán muchas cosas pero no todas tienen el mismo peso. Probad, cada uno/a, a ordenar su lista.

Reflexionad sobre qué os mueve a elegir unos estudios o una profesión. Las chicas y chicos, con respecto a lo que se plantean en el futuro. Los adultos, en los estudios o profesiones que han desempeñado.

ACTIVIDAD 2. En la familia

Cread un árbol genealógico con las profesiones de vuestra familia, relacionando a las personas con su profesión. A este árbol, añadid después los trabajos no remunerados necesarios para la familia (i.e. cuidados, hogar, etc.). Reflexionad sobre

- ¿Cómo han sido los roles y las profesiones a lo largo de las generaciones? ¿Y su evolución?
- ¿Qué les motivó o les llevó a desarrollar esa profesión?
- ¿Qué más sé sobre cada una de ellas? Tipo de organización, productos o servicios desarrollados, rol del familiar en esa organización, tareas concretas, etc. Los adultos pueden facilitar toda la información que tengan sobre las personas que no están presentes y hablar, en mayor profundidad, sobre sus trabajos.

Recordad ¡remunerados y no remunerados!
Ya que todos son valiosos y necesarios.

V O C A B U L A R I O

LAS PROFESIONES



la actriz
el actor

Actúa en películas, series u obras de teatro.



la administrativa
el administrativo

Trabaja en la administración de una empresa.



la arquitecta
el arquitecto

Diseña los planos de un edificio y ayuda a construirlo.



la bombera
el bombero

Apaga fuegos o ayuda en emergencias, como en terremotos.



la cajera
el cajero

Cobra el dinero de las compras en la caja de una tienda.



la camarera
el camarero

Sirve comidas o bebidas en los locales de hostelería.



la carterera
el cartero

Reparte cartas o paquetes por la ciudad.



la científica
el científico

Investiga nuevos avances científicos para la sociedad.



la cocinera
el cocinero

Cocina para otras personas de manera profesional.



la dentista
el dentista

Cuida tus dientes y te ayuda a mantener una sonrisa bonita.



la electricista
el electricista

Instala y repara instalaciones eléctricas.



la fotógrafa
el fotógrafo

Toma fotos para venderlas o exponerlas.



la jueza
el juez

Juzga y declara culpables o inocentes a las personas.



la mecánica
el mecánico

Repara vehículos (coches, motos...) en un taller.



la médica
el médico

Diagnostica y cura enfermedades gracias a sus conocimientos.



la peluquera
el peluquero

Peina, corta y arregla el pelo de la gente.



la profesora
el profesor

Enseña ciencia, idiomas, arte, técnica... a estudiantes.



la periodista
el periodista

Informa de noticias a través de medios de comunicación.



la policía
el policía

Protege a los ciudadanos y hace cumplir la ley.



la programadora
el programador

Programa máquinas usando códigos informáticos.

Completa las actividades en www.profedelee.es

Diseñado para Profedelee.es por Daniel Hernández Ruiz. Distribuido con licencia CC BY-SA-NC

ACTIVIDAD 3.

Profesiones sin sexo

Completad la lista de profesiones con otras que se os ocurran y nombrarlas en femenino y en masculino 😊

¡Lo que no se nombra, no existe!

Sobre las profesiones

Aquí tenéis una pequeña guía ilustrada con ejemplos de las salidas profesionales a las que se puede optar al realizar estudios relacionados con la ciencia y la tecnología:

<https://issuu.com/apte techno/docs/cienciaok>



ACTIVIDAD 4. ¿Qué necesito para ser...?

Seguimos hablando sobre las profesiones y trabajos de las personas de casa. ¿Qué conocimientos y habilidades necesito para desempeñarlas?

1. Las chicas y chicos por un lado, haced una lista de los conocimientos y habilidades que creéis que hacen falta para la profesión o trabajo que realizan los adultos.
2. Los adultos, describid los conocimientos y habilidades que necesitáis para vuestra profesión.

Comparad las listas y compartid las coincidencias, lo que os sorprende o lo inesperado.

Chicas y chicos, ¿cuáles de esas cualidades creéis que tenéis? ¿Y cuáles podéis desarrollar?

La buena noticia es que se pueden desarrollar **¡todas!**

MUJERES STEAM

La juventud necesita referentes, espejos en los que mirarse. Si analizamos los referentes STEAM que tienen las chicas y chicos, nos daremos cuenta de que la gran mayoría son masculinos. En esta sesión descubriremos a mujeres STEAM de la historia y actuales, que han realizado grandes aportaciones a la ciencia y a la tecnología, y a las cuales no conocemos por diversos motivos. Nuestros objetivos son:

○ Dar a conocer a mujeres STEAM de la historia y actuales.

○ Valorar sus logros y aportaciones .

○ Conocer los ámbitos STEAM en los que han destacado.

○ Entender los motivos por los que no las conocemos.

○ (Re)conocer mujeres STEAM cercanas.



ACTIVIDAD 1. Observación

Vamos a observar la realidad que nos rodea. A lo largo de uno o varios días, os proponemos apuntar en una hoja o en una pizarra compartida los nombres y profesiones de hombres y mujeres de ciencia y tecnología que aparezcan en prensa, radio, televisión, series y películas. Posteriormente, nos preguntaremos:

- ¿Cuántos hombres y mujeres han salido?
- ¿Cuál era el rol de cada uno/a o su relevancia de la noticia?
- ¿Cuál es la imagen que nos transmiten de estas personas? ¿hay diferencias en función del sexo?

ACTIVIDAD 2. En la historia

Ahora vamos a retroceder en la historia de la ciencia y la tecnología, por 50 céntimos la respuesta, díganos nombres propios de hombres y mujeres relevantes de la ciencia y la tecnología a lo largo de la historia. Por ejemplo, Marie Curie ¡Un, dos, tres, responda otra vez!

-----○-----

¿Cómo ha ido el concurso? ¡Seguro que los más jóvenes no saben a lo que estaban jugando ☺!

- ¿Cuántos nombres de hombres y mujeres han salido?
- Si el número de mujeres es (sensiblemente) inferior ¿a qué creéis que se debe?

Reflexionad en familia sobre los motivos de la falta de referentes femeninos a lo largo de la historia.

¡Sí existen!

Ha habido muchas mujeres que han hecho grandes contribuciones a la ciencia y a la tecnología, aquí hemos recopilado algunas de ellas y sus inventos o descubrimientos:

- Descargar el juego de cartas para conocer mejor a estas mujeres:
 - http://inspirasteam.net/s_0401
- Fichas de grandes mujeres STEAM de la historia y actuales:
 - http://inspirasteam.net/s_0402
- Inventos, descubrimientos y desarrollos de mujeres STEAM:
 - http://inspirasteam.net/s_0403
- Enlaces a vídeos, entrevistas y recursos sobre mujeres STEAM actuales:
 - http://inspirasteam.net/s_0404
- Un blog de referencia en Mujeres STEAM:
 - <https://mujeresconciencia.com/>



¡Las especialistas recomiendan la lectura de una biografía al día!

ACTIVIDAD 5.. Mujeres STEAM en nuestro entorno



Hemos visto mujeres STEAM de la historia, actuales y ¿cuáles hay en nuestro entorno? Entre toda la familia vamos a identificar a mujeres cercanas que trabajen en ciencia o tecnología. Familiares, amigas, compañeras, etc.

Podemos hablar con ellas y conocer un poco más lo que hacen, preguntando cuestiones como:

- ¿En qué entidad trabajan? ¿Qué hacen? ¿Para quién?
- ¿Cómo han llegado ahí? Estudios, trayectoria profesional...¿qué les ha animado y motivado?
- ¿Cómo es su día a día? Dentro y fuera del ámbito profesional.
- ¿Cuáles son sus aficiones?
- Cualquier otra curiosidad que tengáis 😊

¿Qué es lo que más os ha sorprendido?

AMPLIAR LA MIRADA STEAM

Queremos subrayar la importancia y utilidad de las STEAM en cualquier ámbito de nuestra vida, tanto a nivel individual y en el día a día, como a nivel global para toda la sociedad a nivel mundial. Partiendo de vuestros sueños e intereses, de los retos que queráis abordar o de los problemas que os gustaría resolver, vamos a poner de manifiesto la aportación valiosa que pueden hacer las STEAM en esos ámbitos. Con esto ampliamos la mirada sobre las STEAM, tomando conciencia de que podemos acercarnos a cualquier área a través de ellas.

PASO 1. Definir el reto

Entre toda la familia vamos a definir el reto que queremos abordar. ¿Qué nos preocupa de nuestra casa, de nuestro entorno? ¿Hay algún problema o situación que queramos mejorar?



PASO 2. Sentir

Vamos a reflexionar e intentar entender mejor el reto que hemos decidido abordar.

- ¿Por qué es un problema/reto?
- ¿Qué personas o entidades están involucradas en sus causas y/o soluciones?
- ¿Qué consecuencias tendría no abordarlo (a corto y largo plazo)?

Intentad recopilar datos e información que os hagan entender mejor el reto. Os animamos a consultar a personas expertas en la materia.

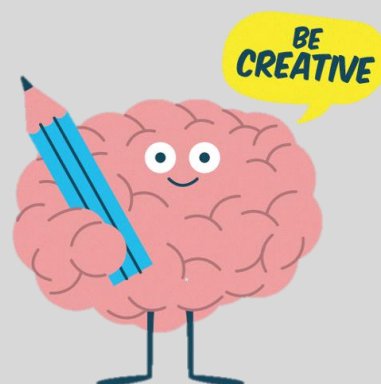


PASO 3. Imaginar

Vamos a imaginar posibles soluciones para ese reto. Lanzar ideas entre toda la familia ¡por muy locas que sean!, discutirlas, valorar pros y contras.

Preguntaos, ¿cómo pueden la Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Artes y Matemáticas ayudar a resolverlos?

¿Quéartilugio(s) podríais inventar para mejorar el problema identificado?

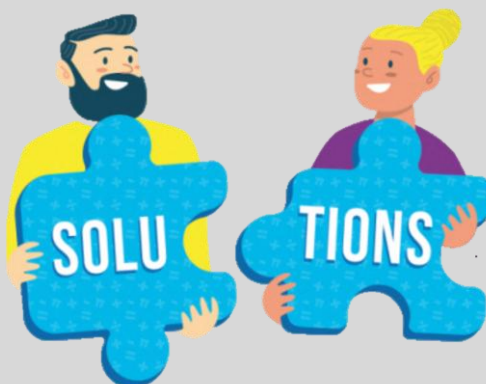


PASO 4: CREAR

Elegid la mejor solución entre todas y dibujadla o construid una maqueta. Os animamos a ir describiendo qué hay de STEAM en cada parte, en cada paso. ¿Necesitáis tomar medidas (matemáticas)? ¿Tener en cuenta la resistencia de los materiales (ciencia)? ¿Tal vez construir mecanismos (tecnología)? Lo importante no es saber exactamente en cuál de las STEAM estamos, sino saber que están ahí, en muchas de las fases para construir esa solución.

También es muy importante que todos los miembros de la familia participéis en todas las fases. Pensad qué roles hacen falta para construir esa solución, repartidlos e id rotándolos a medida que avanzáis. Chicas y chicos somos necesarios para conseguirlo 😊

¡Es divertido probar a hacer cosas diferentes, cambiad los roles!



PASO 5. COMPARTIR

Por último, ¿por qué no compartir lo que hemos hecho con familiares y amigos/as? Podéis grabar un vídeo, sacar fotos a vuestra creación y compartirlo a través de redes sociales, el grupo de WhatsApp de la familia, llevarlo a la clase de mates, ciencia o tecnología, y, por supuesto, enviárnoslo a inspira@deusto.es para que los compartamos con el resto de la comunidad **#InspiraSTEAM**.

REFLEXIÓN

¿Cómo nos sentimos con lo que hemos hecho? ¿Con respecto a ese reto, a esa solución que hemos dado?

¿Nos pueden ayudar las STEAM a resolver los pequeños y grandes retos?

¿Qué es lo que más nos ha gustado? ¿Lo que nos ha sorprendido?

Soy #InspiraSTEAM

Llegamos al final de Inspira STEAM y toca compartir y recoger lo que hemos **aprendido** a lo largo del programa y pensar qué nos llevamos como **experiencia**.

Es momento de pensar en cómo difundir el mensaje y los valores de Inspira STEAM: a las familias, amistades, barrio, ciudad y ¡más allá!

Vamos a celebrar el tiempo que hemos compartido y expresarlo.
¡Gracias por formar parte de Inspira STEAM!

ACTIVIDAD 1. ¡COMPARTE y DIFUNDE!

¿Cómo resumirías Inspira STEAM en 280 caracteres?

¿Cuál es la idea más importante de Inspira STEAM que querríais transmitir?


Utilizad las redes sociales de las personas de la familia (Twitter, Facebook, Instagram, LinkedIn) para compartir el mensaje.





Recordad utilizar la etiqueta **#InspiraSTEAM** y mencionar a **@MujerTekSpace**, ¡así el mensaje llegará a más personas!


ACTIVIDAD 2. TABÚ

¡A jugar! El objetivo es acertar el nombre de una **mujer científica** o **profesión STEAM** antes de que se agote el tiempo. Para ello, tendrás que dar pistas a las otras personas, pero ¡jojo!, está prohibido decir las **palabras tabú**. Aquí tenéis unas tarjetas de ejemplo, animaos a crear vuestras propias tarjetas, con más mujeres o profesiones STEAM.

 GRACE HOOPER
Matemática
Bug
Compilador
COBOL

 INGENIERA INFORMÁTICA
Informática
Programar
Ordenador
Computación

 KATHERINE JOHNSON
Matemática
NASA
Figuras ocultas
Vuelo espacial

 INGENIERA BIOMÉDICA
Medicina
Salud
Biología
Biotechnología

ACTIVIDAD 6. TARDE DE CINE y PALOMITAS

Os proponemos una tarde de cine para ver **en familia** alguna de las siguientes **películas** basadas en historias de mujeres STEAM.

- Figuras ocultas, 2016, Theodore Melfi.
- Gorilas en la niebla, 1988, Michael Apted.
- Madame Curie (Radioactive), 2019, Marjane Satrapi.
- Ágora, 2009, Alejandro Amenábar.
- CodeGirl, 2015, Lesley Chilcott.
- Gravity, 2013, Alfonso Cuarón.
- No aparecen mujeres científicas, pero rompen estereotipos de género y especialmente los vinculados con los femeninos, muy buenas para ver con niñas: Encanto, Brave, Raya, Coco..

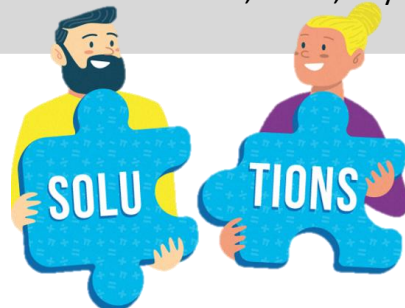


Test de Bechdel

Es un método para evaluar la brecha de género en películas, series u otras producciones artísticas.

Su origen se remonta a una tira cómica creada en 1985 por la dibujante Alison Bechdel, en la que dos mujeres se disponen a entrar al cine cuando una de ellas comenta que solo accede a ver películas que cumplan **tres requisitos**: que incluyan al menos **dos personajes femeninos**, que estos compartan escena y **hablen** entre sí, y que la conversación **no trate** acerca de **hombres**. Actualmente se añade un requisito más, que las mujeres tengan **nombre**.

¿Pasan nuestras series y películas favoritas este test? ¿Y que hay del número de mujeres detrás de las cámaras? Reflexionemos sobre estas cuestiones.



Descubre mucho más

Esta aventura no ha hecho más que comenzar.

Ahora conocemos muchas cuestiones sobre STEAM y género y toca ponerlas en práctica y compartirlas con nuestro entorno.

Descubre más en:

- <http://inspirasteam.net/>
- <https://www.cientificascasio.com/>

¡Hasta pronto
#InspiraSTEAM!



Impulsa:



Universidad de Deusto
Deustuko Unibertsitatea

<http://inspirasteam.net/>