

PO3 - Inspira STEAM

Curso escolar

Primaria
1º ESO

Fechas

Enero - junio 2025

Áreas de aprendizaje

Orientación profesional

Idioma

Castellano, Euskera, Inglés

Alcance geográfico

Araba/Álava, Bizkaia, Gipuzkoa

Entidad promotora

Universidad de Deusto

Recursos materiales y económicos

Ver final de ficha

Inspira STEAM es un proyecto pionero promovido por la Universidad de Deusto, que utiliza la mentoría grupal con alumnado de 6º de Primaria y 1º de Secundaria. Nace con el objetivo de fomentar el interés hacia la ciencia y la tecnología entre la juventud, especialmente entre las chicas. Profesionales STEM, de forma voluntaria, llevan a cabo estas acciones de sensibilización y orientación, son mujeres y hombres que acercan su día a día mediante seis sesiones de trabajo en horario lectivo.

Descriptorios STEM

STEM 4

STEM 6

Principios STEAM

P2

P3

P5

Desarrollo

Fase inicial. A concretar.

- Registro del centro en la intranet de Inspira STEAM (intranet.inspirasteam.net): 15 julio 2024.
- Sesión informativa (a concretar).
- Notificación de mentores/as asignado primera quincena de diciembre 2024.
- Sesión informativa OBLIGATORIA en diciembre 2024.

Fase desarrollo. 6 horas (enero-abril).

- Inspira STEAM se desarrolla a lo largo de 6 sesiones en el aula. 2 personas mentorizan cada grupo y se celebra 1 sesión cada 1-2 semanas.
- A lo largo de las 6 sesiones, se abordan las siguientes cuestiones:
 - Qué son las STEAM, cómo las encontramos en nuestro entorno, su importancia hoy en día y en el futuro.
 - Los estereotipos STEAM de género. Aprender a identificarlos, conocer los estereotipos STEAM (en particular identificar los que afectan a las mujeres) y liberarnos de ellos.
 - Profesiones STEAM. Valorar de forma positiva las múltiples actividades que pueden realizar las perso-

nas, dar a conocer situaciones de trabajo no estereotipadas y la variedad de ámbitos y sectores en los que pueden trabajar las/los profesionales STEAM.

- Mujeres STEAM de la historia y actuales, reconocidas y cercanas; valorar sus logros y aportaciones; entender los motivos de su invisibilización.
- Ampliar la mirada STEAM. Tomar conciencia sobre los diferentes ámbitos en los que se puede desarrollar una profesión STEAM y reflexionar sobre las habilidades necesarias, más allá de las técnicas. Valorar la riqueza de la diversidad en los equipos y en nuestras relaciones.

Fase final. A concretar.

Desarrollo de la jornada de cierre.

PO3 - Inspira STEAM

Vinculación curricular

Se trata de un programa extracurricular.

Objetivos

- Facilitar nuevos referentes de mujeres científicas y tecnólogas cercanas.
- Que chicos y chicas descubran las profesiones STEAM.
- Concienciar sobre la necesidad de que el desarrollo se produzca entre hombres y mujeres, valorar la riqueza de la diversidad.
- Sensibilizar y orientar sobre los estudios en ciencia y tecnología.
- Visibilizar y poner en valor a las mujeres STEAM de la historia, a las actuales y a las cercanas.
- Dar a conocer los estereotipos existentes en estas áreas para que no condicionen las decisiones de chicas y chicos.

*Opcional: Firma del Manifiesto INSPIRA como entidad participante en el programa.

Recursos

Recursos didácticos:

- El centro educativo tiene acceso a materiales de apoyo en la web; el centro educativo debe suministrar una copia del Cuaderno de Trabajo a cada alumno/a.

Recursos materiales:

- El centro educativo debe asegurar que el aula en la que se celebre esté equipada con ordenador y proyector.

Recursos económicos:

- No se requieren.

Más info:

<https://inspirasteam.net/>