

1. TÍTULO DO PROXECTO: STEAM 11F ZALATECNO

2. DATOS PERSONAIS: Alumnas: Frida Castro Hillu e Candela Negreira Vilar, 3ª de ESO.
Docente: Mª Paz Freire Campo. IES Menéndez Pidal Zalaeta (A Coruña)

3. RESUMO:

STEAM 11F Zalatecno é un proxecto con web propia (<https://sites.google.com/view/stem11f-zalatecno/>), proxecto iniciado no curso 22-23 que segue a medrar. Web, creada por alumnado, de divulgación de investigacións, audios, xogos...có obxectivo de visibilizar mulleres STEAM e as súas achegas.

A neurociencia e a saúde mental son factor a ter en conta na vida de moitas das mulleres STEAM que queremos visibilizar e destacar pola relación que ten co tema da Galiciencia 25.

Nós representamos a mais alumnado que ten aportado materiais, incorporamos contidos e participamos activamente na súa divulgación en eventos como o Día da Ciencia na Rúa e en Cullerciencia e agora queremos presentalo na Galiciencia de 2025.



4. INTRODUCCIÓN.

Con este proxecto queremos ofrecer unha ferramenta educativa e interactiva para que os participantes descubran o impacto que as mulleres tiveron e teñen na ciencia e na tecnoloxía.

STEAM 11F é un proxecto colaborativo do que formamos parte. Desde Zalatecno, (club de Ciencia e Tecnoloxía) promóvense accións nas Xornadas 11F de visibilidade da Nena e a Muller en Ciencia e Tecnoloxía (charlas, concursos, xogos, etc), crear materiais para a web STEAM11F é unha desas accións. Queremos dar visibilidade a mulleres desde as precursoras ata as mais actuais inspirando a nenos e nenas...e comezamos polas mais próximas, mulleres STEAM galegas. Nesta edición aportaremos aspectos relacionados coa saúde mental.

5. PROPÓSITO DO TRABALLO.

O propósito é ofrecer material para que outros-as descubran o impacto de mulleres en áreas STEAM e motivar a novas xeracións a explorar carreiras STEAM, mostrar como tiveron que coidar a súa saúde mental fronte a problemáticas que afrontaban.

Crear materiais para concienciar: ao longo da historia moitas mulleres STEAM tiveron que enfrontarse a obstáculos profesionais, e a un impacto emocional e psicolóxico, por ser minimizadas, ignoradas ou mesmo excluídas dos seus logros, isto tiña que afectar á súa saúde mental, creando barreiras adicionais no seu desenvolvemento profesional e persoal.

Ao resaltar estas historias, buscamos xerar empatía e comprensión sobre dificultades emocionais e psicolóxicas que enfrontaron estas pioneiras e contribuir a crear unha ciencia máis rica e diversa.

6. ESTUDO DO ESTADO DA ARTE.

A iniciativa 11F (<https://11defebrero.org/>), na que participamos desde Zalatecno, mostra unha selección de materiais para visibilizar a muller e a nena en Ciencia e Tecnoloxía que serviu como idea inicial. Afortunadamente cada vez hai mais iniciativas educativas deste tipo.

Nos contribuiremos con mais materiais que poderán ser consultados por alumnado doutros centros.

7. HIPÓTESE.

Presentando o noso traballo e o dos compañeiros-as que representamos na Galiciencia aumentaremos a coñecemento sobre as mulleres STEAM, presentaremos a mulleres que tiveron que saltar obstáculos entre os que estaba preservar a súa saúde mental no mundo STEAM. O noso público non quedará indiferente.



8. MATERIAL E MÉTODOS.

Métodos: A nosa contribución no proxecto comezou cun traballo de tecnoloxía.

- Creación de Xogos, investigamos e creamos actividades para que outros aprendan.
- Presentación en web e creación de códigos Qr para que a xente poida interactuar coa web, cós xogos e coas fontes de información noutros espazos de divulgación.
- Mostra dos carteis impresos e con Qrs en exposición en diversos eventos de divulgación, dirixidos a persoas de todas as idades.
- Preparación doutras actividades interactivas para visibilizar os problemas relacionados coa saúde mental neste tema.

Materiais necesarios: ordenadores con internet, espacio compartido na nube, materiais para crear a exposición (paneis, papel, impresoras de cor), dispositivos con lectores de Qrs e materiais funxibles para facer algunha demostración.

9. RESULTADOS.

A web STEAM11F Zalatecno segue a medrar, aportamos un aspecto adicional novo: o enfoque da saúde mental. Divulgaremos o resultado do noso traballo en diferentes eventos como o Día da Ciencia na rúa (en A Coruña) e en Cullerciencia 2025 (en Culleredo) e alí, como fixemos tamén cós xogos na edición anterior, poderemos probar que o noso proxecto é práctico e interesante

para os nenos e nenas, que tal vez non tiñan tanto coñecemento das vidas destas mulleres tan importantes que tiveron que loitar por ter unha marca na historia.

Queremos divulgalo na Galiciencia 2025.

10. CONCLUSIÓNS.

A principal conclusión que sacamos despois de facer este proxecto e de probalo con xente, e que cun recurso entretido e moi interesante, como os xogos e as tarxetas con Qrs, a xente aprende, pasándoo ben, sobre as mulleres STEAM. Coas novas aportacións sobre saúde mental serán aínda mais conscientes das realidades que tiveron que afrontar.

A idea desta web é darlle visibilidade a mulleres na ciencia e na tecnoloxía dende precursoras ata as actuais inspirando así que lles interese aos nenos e nenas...e comezamos polas mais próximas, mulleres STEAM galegas. Cós xogos, as exposicións e interactuando coa xente conseguimos o noso obxectivo.

11. BIBLIOGRAFÍA.

Consultas en fontes de información: <https://11defebrero.org/materiales-11f/>.

Para as nosas investigacións sobre mulleres STEAM empregamos como base as investigacións anteriores de alumnado doutros cursos de Tecnoloxía e TICs, de ESO e Bacharelato (documentadas fontes na web para cada muller) e algunhas das charlas destes cursos no instituto.

Consultamos con profesionais para averiguar como estas mulleres poideron verse afectadas nos aspectos de saúde mental e crearemos materiais para expoñelo de forma lúdica e atractiva empregando imaxes libres de diferentes fontes.

