

(105-T2) DESCUBRIENDO A LAS CIENTÍFICAS DEL PASADO Y DEL PRESENTE EN BIOLOGÍA Y GEOLOGÍA DE 3º DE ESO MEDIANTE ABP Y APRENDIZAJE COOPERATIVO

Xonia Carvajal-Vergara^{1,2} (xonia.carvajal@udima.es), Cristina Fernández-Aragón¹,
Coral González García¹

¹ Dpto. de Educación, Facultad de Ciencias de la Salud y la Educación, Universidad a Distancia de Madrid, Vía de Servicio A-6,15, 28400 Collado Villalba, Madrid

² Colegio La Compasión Escolapios, Calle Bernardino 32, 31014 Pamplona

Palabras clave: *Mujer científica; ABP; Aprendizaje cooperativo; Gamificación; Educación secundaria; Perspectiva de género.*

Resumen

Resulta preocupante el hecho de que los estudiantes, principalmente las chicas, manifiesten un bajo interés por estudiar carreras científico-tecnológicas y lo atribuyan a la enseñanza descontextualizada de las ciencias [1]. Por otro lado, existe un gran desconocimiento entre el alumnado de secundaria sobre quiénes son y qué hacen los científicos y científicas de nuestro país, dado que en las aulas solo se muestran los grandes hallazgos de los científicos más relevantes del pasado, provocando una visión de la ciencia lejana e inalcanzable. Asimismo, la baja representatividad de liderazgo femenino en ciencia [2], y las escasas referencias de mujeres científicas en libros de educación [3] y medios de comunicación [4], provocan entre el alumnado sesgos de género. Todo esto puede afectar negativamente a las expectativas científicas del alumnado.

En consecuencia, la actual ley educativa vigente, LOMLOE, fomenta por un lado, un aprendizaje competencial orientando la enseñanza de las ciencias hacia metodologías activas del aprendizaje, como son el aprendizaje basado en proyectos (ABP) y el aprendizaje cooperativo, y por otro lado, la igualdad efectiva entre hombres y mujeres, promoviendo el aumento de la presencia de alumnas en estudios del ámbito científico [5]. En consonancia con la igualdad efectiva entre hombres y mujeres, encontramos, dentro de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) que presenta la Agenda 2030, el Objetivo número 5, que propone lograr la igualdad entre los géneros y empoderar a todas las mujeres y las niñas. Dicho objetivo está, además, vinculado al ODS 4, el cual pretende garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizajes durante toda la vida para todos. Por ello, y aunque es fundamental trabajar estos dos objetivos en todas las etapas educativas, es esencial poder abordarlos en la etapa de educación secundaria impulsando así las carreras del ámbito STEAM, principalmente entre las jóvenes.