

EN (10)

## Más fácil decirlo que hacerlo

- Avanzado
- Sensibilización
- Material original

<b>TIPO DE ACTIVIDAD</b>	Juego
<b>DURACIÓN</b>	Para un grupo de 10 personas - no más de 50min;
<b>RECURSO DOCENTE</b>	Una caja, lápices o bolígrafos y papelitos para escribir; Presentación de diapositivas de Canva con preguntas para el debate (agregada adicionalmente).
<b>RESUMEN</b>	Este juego tiene como objetivo comprobar los prejuicios que el estudiantado o profesorado pueda tener sobre trabajar en STEAM; la forma en que el estudiantado o profesorado ve/siente o incluso experimenta los problemas en los campos STEAM debido a su género y, lo que es más importante, discute estos temas.
<b>PRÁCTICA DOCENTE (PASO A PASO)</b>	<p><b>PRIMERA PARTE:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Prepare papeles pequeños y divídalos entre el estudiantado;</li> <li>2. Dé instrucciones a la clase para que escriban los problemas que cualquier persona: un hombre o una mujer que trabaje en el campo STEAM podría encontrar. Un papel - un problema. Que escriban tantos trabajos como quieran;</li> <li>3. Todos los papeles deben ir a la caja;</li> </ol> <p><b>SEGUNDA PARTE:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dé instrucciones a la clase para que saquen una hoja de papel de la caja;</li> <li>2. Anime a los/las estudiantes a elaborar las soluciones a los problemas que dibujaron;</li> </ol> <p><b>TERCERA PARTE:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Abra un debate. <b>Las preguntas para la discusión se agregan en un archivo adicional.</b> Una de las preguntas más importantes es: ¿qué género crees que enfrentaría más este problema y por qué?</li> </ol>
<b>FUENTE</b>	El marco de la actividad está tomado de la publicación del proyecto: "Proyecto Juvenil Erasmus+ Desafiado. Metodika su jaunimu dirbantiems asmenims. Išūkių valdymas nuo problemos iki iššūkio ", 2022.