

Adivina quien soy

ES (UJI)

- Intermedio: Aplicación, Análisis
- Docencia

| | |
|---------------------------------------|---|
| TIPO DE ACTIVIDAD | Juego |
| DURACIÓN | 45 minutos máximo |
| AYUDA PEDAGÓGICA | Tarjetas impresas, ordenador, tabletas, conexión a Internet, teléfonos inteligentes. |
| RESUMEN | <p>Este juego consiste en averiguar quiénes son los científicos y científicas que se esconden tras las pistas. El profesor o profesora debe organizar la clase en pequeños grupos de alumnos y alumnas, que descubran quién se esconde tras las pistas y luego compartan su descubrimiento haciendo un póster o haciendo una presentación oral.</p> <p>Una segunda parte del juego consiste en recoger cada conjunto de pistas con la foto de su protagonista.</p> <p>Por último hay una pequeña prueba de evaluación de contenidos. https://goo.gl/forms/jz2Usws7u0Kv45vT2</p> |
| PRÁCTICA DOCENTE (PASO A PASO) | <p>Este material podría utilizarse para reducir los estereotipos de género relativos a las niñas y las mujeres en STEAM para fomentar el interés de las niñas en las asignaturas y carreras STEAM.</p> <p>Un esquema de la lección podría ser el siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Explicación de los estereotipos de género en STEAM. -Importancia de abordar esta cuestión. -Examen de los modelos de conducta y las oportunidades de tutoría en los campos STEAM. En este punto, los profesores y profesoras pueden utilizar el juego para fomentar el interés de las niñas por las STEAM. |
| FUENTE | https://11defebrero.files.wordpress.com/2018/01/adivina-queiecc81n-soy-11f.pdf |