

## ¿Quién es?

ES (Orizz)

- **Básico: Conocimiento y comprensión**
- **Enseñanza**
- **Material original**

<b>TIPO DE ACTIVIDAD</b>	Juego
<b>DURACIÓN</b>	45 minutos
<b>RECURSO DOCENTE</b>	Ordenadores, tabletas o teléfonos inteligentes. Conexión a internet.
<b>RESUMEN</b>	El juego consiste en el reconocimiento de fotos de figuras tanto femeninas como masculinas que han tenido relevancia en el estudio y en los descubrimientos de temas STEAM
<b>PRÁCTICA DOCENTE (PASO A PASO)</b>	<p>El juego consiste en ver la diapositiva (n.2) donde hay fotos de algunas mujeres famosas por sus investigaciones o inventos en temas STEAM.</p> <p>Los alumnos y alumnas deben intentar reconocer el mayor número posible de ellas. En la siguiente diapositiva (n.3) encontrarán todos los nombres que hay que asociar a las imágenes. Los nombres que no estén asociados a ninguna imagen podrán buscarlos posteriormente en Internet.</p> <p>El mismo trabajo es necesario para el segundo grupo de imágenes, las masculinas (diapositiva n.5), seguidas de los nombres que hay que asociar (diapositiva n.6).</p> <p>Con toda probabilidad se conocerán más nombres masculinos que femeninos, el profesor o profesora puede iniciar una lluvia de ideas y después un debate sobre las razones de esta diferencia</p>
<b>FUENTE</b>	Power Point original creado por Orizzonti Cooperativa.