

Revelar el misterio (1)

EN (IO)

- Intermedio
- Docencia
- Material original

TIPO DE ACTIVIDAD	Juego
DURACIÓN	Podría tomar de 30 a 45 minutos. Depende de cuántas personas en STEAM se elijan.
RECURSO DOCENTE	<ul style="list-style-type: none"> • La lista de hombres y mujeres (principalmente mujeres) en el campo STEAM y sus historias: logros, historia, qué estaban haciendo y cómo llegaron al campo; • Papel y lápices (no necesarios); • Presentación de diapositivas con historias de personas elegidas; (se adjunta una presentación de diapositivas preparada). Además, el profesorado puede agregar personas de sus países o ciudades a los campos STEAM. <p>*Ejemplos de diez personas en STEAM con historias/hechos y las respuestas se agregan adicionalmente en las diapositivas de Canva.</p>
RESUMEN	Este juego tiene como objetivo compartir conocimientos sobre los hombres y especialmente las mujeres que están trabajando en STEAM. Desafiar al estudiantado a ser conscientes de los estereotipos que pueden tener y darles (especialmente a las jóvenes) el estímulo necesario para comenzar sus carreras sin importar su género.
PRÁCTICA DOCENTE (PASO A PASO)	<p>*IMPORTANTE cuidar el lenguaje utilizado y no usar sustantivos o adjetivos femeninos o masculinos al compartir hechos o historias.</p> <p>PRIMERA PARTE Preparación: Preparar la lista de personas en STEAM (hombres y mujeres) con datos de su vida cotidiana y académica; Haga una presentación de diapositivas sin nombres ni imágenes, solo con datos sobre las personas elegidas (puede usar la presentación de diapositivas adjunta o hacer la suya propia);</p> <p>SEGUNDA PARTE Narración: Comparta los datos sobre las personas elegidas en el campo STEAM con una clase (sin imágenes ni nombres como parte de la presentación de diapositivas);</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Después de la historia de cada persona, pida a la clase que cuente, o mejor que escriba individualmente en un papel, si la historia (o los hechos) contada pertenece a un hombre o una mujer;

Revelar el misterio (2)

<p>PRÁCTICA DOCENTE (PASO A PASO)</p>	<p>TERCERA PARTE Revelando la verdad: Revela la <i>verdad</i> mostrando diapositivas con nombres e imágenes de las personas de las que estabas hablando; Deja que la clase reaccione y observelo;</p> <p>CUARTA PARTE Discusión: Pregunte al estudiantado si fue difícil decidir el género de las personas solo a partir de hechos académicos y de la vida. ¿Qué tipo de prejuicio tenían/tienen al hablar de carreras y género? ¿Qué relacionaron con las mujeres y qué con los hombres a partir de los relatos/hechos? ¿Encuentran algunas cosas comunes que definen a una persona en STEAM, excluyendo el género? y más. Las preguntas para la discusión se pueden encontrar en una presentación de diapositivas adicional de Canva. Da una reflexión sobre tu observación y conclusión.</p>
<p>FUENTE</p>	<p>Se encontró información sobre las personas que trabajan en STEAM en varios sitios de Internet (también se verificaron las fuentes).</p> <p>Sitios usados:</p> <p>https://www.nasa.gov/content/katherine-johnson-biography https://daily.jstor.org/eight-women-astronomers-you-should-know/ https://www.britannica.com/biography/Margaret-Hamilton-American-computer-scientist https://www.keane-eyes.com/about-margaret/ https://www.womenofthehall.org/inductee/shirley-ann-jackson/#:~:text=Shirley%20Ann%20Jackson%2C%20noted%20physicist,the%20Massachusetts%20Institute%20of%20Technology. https://poetofcode.com/?home https://www.nobelprize.org/prizes/chemistry/1921/soddy/biographical/ https://newsroom.ucla.edu/releases/Terence-Tao-Mozart-of-Math-7252 https://webfoundation.org/about/sir-tim-berners-lee/ https://www.guggenheim.org/artwork/artist/dan-flavin</p> <p>TODA LA INFORMACIÓN FUE COMPROBADA en fuentes diferentes.</p>