

E-SOC Plan de Estudios

MI FUTURA PROFESIÓN - JUEGO

Objetivos de aprendizaje:

Al concluir esta sesión/clase, los y las participantes:

- Habrán reflexionado sobre sus habilidades y talentos potenciales y podrán comprender mejor su propia identidad.
- Estarán más motivados y motivadas para tomar sus propias decisiones.
- Tendrán más confianza para seguir una carrera en STEAM o cualquier otro campo, pero siempre basarán su decisión en sus talentos y habilidades, sin tener en cuenta su género.
- Tratarán a los y las estudiantes de manera equitativa al realizar proyectos de STEAM, sin importar su género.

Resultados de aprendizaje:

Al concluir esta sesión/clase, los y las participantes dispondrán de:

Conocimientos:

Reflexionar y comunicar de manera clara en qué son talentosos/as y cuáles son sus habilidades y sueños, basados en información objetiva y sin prejuicios de género u otros.

Habilidades:

Identificar habilidades, talentos y capacidades que involucren a más chicas en STEAM.

Actitudes:

Demostrar un cambio en el enfoque de los sesgos de género en el campo de STEAM y tener la capacidad de realizar una reflexión profunda sobre sí mismos/as y por sí mismos/as.

Grupo objetivo: Profesorado de secundaria /
Estudiantado (13-18)

Título y número de la actividad	Breve descripción de la actividad	Recursos necesarios	Tiempo
	<p>Tras aclarar conceptos importantes mediante PowerPoints y actividades, los alumnos y alumnas se conocen mejor a sí mismos y eligen libremente sus capacidades y talentos para decidir su futura profesión mediante un divertido juego con el que se espera promover la libre elección de las profesiones de chicos y chicas sin tener en cuenta su género.</p>		<p>5p-4 hrs</p>

<p>Introducción:</p> <p>1. Icebreaker</p>	<p>PowerPoints sobre IDENTIDAD, PREJUICIO Y DISCRIMINACIÓN.</p> <p>Identidad: aclaración del concepto y actividades a realizar en el PowerPoint.</p> <p>Actividades para aclarar conceptos sobre PREJUICIO Y DISCRIMINACIÓN y actividades a lo largo de los PowerPoints incluidos en las diapositivas.</p>	<p>PowerPoints</p> <p>Identifíquese</p> <p>Prejuicios y discriminación</p>	<p>1 hora y 25 min</p>
<p>2. Explicación del Juego y primer paso.</p>	<p>En esta lección, el profesor/a explicará las reglas del juego que jugarán en las próximas lecciones y, una vez que toda la clase lo haya entendido, se pasará al primer paso. Esta lección propone una reflexión sobre todas las capacidades y talentos de los alumnos/as.</p> <p>El Anexo 1 contiene la hoja incluida en la lección donde tienen que pensar en al menos 8 talentos y actividades.</p> <p>La lección incluye reflexionar sobre sí lejos de cualquier prejuicio o discriminación. Es especialmente importante sentirse libre a la hora de analizarse a sí mismo/a.</p> <p>Talentos y capacidades :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Soy un/a excelente escritor/a de poemas. - Me siento relajado/a cuando cocino. - No soy tan bueno/a como mi madre en matemáticas, pero me encantan. - Bailar ballet me hace feliz. - Me encanta la jardinería, sobre todo las verduras. 	<p>Anexo 1</p>	<p>1hr</p>
<p>3. El Juego y el segundo paso.</p>	<p>Todos los alumnos/as escriben un párrafo de al menos 80 palabras utilizando sus talentos y habilidades anteriores, pero ocultando siempre su verdadera profesión futura. Todas las personas deben ser tramposas y divertidas como ha explicado antes el profesor/a.</p> <p>Forma grupos de 8 alumnos/as, elige al primer/a participante principal y el resto se quedará para dirigirle preguntas.</p> <p>Comienza el juego haciendo un turno de entrenamiento delante de toda la clase para empezar el juego en la siguiente sesión.</p>	<p>Anexo 2</p>	<p>1hr</p>
<p>4. El Juego</p>	<p>En grupos, los y las participantes juegan al juego y, utilizando los anexos 3 y 4, llevan un registro de todo lo dicho.</p>	<p>Anexo 3 y 4</p>	<p>1hr</p>

	<p>Es una buena idea elegir a una persona miembro para que escriba los resultados a fin de mantener un buen registro de todo lo dicho.</p>		
<p>5. Feedback</p>	<p>Los y las participantes comentan brevemente la actividad.</p> <p>Puede hacerse oralmente, en post-its o rellenando un formulario online.</p> <p>En cualquier caso, los y las participantes responderán a las siguientes preguntas:</p> <p>I. En una escala del 1 al 10 (1 – nada, 10 - mucho)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿En qué medida ha sido útil esta actividad? 2. ¿Te ha parecido interesante la actividad? 3. ¿Te ha gustado la actividad? 4. ¿Cuánto has aprendido con esta actividad? <p>II. ¿Qué habrías hecho de forma diferente?</p> <p>III. ¿Promoverás la igualdad de género en las actividades STEAM?</p>		<p>20m</p>



ANEXO 1



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

MIS OCHO TALENTOS

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.



ANEXO 2



MI POTENCIAL OCULTO DISCURSO PROFESIONAL

ESTUDIANTE:



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ANEXO 3

¿¿¿¿PREGUNTAS????

ESTUDIANTE:

- 1.
- 2.
- 3.



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

4.

5.

6.

7.

•

ANEXO 4

DISCURSO FINAL DEL ALUMNO/A PRINCIPAL

ESTUDIANTE:



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Fuentes:

PowerPoints de las clases de ética/moral en EEBIV.