



XUNTA  
DE GALICIA

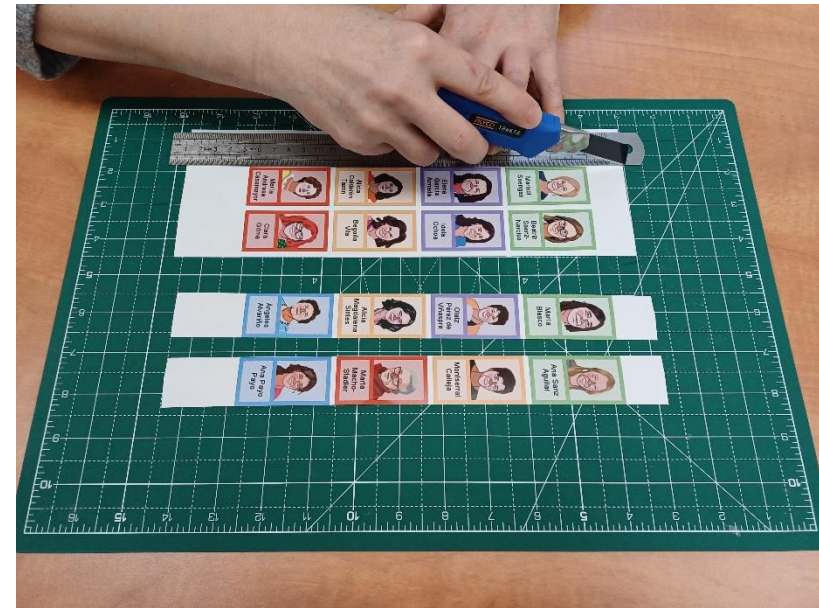
# POLOS CREATIVIVOS

SA-11F3-E ti, de quen vés sendo?

## INTRODUCCIÓN

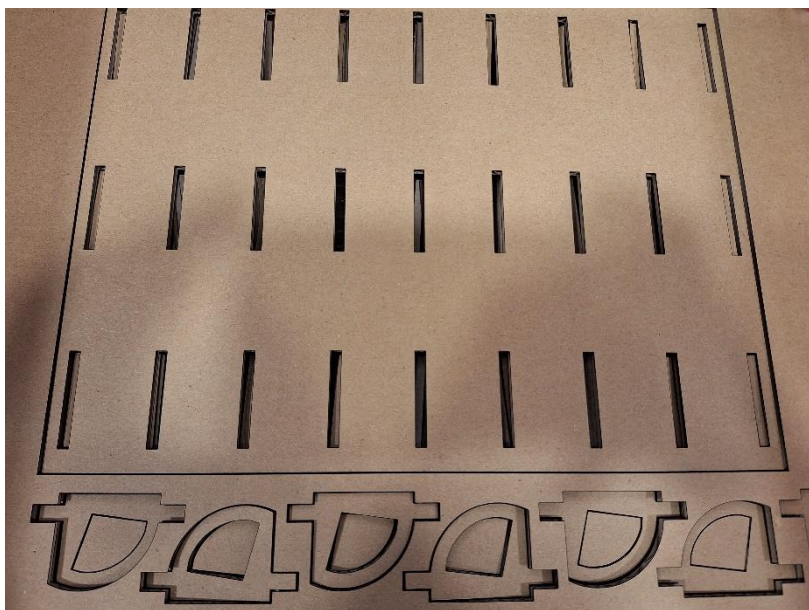
O kit avanzado de "E ti, de quen vés sendo?" presenta unha adaptación do clásico xogo de mesa "Quen é quen?". Neste caso, propónse que empreguedes a cortadora láser do equipamento de Polos creativos para facer un tableiro en cartón co que poder introducir na aula a 24 mulleres españolas pioneiras nos campos da física, química, bioloxía, matemáticas, enxeñería e sanitario. E para os/as máis atrevidos/as, propónse crealo en madeira. Mans á obra!

## PASO A PASO DA MONTAXE



1. Descarga as tarxetas das mulleres que tes dispoñibles a través do código QR. Podes elixir entre as tarxetas propostas ou as baleiras e deseñar ti o contido delas.
2. De xeito opcional, podes plastificar as tarxetas.





3. Descarga os arquivos de deseño para cartón (en .dxf ou .svg) do taboleiro de xogo a través do código QR. Proponse cortalo coa cortadora láser en cartón de onda simple de 3 mm.



4. Pega ambas bases entre elas (a perforada e a non perforada).





5. Pega os soportes á base.



6. Presta especial atención ao pegado a 90° (axudándote, por exemplo, dun escuadro).



7. Coloca láminas de imán adhesivo para unir as imaxes das mulleres STEAM ás pequenas pranchas rectangulares.
8. Introduce as pranchas nos soportes.

## INSTRUCCIÓNS DO XOGO

1. A clase dividirase en grupos de 4 ou 5 persoas.
2. A persoa docente pedirá un primeiro voluntario ou voluntaria dun dos grupos, que terá o taboleiro. O seu grupo escollerá unha muller STEAM.
3. A rolda de xogo durará 7 minutos, aproximadamente. A persoa co taboleiro fará preguntas ao seu grupo para poder



9. A imaxe amosa o aspecto final do taboleiro rematado.

4. Se a persoa xogadora adiviña correctamente a muller, o grupo sumará 1 punto. Se non a adiviña ou falla, non sumará ningún.
5. A partida rematará cando o grupo acade os 5 puntos.