



# POLOS CREATIVOS

SA-11F2-E ti, de quen vés sendo?

# E ti, de quen vés sendo? 2

## Achega

- ▶ Tarxetas de mulleres ou modelos descargables a través do código QR
- ▶ Cores ou rotuladores (opcionais)
- ▶ Tesoira e/ou coitelo de precisión
- ▶ Plastificadora (opcional)
- ▶ Modelos de taboleiro de xogo descargables a través do código QR
- ▶ Dúas láminas A4 de cartón ondulado de 3 mm de espesor
- ▶ Pegamento
- ▶ Velcro ou láminas de imán adhesivas (opcionais)
- ▶ Cortadora láser (opcional)

## Observa

Á hora de crear as tarxetas do xogo podes empregar as incluídas no código QR ou deseñar as túas propias a través dos modelos descargables. Neste caso, inclúense 24 mulleres STEAM españolas, pero hai infinidade de mulleres que traballan nestes campos. Mediante unha pequena busca poderedes atopar infinidade de mulleres que merecen ser coñecidas.

## Indaga

- ▶ Coñeces as mulleres que aparecen nas tarxetas descargables? Buscade, en grupo, información sobre elas e compartídeas co resto da clase para así poder coñecelas ben antes de xogar.
- ▶ Intenta nomear algunha muller que gañara un premio Nobel de ciencias. Saberías dicir cal foi a primeira en conseguilo? Houbo algunha máis? A que cres que se debe que as mulleres sexan menos recoñecidas que os homes?

- ▶ Ademais das mulleres atopadas no punto anterior, hai outras moitas mulleres pioneiras en diferentes campos. Por exemplo, Rita Fernández Queimadelos foi a primeira galega licenciada en Arquitectura e Olimpia Valencia a primeira en Medicina. Indaga sobre outras mulleres pioneiras nos campos científicos, serías quen de atopar 24 mulleres para construír un novo xogo con pioneiras?
- ▶ Por suposto, non esquezades xogar! Recorda que podes descargar as instrucións do xogo e o paso a paso da montaxe a través do código QR.



Segue o código QR do reverso para descargar o material complementario.

