



XUNTA
DE GALICIA

POLOS CREATIVIVOS

SA-11F2-E ti, de quen vés sendo?

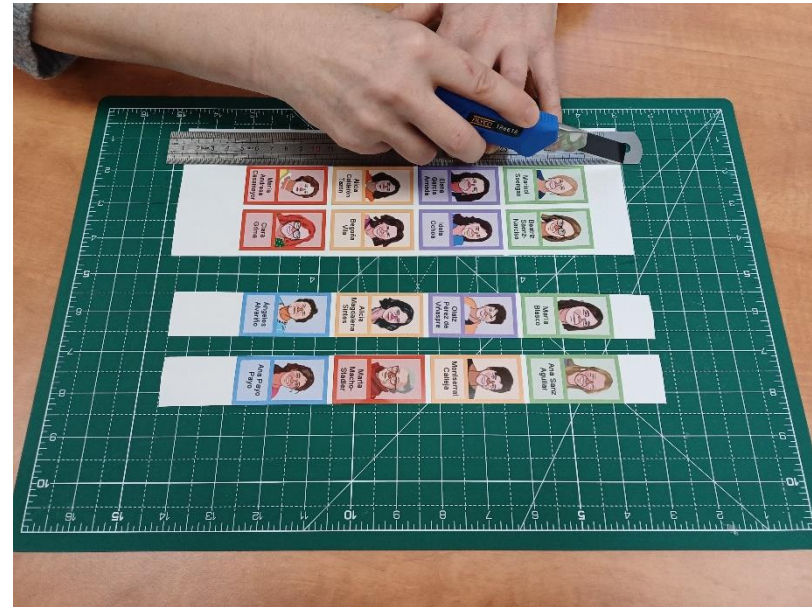
INTRODUCCIÓN

Sabedes por que son consideradas mulleres relevantes Margarita Salas, Mercedes Villanueva ou Montse Gea? Este kit pretende achegarvos a mulleres que contribuíron e continúan contribuíndo ao ámbito STEAM no noso país con deseños, inventos, experiencias, etc. E que mellor que facelo dun xeito divertido a través da adaptación do clásico xogo de mesa "Quen é quen?". Neste caso, converterémolo en... "E ti, de quen vés sendo?". Atrévadesvos? Imos aló!

PASO A PASO DA MONTAXE

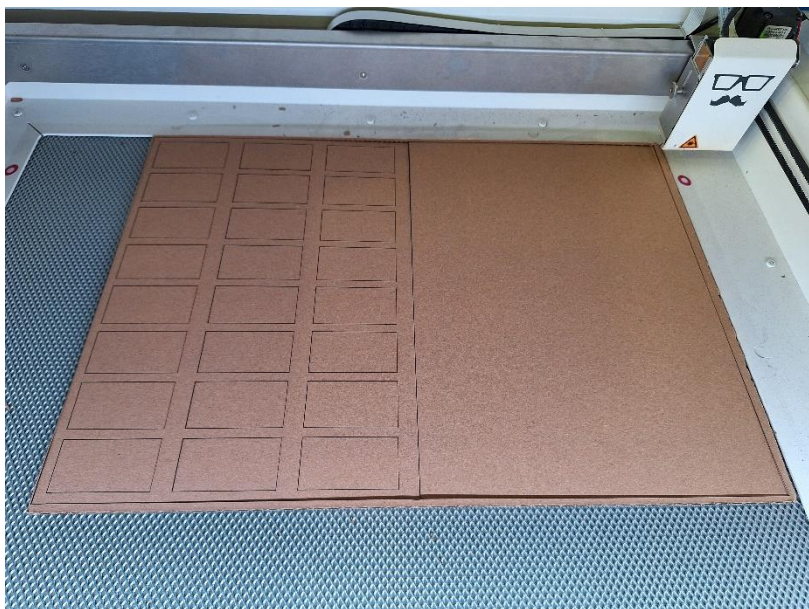


1. Descarga as tarxetas das mulleres que tes dispoñibles a través do código QR. Podes elixir entre as tarxetas propostas ou as baleiras e deseñar ti o contido delas.

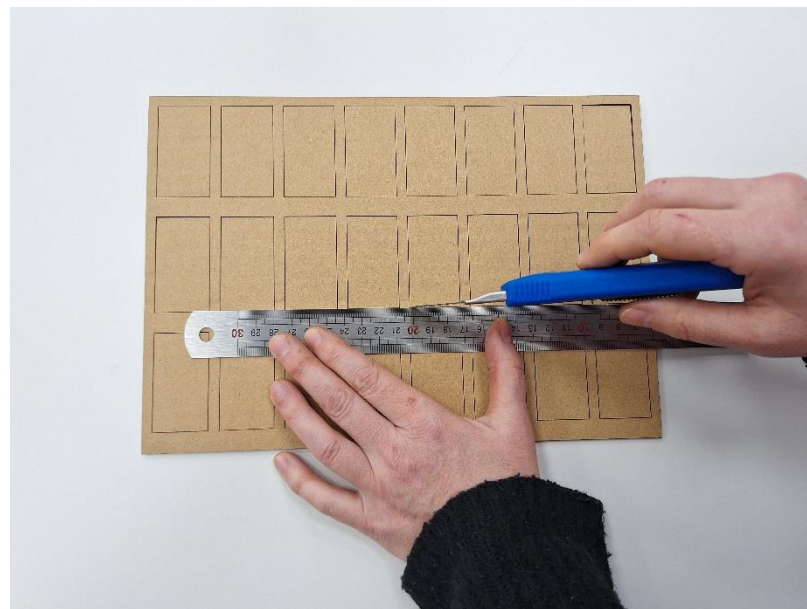


2. De xeito opcional, podes plastificar as tarxetas.





3. Descarga o arquivo co deseño (en .dxf ou .svg) da base superior do taboleiro de xogo a través do código QR. Observa que en dito arquivo existen liñas de 2 cores diferentes: a cor negra representa as liñas de corte e a cor vermella as liñas de gravación. Proponse cortalo coa cortadora láser, empregando cartón de onda simple de 3 mm. Tamén está pensado para poder facerse á man con cartón. Para isto, podes imprimir o arquivo en .svg.



4. Unha vez impresa a base do taboleiro, marca, coa axuda dun coitelo de precisión, o lado dos rectángulos que vai quedar unido á base para poder dobralo. Os outros 3 lados xa foron cortados na máquina.



5. Separa e levanta todas as solapas do taboleiro de xogo.



6. Pega embaixo a base inferior do taboleiro. Este deseño (en .dxf e .svg) está dispoñible a través do código QR. Ter esta outra base pola parte baixa dará máis solidez e firmeza ao taboleiro.



7. Fixa as tarxetas das mulleres nas solapas. Valora diferentes posibilidades de fixado, como poden ser o pegamento ou as láminas de imán adhesivas (estas últimas permitirían modificar as posicións das tarxetas en diferentes partidas).

INSTRUCCIÓN DO XOGO

1. A clase dividírase 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



8. 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.
- adivñar a tarxeta da muller científica escollida. O resto do grupo só poderá responder "si" ou "non". Deste xeito, íranse descartando as mulleres baixando as solapas.

