# **Actividad 2. El juego de las habilidades**

1. **Resultados aprendizaje:** (enumerar hasta 3)
	* 1. Los estudiantes descubren la variedad de habilidades que pueden desarrollarse en una carrera STEM y enfrentar algunos prejuicios relacionados con las profesiones STEM.
		2. Los estudiantes tienen la oportunidad de hablar con profesionales reales de STEM.
		3. Los estudiantes aprenden a reflexionar sobre sus propias habilidades.
2. **Relación de la actividad con el STEM, inclusión de género y emprendimiento:** (texto, no viñetas, explicando la relación de la actividad con 3 arriba)

 Esta actividad trata sobre la orientación después de la escuela secundaria y ayuda a desarrollar la conciencia hacia las carreras STEM. Durante esta actividad, los estudiantes descubrirán todo tipo de profesiones STEM, como la investigación, el trabajo en la industria o el espíritu empresarial. Se reunirán con profesionales de STEM de diversas habilidades y géneros y descubrirán cuánta variedad hay entre las profesiones de STEM y cuánta variedad de personas con diferentes habilidades son necesarias en las carreras de STEM.

1. **Indique el área de enfoque:**

**☒ STEM**

**género**

**☒emprendimiento**

1. **Materiales de:** incl Inclusión de(incluyendo ppts, videos, material de práctica)it
* 30 lápices
* 100 post-
* Posters con perfiles profesionales de STEM
* Ejemplos de pósters Perfiles de profesionales de STEM (en el adjunto 2)
1. **Preparación:**Marca seguro que hay un facilitador (por ejemplo, un profesor) y al menos tres profesionales de STEM, pero preferiblemente más. Sugerimos representar una variedad de profesiones STEM y de género, por ejemplo, investigadores, responsables políticos, empresarios, empresarios, maestros, periodistas, etc. Asegúrese de que al menos un profesional sea un empresario. Para los empresarios STEM, piense en ejemplos realistas y locales, como un soldador o electricista local o un técnico de sonido. Esta actividad también se puede combinar con una excursión a una compañía STEM donde los empleados son los profesionales. Cree un círculo con todas las sillas de la sala (una para cada participante). Colgar en la pared o en un póster, respalde los afiches con perfiles profesionales STEM, pero sin los profesionales correspondientes.
2. **Duración:** 60-90 (minutos)
3. **Grupo objetivo:** 12-18 (edad del estudiante)

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

1. **Descripción de la actividad:**

**Introducción (10 minutos, sesión plenaria)**

Preséntese y presente a todos los profesionales de STEM sin especificar su profesión todavía (los participantes deben adivinar la profesiones más tarde).

Presente que todos tenemos habilidades y queremos ayudar a los participantes a descubrir cuáles son sus principales talentos y cómo podrían desarrollarse en cada entorno. A veces es difícil definir una calidad para los participantes. Para ayudarlos a enfocarse en sus propias predisposiciones, dé algunos ejemplos haciendo preguntas para responder levantando las manos.

* ¿A quién le gusta chatear con otras personas?
* ¿A quién le gusta jugar juegos de rol?
* ¿Quién encuentra citas fáciles de recordar, poemas o letras de canciones?
* ¿Quién canta en la ducha?
* ¿A quién le resulta fácil recordar los números de teléfono?

**Desarrollo de la actividad

Habilidades individuales en post-it (5 minutos, individualmente).**

Distribuya post-it y lápices y pida a los alumnos que escriban sus propias habilidades, utilizando un post-it para cada una.

**Círculos de habilidades (15 minutos, parejas)**

El grupo de estudiantes debe conocerse. Pedimos a los participantes que se dividan en dos grupos. El primer grupo forma un círculo hacia afuera. El segundo grupo forma un segundo círculo, alrededor del primero, mirando hacia adentro. De esta manera, cada persona estaría frente a alguien. En 3 minutos, cada uno debe indicar cuál es la mejor calidad de la persona frente a ella y escuchar la mejor calidad que indica la otra. Después de 3 minutos, el círculo externo girará hacia la derecha para tener nuevas parejas. La tarea se repite. La rotación se repite una tercera vez.

Los facilitadores y los profesionales se mueven, escuchan a los participantes y posiblemente ayudan a quienes encuentran dificultades.

**Comentarios sobre habilidades personales (5 minutos, sesión plenaria)**

El facilitador recopila comentarios espontáneos sobre esta primera parte de la actividad. Puede preguntar: ¿Quién encontró una correspondencia entre lo que estaba escrito en el post-it y lo que dijeron los compañeros de la escuela? ¿Quién tuvo correspondencia entre las diferentes declaraciones de compañeros de escuela? ¿Quién recibió declaraciones inesperadas de cualidades? ¿Cuáles? ¿Por qué? ¿Quién se siente recompensado después de esta comparación?

**Carteles (10 minutos, individualmente)**

Los carteles presentan diferentes profesiones, las tareas diarias relacionadas y los contextos de trabajo. Se deja un espacio vacío para las habilidades relacionadas.

El facilitador entrega post-it y lápices pidiéndole a cada estudiante que mire los carteles, escriba una o más habilidades que encontrarían necesarias para esta profesión y pegue los post-its en el espacio reservado.

**Conozca a los profesionales de STEM (40 minutos, sesión plenaria)**

Pida a los participantes que adivinen y asocien a cada profesional de STEM a una profesión de STEM representada en los carteles. Cada profesional comenta en su póster relacionado y en la contribución de cada alumno y se refiere a su propia experiencia personal. Sería interesante si los profesionales elaboraran las habilidades que los estudiantes anotaron.

**CONCLUSIÓN (5 minutos, sesión plenaria)**

El facilitador agradece a los profesionales de STEM y a todos los participantes y subraya la variedad que existe entre las profesiones de STEM y la cantidad de personas con diferentes habilidades necesarias en las carreras de STEM.