

Equidad de Género



2. Juegos para la equidad de género



Dirigido a:

Docentes.



Facilitadores:

Director, equipo directivo o algún docente.



Objetivo:

Experimentar con herramientas pedagógicas concretas que reduzcan la brecha de género en diferentes niveles educativos.



Ideas fundamentales:

Las diferencias de género son el resultado de la socialización y naturalización de los roles de género en nuestra sociedad. Y es en la escuela en donde estas diferencias se pueden acrecentar o disminuir.



Descripción:

Los docentes del establecimiento, en grupos organizados según nivel y asignatura, analizan juegos didácticos con enfoque de género con el objetivo de reconocer si a través de estos es posible reducir las brechas de género, además de proponer cambios que permitan adecuarlos a los niveles, asignaturas y contextos educativos en que se desenvuelven.



Duración:

2 horas pedagógicas.



Momento sugerido para su aplicación:

Esta actividad se sugiere realizar en Consejo de Profesores.



Sugerencias didácticas:

- Conformar grupos de acuerdo al nivel y asignatura en que se desempeñan los profesores participantes.
- El docente a cargo debe estar abierto a responder dudas sobre conceptos que puedan ser desconocidos por los participantes o el desarrollo de la actividad de manera respetuosa y sin juzgar.
- Se anexan dos juegos con materiales e instrucciones a esta ficha, sin embargo, se espera que quien esté a cargo pueda proponer otros para el desarrollo de la actividad.
- El docente a cargo deberá tomar nota de las reflexiones surgidas en el plenario, como de las dudas o comentarios que planteen los participantes, con el objetivo de desarrollar conclusiones sobre el desarrollo de la sesión.
- Se sugiere un ambiente de respeto y de confianza al momento de aplicar la actividad.



Conceptos clave:

- Sexo.
- Género.
- Brecha de género.
- Roles de género.
- Lenguaje sexista.



Nota: En esta ficha se utilizan de manera inclusiva términos como "los niños", "los padres", "los hijos", "los apoderados", "profesores" y otros que refieren a hombres y mujeres."



Equidad de Género

2. Juegos para la equidad de género



Materiales:

- Anexo 1: Juegos.
- Anexo 2: Preguntas para la reflexión
- Propuestas desarrolladas en la sesión anterior (puede ser en una presentación de PowerPoint o el mismo afiche creado).
- Papel y lápiz para que el docente a cargo pueda tomar nota de las reflexiones de cada grupo.



Referencias:

- Educación 3.0. (11 de diciembre de 2020). 15 juegos de mesa para educar en igualdad de género. Disponible en: <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/juegos-de-mesa-educar-igualdad-de-genero/>
- Gobierno de Chile. (2016). Guía ilustrada para una comunicación sin estereotipos de género. Disponible en: https://kitdigital.gob.cl/archivos/160302_ManualPpctvaGeneroTRAZADO_baja.pdf
- Lápiz de Ele. (s. f.). Feminismo. Disponible en: <https://www.lapizdeele.com/feminismo/>
- Ministerio de Educación. (2017). Orientaciones para un uso de lenguaje NO SEXISTA E INCLUSIVO. Disponible en: <https://www.mineduc.cl/wp-content/uploads/sites/19/2017/09/Manual-Lenguaje-Inclusivo-No-Sexista.pdf>
- Mujeres con ciencia. (1 febrero de 2019). Sapiencia: un juego de ciencia. Disponible en: <https://mujeresconciencia.com/2019/02/01/sapiencia-un-juego-de-ciencia/>



Equidad de Género

2. Juegos para la equidad de género

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Inicio (15 min)

1. Antes de empezar, invita a los docentes a presentar las propuestas desarrolladas en la sesión anterior (Ficha 1: Sin querer también discriminamos). De no haberse realizado la Ficha 1, se recomienda que se lleve a cabo para implementar esta sesión.
2. Abre el espacio para comentar si estas han sido aplicadas en sus prácticas diarias, si han observado dificultades o resistencia por parte de la comunidad educativa.

Desarrollo (50 min)

1. Forme grupos de 4 o 5 docentes. Se sugiere agruparlos por nivel o asignatura en que se desempeñan. Prefiera un sistema para armar grupos en que nadie pueda quedar fuera o ser rechazado.
2. Entregue a cada grupo un **juego** que ha sido creado con la intención de **reducir las brechas de género** entre los estudiantes (Anexo 1: Juegos).
3. En grupo, se leen las instrucciones y comienzan a jugar durante 20 minutos.
4. A continuación, guíe una **reflexión** sobre la efectividad del juego en cuanto a su objetivo y pida propuestas de modificaciones - de ser necesario- para aplicarlo al contexto educativo.

Cierre (25 min)

1. En un plenario, cada grupo cuenta su experiencia con el juego y la reflexión realizada a partir de las preguntas planteadas (Anexo 2).
2. Solicita a los docentes que apliquen el juego en alguna de sus clases para evidenciar si este permite cumplir el objetivo que se plantea.



Equidad de Género

2. Juegos para la equidad de género

ANEXOS

ANEXO 1

Juegos

JUEGO 1: DILO EN FEMENINO

Este juego es del tipo memorice, pero adaptado para trabajar las profesiones en femenino.

1. Conformar dos grupos con las fichas recortables, idealmente pegar una cartulina de dos colores distintos para Cada grupo por el costado anverso.
2. Cada participante, en turnos selecciona una ficha de cada grupo, si logra emparejar las profesiones debe Responder si conoce a alguna mujer que ejerza esta profesión y cómo se dice en femenino.

Por ejemplo:



¿La árbitra?
¿La árbitro?
¿La mujer árbitro?

3. Abre la discusión para que todos las participantes den sus opiniones: ¿suena raro? ¿a qué crees que se debe?
4. Continúa el siguiente participante con su turno y se repite la dinámica. En la siguiente hoja encontrarás más ejemplos.

Equidad de Género

2. Juegos para la equidad de género

ANEXOS

ANEXO 1

Fichas con situaciones con sesgos de género

JUEGO 1: DILO EN FEMENINO

Recortables:





Equidad de Género

2. Juegos para la equidad de género

ANEXOS

ANEXO 1

Juegos

JUEGO 2: SAPIENCIA

Puede usar las fichas de este anexo o buscarlas en <https://mujeresconciencia.com/2019/02/01/sapiencia-un-juego-de-ciencia/>



¿Cómo jugar?

3+

2-5

- 1 Mezclar y repartir 3 cartas por cada jugador.
- 2 Escoger una categoría (los jugadores deben tener la misma categoría seleccionada), escoger un criterio (el o los jugadores con mayor puntuación pueden deshacerse de la carta).
- 3 El jugador que no tenga la carta con la categoría correspondiente debe tomar 3 cartas de la baraja.
- 4 El primer jugador que tenga una carta en su mano debe decir Sapiencia de lo contrario toma 3 cartas.
- 5 El primer jugador que se quede sin cartas es el ganador de Sapiencia.

Categorías	Criterios
*Género	*Premios
*Profesión	*Aportes e impactos
*País	*Barreras o limitaciones
*Periodo de la historia	*Patentes
*Usos y aplicaciones	*Premios Nobel
	*Otros premios



Equidad de Género

2. Juegos para la equidad de género

ANEXOS

ANEXO 1

Juegos

JUEGO 2: SAPIENCIA







Arquímedes de Siracusa
(287 - 212 a.C)

Propuso el Principio de Arquímedes e inventó la palanca y el tornillo de Arquímedes.
 Patentes: 0
 Premios Nobel: 0
 Otros premios: 0


Usos y aplicaciones

Reconocimientos o premios	☆☆☆☆
Aportes e impactos	☆☆☆☆
Barreras o limitaciones	☆☆☆☆










Barbara McClintock
(1902 - 1992)

Descubrió elementos citogenéticos, reguladores y transponibles en el maíz.
 Patentes: 0
 Premios Nobel: 1
 Otros premios: 3


Usos y aplicaciones

Reconocimientos o premios	☆☆☆☆
Aportes e impactos	☆☆☆☆
Barreras o limitaciones	☆☆☆☆






Equidad de Género





2. Juegos para la equidad de género

ANEXOS

ANEXO 1

Juegos


JUEGO 2: SAPIENCIA



Charles Darwin
(1809 - 1882)

Propusó la Teoría de la evolución biológica a través de la selección natural.

Patentes: 0
Premios Nobel: 0
Otros premios: 2


Usos y aplicaciones

Reconocimientos o premios	★★★★★★★★
Aportes e impactos	☆☆★★★★
Barreras o limitaciones	☆☆★★★★






Dorothy Crowfoot Hodgkin
(1910 - 1994)

Desarrolló la cristalografía de proteínas, mejoró la técnica de cristalografía de rayos X y descubrió la estructura cristalina de la insulina y de la penicilina.

Patentes: 0
Premios Nobel: 1
Otros premios: 5



Usos y aplicaciones

Reconocimientos o premios	★★★★★★★★
Aportes e impactos	★★★★★★★★
Barreras o limitaciones	☆☆★★★★






Equidad de Género

2. Juegos para la equidad de género

ANEXOS

ANEXO 1

Juegos

JUEGO 2: SAPIENCIA






Edward Lorenz
(1917 - 2008)

Propuso la teoría del caos que se utiliza para explicar la inexactitud y la dificultad para obtener resultados previsibles de la realidad.

Patentes: 0
Premios Nobel: 0
Otros premios: 7




Usos y aplicaciones

Reconocimientos o premios	★★★★★
Aportes e impactos	☆☆☆☆☆
Barreras o limitaciones	☆☆☆☆☆










Elisa Leonida Zamfirescu
(1887 - 1973)

Desarrolló nuevos métodos y técnicas de análisis para estudiar minerales y sustancias como el agua, el carbón y el petróleo.

Patentes: 0
Premios Nobel: 0
Otros premios: 0




Usos y aplicaciones

Reconocimientos o premios	☆☆☆☆☆
Aportes e impactos	☆☆☆☆☆
Barreras o limitaciones	☆☆☆☆☆






Equidad de Género

2. Juegos para la equidad de género

ANEXOS

ANEXO 1

Juegos

JUEGO 2: SAPIENCIA






Georgius Agricola
(1494 - 1555)

Fundó la mineralogía moderna. Desarrolló los principios de la metalurgia y de la minería.

Patentes: 0



Premios Nobel: 0

Otros premios: 0

Reconocimientos o premios



Aportes e impactos



Barreras o limitaciones











Gertrude Belle Elion
(1918 - 1999)

Desarrolló tratamientos farmacológicos contra la leucemia, SIDA, entre otros.

Patentes: 0



Premios Nobel: 1

Otros premios: 6

Reconocimientos o premios



Aportes e impactos



Barreras o limitaciones








Equidad de Género

2. Juegos para la equidad de género

ANEXOS

ANEXO 1

Juegos

JUEGO 2: SAPIENCIA







Grace Murray Hopper
(1906 - 1992)

Fue pionera en el mundo de la informática y la primera programadora que utilizó el Mark I.

Patentes: 0
Premios Nobel: 0
Otros premios: 8


Usos y aplicaciones

Reconocimientos o premios	★★★★★
Aportes e impactos	★★★★★
Barreras o limitaciones	★☆☆☆☆









Hedy Lammar
(1914 - 2000)

Inventó la transmisión en espectro ensanchado por salto de frecuencia.

Patentes: 1
Premios Nobel: 0
Otros premios: 2


Usos y aplicaciones

Reconocimientos o premios	★★★★★
Aportes e impactos	★★★★★
Barreras o limitaciones	★★★★★






Equidad de Género

2. Juegos para la equidad de género

ANEXOS

ANEXO 1

Juegos

JUEGO 2: SAPIENCIA






Hipatia de Alejandría
(370 - 415)

Trabajó sobre el diseño del astrolabio, hidroscoPIO e hidrómetro e inventa el aerómetro.

Patentes: 0
Premios Nobel: 0
Otros premios: 0



Usos y aplicaciones

Reconocimientos o premios	☆☆☆☆☆
Aportes e impactos	☆☆☆☆☆
Barreras o limitaciones	☆☆☆☆☆









Johannes Kepler
(1571 - 1630)

Formuló las Leyes de Kepler sobre el movimiento de los planetas sobre su órbita alrededor del Sol.

Patentes: 0
Premios Nobel: 0
Otros premios: 0



Usos y aplicaciones

Reconocimientos o premios	☆☆☆☆☆
Aportes e impactos	☆☆☆☆☆
Barreras o limitaciones	☆☆☆☆☆






Equidad de Género

2. Juegos para la equidad de género

ANEXOS

ANEXO 1

Juegos

JUEGO 2: SAPIENCIA










José Celestino Mutis
(1732 - 1808)

Estudió la flora, realizó una expedición botánica e hizo una colección de dibujos de la flora colombiana.

Patentes: 0
Premios Nobel: 0
Otros premios: 0


Usos y aplicaciones

Reconocimientos o premios	☆☆☆☆☆
Aportes e impactos	☆☆☆☆☆
Barreras o limitaciones	☆☆☆☆☆














Leonardo Da Vinci
(1452 - 1519)

Diseñó el helicóptero, la máquina voladora, el auto, la bicicleta, el paracaídas entre otros.

Patentes: 0
Premios Nobel: 0
Otros premios: 0


Usos y aplicaciones

Reconocimientos o premios	☆☆☆☆☆
Aportes e impactos	☆☆☆☆☆
Barreras o limitaciones	☆☆☆☆☆






Equidad de Género

2. Juegos para la equidad de género

ANEXOS

ANEXO 1

Juegos

JUEGO 2: SAPIENCIA






Lise Meitner
(1878 - 1968)

Descubrió la fisión nuclear y 9 elementos radiactivos.

Patentes: 0
Premios Nobel: 0
Otros premios: 5



Usos y aplicaciones

Reconocimientos o premios	★★★★★
Aportes e impactos	★★★★★
Barreras o limitaciones	★★★★★







Louis Pasteur
(1822 - 1895)

Desarrolló la técnica de la pasteurización e inventó la vacuna contra la rabia.

Patentes: 0
Premios Nobel: 0
Otros premios: 3



Usos y aplicaciones

Reconocimientos o premios	★★★★★
Aportes e impactos	★★★★★
Barreras o limitaciones	☆☆☆☆☆





Equidad de Género

2. Juegos para la equidad de género

ANEXOS

ANEXO 1

Juegos

JUEGO 2: SAPIENCIA






Margaret Ellen Knight
(1838 - 1914)

Mejóro la máquina productora de bolsa de papel de fondo plano, inventó el motor rotativo y otras máquinas de uso industrial.

Patentes: 87
Premios Nobel: 0
Otros premios: 0


Usos y aplicaciones

Reconocimientos o premios	★★★★★★★★
Aportes e impactos	★★★★★★★★
Barreras o limitaciones	☆★★★★★










Marie Curie
(1867 - 1934)

Descubrió 2 elementos químicos: El Polonio y el Radio, realizó investigaciones sobre la radiactividad.

Patentes: 0
Premios Nobel: 2
Otros premios: 3


Usos y aplicaciones

Reconocimientos o premios	★★★★★★★★
Aportes e impactos	★★★★★★★★
Barreras o limitaciones	☆★★★★★






Equidad de Género

2. Juegos para la equidad de género

ANEXOS

ANEXO 1

Juegos

JUEGO 2: SAPIENCIA







Marie-Sophie Germain
(1776 - 1831)

Realizó contribuciones a la teoría de la elasticidad y de los números primos.

Patentes: 0
Premios Nobel: 0
Otros premios: 1



Usos y aplicaciones

Reconocimientos o premios	☆☆☆☆☆☆
Aportes e impactos	☆☆☆☆☆☆
Barreras o limitaciones	☆☆☆☆☆☆









Metrodora
(200 - 400 aproximadamente)

Escribió el primer tratado de ginecología y esbozó los rasgos fundamentales de la anorexia nerviosa.

Patentes: 0
Premios Nobel: 0
Otros premios: 0



Usos y aplicaciones

Reconocimientos o premios	☆☆☆☆☆☆
Aportes e impactos	☆☆☆☆☆☆
Barreras o limitaciones	☆☆☆☆☆☆






Equidad de Género

2. Juegos para la equidad de género

ANEXOS

ANEXO 1

Juegos

JUEGO 2: SAPIENCIA






Nikola Tesla
(1856 - 1943)

Inventó la corriente alterna, el campo magnético rotativo, diseña el motor eléctrico, entre otros.

Patentes: 249
Premios Nobel: 0
Otros premios: 7



Usos y aplicaciones

Reconocimientos o premios	★★★★★
Aportes e impactos	★★★★★
Barreras o limitaciones	☆☆☆☆☆








Rachel Carlson
(1907 - 1964)

Teorizó acerca del cambio climático, la fusión de los glaciares árticos, uso inadecuado de plaguicidas, entre otros.

Patentes: 0
Premios Nobel: 0
Otros premios: 9



Usos y aplicaciones

Reconocimientos o premios	★★★★★
Aportes e impactos	☆☆☆☆☆
Barreras o limitaciones	☆☆☆☆☆





Equidad de Género

2. Juegos para la equidad de género

ANEXOS

ANEXO 1

Juegos

JUEGO 2: SAPIENCIA








René Favarolo
(1923 - 2000)

Desarrolló el bypass coronario con empleo de la vena safena.

Patentes: 0
Premios Nobel: 0
Otros premios: 7




Usos y aplicaciones

Reconocimientos o premios	★★★★★★★★
Aportes e impactos	☆☆★★★★
Barreras o limitaciones	★★★★★★★★












Robert Boyle
(1627 - 1691)

Formuló la Ley de Boyle, propuso mejoras para la bomba de aire y descubrió la importancia del aire en la propagación del sonido.

Patentes: 0
Premios Nobel: 0
Otros premios: 1




Usos y aplicaciones

Reconocimientos o premios	☆★★★★★
Aportes e impactos	★★★★★★
Barreras o limitaciones	☆☆☆☆☆☆






Equidad de Género

2. Juegos para la equidad de género

ANEXOS

ANEXO 1

Juegos

JUEGO 2: SAPIENCIA

Robert Hooke
(1635 - 1703)

Formuló la Ley de la elasticidad de Hooke y descubrió la célula.

Patentes: 0
Premios Nobel: 0
Otros premios: 1

Reconocimientos o premios ★★★★★
Aportes e impactos ★★★★★
Barreras o limitaciones ★★★★★

Usos y aplicaciones

Rosalind Elsie Franklin
(1920 - 1958)

Descubrió la doble hélice en el ADN y aportó a la comprensión de la estructura del carbón, ADN, grafito y virus.

Patentes: 0
Premios Nobel: 0
Otros premios: 1

Reconocimientos o premios ★★★★★
Aportes e impactos ★★★★★
Barreras o limitaciones ★★★★★

Usos y aplicaciones



Equidad de Género

2. Juegos para la equidad de género

ANEXOS

ANEXO 1

Juegos

JUEGO 2: SAPIENCIA






Tikvah Alper
(1909 - 1995)

Descubrió que la enfermedad tembladera en ovejas y cabras no tiene ácido nucleico.

Patentes: 0
Premios Nobel: 0
Otros premios: 0



Usos y aplicaciones

Reconocimientos o premios	☆☆☆☆☆☆
Aportes e impactos	☆☆☆☆☆☆
Barreras o limitaciones	☆☆☆☆☆☆









Augusta Ada King Condesa de Lovelace
(1815 - 1852)

Diseñó el primer algoritmo de programación.

Patentes: 0
Premios Nobel: 0
Otros premios: 0



Usos y aplicaciones

Reconocimientos o premios	☆☆☆☆☆☆
Aportes e impactos	☆☆☆☆☆☆
Barreras o limitaciones	☆☆☆☆☆☆






Equidad de Género

2. Juegos para la equidad de género

ANEXOS

ANEXO 1

Juegos

JUEGO 2: SAPIENCIA








Alan Turing
(1912 - 1954)

Formalizó los conceptos de algoritmo y computación, decifró el código Enigma durante la II guerra mundial.

Patentes: 0
Premios Nobel: 0
Otros premios: 3



Usos y aplicaciones

Reconocimientos y premios	★★★★★
Aportes e impactos	★★★★★
Barreras o limitaciones	★★★★★









Alexander Fleming
(1891 - 1955)

Descubrió la lisozima y la penicilina.

Patentes: 0
Premios Nobel: 1
Otros premios: 2



Usos y aplicaciones

Reconocimientos y premios	★★★★★
Aportes e impactos	★★★★★
Barreras o limitaciones	☆☆★★★






Equidad de Género



2. Juegos para la equidad de género

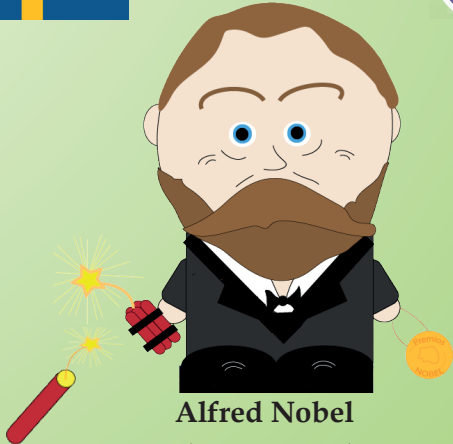
ANEXOS

ANEXO 1

Juegos

JUEGO 2: SAPIENCIA







Alfred Nobel
(1833 - 1896)



Inventó la dinamita y creó la fundación Nobel.

Patentes: 355
Premios Nobel: 0
Otros premios: 3



Usos y aplicaciones

Reconocimientos o premios	★★★★★
Aportes e impactos	★★★★★
Barreras o limitaciones	☆☆☆☆☆






Benjamin Franklin
(1706 - 1790)

Inventó el pararrayos y enunció el Principio de conservación de la electricidad.

Patentes: 0
Premios Nobel: 0
Otros premios: 1



Usos y aplicaciones

Reconocimientos o premios	☆★★★★
Aportes e impactos	☆★★★★
Barreras o limitaciones	☆☆☆☆☆






Equidad de Género

2. Juegos para la equidad de género

ANEXOS

ANEXO 1

Juegos

JUEGO 2: SAPIENCIA

Banderas

Alemania	Argentina	Austria	Croacia
Egipto	Escocia	España	Estados Unidos
Francia	Grecia	Inglaterra	Irlanda
Italia	Polonia	Rumania	Sudáfrica
Suecia			

Profesión

Química	Matemáticas	Física
Tecnología	Medicina	Biología

Usos y aplicaciones

Astronomía	Energía nuclear	Medicina
Bluetooth	GPS	Minería
Bomba atómica	Hidrómetro	Pararrayos
Clima	Humanismo	Química
Construcción	Industria	Radiactividad
Criminalística	Industria de aeronaves	Tecnología
Desarrollos en mecánica	Industria de embarcaciones	Teoría matemática
Energía eléctrica	Investigación científica	Usos para la guerra
	Wi - fi	

Periodos de la historia

Edad antigua

Edad media

Edad moderna

Edad contemporánea



Equidad de Género

2. Juegos para la equidad de género

ANEXOS

ANEXO 2

Preguntas para la reflexión

Luego de probar el juego reflexionen en torno a las siguientes preguntas:

¿Cuál es el objetivo del juego?

¿Efectivamente se logra este objetivo a través de este juego?

¿Qué modificaciones le realizarías?

¿Con qué curso o estudiantes en específico lo aplicarías? ¿Por qué?