



# MUJERES CIENTÍFICAS Y EDUCACIÓN: EL JUEGO COMO RECURSO PEDAGÓGICO PARA GENERAR VOCACIONES CIENTÍFICAS EN LAS NIÑAS

SORKIN, ALBORATORIO DE SABERES / JAKINTZEN IRAULTEGIA

Vane Calero Blanco; Teresa Sancho Ortega; Ángeles Alquézar Castillo; Unai Villena Camarero

info@sorkinsaberes.org, www.sorkinsaberes.org

## INTRODUCCIÓN

La menor participación de las mujeres en el ámbito científico-técnico implica una enorme pérdida de potencial y, al mismo tiempo, perpetúa las desigualdades de género que se dan hoy día. En el aprendizaje de ciencias y la elección de estudios será determinante el interés que las jóvenes manifiesten, y este se verá a su vez determinado por una confluencia de factores motivacionales, de autoconcepto y/o emocionales. Todos ellos condicionados por el tipo de educación científica recibida en las diferentes etapas por distintos agentes de socialización que se valdrán de diversas herramientas pedagógicas. Entre ellas, el juego.

## MÉTODO

### Objetivo del estudio:

Contribuir a la reflexión sobre el papel que tienen el juego y la noción actual de ciencia en la perpetuación del sexismo y la desigualdad de género en general, y en la elección de estudios de las ramas científico-técnicas por parte de niñas y jóvenes en particular.

Para ello hemos analizado en profundidad referencias bibliográficas extraídas de:

- Estudios de ciencia y feminismos.
- Propuestas feministas en torno a la sostenibilidad de la vida.
- Investigaciones sobre la influencia de los juegos en aspectos pedagógicos y de construcción social de género.
- Diferentes opciones ludo-coeducativas que pueden contribuir a erradicar el sexismo y fomentar la equidad de género en torno al ámbito científico-técnico.

De este análisis hemos obtenido los siguientes resultados:

### CIENCIA



Sigue patrones androcéntricos y sexistas que:

- Invisibilizan a las mujeres que han participado y contribuido a sus avances.
- Deslegitiman la base científica de saberes que contribuyen a la sostenibilidad de la vida y que surgen de trabajos de cuidados históricamente feminizados.
- Desvalorizan ciertas funciones imprescindibles para hacer ciencia.

- Son una herramienta educativa clave. Transmiten valores y contribuyen al desarrollo de la personalidad, de capacidades y habilidades.
- Son determinantes como factor de construcción de estereotipos y perpetuación de roles de género, debido a que se asignan diferenciadamente por sexo prácticamente desde que las criaturas nacen.

### JUEGOS



Las hay que:

- Fomentan la deconstrucción de roles y estereotipos de género.
- Contribuyen a la visibilización de saberes tradicionalmente desarrollados por mujeres, fundamentales para el cuidado de personas y naturaleza.
- Favorecen la generación de referentes de mujeres que hacen ciencia.
- Promueven el desarrollo de capacidades científicas bajo criterios y condiciones de igualdad de género.

### PROPUESTAS LUDO-COEDUCATIVAS



## CONCLUSIONES

- ✗ Dada su enorme influencia, además de evitar las discriminaciones de género en los juegos y con el reparto de juguetes, es necesario hacer una revisión profunda de los mensajes androcéntricos y sexistas que éstos están trasladando a criaturas y jóvenes.
- ✗ Es imprescindible cuestionar la noción actual de ciencia y definir pautas que aúnen de forma efectiva las diferentes propuestas ludo-coeducativas para el diseño, creación y aplicación de juegos que puedan incrementar la motivación e interés de las niñas y jóvenes por las profesiones científico-técnicas.