

# THE GAME *Join*

Erasmus+ project (2022-2024)

# CONSEJOS

PARA JUGAR, ROLES Y TAREAS

*Resultado 3*

Esta publicación forma parte 'Join the Game' -Únete al Juego, en castellano- un proyecto financiado por la UE creado por organizaciones asociadas de España, Polonia, Croacia y Bélgica.



Cofinanciado por  
la Unión Europea

# CONTENIDO

1. ¿Cómo preparar la zona de juego (exterior e interior)?	3
2. ¿Qué documentos hay que preparar?	4
3. Preparación de la animación del juego	4
3.1. Ideas para estimular el debate después del juego	5
3.2. Resultados del juego: conocimientos	7
3.3. Resultados del juego: habilidades y actitudes	8
3.4. Actitudes de la animación del juego	8
4. Promoción	9
5. Más información: recursos y material adicional	10

# ¿CÓMO PREPARAR

## *la zona de juego (exterior e interior)?*

Antes de empezar a preparar el juego, comprueba la previsión meteorológica para la fecha prevista. Esto ayudará a determinar si es mejor organizar el juego en un espacio cubierto o al aire libre.

Independientemente de la elección final del espacio, estos son algunos consejos para una buena preparación:

- Considera el tamaño del espacio que necesitas ya sea interior o exterior.
- Asegúrate de que el espacio sea seguro y de fácil acceso.
- Asegúrate de que el espacio está disponible para personas con diversidad funcional.
- Informa a las personas participantes sobre un código de vestimenta adecuado a las condiciones del espacio.
- Si es necesario, asegúrate de reservar el espacio con tiempo suficiente.
- Piensa en la posibilidad de realizar una versión en línea del juego.

### EXTERIOR

- Prepara un mapa de la zona
- Utiliza pegatinas u otros marcadores para delimitar la zona
- Intenta encontrar referencias femeninas (estatuas, nombres de calles, etc.) en el espacio público donde se desarrolla el juego

### INTERIOR

- Piensa en el espacio y en cómo adaptarlo
- Piensa en alternativas al mapa: ¿es más fácil ocultar las actividades en este espacio?
- ¿Es el espacio lo suficientemente grande para evitar aglomeraciones?
  - Considera la posibilidad de preparar distintos paquetes de actividades para los diferentes grupos

# DOCUMENTACIÓN

## *necesaria*

PREPARA TODO EL MATERIAL NECESARIO PARA EL JUEGO, INCLUIDOS LOS MAPAS SI ES NECESARIO. **Es importante comprobar las leyes y normativas** pertinentes para asegurarse de que tienes todos los permisos y autorizaciones necesarias. Algunos de los permisos que puedes necesitar son: **permiso de las autoridades para utilizar espacios públicos, permiso de las familias para la participación de personas menores de edad, permiso para hacer fotos y publicarlas, etc.**

Prepara normas de seguridad para las personas participantes que incluyan números de contacto para emergencias.

# PREPARACIÓN

## *de la animación del juego*

Una buena preparación para de la dinamización del juego es la clave para una ejecución de calidad. Es importante leer todos los materiales preparados, IO1 y IO2, que incluyen instrucciones y orientaciones para la preparación. Además, al final de este documento hay una lista de lecturas y materiales complementarios sobre la temática del juego.

Prepara una introducción al juego que interese desde el principio a las personas participantes, menciona el programa Erasmus+ dentro del cual se creó el juego y di cuál es el objetivo del juego y por qué se creó en primer lugar. Asegúrate de que entiendes las instrucciones para poder comunicarlas de forma comprensible a los jugadores y jugadoras.

La segunda parte del juego incluye un debate, que es importante para integrar las nuevas experiencias adquiridas durante el juego en los conocimientos existentes, plantear nuevas preguntas y conseguir que las personas que juegan se interesen por seguir investigando sobre los temas tratados. Esta parte del juego es importante, así que no te la saltes. Prepara preguntas de debate adaptadas al grupo participante.

Con el juego, queremos animar a las personas participantes en el desarrollo de ciertas actitudes y habilidades que se enumeran más abajo. A vosotros/as, como responsables de la animación, os corresponde leerlas, añadir lo que consideréis importante y pensar cómo podéis garantizar el desarrollo de estas aptitudes y actitudes. Pregúntate: ¿qué se está haciendo para fomentarlas? ¿Qué más se puede hacer para mejorar esta parte? Tómame un tiempo para pensarlo, porque es una parte crucial en el desarrollo del juego.

## Ideas para estimular el debate tras el juego

Como hemos dicho, el debate posterior al juego es importante y, para que sea de calidad, es imprescindible una buena preparación.

A continuación encontrarás algunas sugerencias.

### IDEAS *para estimular el debate*

1. A través del juego, has aprendido sobre la contribución de las mujeres a diversos campos. ¿Cuál te ha llamado más la atención y por qué?
2. ¿Puedes nombrar a alguna mujer que haya hecho contribuciones significativas en ciencia, tecnología, ingeniería o matemáticas (STEM) aparte de las mencionadas en el juego? ¿Puedes pensar también en mujeres que hayan destacado en otros ámbitos en los que las mujeres suelen estar infrarrepresentadas? ¿Por qué crees que sus logros son importantes?
3. ¿Cómo crees que la infrarrepresentación de las mujeres en campos tradicionalmente dominados por los hombres puede influir en las aspiraciones y opciones profesionales de las jóvenes?

4. ¿Puedes identificar alguna barrera o estereotipo que disuada a las mujeres de seguir carreras profesionales en ámbitos como la política, la economía o las artes? ¿Cómo afectan estos estereotipos a la sociedad en su conjunto?
5. ¿Qué estrategias o iniciativas pueden ponerse en marcha para animar a más mujeres jóvenes a seguir carreras en las que suelen estar infrarrepresentadas?
6. ¿Hay alguna mujer en la historia que te haya inspirado? ¿Qué cualidades o logros admiras de ella?
7. ¿Cómo crees que los medios de comunicación pueden contribuir a acabar con los estereotipos de género y promover representaciones más diversas y precisas de las mujeres?
8. ¿Cómo podemos cuestionar las normas y expectativas sociales que limitan las oportunidades y opciones de las mujeres? ¿Qué papel pueden desempeñar los individuos en la creación de una sociedad más integradora e igualitaria?
9. ¿Qué impacto crees que tendría el hecho de que más mujeres ocuparan puestos de liderazgo en el gobierno, las empresas u otras funciones influyentes? ¿Cómo podría influir en las políticas, las perspectivas y los posibles resultados?
10. ¿Cómo garantizar la igualdad de acceso de las mujeres a la educación, los recursos y las oportunidades en todos los ámbitos? ¿Qué medidas pueden adoptarse para corregir las disparidades existentes?
11. ¿Puedes compartir alguna experiencia personal u observación en la que hayas sido testigo de la desigualdad de género o de los efectos de los estereotipos de género? ¿Cómo te sentiste y qué medidas crees que pueden tomarse para remediarlo?

## Resultados del juego: conocimientos

Los posibles resultados de aprendizaje se enumeran en el cuadro siguiente y están relacionados con el ámbito de conocimiento.

### TEN EN CUENTA QUE EL OBJETIVO ES ANIMAR A LAS PERSONAS PARTICIPANTES

a seguir investigando sobre estos temas, los resultados pueden conseguirse en un periodo de tiempo más largo.

### *Conocimientos*

- Conocer diferentes referentes femeninos
- Sensibilizar sobre las desigualdades de género y cómo superarlas
- Conocer mejor el tema del proyecto
- Obtener nuevas ideas relacionadas con sus intereses
- Conocer mejor las cuestiones de género/orígenes del feminismo
- Tener curiosidad por la historia de las mujeres, plantear interrogantes
- Normalizar que la carrera profesional no tiene género
- Comprender el origen y la raíz del problema

## Resultados del juego: habilidades y actitudes

A continuación figura una lista de posibles resultados relacionados con el ámbito de las habilidades y actitudes. Ten en cuenta que el desarrollo de estas actitudes y habilidades es un proceso a largo plazo, pero es importante proporcionar un espacio seguro durante el juego en el que puedan desarrollarse.

### *Habilidades/Actitudes*

- Tener motivación para explorar otras carreras profesionales
- Sentirse empoderada/o
- Sentirse escuchado/a (hay personas adultas que se preocupan)
- Sentirse capacitado/a para ocupar un espacio
- Sentirse legitimado/a
- Sentirse inspirado/a, capacitado/a para hablar
- Tener confianza para tomar una decisión
- Sentirse capaz de manejar la situación
- Sentir el apoyo del entorno
- Creer en sus propios sueños

## Actitudes de la animación del juego

Parece bastante ambicioso, así que te estarás preguntando cómo conseguirlo todo. No te preocupes, aquí tienes algunas ideas para preparar y facilitar el juego.

## *Actitudes de la animación del juego*

1. Entrenar! Conocer, informarse, prepararse para el tema
2. Haz preguntas estimulantes, experimenta y descubre qué funciona con el grupo
3. ESCUCHA MÁS, HABLA MENOS
4. Intenta transferir los conocimientos horizontalmente (no seas condescendiente)
5. Valora las distintas experiencias
6. Sé flexible, adáptate a las necesidades específicas del grupo
7. Sé consciente de tus propios prejuicios para no trasladarlos al grupo y establecer una relación de igualdad con todas las personas participantes
8. Utiliza el lenguaje inclusivo
9. Sé comprensivo/a (“Veo que te cuesta expresar lo que sientes, y no pasa nada. Puedes hablar cuando quieras y estés preparado/a”)
10. Disfruta del juego y diviértete

**Y RECUERDA, CONVERTIRSE EN ANIMADOR/A DE UN JUEGO ES UN PROCESO DE APRENDIZAJE.**

# PROMOCIÓN

Conseguir que las personas participen y se impliquen en el juego es importante, y para ello se necesita una buena promoción. A continuación te ofrecemos algunas ideas que puedes utilizar para designar la zona de juego. Puedes convertirlas fácilmente en publicaciones en las redes sociales para difundirlas antes, durante o después del juego.

## FRASES *para promocionar el juego*

“Únete al juego y aprende sobre mujeres extraordinarias que han desafiado los estereotipos de género en profesiones dominadas por hombres”.

“Se está llevando a cabo un juego para explorar las inspiradoras historias de mujeres que han hecho importantes contribuciones en campos tradicionalmente dominados por los hombres”.

“Un juego para descubrir los logros de las mujeres en campos tradicionalmente dominados por los hombres”.

“Un juego para empoderar a las jóvenes mostrando diversas trayectorias profesionales y los logros de las mujeres en ámbitos tradicionalmente dominados por hombres”.

“Aquí se juega a descubrir la resiliencia y los logros de las mujeres en profesiones consideradas durante mucho tiempo dominios masculinos”.

“Estamos jugando un juego urbano para arrojar luz sobre los logros de las mujeres en campos históricamente vistos como ‘trabajo de hombres’, inspirando a las jóvenes a perseguir sus pasiones sin miedo”.

# MÁS INFORMACIÓN:

## *recursos y material adicional*

En esta sección encontrará diversos recursos que analizan las desigualdades de género en STEM. Estos materiales pueden utilizarse para ampliar información y preparar el juego.

Cheryan, S., Master, A., & Meltzoff, A. N. (2015). Cultural Stereotypes as Gatekeepers: Increasing Girls' Interest in Computer Science and Engineering by Diversifying Stereotypes. "Frontiers in Psychology", 6, 49-49. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2015.00049>

Cheryan, S., Ziegler, S. A., Montoya, A. K., & Jiang, L. (2017). Why are some STEM fields more gender balanced than others. "Psychological Bulletin", 143(1), 1-35. <https://doi.org/10.1037/bul0000052>

Gunderson, E. A., Ramirez, G., Levine, S. C., & Beilock, S. L. (2012). The role of parents and teachers in the development of gender-related math attitudes. "Sex Roles", 66(3), 153-166. <https://doi.org/10.1007/s11199-011-9996-2>

Ireland, D. T., Kimberley Edelin Freeman, Freeman, K. E., Winston-Proctor, C. E., Cynthia E. Winston-Proctor, DeLaine, K. D., Lowe, S. M., & Woodson, K. M. (2018). (Un)Hidden Figures: A Synthesis of Research Examining the Intersectional Experiences of Black Women and Girls in STEM Education: "Review of Research in Education", 42(1), 226-254. <https://doi.org/10.3102/0091732x18759072>

Koch, A. J., Sackett, P. R., Kuncel, N. R., Dahlke, J. A., & Beatty, A. S. (2022). Why women STEM majors are less likely than men to persist in completing a STEM degree: More than the individual. "Personality and Individual Differences", 190, 111532. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2022.111532>

Milagros Sáinz, Sergi Fàbregues, María José Romano, & Beatriz-Soledad López. (2022). Interventions to increase young people's interest in STEM. A scoping review. "Frontiers in Psychology", 13. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.954996>

Milgram, D. (2011). How to Recruit Women and Girls to the Science, Technology, Engineering, and Math (STEM) Classroom. "Technology and Engineering Teacher", 71(3), 4-11.

Ortiz-Martínez, G., Vázquez-Villegas, P., Ruiz-Cantisani, M. I., Delgado-Fabián, M., Conejo-Márquez, D. A., & Membrillo-Hernández, J. (2023). Analysis of the retention of women in higher education STEM programs. "Humanities and Social Sciences Communications", 10(1), 1-14. <https://doi.org/10.1057/s41599-023-01588-z>

Reinking, A., & Martin, B. (2018). The Gender Gap in STEM Fields: Theories, Movements, and Ideas to Engage Girls in STEM. "Journal of New Approaches in Educational Research", 7(2), 148-153. <https://doi.org/10.7821/naer.2018.7.271>

Sáinz, M. (2023). "How to Address Stereotypes and Practices Limiting Access to STEM-Related Education for Women and Girls" (Expert paper, UN Women Expert Group Meeting). UN Women. [https://www.unwomen.org/sites/default/files/2022-12/EP.3\\_Milagros%20Sainz.pdf](https://www.unwomen.org/sites/default/files/2022-12/EP.3_Milagros%20Sainz.pdf)

Steinke, J. (2017). Adolescent Girls' STEM Identity Formation and Media Images of STEM Professionals: Considering the Influence of Contextual Cues. "Frontiers in Psychology", 8, 716-716. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.00716>

# Join **THE GAME**

Erasmus+ project (2022-2024)

-  
12

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA).  
Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.



**Cofinanciado por  
la Unión Europea**