

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA
“TOULOUSE LAUTREC”



**“DISEÑO DE UNA PLATAFORMA INTERACTIVA ONLINE DE JUEGOS
DIDÁCTICOS “MUNDI” CON EL OBJETIVO DE DISMINUIR LAS LIMITACIONES
DE LAS ELECCIONES PROFESIONALES OCASIONADOS POR LOS
ESTEREOTIPOS Y ROLES DE GÉNERO EN LOS NIÑOS DE NIVEL PRIMARIO EN
COLEGIOS DE LIMA METROPOLITANA”**

Trabajo de investigación para obtener el grado de Bachiller en

Dirección y Diseño Publicitario

AUTOR:

MARIA ALEJANDRA MORALES ROCHA

(0000-0001-8996-0582)

Asesor:

DORA VIVIANA ROSA VEGA SWAYNE

(0000-0003-1352-1537)

Lima-Perú

2022

NOMBRE DEL TRABAJO

**T_Invest - MARIA ALEJANDRA MORALES
ROCHA.pdf**

RECUENTO DE PALABRAS

10415 Words

RECUENTO DE CARACTERES

58759 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

50 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

1.8MB

FECHA DE ENTREGA

Jul 15, 2024 5:31 PM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Jul 15, 2024 5:33 PM GMT-5**● 18% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 17% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 15% Base de datos de trabajos entregados
- 1% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Material citado
- Bloques de texto excluidos manualmente

Resumen del Trabajo de Investigación

El presente trabajo se realizó con el objetivo de diseñar una plataforma interactiva online de juegos didácticos “Mundi” para disminuir las limitaciones en la elección de las carreras profesionales en niños de nivel primario, ya que muchos niños crecen con estereotipos y roles de género que la sociedad impone, con la mentalidad de opciones muy limitadas al momento de elegir una carrera profesional.

Es muy importante promover la igualdad de género, para así los niños con autonomía alcancen su potencial. Ellos perciben todos los días la desigualdad de género en sus hogares, escuelas, en los libros de texto, en los medios de comunicación y entre los adultos que los rodean, sin embargo, en la primera infancia no se observan mayores disparidades entre los géneros, pero a medida que pasa el tiempo estas desigualdades se hacen notorias.

Por lo tanto, diseñamos una plataforma digital de juegos interactivos que les ayudará a experimentar nuevas identidades, conocer nuevas opciones y probar límites propios, en donde también podrán ser parte de este proceso los docentes ya que es importante su participación en el proceso educativo, queremos que los niños, al elegir una carrera profesional, sepan que no hay límites ni obstáculos, tampoco que hay carreras solo para mujeres o solo para hombres, y que ellos puedan salir adelante sin limitaciones.

La metodología empleada es el Toulouse Thinking que permite desarrollar una idea mediante la gestión de un proceso ágil, flexible e iterativo, con el fin de lograr resultados innovadores.

TABLA DE CONTENIDO

Resumen del Trabajo de investigación

1. Contextualización del problema	6
2. Justificación.....	7
2.1. Conveniencia	7
2.2. Relevancia Social	7
2.3. Implicaciones Practicas	8
2.4. Valor Teórico.....	8
3. Reto de Innovación.....	9
3.1. Objetivo General.....	9
3.2. Objetivos Específicos	9
4. Sustento teórico.....	9
4.1 Estudios previos.....	9
4.2 Marco teórico.....	17
4.2.1. Estereotipos	17
4.2.2. Roles de genero	18
4.2.3. Carreras profesionales	19
4.2.4. Plataforma interactiva.....	20
4.2.5. Juegos didácticos	22
4.2.6. Entorno de aprendizaje	24
5. Beneficiarios.....	27
6. Propuesta de valor.....	28
6.1 Propuesta de valor.....	28
6.2 Segmento de clientes	28
6.2.1. Docente Machista	29
6.2.2. Psicóloga Intermediaria	29
6.2.3. Madre Ama de Casa	29
6.2.4. Alumna Incomprendida	29
6.2.5. Directora	29
6.2.6. Socióloga	30

6.3 Canales.....	30
6.4 Relación con los clientes... ..	30
6.5 Actividades clave.....	31
6.6 Recursos clave	31
6.7 Aliados clave	31
6.8 Fuentes de ingreso... ..	32
7. Resultados.....	32
8. Conclusiones.....	38
9. Bibliografía.....	39
10. Anexos.....	44
Anexo 1.....	44
Anexo 2.....	45
Anexo 3.....	46
Anexo 4.....	46
Anexo 5.....	47
Anexo 6.....	48
Anexo 7.....	48
Anexo 8.....	49

1. Contextualización del Problema

Estereotipos y roles de género que limitan la elección de las carreras profesionales de los niños de nivel primario de Lima Metropolitana. Según M. Vega, (2019) influyen las creencias que se tienen respecto a que los hombres son más competentes en ciertas actividades y las mujeres en otras. Por ejemplo, se cree que los hombres deben de trabajar y ser los proveedores del hogar mientras que las mujeres deben de ser amas de casa. Dichas creencias se ven reflejadas en las inequidades en los sueldos y oportunidades laborales de las personas dependiendo de su sexo.

Es claro que la deserción escolar también ha representado un problema significativo, ya que muchas niñas y jóvenes se han visto obligadas a abandonar sus estudios para hacerse cargo de las responsabilidades del hogar. Según el Ministerio de Educación, más de 300 mil estudiantes dejaron de ir al colegio en el 2020.

Según el Instituto Nacional de Estadística e Informática [INEI] (2017) en el Perú, las mujeres ganan 29.2% menos que sus compañeros hombres. Dicha brecha se debe a que muchas mujeres deben trabajar menos horas para cuidar a sus familias y debido a que las mujeres y los hombres no tienen las mismas oportunidades laborales.

Como variable dependiente, los estereotipos y roles de género que limitan las opciones profesionales de los niños de nivel primario en colegios de Lima Metropolitana.

Según Subirats (2016), los dispositivos escolares favorecen el protagonismo masculino, de esta manera, las niñas adquieren el papel de la invisibilidad, no tienen un lugar en el espacio público. Si los centros escolares optan por la coeducación, tendrán como principales objetivos neutralizar los estereotipos, desarrollar las potencialidades de las personas, y eliminar todo tipo de jerarquización en las aulas. Sin

embargo, debemos señalar que son muchos los agentes educativos que consideran seguir con los estereotipos de género en sus clases y no son conscientes de ello, ya sea mediante el uso del lenguaje sexista, o atribuyendo cualidades generalizadas a los alumnos y alumnas.

(Bonder, 1993 citado por Ruiz Ramírez, Ayala Carrillo, R; Zapata Martelo, Emma. 2016) que señala constituyen las ideas construidas por la sociedad, sobre el comportamiento y los sentimientos que deben tener las personas en relación a su sexo y que son transmitidas de generación en generación. (Lagarde, 1990 citado por Ruiz Ramírez, Ayala Carrillo, R; Zapata Martelo, Emma. 2016) que señala que la construcción de los géneros, en el modelo dominante, plantea diferencias importantes en la función y relación entre hombres y mujeres; las cuales, no se determinan por la biología, sino por el contexto social, político, económico y cultural. Este se pone en práctica en el momento en que las mujeres están expuestas a un sistema de valores asimétricos y de diferente valoración con respecto a los hombres. A partir de las diferencias entre sexo biológico y lo construido socialmente se presentan diversas situaciones de discriminación, principalmente hacia las mujeres; que son justificadas por las supuestas diferencias anatómicas, cuando en realidad las diferencias tienen un origen social (Lamas, 1995 citado por Ruiz Ramírez, Ayala Carrillo, R; Zapata Martelo, Emma. 2016).

Los estereotipos de género niegan la posibilidad de diversidad, se interiorizan e impiden el desarrollo de las potencialidades humanas. En ese sentido, Prieto (1998:70) señala que a las niñas se les ha enseñado a ser sumisas, pasivas, sus tareas se refieren al cuidado del otro y la crianza; mientras que, el estereotipo para los niños implica agresividad, independencia, productividad, fuerza, dominio, etcétera.

Por consiguiente, el diseño de una plataforma interactiva online de juegos didácticos con el objetivo de disminuir las limitaciones de las elecciones profesionales ocasionados por los estereotipos y roles de género en los niños de nivel primario integrando también a los docentes en la participación del objetivo en un entorno de aprendizaje del nivel primario en colegios de Lima Metropolitana.

Por lo tanto, como idea de solución se realizan juegos digitales ayudan a experimentar nuevas identidades, conocer nuevas opciones y probar límites propios, por medio de los juegos es posible desarrollar habilidades sociales según (Perrotta, 2013 Quintana Morales, W). La motivación, concentración y tendencia proporcionan un pensamiento lógico, crítico y mejorar habilidades que ayudan a resolver problemas. El docente puede desplegar diferentes estrategias orientadas a potenciar el conocimiento de 14 hechos, pero existen límites en lo que puede cualquier juego, al igual que con cualquier programa educativo, proceso o actividad pueda hacer. Un juego puede encajar con una necesidad pedagógica, específica o un público en concreto, en un conjunto de objetivos y limitaciones al mismo tiempo, que ayudan en el desarrollo de aprendizaje.

Por ende, es importante mencionar que los estereotipos y roles de género afectan significativamente el futuro de los niños haciendo diferencias en un contexto social, económico y cultural. Dichas creencias ponen en desventaja a las mujeres, por eso se plantea erradicar estos estereotipos y eliminar todo tipo de jerarquización en las aulas. Por consiguiente, se considera que la creación de una plataforma interactiva online de juegos didácticos con un enfoque de concientización tanto para los alumnos, padres y docentes que serán partícipes de esta solución.

2. Justificación

Los estereotipos y roles que se les otorga a los estudiantes desde temprana edad influyen en muchos aspectos a lo largo de su vida, ya que los niños crecen siguiendo la idea errónea que la sociedad se encarga de infundirles, aún muchos creen que los hombres deben de trabajar y ser los proveedores del hogar mientras que las mujeres deben de ser amas de casa. Dichas creencias se ven reflejadas en las inequidades en los sueldos y oportunidades laborales de las personas dependiendo de su sexo.

2.1. Conveniencia:

La investigación es conveniente pues con ella podemos promover la igualdad de género al resaltar las consecuencias negativas que los estereotipos y roles de género traen para nuestra sociedad.

La trascendencia que la investigación trae para la sociedad es que ayuda a que esta pueda evolucionar y no se quede estancada en los viejos pensamientos. Esto es un beneficio tanto para los niños como para las niñas pues con esto pueden evitar caer en el pensamiento arcaico de que en la sociedad el hombre debe ser el más beneficiado mientras que la mujer solo sirve para las tareas del hogar y no puede hacer o conseguir lo mismo que un hombre.

2.2. Relevancia Social:

El beneficio va dirigido a los alumnos, padres y docentes para ayudarlos a educar sobre la igualdad de género para así evitar seguir viviendo bajo un pensamiento arcaico e incorrecto sobre los roles de género en la sociedad. Lo que se quiere es evitar caer en el pensamiento que la sociedad infunde, al decir que el

hombre debe ser el más beneficiado mientras que la mujer solo sirve para las tareas del hogar, muchas veces estas ideas son implantadas de generación en generación, pero se quiere dar un giro y terminar con estos estereotipos.

2.3. Implicaciones Practicas:

El problema real en evitar los estereotipos y roles de género en el caso de las niñas es la violencia, deserción escolar, embarazo a temprana edad y en el caso de los niños, ellos pueden involucrarse en actos de violencia, adicciones, etc. Por eso es importante brindarle los recursos y herramientas a los niños y niñas para que respeten sus derechos, elecciones y no hacer diferencias de género.

Existe una serie de implicaciones trascendentales para una amplia gama de problemas prácticos. Por ejemplo, las diferencias de sueldo entre varones y mujeres, así mismo la igualdad de oportunidades, otro tema significativo es que a causa de los estereotipos de género algunos puesto de trabajos no sean equitativos ya que les dan más prioridad a los varones de obtenerlos.

2.4. Valor Teórico:

El diseño de una plataforma interactiva online de juegos didácticos con el objetivo de disminuir las limitaciones de las elecciones profesionales ocasionados por los estereotipos y roles de género en los niños de nivel primario integrando también a los docentes en la participación del objetivo en un entorno de aprendizaje, para poder fomentar la igualdad y respeto.

3. Reto de innovación

¿Cómo podríamos disminuir las limitaciones profesionales en niños de nivel primaria en los colegios nacionales de Lima?

3.1. Objetivo General:

Diseñar una plataforma interactiva online de juegos didácticos “Mundi”, para disminuir las limitaciones de las elecciones profesionales de los niños de colegios de Lima Metropolitana.

3.2. Objetivos Específicos:

- Diseñar una plataforma intuitiva y llamativa para que los niños puedan interactuar con ella.
- Realizar un prototipo como producto mínimo viable.
- Incentivar la participación activa de los docentes en el desarrollo de los juegos.
- Mostrar un abanico de opciones profesionales sin estereotipos dentro de los juegos.

4. Sustento Teórico

4.1. Estudios previos

- Vega, (2019). En su tesis “Estereotipos de género en niños de 4 años de Lima Metropolitana”. El objetivo de la presente investigación fue describir los estereotipos de género de los niños y las niñas de 4 años de Lima Metropolitana. Para ello, se plantearon grupos de discusión donde se realizaron ciertas actividades con un grupo de niños y con un grupo de niñas,

para conocer sus ideas. El diseño de estudio fue observacional, descriptivo y transversal.

Los participantes del presente estudio fueron diez niños entre 3.7 y 4.9 años de edad (cinco mujeres y cinco hombres) y tres maestras pertenecientes a la institución educativa.

La metodología que emplearon en su investigación fueron las siguientes: Primero para poder participar de la investigación, se consideró como criterio de inclusión la edad de los participantes, el tener el español como su lengua materna, no tener dificultades del lenguaje y vivir en Lima Metropolitana, con consentimiento de sus padres y su propia decisión de participar en la investigación.

Se utilizó una ficha sociodemográfica para obtener información sobre su contexto familiar, relacionado a la crianza de los niños y a la repartición de tareas y responsabilidades del hogar entre los padres y también se indagó si tienen hermanos pequeños que van al precolar. Se recolectó información de lo que piensan los niños y entrevistas a maestras para entender mejor.

En conclusión, se puede decir que no se identificaron estereotipos de género con características relacionadas a los gustos y las preferencias, y a la expresión emocional, pero sí se identificaron estereotipos de género relacionados a las conductas de los hombres y las mujeres. Frente a esto, se encontró que existen diferencias respecto a la apertura hacia los estereotipos de género en los niños, ya que las características relacionadas a los gustos podían ser más flexibles mientras que las características relacionadas a los comportamientos eran más rígidas. También se identificó que los niños pensaban que ambos sexos podían

tener los mismos gustos y preferencias, en aspectos tales como los colores y los juguetes, se evidencio que existen estereotipos de género relacionados al cómo deben comportarse y actuar los hombres y las mujeres.

La investigación ayudara a entender distintas opiniones y características de los comportamientos de niños y niñas que están creciendo con algunas percepciones estereotipadas.

- Huayanay y Paico (2019), En su tesis el enfoque transversal de igualdad de género en estudiantes 5° grado de primaria de Lima metropolitana tienen como objetivo determinar la importancia del enfoque transversal de igualdad de género para reducir los espacios de brecha a fin de lograr un desarrollo humano equitativo y sostenido, la investigación es cualitativa, y por lo tanto la selección de la muestra según Izcara (2014) se seleccionó unos determinados casos desde una población determinada para luego ser utilizados en la investigación a partir de los intereses que el autor tenga para determinar qué cantidad y quienes pueden ser parte de la muestra a partir de la población. Como muestra se verificó que un 10% de los niños y niñas de 5 años, nunca han tomado decisiones de manera autónoma. En cambio, el 90% de los niños y niñas, si han tomado decisiones de manera autónoma, lo que significa que la mayoría de los niños y niñas, toman decisiones con autonomía, teniendo la misma oportunidades y derecho a decidir, como parte de la igualdad de género. El método es el aplicativo, y como conclusión se reconoció de la presencia de desigualdades entre hombres y mujeres, es el punto de partida para realizar un

cambio en nuestra sociedad. Por ende, esta problemática no se expresa de manera explícita en el entorno escolar que se observó. Pero se disimula a través de “chistes” y “bromas” que los estudiantes realizan, ya sea de forma consciente o inconscientemente. Por otro lado, estas actitudes no es más que el reflejo de su entorno familiar y de la sociedad en general que los rodea que convive bajo una cultura discriminatoria y llena de estereotipos que amplían las brechas y en mayor grado las de género, resultando el gran causante de que la sociedad peruana no pueda eliminar ese mal en la convivencia de sus ciudadanos. También es notorio que los docentes estén preparados para la aplicación de su enseñanza bajo enfoques transversales como el de igualdad de género que al tener docentes poco preparados no pueden educar apropiadamente bajo este enfoque a los estudiantes con los temas que conforman el área en cuestión.

El vínculo con nuestra tesis es que con el enfoque transversal podemos analizar y tener mejores resultados sobre cómo es tratada un tema como la igualdad de género actualmente en los jóvenes. Y es que prácticamente con este vemos que la igualdad de género en los jóvenes no está desarrollada completamente, pues siguen habiendo marcadas distinciones, ya sea de forma directa o indirecta, dejando claro que el factor crianza y enseñanza son vitales para poder cambiar esto.

- Roa, (2020) en su tesis de Impacto de los roles de género en niños y niñas del grado de jardín del colegio Leonardo Posada Pedraza tenían como objetivo determinar la relación entre las dimensiones de estereotipos de roles de género

y la variable conductas agresivas en adolescentes de una escuela pública de Villa El Salvador. Es una investigación cualitativa ya que hace hincapié en estudiar los fenómenos sociales en el propio entorno natural en el que suceden, dando prioridad a los aspectos subjetivos de la consulta humana, sobre las particularidades objetivas, indagando principalmente, el significado del actor humano. La población estuvo conformada por los estudiantes de grado jardín del Colegio Leonardo Posada Pedraza jornada mañana. La muestra objeto de estudio quedó conformada por los estudiantes de grado jardín 2 correspondiente a 25, de los cuales 13 son niñas y 12 son niños, el rango de edad oscila entre los cuatro a cinco años. Además, se contó con la participación de un padre de familia por cada niño, para un total de 25 padres de familia y 5 docentes de preescolar.

Como resultados se pudo evidenciar que este grupo poblacional de niños y niñas con edad de 4 a 5 años tienen un gran torrente de energía, poseen carácter mandón, combativo y con gran caudal de ideas imaginativas en esas mentes. Así que esa forma de pensar y ese inquieto comportamiento ayudarán a crecer con seguridad y confianza. A esta edad ya se visten y desvisten solos; su vocabulario es fluido, usan oraciones, dicen su nombre, aceptan reglas de los grupos donde comparte juego y trabajo, establece un papel específico en cuanto a su rol como niño o niña y se comporta según los parámetros establecidos.

Como apoyo en nuestra investigación nos dimos cuenta de que la igualdad de géneros debe ser enseñada desde la educación escolar, pues vemos que ahí es donde un gran nivel de desigualdad se lleva a cabo, pero que, si se logra llevar

programas escolares para poder fomentar y enseñar la igualdad de géneros, esto puede cambiar completamente. Esto le da un valor significativo a la educación escolar para la fomentación de la igualdad de género.

- Tipina y Linares, (2021), En su tesis Identidad de Género en los niños de 5 años de la I.E. N° 263 “María Montessori” de Nazca, tenía como objetivo describir la manifestación de la identidad de género en los niños de 5 años, como muestra en la presente investigación, para el estudio de la variable, es el Muestreo Probabilístico: en la modalidad de Muestreo por Conglomerado. El método general de la investigación es Cuantitativo. Según Rodríguez (2010, p.32), señala que: “el método cuantitativo se centra en los hechos o causas del fenómeno social, con escaso interés por los estados subjetivos del individuo”. Los métodos del análisis y el sintético, se emplean al método general, en tanto son concebidos como procedimientos básicos y fundamentales del mismo. Como conclusión los niños se ponen en el lugar de la otra persona. En ayudar cuando se equivoca en las tareas. En respetar los sentimientos. Y en ser tolerante con los que saben poco. Todo ello, como expresión de una adecuada comprensión afectiva y cognitiva entre los niños de diferentes identidades de géneros y, al mismo tiempo, como expresión de la empatía entre ellos, también evitan la discriminación y exclusión. En vínculo con nuestra investigación se puede tomar mucha información de esta tesis ya que nos ayuda a entender los comportamientos y el por qué, pasan estas distintas distinciones de género, también nos ayuda a dar cuenta, que los

niños desde pequeños perciben distintas emociones que, si nosotros sabemos aprovechar y entender, ellos crecerán con igualdad y respeto.

- (Sánchez, 2017) en su tesis, La práctica de la equidad de género en los estudiantes de 5° grado de educación primaria de la I.E. “ELISEO ALCIDES BERNAL LA SERNA” PAITA – PIURA 2017 tuvo como objetivo identificar las percepciones que manejan los estudiantes en torno a género, describir las formas de trato que manifiestan los estudiantes en sus interrelaciones y caracterizar el juego de roles que practican los estudiantes en el hogar y en el aula. El diseño metodológico aplicado en este estudio fue no experimental, de tipo descriptivo simple, en donde solo se recoge información de la realidad encontrada, sin alterar ningún dato.

La muestra de estudio considerada para la ejecución del trabajo fue por muestreo intencional por lo que se abordó a toda la población como muestra de estudio, el método empleado fue el no experimental que permitirá recabar datos de la realidad estudiada donde se abordará el comportamiento de la variable “práctica de la equidad de género” en un determinada población y en donde se utilizará una estadística descriptiva simple - básica (frecuencias, porcentajes), esto será realizado haciendo uso del programa Excel.

Como conclusiones respecto a las percepciones que manejan los estudiantes en torno a género, se encontró una serie de contrastes, pues conciben por equidad de género que los hombres tienen más derechos que las mujeres, por otro lado, algunos consideran también que la equidad de género es importante para que las mujeres dominen a los hombres y finalmente unos cuantos

sostienen que fomenta mejores relaciones entre hombres y mujeres en el hogar, escuela y sociedad. Muy a pesar de estas respuestas contradictorias los niños si son conscientes del trato diferenciado que se da entre hombres y mujeres reciben, considerando que el hombre es más fuerte y la mujer más delicada y afectuosa. Si bien aceptan que una mujer pueda trabajar al igual que el hombre pero que además debe ocuparse de las labores domésticas.

Las características del juego de roles que practican los estudiantes en el hogar y en el aula se expresan en las labores que realiza tanto el hombre como la mujer, así manifiestan que la mujer debe estar en casa lavando, cocinando, planchando, atendiendo a los hijos y cumpliendo como mujer. También se caracterizan en cuanto a los juegos que practican, asumiendo que los carros y trompos son solo para niños y las muñecas, ollitas y vajilla son solo para niñas, solo los balones pueden ser usados en el juego tanto mujeres como hombres. En cuanto a las disciplinas deportivas niños y niñas respondieron que el fútbol, el box y el atletismo es solo para niños, el vóley solo para niñas, y solo el tenis en un es para hombres y mujeres. En lo referente a tareas pueden hacer los niños y las niñas en el hogar, tender la cama y arreglar la habitación y regar la calle en lo deben hacer hombres y mujeres, cocinar, lavar y planchar y escoger el arroz, solo lo deben hacer las mujeres, botar el agua sucia y ayudar a pintar paredes son tareas solo para hombres.

El vínculo que tiene con nuestra investigación es que los estereotipos están presentes en la actualidad, y se ve reflejado en esta investigación, aún hay muchas diferencias en la sociedad, ya sea al momento de jugar, o realizar actividades, tanto en el centro educativo como en casa, en la investigación se

mostraron que no hay una adecuada percepción en materia de género, dificultades en las interrelaciones personales, juegos de roles influenciados por prejuicios y enfoques familiares tradicionales que sesga su normal desenvolvimiento de hombres y mujeres y un ejercicio de autoridad arbitrario. De este modo se concluye que la práctica de la equidad de género se manifiesta con actitudes negativas y discriminatorias.

Sabiendo esto nos ayuda a entender y dar una solución al respecto para sesgar las diferencias y que los niños y niñas tengan igualdad de oportunidades.

4.2. Marco teórico

4.2.1. Estereotipos:

(Zambrini, 2011; García-Pérez et al., 2016) Definiendo los estereotipos de género surgen a partir de un proceso de socialización diferencial donde los hombres y mujeres aprenden a través de interacciones con la sociedad. Como característica de los estereotipos se puede considerar que el sistema patriarcal es el que organiza las esferas sociales; cultural, económica, política, social, económica, ideológica, etc. Donde interactúan y se relacionan los sujetos y en las que se van configurando aquellas atribuciones que tiene que ver con la construcción de subjetividades; como la de ser mujer (débil, sumisa, emocional, estética, madre, esposa, cuidadora del mundo privado) y la de ser hombre (fuerte, dominante, racional, proveedor, atribuido al mundo publico) a este proceso se le conoce como proceso de socialización diferencial.

(Hernández Pita, (2014) citado por Pineda 2019) Los estereotipos de género estructuran el tipo de sociedad que se pretende, cada sujeto para ser

reconocido como tal, deberá adaptarse a cada uno de estos estereotipos, esto le permitirá ser reconocido como miembro de tal grupo (sentirse parte de), y por ende le permitirá auto reconocerse.

En suma, los estereotipos de género constituyen la base de la construcción de la identidad de género y aprendemos no sólo a ser lo que se espera que seamos, en cuanto hombre o mujer, sino que además aprendemos a relacionarnos con el otro grupo. Generalmente establecemos relaciones de dominación y sumisión.

4.2.2. Roles de Género:

(Fernández, 2000, citado por Pacheco 2021) Los roles de género exponen aquel conjunto de comportamientos que son asignados a los sexos desde la cultura y un momento histórico específico. Además, también se les define a los roles de género como un conjunto de papeles y expectativas diferentes para los hombres y las mujeres que marcan el cómo ser y sentir. Por lo que, la sociedad le atribuye diferencias a partir de sus características biológicas.

(Valdez Medina et al., 2005 citado por Roa 2020) Como característica los roles de género son considerados como las conductas apropiadas para el niño y niña en la sociedad dependiendo de la idea que se tenga de ser masculino o femenino. Generalmente según las creencias que impone la sociedad se considera que lo adecuado para la niña, es tener conductas femeninas, como ser delicada, vestir rosado, jugar con muñecas e importarle

el cuidado de la casa. Mientras que el comportamiento considerado normal para un niño es el juego con carros, camiones, ser competitivo y jugar fútbol.

(Hamilton y Gifford, 1976; citados por Ragúz, 1991) “Es importante saber que los estereotipos cumplen el papel de modelos comportamentales, promoviendo acuerdos o desacuerdos, que señalan la conducta a seguir, los estereotipos de roles de género refieren a la tipificación de los roles masculinos y femeninos, pero los problemas suceden cuando ocurren distorsiones cognitivas y correlaciones estableciendo relaciones causales que en realidad, no existen”. (citado por Avedaño, 2019)

4.2.3. Carreras Profesionales:

Euroinnova (2021) Podemos entender a las carreras profesionales como los desarrollos laborales ejecutados durante un largo periodo de tiempo que las personas han realizado gracias a los distintos estudios realizados en su etapa universitaria. Cabe decir que el concepto se ha expandido al punto de también abarcar las elecciones que las personas sobre lo que buscan dedicarse a futuro para conseguir un título y poder desarrollarse en los empleos.

Gonzales y Soto (2015) Según los especialistas en Psicotecnia han realizado y realizan análisis de las diferentes profesiones y oficios, en las que se señalan minuciosamente las características de las herramientas, o útiles empleados, condiciones de trabajo, etc. Hasta la forma y naturaleza, luego las indicaciones psicofisiológicas propiamente dichas, referentes a las aptitudes orgánicas, sensoriales, motrices, intelectuales, afectivas, estéticas, temperamentales; a los conocimientos especiales que el ejercicio de esa

actividad requiere; a las cualidades morales, e incluso los dotes personales, don de gentes, tacto, simpatía personal, etc. Con estos datos se preparan diversas clasificaciones de los oficios y profesiones, agrupadas de acuerdo con las aptitudes que son indispensables en los candidatos.

(Alonzo y Gonzales, 2015) La elección es un acto trascendente de profundas implicaciones emocionales, personales, laborales, familiares y profesionales, que obedece a aspectos presentes y pasados y a expectativas hacia el futuro. A su vez, en la elección operan múltiples variables interrelacionadas, como el género, el nivel socioeconómico, los estereotipos profesionales y otros. Para realizar un estudio más eficaz, el primer requisito es saber con certeza que se ha de estudiar y que se puede estudiar es importante tomar en cuenta los atributos personales que se posean para las actividades que implique esa profesión. Es muy importante saber cuál es la verdadera vocación de la persona para que así sea más fácil el culminar sus estudios satisfactoriamente.

4.2.4. Plataforma Interactiva:

(López et al, 2018) Las plataformas interactivas son entornos de hardware y software diseñados para automatizar y gestionar el desarrollo de actividades de formación, también denominadas plataformas LMS (sistemas de administración de enseñanza y aprendizaje) o sistemas de gestión de aprendizaje que fue diseñado para facilitar a los administradores y profesores la organización administrativa de aulas virtuales para planear, administrar, monitorear y notificar los procesos de aprendizaje.

Una de las características indispensables es la usabilidad. Las personas tienen que usar con facilidad las plataformas interactivas, cumple un rol importante dentro del aprendizaje, ya que muchas veces se recurre al dinamismo y simplicidad, construido en el ambiente de fortalecimiento del aprendizaje es por eso que está considerado entre la familia de las TIC (Tecnologías de Información y Comunicación).

(López et al, 2018) Entre las principales características de un sistema de gestión de aprendizaje son gestionar usuarios, recursos y actividades; administrar el acceso; controlar y realizar el seguimiento del proceso de aprendizaje; generar y administrar una comunidad de aprendizaje mediante chats y foros de discusión y herramientas de conferencias web; así como generar la información necesaria para la efectiva gestión del proceso de aprendizaje en la organización.

(Barrera y Guapi, 2018) Las tecnologías de la información y la comunicación logran ocupar espacios muy importantes en la educación, en donde se van desarrollando cada vez, nuevos ambientes de aprendizaje que diversifican la formación en las instituciones educativas, y estos ambientes tienen buena acogida de los estudiantes, ya que demuestran interés en la búsqueda del conocimiento. Es notable que el sistema educativo entiende la tendencia del uso de las TIC (Tecnologías de Información y Comunicación) para ir acorde a las nuevas exigencias de la sociedad.

(Duar, J. (2008) citado por Guapi 2018) indica que la incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación en educación potencia el aprendizaje permanente, lo que va a incidir poderosamente en el

fortalecimiento de la calidad y en la expansión del aprendizaje ya que con el uso de las TIC se obtiene una educación competitiva basada en la calidad del buen uso de los docentes y de los estudiantes.

4.2.5. Juegos Didácticos:

(Ramírez (2001), citado por Bereche y Maza 2017), los juegos didácticos son aquellos juegos que se utilizan para fomentar o estimular un tipo específico de aprendizaje mientras los niños, a su vez, se divierten.

Se define al juego como una actividad física o mental, gratuita, basada en convención o la ficción y que, en la conciencia de la persona que se entrega a ella, lo cual implica entonces, que, si el niño y la niña juegan, entonces debe aprender jugando los conocimientos relacionados con la competencia.

El juego que posee un objetivo educativo se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares, cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de los contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad.

(Ortega (1990), citado por Bereche y Maza 2017), expresa que, el juego se caracteriza por su espontaneidad, interés y plena voluntad, por tanto:

- **Es una actividad espontánea y libre;** es la mejor manera de vivir del niño y niña como vía de autoconstrucción libre y espontánea en su espíritu creador y en su imaginación.

- **No tiene interés material;** la intención de las situaciones lúdicas es la recreación de escenas e imágenes del mundo real o fantástico a través de lo imaginario.
- **Se desarrolla con orden;** aunque no pareciera compartido va precedido de alboroto observándose una etapa de preparación, y es en el desempeño en donde se manifiesta una estructura sencilla, coherente y con rumbo especificado, por lo que las situaciones lúdicas siempre tienen un objetivo y por tanto una orientación.
- **Manifiesta regularidad y consistencia;** tanto en su ejecución como en su estructura, el niño y niña expresan la actividad lúdica correspondiente a sus condiciones tanto psicológicas como sociales.
- **Es una construcción de la realidad;** en el plano de lo imaginario y cuyo fin es la recreación y desarrollo de potencialidades.
- **Las situaciones lúdicas se auto promueven;** es de decir se refuerza dinámicamente por las consecuencias que él mismo produce.
- **Es un espacio liberador;** por cuanto permite disminuir las tensiones y aunque esta función no es característica de su origen, se pone en juego la inteligencia del individuo.
- **El juego no aburre;** El juego es una fantasía hecha realidad: que se convierte en espacios imaginarios que los infantes construyen y es una reproducción de la realidad.
- **Desinteresada;** caso contrario deja de ser lúdica por lo que a los niños y niñas y niñas no se les puede obligar a jugar.

- **El juego se expresa en tiempo y en espacio;** tanto físico como psicológico, es decir, si el niño y niña se dedica periodos o lapsos en términos de tiempo a la actividad lúdica.

(García (2006), citado por Bereche— y Maza 2017) un juego didáctico debería contar con una serie de objetivos que le permitirán al docente establecer las metas que se desean lograr con los alumnos, entre los objetivos se requiere reforzar habilidades que el niño necesitará más adelante, educar porque constituye un medio para familiarizar a los jugadores con las ideas y datos de numerosas asignaturas, brindar un ambiente de estímulo tanto para la creatividad intelectual como para la emocional y finalmente, desarrollar destrezas en donde el niño posee mayor dificultad. En este tipo de juegos se combinan el método visual, la palabra de los maestros y las acciones de los educandos con los juguetes, materiales, piezas etc. Así, el educador o la educadora dirige la atención de los niños, los orienta, y logra que precisen sus ideas y amplíen su experiencia.

4.2.6. Entorno de Aprendizaje:

(Bates, 2017) “Entorno de aprendizaje se refiere a las diversas ubicaciones físicas, contextos y culturas en las que los estudiantes aprenden. Dado que los estudiantes pueden aprender en una amplia variedad de entornos, por ejemplo, al aire libre, fuera de la escuela, el término se utiliza a menudo como una alternativa más precisa para el término aula, que tiene connotaciones más limitadas y tradicionales como el aula con escritorios y pizarra” (El Glosario de la Reforma Educativa, 29 de agosto de 2014)

Esta definición reconoce que los estudiantes aprenden de diversas maneras en contextos muy diferentes. Dado que los estudiantes deben lograr el aprendizaje, el objetivo es crear un entorno integral de aprendizaje que optimice la capacidad de los estudiantes para aprender.

También podemos decir que los entornos de aprendizaje incluyen equipos, materiales y suministros apropiados de acuerdo a la edad. Integran las culturas del hogar y son lo suficientemente flexibles para apoyar los cambios de edad, intereses y características de un grupo de niños a través del tiempo. En los programas basados en el hogar, el entorno de aprendizaje incluye espacios de socialización en el hogar, la comunidad y a nivel grupal.

Como principales características:

- **Los estudiantes deben hacer las preguntas y, además, tiene que ser buenas**
Esto es realmente crucial para que todo el proceso de aprendizaje funcione. El papel de la curiosidad no puede subestimarse.
- **Las preguntas se deben valorar por encima de las respuestas**
Las preguntas son más importantes que las respuestas. Por lo tanto, tiene sentido que, si las buenas preguntas deben guiar el aprendizaje, se les conceda más valor que a las propias respuestas.
- **Los contenidos tienen que proceder de distintas fuentes**
Las ideas para las lecciones, las clases, las pruebas o los proyectos deben proceder de distintas fuentes. Si todo proviene del aprendizaje formal corremos el riesgo de que nos arrastre siempre en una única dirección.
- **Usa distintos métodos de enseñanza**

El aprendizaje basado en la investigación, el aprendizaje basado en proyectos, el mobile learning, el aula invertida... las posibilidades son infinitas. Una de las características de enseñanza efectiva es la diversidad con la que un docente enseña a sus estudiantes.

- **Avanza en el aprendizaje personalizado**

Una forma de hacerlo es mediante distintos criterios, no sólo por los resultados de la evaluación o el nivel de lectura, sino también el interés o la preparación para el contenido. A medida que avance el curso tendrás la oportunidad de descubrir lo que los alumnos realmente «necesitan».

- **La evaluación no es un castigo**

Los exámenes y evaluaciones son sólo un intento de llegar a conocer lo que el alumno ha asimilado en su proceso de aprendizaje, más que el formato de la prueba, hay que trabajar con el tono y la retroalimentación para hacer entender a la clase en qué les ayuda esa calificación.

- **Los hábitos de aprendizaje evolucionan y se modelan**

Todas las cosas que influyen en cómo modelamos nuestros hábitos de aprendizaje. De hecho, lo que los estudiantes aprenden de quienes les rodean a menudo es menos didáctico y más indirecto y observacional.

- **Desarrolla un espíritu crítico, duda, desafía lo aprendido**

Las ideas complejas se vuelven a abordar siempre desde nuevos ángulos. Los conceptos se contrastan en un esfuerzo por maximizar las oportunidades del estudiante para aprender y demostrar la comprensión de los contenidos.

(Sánchez et al 2017) Las transformaciones y avances vertiginosos que en materia de ciencia, tecnología e información estamos viviendo están

originando un nuevo contexto social en que los ciudadanos cada día deben asumir los cambios y retos que le impone la sociedad de la información y el conocimiento. Se tiene que crear nuevos entornos pedagógicos, que van desde los servicios de educación a distancia hasta los establecimientos y sistemas virtuales de enseñanza superior, capaces de establecer sistemas de educación de alta calidad, favoreciendo el progreso social, económico, la sostenibilidad, así como otras prioridades sociales importantes.

Además, la figura del maestro será ahora la del facilitador del aprendizaje, quien debe ser percibido por los alumnos como un amigo, como alguien que los escucha y ayuda a desarrollarse para que adquiera destrezas y habilidades.

5. Beneficiarios

El principal beneficiario es el alumno de nivel primario de las escuelas de Lima Metropolitana, ya que la solución va dirigido hacia ellos, piensan que muchas veces hay mucha discriminación, ve que hay muchas diferencias entre sus compañeros, viven el problema de cerca ya que estas diferencias no solo las encuentra en su institución educativa sino también en casa, le molesta que algunos de sus compañeros no quieran jugar con ella solo porque es mujer, y en casa le fastidia escuchar a sus padres decir: “pórtate bien que no eres un niño”, o “atiende a tus hermanos, tú tienes que cocinar y barrer” solo porque es mujer, necesita que haya más comprensión hacia ella por parte de sus padres, maestros y compañeros, que ya no exista diferencias y pueda elegir libremente lo que más le gusta hacer.

También tenemos como beneficiario al docente, ya que también es importante en el proceso de aprendizaje, el docente piensa que la educación es la base fundamental para que los niños salgan adelante sin prejuicios, es consciente que vivimos en una sociedad machista, le duele ver que le dan muchas más oportunidades a los hombres y necesita que la educación para los niños mejore, no solo en calidad de enseñanza si no que se pueda tocar temas de interés social a los niños, como también tener el apoyo de los padres en cada paso de su educación.

6. Propuesta de Valor

El objetivo del lienzo es responder a preguntas estratégicas, poniendo en el foco de esas interacciones al modelo de negocio, como el qué, e ir iterando hacia el cómo y quienes han de ser la base sobre la que se desarrollara. Elaborado en los siguientes puntos:

6.1. Propuesta de valor: Ayudar a los alumnos de nivel primario de los colegios nacionales de Lima a disminuir los estereotipos y roles de género que limitarán la elección de su futura carrera profesional, diseñando una plataforma interactiva online de juegos didácticos llamada “MUNDI”.

6.2. Segmento de clientes:

6.2.1. Docente Machista:

Docente mayor entre 45 a 60 años, trabaja en colegios nacionales, es una persona conservadora que tuvo una crianza machista. Hace diferencias con sus alumnos por su género.

6.2.2. Psicóloga Intermediaria:

Personas jóvenes entre 35 años a 40 años de edad, tienen un tiempo determinado en las escuelas, tienen relación con los alumnos en temas sociales y familiares. Estas personas también tienen contacto con los padres de familia para ver el avance y mejoras de sus hijos.

6.2.3. Madre Ama de Casa:

Tienen entre 30 a 40 años, son personas ocupadas en las tareas del hogar, tienen mayor con sus hijos, se ocupan mayormente en ayudarlos con sus tareas y son mujeres que se preocupan en que sus hijos lleguen a ser exitosos y profesionales. En algunos casos naturalizan algunas diferencias de género porque tienen interiorizados los estereotipos de género.

6.2.4. Alumna Incomprendida:

Alumnos entre 6 a 12 años de edad, viven con sus padres o madres solteras, les incomoda que los docentes hagan diferencias de género las actividades, deportes dentro de la institución educativa. De igual forma en sus hogares suelen ser víctimas de los estereotipos de género y muchas veces no se dan cuenta y pueden verlo como algo natural.

6.2.5. Directora:

Docente directora que también tiene sección a cargo, trabaja en zona rural, y ahora trabaja en Lima, aboga por la igualdad de derechos y que los derechos de los estudiantes no deben ser vulnerados, la empatía es una herramienta fundamental

que se debe de sostener, para ella es importante ver a padres comprometidos en cuanto a la educación de sus hijos.

6.2.6. Socióloga:

Tiene 37 años, soltera, entiende desde su perspectiva que los estereotipos son un problema serio en nuestra sociedad, que es machista, pero debemos actuar juntos en educación para que las nuevas generaciones estén libres de diferencias.

6.3. Canales:

- Publicaciones en redes sociales (Instagram y Tik Tok)
- Canal de atención vía WhatsApp enlazada en la plataforma.
- Publicidad en la institución educativa, poniendo un código QR con el cual podrán ingresar de manera rápida a la plataforma.

6.4. Relación con los clientes:

- Interacción con ellos a través de la plataforma digital
- Acceso 24/7 a la plataforma.
- Variedad en las herramientas y elementos de los juegos.
- La personalización de los juegos.
- Desarrollar habilidades de aprendizaje.
- Desarrollar habilidades para futuras carreras.
- Estimula la creatividad.
- Video instructivo de cómo funciona cada juego.

6.5. Actividades clave:

- Contacto con aliados
- Contacto con colegios.
- Gestión de redes sociales.
- Soporte a los usuarios. (Bot, wsp)
- Contenido especializado.
- Gestión de web.
- Estrategias de publicidad.
- Concursos entre colegios.

6.6. Recursos clave:

- Diseñador web
- Programador
- Ilustrador y diseñador grafico
- Desarrollador de contenido.
- Encargado en la publicidad y el diseño de redes.
- Persona encargada en la administración

6.7. Aliados clave:

- Una socióloga para la realización del contenido en la plataforma y las actualizaciones de las mismas.
- Una Psicólogo para la realización del contenido en la plataforma y las actualizaciones de las mismas.
- Colegios privados. Impulsan la participación de su alumnado a los concursos intercolegiales que propone nuestro juego interactivo.

- Marca Vastec. Con el apoyo de su servidor y la donación de laptops en los concursos intercolegiales.
- Proyecto Muru. brindando acceso de una versión gratuita de nuestra plataforma a niños y profesores de escuelas de zonas vulnerables.
- IO Group. Trabajan con plataformas especializadas en la gestión del conocimiento, buscando crear ambientes virtuales ágiles e intuitivos para la buena navegación del usuario con reportes personalizados.

6.8. Fuentes de ingresos:

- Los padres de familia con pagos de las actualizaciones semestrales.
- Colegios privados con pagos de las actualizaciones semestrales

7. Resultados

Para entender mejor el problema, desarrollamos dos encuestas, la primera dirigida a padres de familia y otra a docentes, la encuesta realizada contaba con preguntas abiertas y cerradas.

Empezamos con la encuesta a padres de familia:

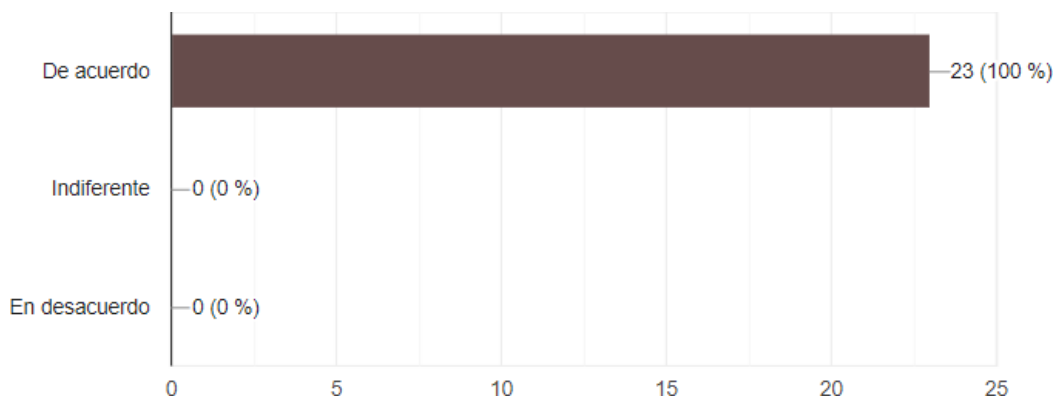
Del total de 23 personas encuestadas el 10% no quieren opinar sobre el tema, mientras que el 90% opina que todos tenemos la misma oportunidad, los mismos derechos y los mismos deberes. La mayoría de las personas encuestadas piensa que no debe haber distinción por género y todo debe ser equitativo.

De la muestra del total de las personas encuestadas el 25% opina que debe ser compartido los roles del hogar pero que la mujer debe tener el cuidado de los niños, el 75% opina que no debe existir diferencias por el género sino, que debe ser compartido según el tiempo libre que tenga cada uno.

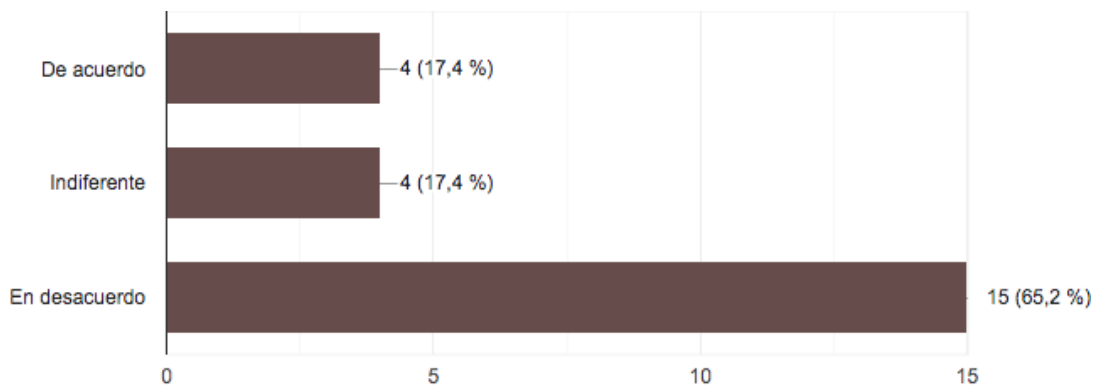
Para el 90% la distinción de género no es importante, las actividades que realizan en el colegio las niñas y niños no deben de ser diferentes porque ambos deberían tener las mismas responsabilidades sin importar su género. el 10% opina que sí debe ver una diferencia porque algunas actividades si depende del género.

La opinión que tienen sobre si la sociedad encasilla al hombre y a la mujer en roles que se debe combatir en las escuelas o en el hogar es que un 20% de las personas encuestadas dicen que no porque el país seguirá siendo machista, el 6% dice que no es relevante que se enseñe en los colegios y el 74% indica que si se debe poner en práctica en los colegios.

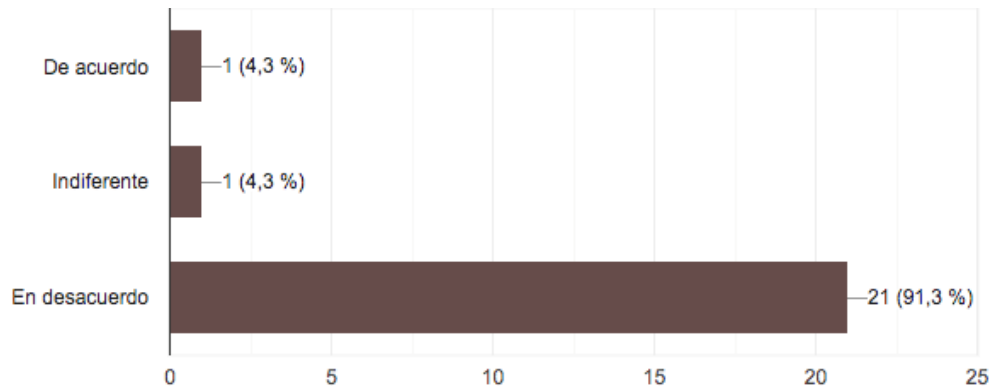
El 100% del total de 23 encuestados están de acuerdo que se le debe designar a los hijos actividades compartidas sin distinción de género.



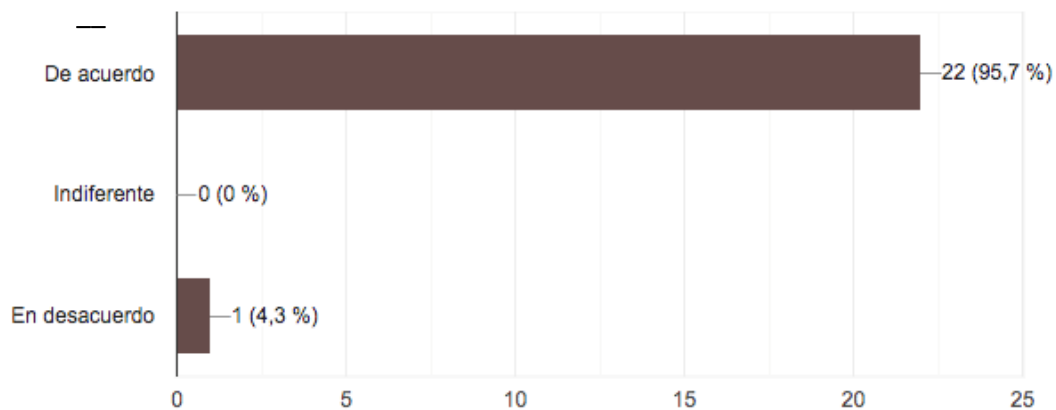
El 65,2% de encuestados no está de acuerdo de que la mujer es más obediente y que respeta las reglas mejor que el varón, 17,4% está de acuerdo y 17,4% es indiferente.



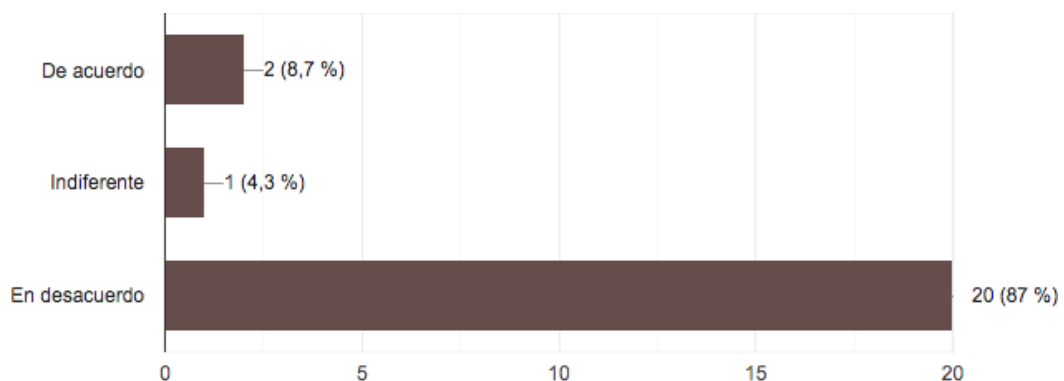
El 91,3% de encuestados están en desacuerdo que los niños varones deben asumir el liderazgo desde pequeño, 4,3% está de acuerdo porque creen que son el sostén de sus familias a futuro y 4,3% es indiferente.



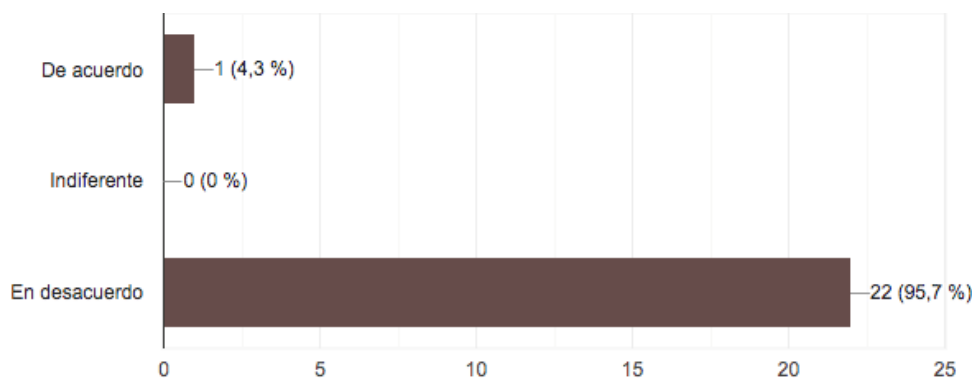
El 95,7% de las personas encuestadas están de acuerdo de exigir académicamente a sus hijos e hijas por igual en el hogar y el 4,3% está en desacuerdo.



El 87% de las personas encuestadas están en desacuerdo en que los temas de género no deben ser trabajo en las escuelas porque los roles de la mujer y del hombre ya están definidos, 8,7% está de acuerdo y el 4,3% indefinido.



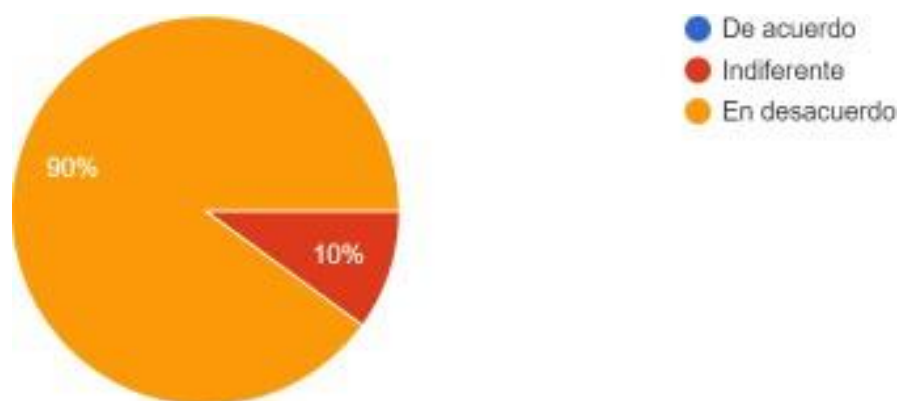
El 95,7% de las personas encuestadas están en desacuerdo si tuviera una hija y esta muestra interés por estudiar una carrera como ingeniería mecánica intentarían persuadirlas por cambiar de carrera a diferencia del 4,3% que si está de acuerdo.



Se realizó una segunda encuesta dirigida a docentes, psicólogos y a directores de colegios de nivel primaria. La encuesta tuvo a 15 personas donde respondieron preguntas abiertas y cerradas en las cuales mencionaremos a continuación.

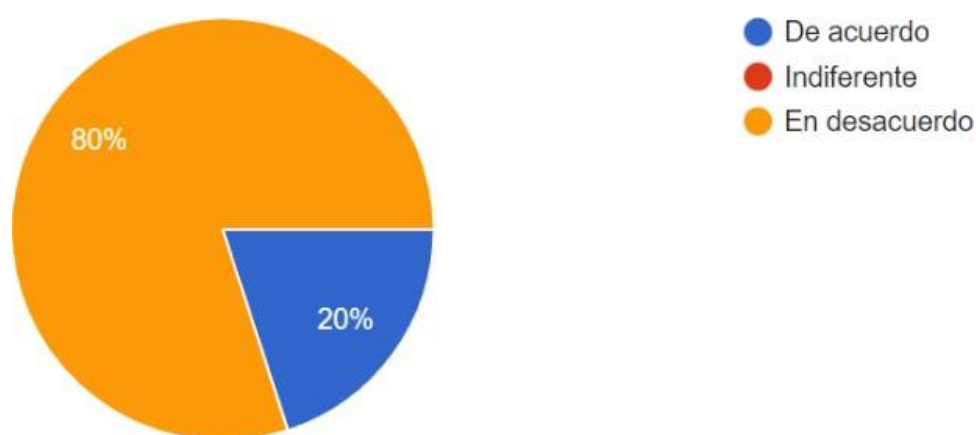
Del total de 15 personas encuestadas el 80% dice que en el colegio donde trabaja si tienes una política de equidad de género a diferencia del 20 % de encuestados indica que en el colegio no tienen política de equidad de género.

El 90% de encuestados están en desacuerdo que es necesario dar un trato diferente a las mujeres en las escuelas por ser delicadas y más sensibles. Y el 10% le es indiferente.



El 40% de encuestados dice que mediante juegos dinámicos y prácticas enseñaran la igualdad de género a los alumnos, el otro 30 % nos comentan que mediante ejemplos de casos reales de igualdad de género promoviendo debates entre los alumnos, el 20% dice que aplicarán un plan de trabajo para tratar temas sobre la igualdad de género en clases. Y por último el 10% nos indica que a través de algunos cursos aplicaran el tema de igualdad de género.

El 80% de encuestados están en desacuerdo que los juegos de los niños y niñas se separen y el 20% está de acuerdo por ejemplo niñas juegan vóley y los niños fútbol.



Por último, se realizaron 10 entrevistas, estas se dividieron en 3 entrevistas a padres de familia, 3 a docentes, 2 psicólogos y 2 directores. (Ver Anexo 1)

Se pudo observar en los primeros entrevistados que fueron padres de familia, 1 padre y 2 madres, los cuales tuvieron buena disposición a las preguntas abiertas que se les realizó en las entrevistas, pero encontramos una diferencia en donde se pudo hallar que las madres estaban más pendientes del avance escolar de sus hijos, en el desarrollo de sus tareas y a fines a diferencia del padre de familia que no tenía mucho tiempo para darles seguimiento del aprendizaje y el avance escolar de sus hijos, él indicaba que su mayor

preocupación era proveer los gastos del hogar y la inversión de los estudios de sus hijos. También se pudo observar por parte de una de las madres de familia comentarios con connotaciones machistas en cuanto a los roles asignados a cada integrante de su hogar.

Los 3 docentes encuestados fueron mujeres, una de ellas indicó que los temas de igualdad de género deberían ser tratados en casa y no tanto en las escuelas como aprendizaje a diferencia de las demás que indicaron que sí debería ser aplicadas en las materias de estudio para una enseñanza equitativa y sin diferencias de género. También se pudo observar que de las 3 docentes sólo 2 mostraron interés en posibles soluciones o en proponer planes de trabajo para una enseñanza igualitaria.

Los psicólogos indicaron que no hay un adecuado interés en los colegios en implementar un plan curricular de temas de igualdad de género en el aprendizaje de los alumnos, para que puedan identificar los estereotipos y roles de género en base a prejuicios por la sociedad y que estos podrían afectarles en sus relaciones sociales y elecciones profesionales a futuro.

Las últimas entrevistas realizadas fueron a dos directores los dos estuvieron de acuerdo en que se debe poner interés al tema de igualdad de género en los colegios, pero pudimos observar que no estaban muy informados sobre las consecuencias que podría darse en el desarrollo académico y social de los alumnos. Uno de ellos nos indicó que si pudiese tomar en cuenta alguna propuesta como solución a estos temas de desigualdad e implementarlas en las aulas. (Ver Anexo 2)

Para entender mejor la problemática, hicimos un taller generativo en un aula de clase, hicimos 3 actividades, primero les dimos unas tarjetas que contenían frases machistas y estereotipadas haciendo referencias a lo que posiblemente escucharon al menos una vez en su vida o diariamente, ellos nos dieron a conocer su punto de vista y a manera de

reflexión nosotras les explicamos que no deben de utilizar estas frases (Ver Anexo 3). En la segunda actividad les dimos unas tarjetas en donde escribieron las actividades que realizan cada miembro de su familia, en donde pudimos notar las diferencias en el trabajo que realizan (Ver Anexo 4), y como última actividad les dimos un rompecabezas para observar el trabajo en equipo y el respeto entre ellos (Ver Anexo 5).

8. Conclusiones

Como conclusión en base a la experimentación de la propuesta del mínimo viable, nos dio elementos importantes en cuanto a la opinión y los diferentes comportamientos que tuvieron los niños, al inicio le mostramos una lista de profesiones estereotipadas que ellos ven a diario y conocen acerca de ellas, les pedimos que personalicen la imagen del Funko con la profesión que más les llama la atención o la que quieren seguir, como era de esperarse las niñas en su mayoría eligieron profesiones como: bailarina, veterinarias a diferencia de los niños que eligieron carreras STEM (ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas) se pudo identificar por los estereotipos y roles de género que les impone la sociedad, sus materias de estudio, su entorno familiar y educativo. Podemos decir que si bien ellos saben acerca de las profesiones se debe a que es un tema de conversación constante en la familia, su entorno, en el colegio y sus libros de trabajo. (Anexo 6)

También se les entregó un crucigrama en el cual había oraciones describiendo varias profesiones sin estereotipos, mediante las oraciones iban descifrando las profesiones y ellos mismos se daban cuenta que eran profesiones poco comunes o que no sabían mucho sobre ellas. Al igual que en la propuesta de la plataforma de juego que se propone como solución para la disminución de limitaciones de elecciones profesionales los niños descubren las funciones que realiza cada profesión a medida que fueron llenando el crucigrama y para reforzar la formación y motivarlos a ver otros panoramas de elecciones

de profesiones se realizó pausas en el juego donde se les mostró referentes de las profesiones que estaban en el crucigrama. Las referencias que se les mostraba eran profesionales destacados, mujeres doctoras, arquitectas, ingenieras. Hombres bailarines, periodistas, diseñadores de moda, profesionales destacados, ganadores de premios, con ello se pudo conseguir mucha participación e interés de los alumnos, aumentaron las participaciones e incluso se evidencio cuestionamientos en las primeras elecciones que realizaron en su avatar personalizado en la primera actividad. (Ver Anexo 7)

Para finalizar en la última actividad se les mostró referencias de profesionales destacados en diferentes rubros, profesiones sin estereotipos en las cuales hombres y mujeres se destacan sin diferencias por género, y les pedimos que personalicen otra vez el avatar con la profesión que más le llama la atención o les interese. Con esta última actividad como parte del proceso nos dimos cuenta de que muchos de ellos tuvieron un notorio cambio, por ejemplo: las niñas que primero personalizaron su avatar como bailarinas ahora eligieron ser doctoras, diseñadoras y médicas, y niños que eligieron ser policías, ahora eligieron ser científicos, En conclusión, podemos decir que logramos el objetivo, y acertamos al mostrarles de manera didáctica la elección de una profesión sin utilizar estereotipos. (Ver Anexo 8)

9. Bibliografía

Vega Olite, M. I. Estereotipos de género en niños de 4 años de Lima Metropolitana.

[https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/15887/VEGA_OLITE_MAR%
c3%8dA_ISABELLE.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/15887/VEGA_OLITE_MAR%c3%8dA_ISABELLE.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Brechas de Genero y Generación (2020) SENAJU

<https://juventud.gob.pe/wp-content/uploads/2020/09/Gu%C3%ADa-de-brecha-de-genero.pdf>

Hernández González, M. (2020). Un estudio de revisión sobre los estereotipos de género en la educación secundaria.

<https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/20211/Un%20estudio%20de%20revisi%20sobre%20los%20estereotipos%20de%20genero%20en%20la%20educacion%20secundaria.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ruíz-Ramírez, R., del Rosario Ayala-Carrillo, M., & Zapata-Martelo, E. (2014). ESTEREOTIPOS DE GÉNERO EN LA DESERCIÓN ESCOLAR: CASO EL FUERTE, SINALOA. *Ra Ximhai*, 10(7), 165-184.

<https://www.redalyc.org/pdf/461/46132451012.pdf>

Gándara Ajila, M. E. (2021). Diseño de juego digital interactivo para reforzar el aprendizaje de tablas de multiplicar en niños de cuarto año de educación general básica. <http://201.159.223.180/bitstream/3317/16217/1/T-UCSG-PRE-ARQ-CGGP-143.pdf>

Huayanay Janampa, Evelyn Milagros, Paico Huachez, Greyssi Eslith. (2019). En tesis el enfoque transversal de igualdad de género en estudiantes 5° grado de primaria de Lima metropolitana. USIL, 01-53. Recuperado en 22 de junio de 2022, de <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/1da4ef5d-378d-49eb-8c45-3f36f23beaa0/content>

Roca (2020). Tesis de Los Roles de género en los niños y niñas del grado jardín del colegio Leonardo Posada Pedraza. UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS, 1-92. Recuperado en 22 de junio de 2022, de <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/30115/2020maryjaquelineroa.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Tipina y Linares,(2021), En su tesis IDENTIDAD DE GÉNERO EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E. N° 263 “MARÍA MONTESSORI” DE NASCA <https://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/4248/TESIS-SEG-ESP-FED->

[2021BARRIOS%20TIPIANA%20Y%20CHARCA%20LINARES.pdf?sequence=1
&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/16951/S%20c3%a1nchez_SMM.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Sánchez Salazar, M. M. (2017). La práctica de la equidad de género en los estudiantes de 5° grado de educación primaria de la I.E. “Eliseo Alcides Bernal La Serna” Paita – Piura 2017.

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/16951/S%20c3%a1nchez_SMM.pdf?sequence=1&isAllowed=y

García-Pérez, R., Ruiz-Pinto, E., & Rebollo-catalán, Á. (2016). Revista Relieve (Universidad de Sevilla) Preferencias relacionales de género en el contexto escolar: Una nueva medida para el diagnóstico de relaciones de género en educación

<https://www.redalyc.org/pdf/916/91649056018.pdf>

Pineda Gabriela Carolina. (2019) Estereotipos de género: una aproximación a la violencia de género desde la percepción de los/as jóvenes estudiantes de la Escuela N° 711 Federico Brandsen, 2019. es <https://margen.org/tesis/Pineda.pdf>

Pacheco Zúñiga, Pedro Fernando.(2021). Referencia al Estereotipo de género Universidad de ciencias aplicadas (0000-0001-8569-9065). Recuperado en 11 de mayo del 2021 en:

https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/657489/Pacheco_ZP.pdf?sequence=3&isAllowed=y

Roa Vivas, Mary Jacqueline (2020): Los Roles de género en los niños y niñas del grado jardín del colegio Leonardo Posada Pedraza Universidad Santo tomas. Recuperado en: <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/30115/2020maryjaquelineroa.pdf?sequence=1>

Sickles Avendaño Melina Dorianne,(2019).Referencia ESTEREOTIPOS DE ROLES DE GÉNERO Universidad Federico Villarreal Recuperado en:

http://repositorio.unfv.edu.pe/bitstream/handle/UNFV/3906/UNFV_SICKLES_AVE

[NDA%C3%91O MELINA DORIANNE TITULO PROFESIONAL 2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y](#)

Euroinnova (2021) ¿Cuál es el significado de la carrera profesional? definición, trayectorias y ejemplos:

<https://www.euroinnova.pe/blog/significado-de-carrera-profesional#iquestcuaacutel-es-el-significado-de-carrera-profesional-definicionacuten-trayectorias-y-ejemplos>

Gonzales Montes Marilyn Liseth y Soto Alonza Abimael Vladimir (2015) , FACTORES QUE MOTIVAN LA ELECCIÓN DE LA CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DE CIENCIAS SOCIALES DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN ENRIQUE GUZMÁN Y VALLE, 2015, Universidad Nacional de Educación (2015) Recuperado en: <https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14039/1198/M2543189302T.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

López Siu, Julio Antonio, Pérez Martínez, Alberto, Izquierdo, Lao, José Manuel. (2018). Plataforma interactiva para la integración en el proceso de extensión universitaria. MEDISAN, 22(4), 440-448. Recuperado en 22 de junio de 2022, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1029-30192018000400014&lng=es&tlng=es

López Siu, Julio Antonio, Pérez Martínez, Alberto, & Izquierdo Lao, José Manuel. (2018). Plataforma interactiva para la integración en el proceso de extensión universitaria. MEDISAN, 22(4), 440-448. Recuperado en 22 de junio de 2022, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1029-30192018000400014&lng=es&tlng=es.

Barrera Rea, V. F., & Guapi Mullo, A. (2018). La importancia del uso de las plataformas virtuales en la educación superior. Atlante Cuadernos de Educación y Desarrollo, (julio). <https://www.eumed.net/rev/atlante/2018/07/plataformas-virtuales->

[educacion.html#:~:text=Las%20plataformas%20virtuales%20ha%20producido,la%20sociedad%20hace%20uso%20intensivo](#)

Bereche Miranda, S., & Maza Benites, R. L. (2019). Aplicación de un programa de juegos didácticos para desarrollar la noción de cuantificadores en los niños de 4 años de edad de la I.E.I N° 14135 “Sagrado Corazón de Jesús” Distrito Las Lomas Provincia y Región Piura.

<https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/3684/BC-TES-TMP-2488.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Dr. A. W. Tony Bates "Teaching in a Digital Age" (2017) is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

<https://cead.pressbooks.com/chapter/a-2-que-es-un-entorno-de-aprendizaje/>

Pearson (5 de abril de 2018). Ocho características que debe reunir un entorno de aprendizaje para ser eficaz. <https://ideasqueinspiran.com/2018/04/05/ocho-caracteristicas-reunir-entorno-aprendizaje-realmente-eficaz/#:~:text=La%20curiosidad%2C%20la%20persistencia%2C%20la,y%20m%C3%A1s%20indirecto%20y%20observacional>.

Sánchez, M. D. R. G., Añorve, J. R., & Alarcón, G. G. (2017). Las Tic en la educación superior, innovaciones y retos/The ICT in higher education, innovations and challenges. RICSH Revista Iberoamericana de las Ciencias Sociales y Humanísticas, 6(12), 299-316.

<https://www.ricsh.org.mx/index.php/RICSH/article/view/135/727>

10. Anexos

Anexo 1

Guía de preguntas para la entrevista de Padres de familia y Maestro:

- ¿Qué piensas de los estereotipos y roles de géneros?
- ¿Cómo puede la educación ayudar a revertir esta situación?
- ¿Qué consejos darías a los profesores para que puedan contribuir a mitigar estas desigualdades desde dentro de las aulas?
- ¿Qué se puede hacer desde los gobiernos para mejorar esta situación?
- Habla con los padres de familia, acerca de desigualdad e incentiva a que la equidad de género es mejor, para que ya haya igualdad de oportunidades
- ¿Qué estereotipos ha visto dentro del entorno de su trabajo?
- ¿Cuáles son las principales ventajas de esta igualdad para la sociedad?
- ¿Qué grado está tu hija o hijo?
- ¿Alguna vez su hija o hijo le ha hablado sobre la igualdad de género en casa?
- ¿En el colegio los profesores han hablado sobre la igualdad de género?
- ¿Si tu hija te dice que quiere estudiar una carrera de mecatrónica qué le dirías?
- ¿En tu hogar hay roles diferentes entre mujer y varón?
- ¿Consideras que si tu hija trabaja debería recibir el mismo sueldo que sus compañeros varones?

Anexo 2

Entrevistas vía zoom.



Anexo 3

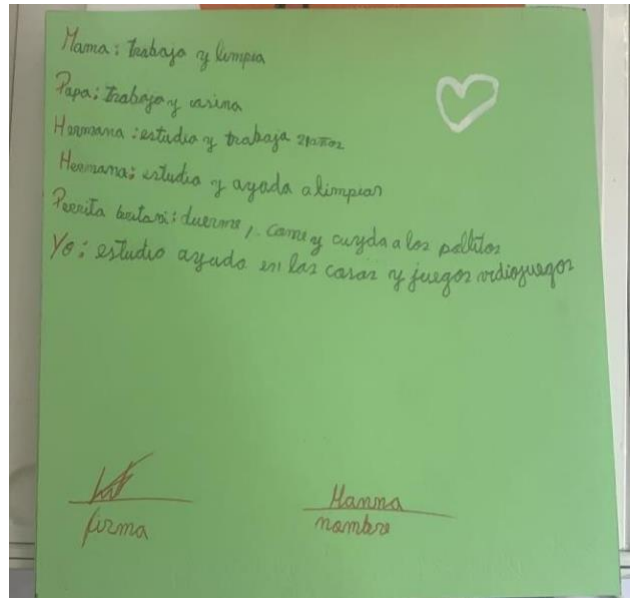
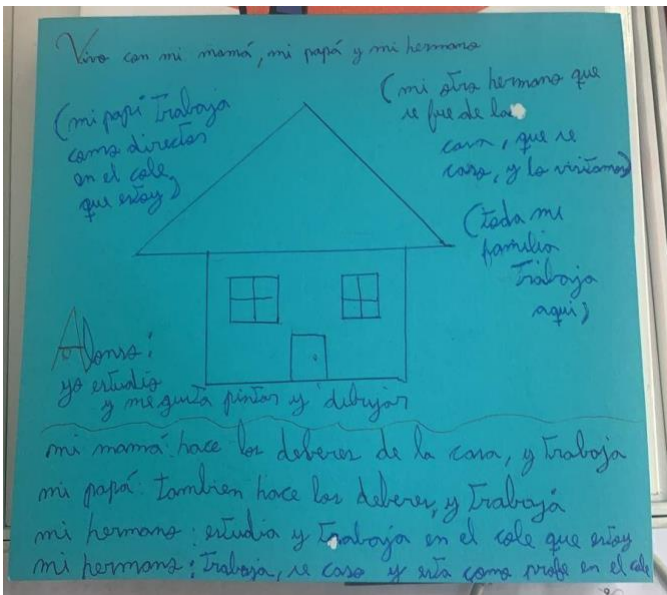
Los niños mostraron sus ideas y opiniones al mostrarles frases estereotipadas.



Anexo 4

Describieron las actividades que realizan los miembros de su familia.





Anexo 5

Trabajaron en equipo armando una rompecabeza.



Anexo 6

Personalizaron su avatar según la profesión que les gusto.



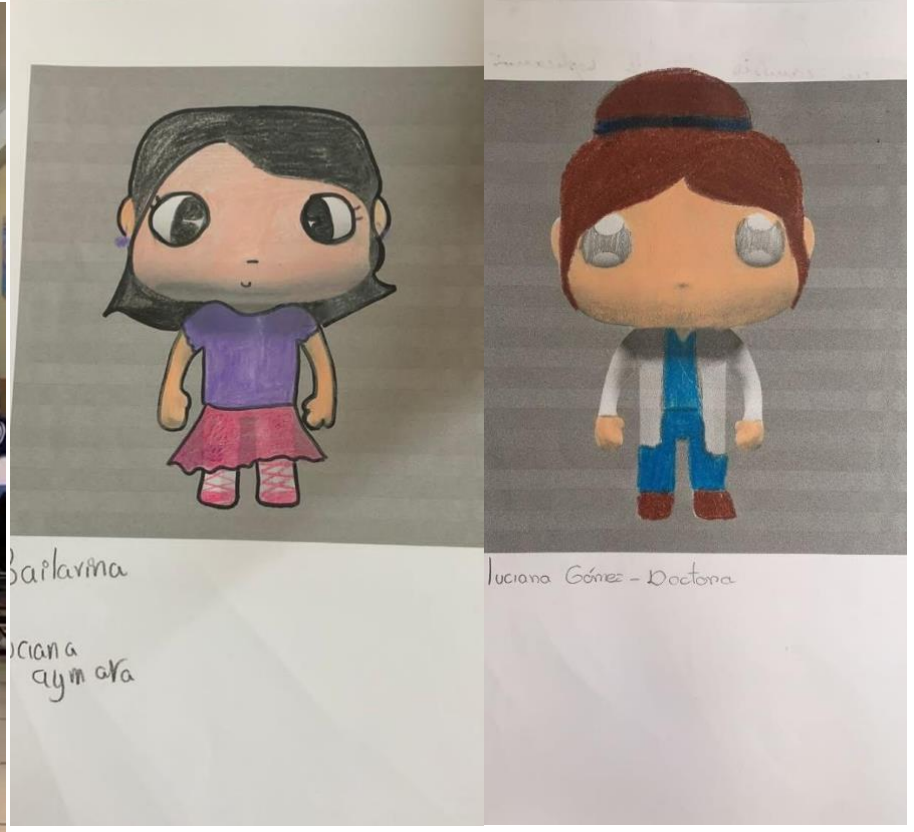
Anexo 7

Desarrollaron un crucigrama.



Anexo 8

Mostrar ejemplos y replantear la evidencia.



VERÓNICA CASADO (MÉDICO)

Verónica Casado es una profesional de la salud que se dedica a la atención de pacientes con enfermedades crónicas. Ha trabajado en diferentes hospitales y clínicas, donde ha desarrollado una gran experiencia en el manejo de pacientes con enfermedades crónicas. Actualmente trabaja en un hospital de la ciudad de Montevideo, donde continúa desarrollando su labor profesional.

DONNA STRECKLAND (CIENTÍFICA)



Donna Streckland es una científica que se dedica a la investigación en el campo de la genética. Ha trabajado en diferentes laboratorios de investigación, donde ha desarrollado una gran experiencia en el manejo de proyectos de investigación. Actualmente trabaja en un laboratorio de la ciudad de Montevideo, donde continúa desarrollando su labor profesional.

LARÍN



En el año 2016, Larín fue reconocido como uno de los mejores talentos del mundo por la revista Forbes. Actualmente trabaja en un laboratorio de la ciudad de Montevideo, donde continúa desarrollando su labor profesional.