

UNIVERSIDAD PERUANA DE CIENCIAS APLICADAS



FACULTAD DE EDUCACIÓN

PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN Y GESTIÓN DEL APRENDIZAJE

Actividades lúdicas para el trabajo de equidad de género con adolescentes

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Para optar el grado de bachiller en Educación y Gestión del Aprendizaje con especialidad en Niñez

AUTOR(ES)

Arizola Baca, María Lucía (0000-0002-1841-3722)

Ganoza Luna, Camila del Carmen (0000-0002-6305-1919)

ASESOR

Ruiz Ruiz, Marcos Fernando (0000-0001-5147-8512)

Lima, 25 de noviembre del 2021

Actividades lúdicas para el trabajo de equidad de género con adolescentes. Una propuesta de investigación-acción

Resumen:

Este estudio tuvo como finalidad diseñar y evaluar un conjunto de actividades lúdicas para trabajar la equidad de género con adolescentes. Para ello se utilizó la metodología de la investigación-acción, en la cual fue integrada la reflexión y el análisis de las experiencias que se realizaron en el ámbito educativo. Para ello, se aplicó un programa de intervención a un grupo de adolescentes entre los 14 y 15 años. En éste se trabajó los conocimientos sobre equidad de género, roles de género y brechas de género, a través de actividades lúdicas. Los principales hallazgos evidencian que los juegos lúdicos son herramientas que proveen muchos beneficios y coadyuvan en el proceso de comunicación, permiten una adecuada mejora del aprendizaje e incrementan un mayor interés en los estudiantes sobre diversos temas.

Palabras claves: actividad lúdica, equidad de género, investigación-acción

Abstract:

The purpose of this study was to design and evaluate a set of recreational activities to work on gender equality with adolescents. For this, the action-research methodology was used, in which the reflection and analysis of those carried out in the educational field was integrated. Therefore, an intervention program was applied to a group of adolescents between 14 and 15 years of age. In this, knowledge about gender equity, gender roles and gender gaps was worked through, through recreational activities. The main findings show that playful games are tools that provide many benefits as an aid in the communication process, allow an adequate improvement of learning and increase a greater interest in students on various topics.

Key words: game, ludic activity, gender equality, action research

1. INTRODUCCIÓN

La equidad entre hombres y mujeres es una búsqueda y lucha constante. Como mencionan Ramírez et al. (2019), aunque se hayan hecho avances en cuanto a la equidad de género en los últimos años, aún falta mucho por hacer, ya que todavía quedan construcciones sociales que perjudican exponencialmente a la igualdad. Estos imaginarios son creencias físicas, actitudinales, aptitudinales y emocionales que encasillan y definen los roles de las mujeres y los hombres, poniendo a estos últimos en un lugar privilegiado al género femenino en cuestiones de acceso y de poder.

Hasta hace unos años la sociedad era androcéntrica, es decir, se consideraba al hombre como figura principal y no tomaba en cuenta ni consideraba a la mujer como un modelo central para la sociedad. Esto ha causado que el acceso a la educación para el sexo femenino sea tardío y lento. En este sentido, se debe tomar en cuenta que, por mucho tiempo, las mujeres eran educadas tradicionalmente en aspectos domésticos como el cuidado, la crianza, la cocina, entre otros. En consecuencia, algunos casos provocan la deserción escolar al enfatizar una educación centrada en la ayuda en el hogar (Zapata y Ayala, 2014).

Grimaldo y Cervera (2016), aseguran que es indispensable hablar de equidad de género para establecer los mismos derechos entre hombres y mujeres, tanto en el ámbito familiar como en el escolar. Si bien es cierto que los niños aprenden a través de sus hogares y familias, la escuela cumple un rol fundamental, ya que estas instituciones son las que fortalecen los aprendizajes que adquieren los estudiantes. Así mismo, son las escuelas las que ayudan a la transformación de las percepciones e interpretaciones que los niños tienen sobre el mundo.

La educación influye en la transmisión de imágenes femeninas y varoniles, las cuales se ofrecen a través de actividades académicas, procesos socializadores, actividades lúdicas, las expectativas de los profesores o personal de la institución hacia el alumnado. Estas no siempre son positivas, es decir que a través de ellas muchas veces se reflejan las construcciones sociales y estereotipos que forman una barrera de inequidad de género. Esta realidad también puede advertirse dentro de canciones o cuentos, los cuales forman parte de actividades lúdicas y en las cuales se refleja, con mucha claridad, las ideas y representaciones que se han impuesto socialmente (Carmona-Valdés, 2015).

Por ello, según De la Cruz (2018), es necesario que se resuelvan ciertos conceptos que posibiliten un mejor entendimiento sobre género e igualdad de género; y por lo mismo, desarrollar propuestas de trabajo que se apliquen en el salón de clase sin generar polémica o rechazo, evitando, en la medida de lo posible, los sesgos sobre el género. Esto logrará que se generen situaciones favorecedoras para ambos sexos.

1.1. Aspectos teóricos

a. Actividades lúdicas

Las actividades lúdicas se reconocen por ser uno de los temas más importantes dentro de la educación. En la actualidad, los docentes deben mantener una constante innovación frente a las nuevas estrategias de enseñanza-aprendizaje que se emplean en el aula, ya que el entorno social del estudiante es dinámico y variable gracias a la tecnología. Por tal motivo, cuando el docente explora las nuevas estrategias, siempre deben ser las mejores herramientas que favorezcan la educación de cada estudiante.

El objetivo principal de cada docente es su alumno. Las clases deben estar previamente preparadas con una gran potencialidad didáctica. Esto beneficiará al desarrollo del estudiante, ya que genera mayor confianza, autonomía y formalidad de la personalidad. El juego llega a ser una actividad que se puede utilizar para la diversión del participante, y diversas oportunidades, es una gran herramienta educativa. Como se mencionó anteriormente, permite al estudiante afirmar que favorece su proceso socializador, cumpliendo con una función rehabilitadora de integración.

Según Rodríguez y Bernabé (2018), las actividades lúdicas llegan a ser muy alegres, placenteras y libres; debido a que estas conllevan al individuo porque le facilita aquellos medios para que el estudiante se exprese de una mejor manera y llegue a comunicarse de la manera correcta con las personas que lo rodean a través de un entorno favorecedor y agradable.

Lo lúdico debe ser tenido en cuenta principalmente en los espacios educativos, puesto que son ambientes facilitadores de experiencias que, a través del juego, cuanto más se

aplique experiencias positivas y cuantas más realidades los estudiantes lleguen a conocer, sus conocimientos serán mucho más amplios y diversos.

b. Equidad de género

Según la Biblioteca del Congreso Nacional de Chile (BCN, 2014), la equidad de género es una noción central en las discusiones acerca de la justicia de género y la planificación e intervención para el desarrollo con perspectiva de género. En la actualidad, las relaciones entre las mujeres y los hombres desempeñan un papel muy importante. Los cambios que se realicen en ambos géneros van evolucionando a lo largo de los años y hasta pueden llegar a verse afectados por la sociedad. Cada género se entiende que existe, gracias a las construcciones socioculturales, diferencias entre diversos roles que se les asigna a cada uno. Sin embargo, la igualdad de género va más allá de entender la existencia de una igualdad de oportunidades y de derechos entre los hombres y las mujeres, siendo sector privado o público, que se les brinde la oportunidad de realizar la vida que ellos deseen.

Las percepciones culturales ocasionadas por la misma sociedad han evolucionado como consecuencia de intervenciones focalizadas. Hay una gran variedad de países, de los cuales, sus actitudes y percepciones con respecto a la igualdad de género y el empoderamiento de la mujer siguen siendo negativas y siguen involucrando ciertas tradiciones, valores y prácticas culturales para seguir manteniendo la misma situación. Según el Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables (MIMP, 2017), se implementa un conjunto de estrategias para el desarrollo de la capacidad institucional de los gobiernos regionales y locales a fin de que se incorpore el enfoque de género de manera permanente en sus políticas y gestión. Además, ayuda a que estén preparados para responder a los desafíos que implica lograr la igualdad de género en cada territorio peruano.

c. Actividades lúdicas para la equidad de género

Las actividades lúdicas son sustanciales para un buen proceso de enseñanza-aprendizaje. Para la educación, tienen una importancia fundamental para tratar diversos aspectos, entre ellos, la equidad de género. Según el artículo de Cedeño (2019), es de suma importancia

incorporar actividades lúdicas desde las edades tempranas, ya que con el tiempo se puede prevenir la violencia. Además, asegura que con estos juegos se puede trabajar con los estudiantes la solución de conflictos, modelos de actuación y en la construcción de personalidad e identidad.

El juego cumple un rol importante dentro de la educación y genera mayor emoción cuando está incluido en una propuesta educativa dirigida a adolescentes. Estos sostienen perfectamente el lenguaje oral y son capaces de comunicar sus ideas y ciertas necesidades que deben ser atendidas. De la Cruz (2018), menciona que los juegos representan la posibilidad del intercambio e indagación entre niños y niñas, lo cual permite favorecer al aprendizaje de diversas maneras. Sin embargo, refiere que el papel del docente es importante dentro del aula, ya que este se convertirá en el regulador de la conducta, proponiendo espacios libres de estereotipos. Por ello, el rol del docente es tener la disposición de explicar y acompañar las dudas de los alumnos sin imponer roles asignados al juego de lo femenino y masculino.

1.2 Otros estudios en Latinoamérica

Existe una convergencia en todos los documentos que justifican cómo las actividades lúdicas son una herramienta positiva que ayuda en el aprendizaje de los estudiantes, brinda motivación e incrementa el interés en los nuevos conocimientos. Por ejemplo, Caferino y Cú Balán (2007) mencionan que las actividades lúdicas son enriquecedoras y tienen una gran influencia en los estudiantes. Mediante la propuesta que efectuaron en México, pudieron detectar que este tipo de actividades transforma la percepción de los estudiantes sobre las clases, ya que pasan de ser puramente académicas y se transforman en momentos lúdicos y entusiastas.

De igual manera, Tobanda (2017) diseñó un estudio en Ecuador donde se examinó la interacción y participación de los estudiantes en diversas actividades de recreación. A través de su trabajo se obtuvo como resultado que estas actividades no solo estimulan y contribuyen en el comportamiento y rendimiento académico, también aportan en el desarrollo de las relaciones sociales, habilidades y hábitos. Además, provoca emociones, que solo se dan si la participación del individuo es activa.

Como se ha mencionado anteriormente, el juego tiene un poderoso componente que permite generar espacios de reflexión para aquellas prácticas positivas y negativas de la equidad. Cevallos y López (2017) analizaron la incidencia de los juegos colaborativos en el desarrollo de la equidad de género en los niños y niñas de cuarto grado de primaria de una escuela primaria en el Ecuador. A través de la observación, comprobaron que la socialización y el uso del espacio es discriminatorio; por ello, los juegos tienden a ser estereotipados y lo esencial para las escuelas es educar por igualdad.

Así mismo, De la Cruz (2018) aplicó estrategias en una escuela de Perú basadas en el rol de la institución y el rol del profesor, éstas fueron tomadas como evidencia que existe la necesidad de la creación de proyectos que apuntan hacia la igualdad de género. Por tal motivo, elaboró una guía docente para el uso del lenguaje inclusivo y juego para niños y niñas de cinco años. Esta representó un nivel educativo que no cuenta con orientaciones básicas para aplicar el enfoque de género, pero será útil a largo plazo de acuerdo con los roles que irán construyendo.

Bachen et al. (2015) mencionan que los juegos simulados ayudaron a moderar las desigualdades en la educación. Ellos trabajaron con un plan de estudios en el cual se habían introducido desigualdades en aquellos estudiantes menos comprometidos con el aprendizaje basado en juegos. De acuerdo con el estudio realizado, concluyeron que, el juego simulado aumenta el interés entre estudiantes de bajo rendimiento académico y la experiencia del juego promueve la equidad y la excelencia en la educación, involucrando a los hombres y las mujeres.

Artículos como el de Ramírez et al. (2019) examinaron cómo los estereotipos de género provocan una brecha en la educación. Asimismo, comentan que los roles que se imponen en la sociedad propinan características específicas que, generalmente, beneficia al sexo masculino. Como consecuencia, impacta de manera negativa y crea una inequidad entre ambos sexos; siendo el más afectado, el femenino.

En cuanto a las actividades lúdicas, existe una concurrencia entre los autores de los artículos recogidos acerca de cómo estas actividades son una herramienta didáctica que consigue no solo potenciar la motivación de los estudiantes, sino que también permite disminuir las barreras de género. En este sentido, Amores y Mayorga (2015) consideran que la equidad de género en la escuela es de suma importancia, ya que permite que el estudiante

sea capaz de procesar nueva información de una manera más didáctica y contribuye en el desarrollo de cada uno.

2. METODOLOGÍA

Para llevar a cabo este estudio se empleó la investigación-acción y un enfoque cualitativo, donde se integran la reflexión y el análisis de las experiencias que se realizan en el ámbito educativo. Según Elliot (2000), la investigación-acción conlleva a los participantes a la autorreflexión de acuerdo con el contexto. Por tal motivo, es importante que los docentes posean la capacidad de reflexionar en torno a temas relevantes como la equidad de género. Esto quiere decir, que, a través de ello, junto con actividades lúdicas se podrán obtener mejoras, de manera progresiva, en el proceso de enseñanza-aprendizaje de cada estudiante.

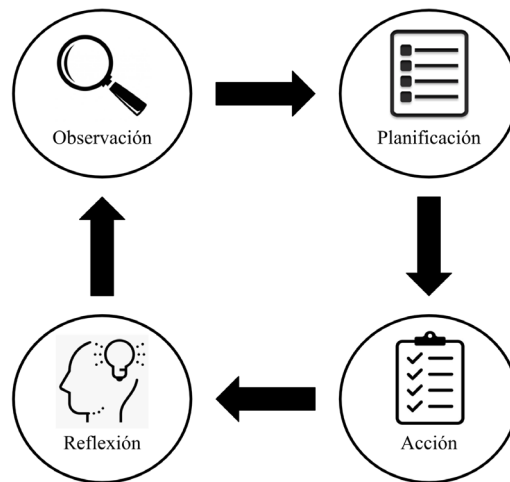
En consideración con lo expuesto anteriormente, este método resultó ser el más idóneo para llevar a cabo la investigación, debido a su vinculación con el objetivo general, que consistió en plantear actividades lúdicas en una institución educativa que ayuden a generar conciencia sobre la equidad de género.

2.1 Fases de la investigación-acción

Según el artículo de Bausela (2004), la investigación-acción ha evolucionado a lo largo de los años debido a las distintas ideas e implementaciones de diversos autores como Kurt Lewin (1946, 1952) quien definió el trabajo de investigación-acción como un proceso cíclico de exploración, actuación y valoración de resultados. Por otro lado, para Stenhouse (1984) y Elliott (1993) esta investigación se debe llevar a la práctica para que logren expresar el valor auténtico de las ideas educativas. Otros autores consideran que ésta debe comprenderse como un proceso de cambio social que se emprende colectivamente.

A pesar de los cambios y características específicas de cada autor, la investigación-acción, de manera general, sigue un patrón en espiral, es decir ciclos sucesivos, y comprende, según Corral et al. (2016), cuatro fases (Ver Figura 1)

Figura 1: Fases generales de la investigación-acción:



Fuente: Elaboración propia

- **Observación:** Diagnóstico y reconocimiento de la situación inicial. Se identifica una problemática para luego ordenar, agrupar, disponer y relacionar los datos, de acuerdo con los objetivos de la investigación.
- **Planificación:** Desarrollo de un plan de acción. Se estudia y establece prioridades en las necesidades, y se plantearán opciones ante las posibles alternativas.
- **Acción:** Poner el plan en práctica y la observación de sus efectos en el contexto en que tiene lugar.
- **Reflexión:** En torno a los efectos como base para una nueva planificación. Será preciso un análisis crítico sobre los procesos, problemas y restricciones que se han manifestado y sobre los efectos lo que ayudará a valorar la acción desde lo previsto y deseable, y a sugerir un nuevo plan. Todas se integran en un proceso llamado espiral autorreflexivo.

El proceso de investigación-acción puede variar, ya que dependerá de cada autor y de su complejidad. Para esta propuesta se ha escogido una investigación-acción participativa, la cual permite expandir el conocimiento y producir respuestas específicas a las preguntas que los investigadores se hacen al decidir resolver una situación problemática, y esperan brindar

alternativas de cambio o transformación. Siguiendo a Guevara, et al. (2020), se presentan las siguientes etapas para la investigación:

Tabla 1 - Etapas de la investigación-acción participativa

Etapas	Alcances generales
Pre-investigación	<ul style="list-style-type: none"> - Detección de síntomas y realización de una demanda (desde alguna institución, generalmente administración local) de intervención. - Planteamiento de la investigación (negociación y delimitación de la demanda, elaboración del proyecto).
Diagnóstico	<ul style="list-style-type: none"> - Conocimiento contextual del territorio y acercamiento a la problemática a partir de la documentación existente y de entrevistas a representantes institucionales y asociativos. - Recojo de información. - Constitución de la Comisión de Seguimiento. - Constitución del Grupo de IAP. - Introducción de elementos analizadores. - Inicio del trabajo de campo (entrevistas individuales a representantes institucionales y asociativos). - Entrega y discusión del primer informe.
Programación	<ul style="list-style-type: none"> - Proceso de apertura a todos los conocimientos y puntos de vista existentes, utilizando métodos cualitativos y participativos. - Trabajo de campo (entrevistas grupales a la base social). - Análisis de textos y discursos. - Entrega y discusión del segundo informe. - Realización de talleres.
Conclusiones y propuestas	<ul style="list-style-type: none"> - Negociación y elaboración de propuestas concretas. - Construcción del Programa de Acción Integral (PAI). - Elaboración y entrega del informe final.
Post intervención	<ul style="list-style-type: none"> - Puesta en práctica del PAI y evaluación. Nuevos síntomas

Fuente: Guevara, et al. (2020)

Desde un punto de vista más práctico, para la presente investigación, se realizó un cuadro similar a la de Etapas de la investigación-acción participativa (Tabla 1). En el cual se resumen las técnicas e instrumentos, de cuyos elementos que fueron empleados en cada una de las etapas que se presentan en la siguiente Tabla 2

Tabla 2 - Técnicas e instrumentos

Etapas	Técnicas	Instrumentos
Pre-investigación	Revisión documental	➤ Matriz, tablas dinámicas
Diagnóstico	Encuesta	➤ Cuestionario
Programación	<p>Grupos focales Lluvia de ideas</p> <p>Los temas principales que se abordaron fueron los siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Definición sobre la equidad de género ➤ División de roles domésticos en el hogar ➤ Actitudes machistas y racistas en la sociedad ➤ Opiniones acerca de las brechas de género implementadas por la sociedad 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guía para grupo focal ➤ Formatos de trabajo <p>Actividades lúdicas grupales o recursos que complementaron la etapa:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Google Forms</i> ➤ <i>Kahoot, Nearpod</i> ➤ Presentaciones interactivas.
Conclusiones y propuestas	<p>Grupo focal Encuesta</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guía para grupo focal ➤ Cuestionario
Post intervención	Observación	➤ Bitácora de incidencias

Fuente: Elaboración propia

2.2. Contexto de intervención y participantes.

El contexto en el que se desarrolló la propuesta pedagógica correspondió a un centro educativo privado, que atiende los niveles de inicial, primaria y secundaria en el distrito de San Miguel, en la ciudad de Lima. Las actividades lúdicas se aplicaron a 16 estudiantes de tercer grado de secundaria, quienes se encuentran entre las edades de 14 y 15 años. Este grupo estuvo conformado por 11 mujeres y 5 varones.

3. RESULTADOS

Como se mencionó anteriormente, en el presente trabajo de investigación se tuvo como objetivo aplicar el programa de intervención con 16 adolescentes entre los 14 y 15 años. Este fue dividido en 3 temas: definición sobre la equidad de género, roles de género y brechas de género. Asimismo, antes de empezar el programa, se compartió una breve encuesta para recopilar conocimientos previos sobre los temas planteados. Esta se realizó a través de *Google Forms* (Ver Tabla 3)

Tabla 3 – Evaluación inicial (Conocimientos generales sobre equidad de género)

Preguntas	Respuestas	
	Sí	No
¿Sabes lo que es equidad de género?	66,7%	33,3%
¿La equidad y la igualdad son lo mismo?	100%	
¿Sabes qué son los roles de género?	53,3%	46,7%
Los roles de género son los comportamientos que se asignan a la mujer y al hombre dentro de una sociedad. Teniendo esto en cuenta ¿consideras que los roles de género afectan al sexo femenino?	73,3%	26,7%
Siguiendo con la pregunta anterior, ¿consideras que los roles afectan al género masculino?	53,3%	46,7%
¿Sabes lo que es machismo?	100%	
¿Has pasado por alguna experiencia machista en tu vida?	60%	40%
¿Sabes qué son las brechas de género?	40%	60%

Fuente: Elaboración propia

Posteriormente a la prueba de diagnóstico, se procedió con la implementación del programa de intervención dividido en tres temas secuenciales. Los pormenores de los tres temas (divididos en tres módulos) junto a otras evidencias de su aplicación, se pueden apreciar en el Anexo N°2.

En el primer tema, se realizó una lluvia de ideas sobre qué es la equidad de género para los estudiantes. Posteriormente a ello, se escuchó cada definición e ideas que mencionaron los participantes. En esta primera parte, se obtuvieron diferentes respuestas por parte de ellos y cada uno explicó a su manera lo que entendían del tema. Después, se explicó brevemente el significado de qué es equidad de género, para aclarar diversas dudas o reforzar para aquellos adolescentes tenían conocimientos sobre nuestro tema principal.

En el segundo tema, se abordó sobre qué son los roles de género, pero previamente a ello se realizó otra lluvia de ideas para recopilar conocimientos y se escuchó atentamente sus opiniones. A continuación, se realizó una dinámica con los participantes, su objetivo fue que cada estudiante mencionara diversas características físicas de un hombre y una mujer, y

éstos fueron representados a través de un dibujo para ambos sexos. Por otro lado, se pidió su opinión sobre cuáles son los roles del hombre y de la mujer, que han evidenciado alguna vez en la vida cotidiana: en el hogar, la escuela y la sociedad. En esta segunda parte, los participantes se mantuvieron concentrados en comentar cual es la característica esencial para cada sexo y opinaron su punto de vista acerca de los roles de género, algunos de acuerdo y otros no lo estaban. Luego del juego, se explicó la definición más concreta sobre los roles de género y en qué afecta tanto al género masculino como femenino.

En el tercer tema, se decidió hablar sobre las brechas de género. Nuevamente, se les pidió una lluvia de ideas sobre qué conocen acerca de las brechas y cómo podemos trabajar para evitarlas en nuestra sociedad. En esta tercera parte, se evidenció cómo los estudiantes aprendieron más sobre este nuevo tema, ya que brindaron soluciones para evitar ciertas brechas que perjudican a nuestra sociedad. De tal manera que, se escuchó las opiniones de diferentes participantes y junto a ellos se eligieron tres brechas esenciales que deben evitar y son: igualdad de derechos, roles estereotipados y educación de calidad. Sin embargo, se les mencionó que no necesariamente esas eran las brechas más importantes, sino también existen aún más por trabajar.

Asimismo, para poder evidenciar las bondades del programa aplicado, se realizó un juego en *Kahoot*. Este constaba de 5 preguntas esenciales sobre los temas que se abordó durante la intervención. Por último, se compartió nuevamente una encuesta realizada a través de *Google Forms*, la cual cada participante cuenta la experiencia que tuvo durante la sesión. En ésta se realizaron 12 preguntas breves, cuyos resultados evidenciaron que el programa obtuvo un gran éxito con los estudiantes de tercer año de secundaria, ya que recibió muchos comentarios positivos. En la siguiente tabla 4 se presenta un resumen de la evaluación final que demuestra una mejora cualitativa en el conocimiento y en la interiorización de la problemática abordada.

Tabla 4: Evaluación final

Preguntas	Respuestas		
	Sí	No	Observaciones
¿Qué es la equidad de género?	81.25%	18.75%	Mejóro de 66.7% a 81.25%
¿Qué son los roles de género?	62.5%	37.5%	Mejóro de 53.3% a 62.5%
¿Consideras que los roles de género afectan a toda la sociedad?	100%		Mejóro de 73.3% a 100%
¿Las brechas de género no nos brindan las mismas oportunidades, pero si los mismos derechos?		100%	Mejóro de 53.3% a 100%
¿Sólo se puede evitar las brechas de género con la educación		100%	Mejóro de 40% a 100%

4. DISCUSIÓN

Se puede calificar a las actividades lúdicas como herramientas universales que existieron a lo largo de la historia y se desarrollan según las diversidades del entorno sociocultural en el que se implementen. En cuanto al plano educativo, estos instrumentos han sido de gran ayuda para el proceso de enseñanza, debido a que no solo tienen un enfoque recreativo, sino que también son utilizadas para tratar aspectos y temas relevantes y específicos como lo es la equidad de género (Cedeño, 2019). En este sentido, los juegos o actividades lúdicas se consideran el mejor recurso educativo, ya que según varias investigaciones se ha demostrado que se pueden emplear en todos los campos y disciplinas. Así mismo, muestra que son un gran apoyo para el aprendizaje. Esto se debe a que los juegos, colocan a los estudiantes en un entorno real y brindan retroalimentación continua (Bel y Gresalfi, 2017).

El juego apoya el aprendizaje de los estudiantes de muchas maneras, ya que este se convierte en una especie de regulador del comportamiento; sin embargo, el rol del docente es esencial, puesto que son ellos los que brindarán ayuda para la regulación de estas conductas y proporcionan a los estudiantes un espacio donde puedan jugar sin estereotipos. Carrillo (2015), señala que la práctica habitual de actividades lúdicas con énfasis en la

perspectiva de género debe desarrollar en el alumno actitudes y hábitos de tipo cooperativo y social basados en la solidaridad, la tolerancia, el respeto y la aceptación de normas de convivencia.

Como se mencionó anteriormente, las actividades lúdicas ayudan a los estudiantes a desarrollar un mejor proceso socializado, practica una función integral, mantienen ciertas reglas o condiciones, y se puede realizar tanto dentro de las aulas como fuera de ellas. Además, se entiende que las actividades suelen ser muy amenas, placenteras y libres; estas involucran a la persona porque les brinda, al estudiante, una forma de expresarse o de comunicarse de la mejor manera con las personas que lo rodean, en un ambiente agradable y activo (Rodríguez y Bernabé, 2018). Uno de los aspectos más importantes de la relación entre las personas es la comunicación, pues a través de ella podemos intercambiar ideas, experiencias y valores; transmitir sentimientos y actitudes, y comprendernos mejor. A través de las actividades lúdicas, no sólo se busca diversión o entretenimiento, sino que también se establecen conexiones que ayudan a construir amistades o vínculos en los ámbitos sociales y educativos. Los estudiantes se basan en su recreación para comprender con qué tipo de personas interactúan y lo ayudan a deliberar qué tipos de valores los rodea. A través de este programa se ha podido recoger información que valida los beneficios que brindan los juegos o actividades lúdicas para el aprendizaje de la equidad de género.

En primer lugar, las actividades lúdicas realizadas en el programa revelaron que los adolescentes pueden ser muy influenciados por su alrededor ya sea de una buena o mala manera. Las actividades de opinión fueron de mucha ayuda para no solo lograr su intervención, sino para saber su forma de pensar y escuchar su percepción de los distintos temas que se abordaron. Fue complementario establecer la importancia de estos temas dentro de la sociedad, es decir contextualizarlos, ya que eso logró que los estudiantes se sintieran más interesados al adaptar ciertas experiencias con la realidad en la que viven. Esto se debe a que cuando se considera la utilidad de las actividades y la influencia social (creencias de otras personas importantes para los estudiantes, y creencias de colegas) los juegos suelen ser más efectivos (Malaquías et al., 2018).

En segundo lugar, las actividades cooperativas realizadas permitieron que los estudiantes implicados puedan expresarse y comunicar sus experiencias y puntos de vistas sobre los temas tratados. Estas actividades no tenían como fin específico la competencia, sino brindar un espacio en el que todos puedan interactuar y sentirse relajados al momento de participar.

Además, estos juegos promueven, con mayor eficacia, las intervenciones, actitudes de empatía, comunicación y socialización y transmiten valores de solidaridad, trabajo en común, aceptación de las diferencias, entre otras. Como en las demás dimensiones, estos valores se transmitirán más en la medida en que los juegos y/o dinámicas no sean algo ajeno a la globalidad de la tarea educativa, a los contenidos que se transmiten y a la forma de transmitirlos. También, busca la participación de todos sin condiciones, experiencias previas o habilidades personales, que nadie quede excluido independientemente se debe considerar que cada persona es diferente (López, 2017).

Finalmente, las actividades lúdicas permiten un adecuado proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que debido a las condiciones en las que se practican posibilitan alcanzar el objetivo esperado. Las enseñanzas a través de actividades lúdicas, generalmente, se subestiman y se consideran una estrategia inadecuada para la transmisión de conocimientos. Sin embargo, este método no es solo una manera de comunicación y enseñanza, sino también una herramienta de exploración que debe cultivarse. Así mismo, los alumnos tienen una mayor involucración en este proceso porque piensa que está jugando y no estudiando y se sienten motivados para participar en las actividades académicas (Caferino y Cú Balán, 2007).

5. CONCLUSIONES

Este trabajo de investigación-acción ha permitido evidenciar que las actividades lúdicas son una gran herramienta para el proceso de enseñanza-aprendizaje, las cuales permiten trabajar y tratar diversos temas relevantes de una manera dinámica. Estas tienen un enfoque recreativo, suelen ser entretenidas y brindan al estudiante una manera más libre de expresión y comunicación con las personas de su entorno.

A través de la propuesta de intervención realizada en este trabajo, se comprobó que estas herramientas permiten trabajar el enfoque de la equidad de género en participantes del grado de secundaria. Los resultados sugieren que, las actividades lúdicas permiten brindar un espacio en el cual los estudiantes se puedan sentir libres de expresarse y comunicar sus vivencias y opiniones acerca de los temas tratados. De igual manera, estas actividades posibilitan, con gran eficacia, alcanzar el objetivo de aprendizaje esperado al permitir una mayor involucración e interés de parte de ellos. Por lo tanto, en la intervención, se decidió

trabajar sobre la equidad de género con actividades colaborativas e innovadoras que fomenten el interés y la motivación, ya que de esta manera los estudiantes tuvieron mayor compromiso y a su vez, obtuvieron nuevos conocimientos.

Este programa se ejecutó una sola vez; sin embargo, podría ser aplicado en un siguiente ciclo con los ajustes pertinentes a la luz de las recomendaciones efectuadas. Además, aún quedan temas complementarios para seguir profundizando e indagando; por ejemplo, búsqueda de herramientas innovadoras para el aula, juegos que promuevan la motivación en el estudiante, estrategias de enseñanza basadas en actividades lúdicas, entre otros.

6. REFERENCIAS

Amores, P. & Mayorga, M. (2015). La equidad de género y su incidencia en las actividades de recreación en los niños y niñas de la escuela de educación básica Cristóbal Colón del cantón Ambato provincia de Tungurahua. [Trabajo de grado para optar por el Título de Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica]. <http://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/13895>

Bachen, C. M., Hernández-Ramos, P. F., Raphael, C., & Waldron, A. (2015). Civic Play and Civic Gaps: Can Life Simulation Games Advance Educational Equity? *Journal of Information Technology & Politics. Taylor & Francis Online*, 12(4), 378–395. <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/19331681.2015.1101038?journalCode=witp20>

Bausela, E. (2004). La docencia a través de la investigación-acción. Modelos de orientación e intervención psicopedagógica: modelo de intervención por servicios. *Revista Iberoamericana de Educación*: Vol. 34 Núm. <https://rieoei.org/RIE/article/view/2871>

Bell, A., & Gresalfi, M. (2017). Teaching with videogames: How experience impacts classroom integration. *Technology, Knowledge and Learning. Springer Link*, 22(3), 513-526. <https://link.springer.com/article/10.1007%2Fs10758-017-9306-3>

Bermúdez, D. & Restrepo, K. (2018). Imaginarios sociales sobre igualdad de género en niños y niñas del centro musical batuta del barrio San Luis en Florencia – Caquetá a través de estrategias lúdico recreativas. [Trabajo de grado para la obtención del Grado de Psicología]. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/18660>

Buffum, P. S., Frankosky, M., Boyer, K. E., Wiebe, E. N., Mott, B. W., & Lester, J. C. (2016). Collaboration and Gender Equity in Game-Based Learning for Middle School Computer Science. *Computing in Science & Engineering*, 18(2), 18–28. <https://ieeexplore.ieee.org/document/7426241>

Caferino, L. & Cú Balán, G. (2007). Las estrategias de enseñanzas lúdicas como herramienta de la calidad para el mejoramiento del rendimiento escolar y la equidad de los alumnos del nivel medio superior. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*. VOL 5, núm. pp. 60-67 Red Iberoamericana de Investigación Sobre Cambio y Eficacia Escolar Madrid, España. <https://www.redalyc.org/pdf/551/55121025009.pdf>

Calderon, F., Durango, I. (2017) La equidad de género e igualdad de oportunidades entre hombres y mujeres en la esfera de la educación superior [Tesis para optar el título de licenciada en Pedagogía Infantil, Universidad Distrital Francisco José de Caldas]. <https://repository.udistrital.edu.co/handle/11349/6749>

Carmona-Valdés, S. E. (2015). Hacia una educación con equidad. *Praxis*, 11(1), 8–18. <http://revistas.unimagdalena.edu.co/index.php/praxis/article/view/1549>

Carrillo, R. (2015). Las actividades lúdicas en la didáctica de la educación física. [Tesis de pregrado, Universidad de Jaén, España]. http://tauja.ujaen.es/bitstream/10953.1/2071/1/Carrillo_Lopez_RafaelJose_TFG.EducacinPrimaria.pdf

Cedeño, M. (2019). La importancia de las actividades lúdicas y recreativas para fomentar la equidad de género. *Rehuso*, 4(3), 99-106. <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/2039>

Cevallos, Y. & López, (2017). Juegos colaborativos en el desarrollo de la equidad de género en los niños y las niñas de 4to año de educación general básica de la Unidad Educativa Particular la Dolorosa. [Trabajo de grado presentado como requisito previo a la obtención del Título de Magíster en educación superior y equidad de género. Instituto de Investigación y Posgrado, Quito]. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/12616>

Clark, D. B., Tanner-Smith, E. E., & Killingsworth, S. S. (2016). Digital games, design, and learning: A systematic review and meta-analysis. *Review of Educational Research*, 86(1), 79-122. <https://doi.org/10.3102%2F0034654315582065>

Corral, Y., Corral, I. & Franco, A. (2016). El proceso de investigación-acción en el aula: modelo de Mckernan. <http://riuc.bc.uc.edu.ve/handle/123456789/4244>

De la Cruz, S. (2018) El lenguaje inclusivo de género y el juego igualitario como estrategias para la construcción de un aula en igualdad de género a través de una guía docente [Tesis para optar el título de licenciada en educación con especialidad en educación inicial, Pontificia Universidad Católica del Perú]. <http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/13962>

Elliot, J (2000). La investigación-acción en educación. Editorial Morata.

- Farias, C., Hastie, P. A., & Mesquita, I. (2015). Towards a more equitable and inclusive learning environment in sport education: Results of an action research-based intervention. *Sport, Education and Society. Taylor & Francis Online*, 22(4), 460-476. <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/13573322.2015.1040752?journalCode=cses>
[20](#)
- Guevara, P., Verdesoto, A., & Castro, E. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *RECIMUNDO*, 4(3), 163-173. <https://www.recimundo.com/index.php/es/article/view/860>
- Grimaldo, A. & Cervera, C. (2016). Equidad de género en la educación primaria. Construcciones y deconstrucciones. *Universidad de Guanajuato*, 2(1), 764-768. <http://repositorio.ugto.mx/handle/20.500.12059/2792>
- Harvey, A., & Fisher, S. (2016). Growing pains: feminisms and intergenerationality in digital games. *Feminist Media Studies. Taylor & Francis Online*, 16(4), 648-662. <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/14680777.2016.1193295?journalCode=rfms>
[20](#)
- Malaquias, R. F., Malaquias, F. F. O., & Hwang, Y. (2018). Understanding technology acceptance features in learning through a serious game. *Computers in Human Behavior*, 87, 395-402. <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0747563218302851?via%3Dihub>
- MIMP. (2017). La igualdad de género. Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables. <https://www.mimp.gob.pe/files/direcciones/dcteg/Brochure-Gobiernos-Locales.pdf>
- Ramirez, R., Manosalvas, M. & Cardenas, O. (2019). Estereotipos de género y su impacto en la educación de la mujer en Latinoamérica y el Ecuador. *Revista ESPACIOS*, 40 (41), 29. <http://www.revistaespacios.com/a19v40n41/19404129.html>
- Ripe, I. (2016) *Feminismo en juego: Una propuesta desde el juego enfocada en la efectividad y la equidad de género* [Trabajo de grado para obtener el título de Licenciada de Educación Física, Universidad Pedagógica Nacional]. <http://repositorio.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/9282>
- Rodríguez, A. & Bernabé, S. (2018). Estrategias lúdicas en el aprendizaje significativo de los estudiantes del subnivel elemental. Guía de actividades lúdicas. [Tesis para optar el título

de licenciado en Educación Primaria, Universidad de Guayaquil].
<http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/34057>

Tobanda, E. (2017). La importancia de la equidad de género en las actividades de recreación. Educación Básica. UTC. Latacunga. 83 p. <http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/3908>

UNESCO. (2019). Educación e igualdad de género. *UNESCO*.
<https://es.unesco.org/themes/educacion-igualdad-genero>

Villavicencio, R. & Verastegui, K. (2019). El enfoque de género en la Educación Primaria. [Tesis para optar el título de bachiller en Educación, Pontificia Universidad Católica del Perú]. <http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/17996>

Zapata, E. & Ayala, M. (2014). Políticas de equidad de género: Educación para una escuela libre de violencia. *Ra Ximhai: revista científica de sociedad, cultura y desarrollo sostenible*, ISSN-e 1665-0441, Vol. 10, N°. 7, 2014, págs. 1-21.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7909666>

7. ANEXOS

Anexo N°1: Programación

Actividades lúdicas para el trabajo de equidad de género con adolescentes		
Tiempo	Actividades	Materiales y Recursos
Inicio (10 min)	<ul style="list-style-type: none"> - Presentación - Recojo de información 	<ul style="list-style-type: none"> - Encuesta acerca de sus propios conocimientos sobre la equidad de género: Encuesta
Desarrollo (40 min)	<ul style="list-style-type: none"> - Tema 1: Definición sobre la equidad de género <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué es la equidad de género?: Lluvia de ideas y definición - ¿Qué son los roles de género?: Lluvia de ideas - Tema 2: Roles de género <ul style="list-style-type: none"> - Se les enseña imágenes de un hombre y una mujer y discutimos juntos sobre qué características les dan a cada uno. Luego, pasaremos a ver los roles (con ejemplos) que podemos evidenciar en nuestra vida cotidiana: En el hogar, escuela, y nuestra sociedad. - Definición más concreta sobre los roles de género y en qué afecta tanto al género masculino como femenino. - Tema 3: Brechas de género <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué crees que son las brechas de género?: Lluvia de ideas y definición - ¿Cómo podemos evitar estas brechas?: Lluvia de ideas y ejemplos. 	<ul style="list-style-type: none"> - PPT
Cierre (10 min)	<ul style="list-style-type: none"> - Conclusiones - Agradecimiento y despedida 	<ul style="list-style-type: none"> - Juego: Kahoot (preguntas sobre lo que aprendieron) - Encuesta: Encuesta sobre lo aprendido

Anexo N°2: Evidencias del programa de intervención

