



El juego *¿Quién es esa científica?* fue diseñado por Wikimedia Argentina en colaboración con Agostina Mileo-La Barbie Científica y Valeria Edelsztein, con el objetivo de que sirva como excusa para que los chicos y las chicas conozcan a las científicas argentinas y desarmen la idea, socialmente establecida, de que la ciencia está principalmente hecha por varones.

Fue pensado específicamente para ser llevado adelante en las escuelas primarias, con chicas y chicos de 6to y 7mo grado.

Las ilustraciones fueron realizadas por Lina Castellanos



Elementos del juego

- 1- Manual de científicas entusiastas- $\frac{1}{2}$ por juego (dependiendo la cantidad de jugadores/as)
- 2- Dado
- 3- 25 Tarjetones
- 4- Afiche donde van los tarjetones

¿Cómo se juega?

- En un pizarrón o en un afiche, hacemos el siguiente cuadro:

	¿A quién llamarías para...?	Caras	¿A quién se parece?	¿En donde encontrarías a...?	¿A quien encontraríamos en...?
x 100					
x 200					
x 300					
x 400					
x 500					

- Colocamos dentro del cuadro las postales con el frente oculto, es decir mostrando la parte en donde tienen el nombre del juego (como pueden ver en la foto debajo) Las postales van colocadas según categoría. En la sección “¿A quién llamarías para...?” colocamos las 5 postales que tienen texto. Por ejemplo, la que dice “saber dónde están las ballenas...”. En la sección “caras”, elegimos 5 cartas que cuenten con las ilustraciones de las caras de las científicas. En la columna “¿A quien encontraríamos en...?” colocamos las postales que tienen ilustraciones de lugares en ellas (por ejemplo, el laboratorio). En las restantes columnas, usamos las postales con los nombres de las científicas, cuidando de no usar los nombres de las que fueron seleccionadas en la sección “caras”.



- Dividimos a los/as chicos/as en grupos (máximo de 5 integrantes). Cada grupo va a tener 15 minutos para mirar el “Manual de científicas” e intentar hacer el mejor machete o ayuda memoria, que les permita recordar información sobre las científicas que están ahí. Pasados los 15 minutos, se retiran los manuales y empieza el juego.



- Por sorteo, se selecciona el grupo que arranca a jugar y luego la ronda sigue hacia la izquierda. Cada grupo va tirando el dado. Dependiendo de la opción que salga, se da vuelta una postal de la columna correspondiente y se juega por los puntos que el cuadro muestra. El orden de los puntos es de menos a más, se arranca por el 100 y se va siguiendo de acuerdo a lo que salga en el dado. Si se acaban los tarjetones de alguna de las opciones antes de que se acabe el juego, el grupo al que le sale la opción que no tiene más tarjetas elige otra columna.

Ejemplo: el grupo tira el dado, y sale en la opción "a quién encontrarías en...". Se da vuelta el tarjetón x100 de la columna "a quién encontrarías en..." y, según lo que diga -por ejemplo en egipto, en un salar en la puna, etc- el grupo tiene que responder que científica es. Si la opción x100 ya fue respondida, se pasa a la x200, o la que continúe.

- El juego puede terminar cuando se dieron vuelta todas las postales o se puede jugar por tiempo, y gana el grupo que tenga más puntos. Es importante ir anotando los puntos a medida que juega cada grupo.