

Las mujeres, la ciencia y el tiempo

Los tiempos son privilegios, explica la autora, “y ya sabemos que si hablamos de privilegios, las mujeres salimos perdiendo”

LUCÍA LÓPEZ DE MEDRANO ALVAREZ
05 MAR 2024 - 12:14CET

En todo el mundo las mujeres somos minoría en los institutos de ciencia. La razón de esto tiene profundas raíces en la estructura de la sociedad en la que vivimos y, aunque se proponen distintas iniciativas para cambiarlo, ninguna parece lograr el efecto esperado. Una de las causas de este fenómeno, el cual ha sido minimizado, es el tiempo, o mejor dicho, los tiempos. Porque sí, los tiempos son privilegios, y ya sabemos que si hablamos de privilegios, las mujeres salimos perdiendo.

¿De qué tiempos hablamos? Empecemos por un tiempo del que poco se habla. El tiempo mental o tiempo para pensar. Al igual que en otras profesiones, quienes hacemos investigación científica no pensamos en nuestro trabajo únicamente en las horas laborales. Las ideas dan vueltas en nuestra cabeza cada vez que tenemos tiempo para pensar. Puede suceder al hacer actividades que hacemos de manera automática, como transportarnos, bañarnos o cocinar, y hay muchas historias de personas que encontraron soluciones o ideas en momentos inesperados, como la famosa historia de cuando Arquímedes salió de la tina gritando “¡Eureka!” Tener tiempo para pensar es muy importante para dedicarse a la investigación científica y ahí empiezan las diferencias. Somos en general las mujeres quienes usamos nuestro tiempo mental en resolver la logística de nuestros hogares, como hacer listas de cosas por hacer o comprar, recordar las fechas de los compromisos, las tareas, las citas médicas, las dosis de los medicamentos y hasta los cumpleaños. En muchas ocasiones, si un hombre hace alguna tarea de la casa o de la familia, quien tuvo que pedirlo fue una mujer y, saber que eso se necesitaba, ocupa tiempo mental. Frases tan comunes como “¿dónde está mi cartera?”, “¿todavía hay leche?” o “no lo hice porque no me lo pediste”, son un reflejo de que se asume que quienes estamos obligadas a usar nuestro tiempo mental para saber lo que se necesita en casa somos las mujeres. Así, estadísticamente, el tiempo que una mujer puede pasar pensando en temas laborales es mucho menor al de un hombre e, incluso, en vez de usar tiempo mental para asuntos laborales fuera de horario de trabajo, usamos tiempo mental durante las horas laborales para resolver asuntos domésticos, como cuando a mitad de una jornada laboral nos llaman de casa para preguntarnos cosas que podrían resolverse sin nuestra participación. Esto empieza desde el principio de la carrera, en la universidad.

Las personas que estudian este fenómeno lo han llamado carga mental y cuando le ponemos nombre es más fácil entenderlo. Aun en hogares donde hombres y mujeres se distribuyen de manera equitativa las tareas domésticas y familiares o se cuente con servicio doméstico, es muy común que no se distribuya de manera equitativa la carga mental y esta desigualdad aumenta muchísimo si en casa hay niñas, niños o personas que necesitan cuidados. Nuestra sociedad, en general, respeta más el tiempo mental de un hombre que el de una mujer y esto es un problema grave al que no se le da la importancia que requiere y que aplica para todas y todos, sin importar a qué nos dedicamos. Y volviendo al caso de Arquímedes, estoy segura de que antes de gritar “¡Eureka!” no estaba pensando en que hacía falta para cenar ni le estaban gritando “papá” desde la puerta del baño.

Otro tipo de tiempo importante para dedicarse a la ciencia es el tiempo para viajar por trabajo sin preocupaciones. Para que una persona pueda viajar por trabajo con la mente concentrada en lo que va a hacer, debe contar con una red de apoyo para poder ausentarse del hogar el tiempo necesario sin que quienes ahí viven tengan problemas. Es común que si esto lo hace un hombre, ni siquiera tenga que pedir apoyo, ya que se da por sentado que todo en casa estará resuelto y muy posiblemente, hasta se le ayude a hacer su equipaje, a recordar el horario de su viaje y, cuando regrese, se le dará tiempo de descanso. Para que las mujeres lo hagamos, muchas veces debemos recurrir a la ayuda de personas que no viven en nuestro hogar, ya sea para quedarse en casa a cargo o para acompañarnos si debemos viajar con nuestras hijas o hijos, lo que implica elevados costos o problemas familiares. Además, cuando regresamos, en vez de tiempo para descansar, encontramos una inmensa lista de reclamos y cosas que no se hicieron y ahora tenemos que resolver. Si además ponemos en la ecuación que los viajes académicos implican pasar tiempo en ambientes donde las mujeres somos minoría, es muy común que las mujeres tengan problemas en casa por celos, lo cual se vuelve una carga mental y no ayuda para poder concentrarse igual que sus colegas. Y estamos hablando de viajes de corta duración.

Para conseguir un trabajo en investigación, es muy común que pidan haber pasado al menos un año en el extranjero o si ya se tiene una plaza, se abre la posibilidad de pasar un año sabático en otra universidad. Una vez más, es mucho más probable que la familia de un hombre lo apoye o incluso lo acompañe a pasar un año o más en el extranjero. Para una mujer, esto muchas veces es simplemente imposible. Y estamos hablando de mujeres que pueden viajar, cosa, para muchas, impensable.

El tercer y último tiempo del que quiero hablar es del tiempo que se necesita para obtener un trabajo estable en investigación científica en una universidad. Si contamos los años que se requieren para estudiar licenciatura y posgrado, hacer algunos años de posdoctorado, la posibilidad de obtener un trabajo estable empieza más o menos a los 30 años y algunas convocatorias a plazas universitarias exigen no tener menos de 37 años para hombre y 39 para

mujeres. Es decir, entre los 30 y los 39 años, una mujer debe mostrar que tiene los méritos y la capacidad para ser investigadora, lo que implica tener mucha actividad en eventos académicos, publicar artículos científicos de calidad y formar estudiantes. Y esto nos lleva a la necesidad de tener mucho tiempo mental y mucho tiempo para viajar. Para las mujeres que decidimos ser madres, muchas veces estos mismos años coinciden con los años en los que tendremos nuestros embarazos y en los que vamos a parir, lactar y empezar a criar. Es decir, son años de muchos cambios físicos y de vida, mucho cansancio y muy muy poco tiempo mental y tiempo para viajar. Y ahí es donde se pone complicado, cuando más tiempo necesitamos, menos tiempo tenemos.

Estos tres puntos los considero importantísimos a la hora de pensar en programas para ampliar la presencia de mujeres en institutos de investigación. Por lo que he observado y leído, la mayoría de las mujeres que llegan a tener puestos permanentes en investigación científica cuentan con una vida privada que las apoya y acompaña. Sin ese apoyo, es muy difícil lograrlo. Esto se nota en que muchas de las que lo logramos provenimos de familias donde hay personas que se dedican a la ciencia (o trabajos similares), que entienden las necesidades de quienes intentan seguir esa vía y tiene la posibilidad emocional y económica de acompañarlas. Que lo que ayude a que una mujer se realice en el mundo científico dependa tanto de su vida privada hace muy complicado que programas universitarios reviertan la situación. Lo que han hecho en varias universidades es intentar hacer más visible el trabajo de las mujeres y sus opiniones, pidiendo que todo comité haya al menos una mujer. Cuando somos una minoría tan marcada, esto solo logra que las pocas mujeres tengamos una carga laboral extra y que eso reduzca nuestro tiempo para pensar y para viajar, lo que se vuelve en contra de nuestro desarrollo profesional.

La solución no es fácil y depende mucho de que nuestra sociedad sea más equitativa. Es decir, la solución está profundamente ligada al feminismo. Para que las mujeres tengamos igualdad de oportunidades en las ciencias o en lo que queramos hacer, necesitamos cambios de fondo no solo en las instituciones sino en la sociedad en general. Una sociedad donde cosas tan sencillas como tener tiempo para pensar o viajar por trabajo no sean un privilegio.

Dra. Lucía López de Medrano Alvarez, Unidad Cuernavaca del Instituto de Matemáticas
UNAM – Campus Morelos.

Disponível em: <<https://elpais.com/ciencia/2024-03-05/las-mujeres-la-ciencia-y-el-tiempo.html>>
Acesso em: 09 de mar. de 2024.

QUESTÕES

QUESTÃO 1) Considere as afirmações abaixo sobre o texto de Lucía López de Medrano Alvarez:

- I. Por razões históricas e sociais, as mulheres são minoria nos centros de pesquisa e nas universidades, cenário que não sofreu mudanças substanciais.
- II. Uma das causas desse problema, demonstrada e apresentada em congressos e relatórios, é a questão do tempo, ainda privilégio dos cientistas homens.
- III. Este problema seria 'mental' ou 'psíquico', demandando um tempo para refletir e se dedicar à investigação científica e familiar de igual maneira.
- IV. Este tempo mental, no caso das mulheres, é empregado para solucionar assuntos domésticos, os quais poderiam ser resolvidos sem sua participação.

Das afirmações acima, estão corretas:

- a) I e III
- b) I e IV
- c) II e IV

QUESTÃO 2) A partir da leitura geral do texto, é **correto** afirmar que:

- a) O texto apresenta uma dissimetria de tempo entre os homens e as mulheres na vida acadêmica, dividindo-o em três categorias: o mental, o de viagens e o profissional.
- b) O texto afirma que homens e mulheres, apesar de disporem de tempos distintos para os afazeres pessoais, profissionais e domésticos, estão em igual posição na vida acadêmica.
- c) A autora destaca que o tempo é um pouco distinto para homens e mulheres, dado que elas devem dividi-lo entre as obrigações e afazeres domésticos, dificultando o ingresso na vida acadêmica.

QUESTÃO 3) Escolha a alternativa que substitui as palavras grifadas nas sentenças abaixo pelos sinônimos mais adequados:

- I. Frases tan comunes como “¿dónde está mi cartera?”, “¿**todavía** hay leche?” o “no lo hice porque no me lo pediste”, son un reflejo de que se asume que quienes estamos obligadas a usar nuestro tiempo mental para saber lo que se necesita en casa somos las mujeres.
- II. **Es decir**, entre los 30 y los 39 años, una mujer debe mostrar que tiene los méritos y la capacidad para ser investigadora, lo que implica tener mucha actividad en eventos académicos, publicar artículos científicos de calidad y formar estudiantes.
- III. Estos tres puntos los considero importantísimos **a la hora** de pensar en programas para ampliar la presencia de mujeres en institutos de investigación.
- IV. Una sociedad donde cosas tan **sencillas** como tener tiempo para pensar o viajar por trabajo no sean un privilegio.

- a) Porém; é dizer; para; apropriadas.
- b) Ainda; quer dizer; no momento; simples.
- c) Contudo; quer dizer; na hora; pequenas.

QUESTÃO 4) Leia o trecho abaixo, retirada do sétimo parágrafo do texto:

Por lo que he observado y leído, la mayoría de las mujeres que llegan a tener puestos permanentes en investigación científica cuentan con una vida privada que las apoya y acompaña. Sin ese apoyo, es muy difícil lograrlo.

O pronome 'lo' retoma o substantivo:

- a) vida privada.
- b) pesquisa científica.
- c) cargos permanentes.

TEXTO PARA AS QUESTÕES 05 e 06

Joaquim Prats

Catedrático de la Universidad de Barcelona

Admirado Sr. Director:

En los días pasados, he leído en los periódicos que el informe de la Real Academia reproduce unas supuestas palabras mías que ratifican las tesis que defiende el mencionado escrito. Tengo que reconocer que, hasta el día de hoy, he dudado que la prensa fuera fiel a la realidad, ya que no recordaba haber escrito las palabras entrecomilladas en ninguno de mis artículos sobre el tema. Hoy he tenido en mis manos el texto original de la Real Academia y mi incredulidad se ha convertido en estupefacción al comprobar que se me atribuyen palabras que yo no he escrito, y que no comparto en el contexto en que están reproducidas.

Lo que más me sorprende es que, habiendo publicado sobre el tema en diversas revistas de carácter científico, los autores del informe reproduzcan una cita de autoridad sacada de la prensa y, en este caso, no de una entrevista, sino de un reportaje de un periódico en que se citaban palabras de varios historiadores. Como Ud. bien sabe, todo documento académico, con aspiración de rigor, debe basarse en citas con identificación de autoría, y deben ser extraídas de publicaciones que garanticen un mínimo de seriedad científica. Ustedes no han cumplido esta norma, y han cometido el error de utilizar palabras de una periodista, atribuidas a mi persona, que no forman parte de ninguno de mis escritos.

Reconozca que no es serio -ni habitual- en un informe como el que se puede esperar de la digna institución que Ud. dirige que se produzcan estas frivolidades.

Tengo que decirle que, independentemente de su voluntad, me he sentido manipulado e instrumentalizado, lo que no deja de ser muy desagradable, al tiempo que inconveniente para mi prestigio profesional. Por ello, le ruego que supriman del informe la cita en que se me hace referencia y me brindo para enviarle escritos propios y matizados sobre la posición que defiendo en tan embarazoso tema.

Aprovecho esta carta para manifestarle que los trabajos sobre los libros de texto de historia que se están realizando en el departamento de Didáctica de las Ciencias Sociales de la UB, del que soy director, no coinciden en absoluto con lo que dictamina su informe. O nosotros o ustedes debemos estar equivocados, o quizá es que vivimos en países distintos.

Respetuosamente,

Dr. Joaquín Prats
Catedrático de Didáctica de las Ciencias Sociales
Universidad de Barcelona

Disponível em:

<http://www.ub.edu/histodidactica/index.php?option=com_content&view=article&id=94:carta-abierta-al-sr-director-de-la-real-academia-espanola-de-la-historia&catid=26:articulos-de-prensa-y-revistas&Itemid=118> Acesso em: 26 de mar. de 2024.

QUESTÕES

QUESTÃO 5) Considere as afirmações abaixo sobre a carta do Dr. Joaquín Prats:

- I. Ao ler o informe da Real Academia Española, o pesquisador encontrou uma citação atribuída a um artigo de sua autoria.
- II. O pesquisador não se lembra de ter proferido as palavras que lhe são atribuídas e, ao ler o documento, confirmou que não o tinha feito.
- III. O pesquisador ficou surpreso ao descobrir que a fonte do informe foi uma reportagem de um jornal, em que eram citados vários autores.
- IV. O pesquisador se sentiu mal por conta do imbróglio, dado que essa questão afeta sua vida pessoal, familiar e profissional.
- V. Ao final, o pesquisador ressalta que as pesquisas desenvolvidas na universidade não se relacionam com o conteúdo do informe.

Das afirmações acima, estão corretas:

- a) II, III e V
- b) I, III e V
- c) III, IV e V

QUESTÃO 6) Escolha a alternativa que substitui as palavras ou expressões grifadas nos parágrafos abaixo pelos sinônimos mais adequados:

- I. *Hoy he tenido en mis manos el texto original de la Real Academia y mi incredulidad se ha convertido en estupefacción al comprobar que se me atribuyen palabras que yo no he escrito, y que no **comparto** en el contexto en que están reproducidas.*
- II. ***Por ello**, le ruego que supriman del informe la cita en que se me hace referencia y me brindo para enviarle escritos propios y matizados sobre la posición que defiende en tan embarazoso tema.*
- III. *Aprovecho esta carta para manifestarle que los trabajos sobre los libros de texto de historia que se están realizando en el departamento de Didáctica de las Ciencias Sociales de la UB, del que soy director, no coinciden en absoluto con lo que **dictamina** su informe.*
- IV. *O nosotros o ustedes debemos estar equivocados, **o quizá** es que vivimos en países distintos.*

- a) compartilho, por ele, declara, ou talvez
- b) concordo, por isso, determina, ou possivelmente
- c) concordo, por isso, declara, ou talvez

TEXTOS PARA AS QUESTÕES DE 07 a 10

Lo que los videojuegos pueden enseñar a la academia

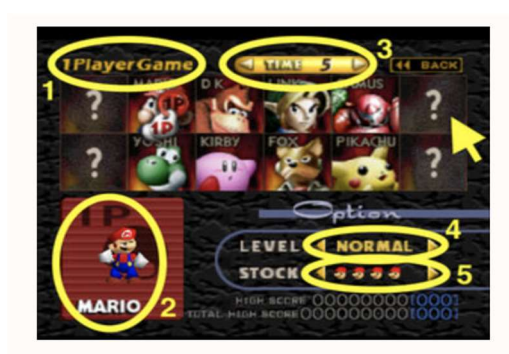
Analizar qué hace de un videojuego una experiencia tan atractiva, efectiva y motivadora ha ganado terreno en foros internacionales sobre innovación educativa y en las discusiones académicas de los últimos años.

Seguramente has visto a un adolescente jugando un videojuego. Quizás jugar sea uno de tus hobbies. Es notable el grado de atención y concentración que el jugador experimenta al realizar esta actividad. ¿Qué hay en los videojuegos que los vuelve tan atractivos, desafiantes e incluso adictivos? Típicamente cuando un jugador no completa la misión, o falla en conseguir el objetivo del juego, replantea su estrategia para tener mayores posibilidades de éxito. Simplemente “algo” lo motiva a seguirlo intentando.

Observar, analizar y entender qué es lo que hace de un videojuego una experiencia tan atractiva, efectiva y motivadora ha “ganado” terreno en foros internacionales sobre innovación educativa y en las discusiones académicas de los últimos años. En estos espacios de interacción surgen interesantes preguntas como: ¿qué es lo que hace de los videojuegos una experiencia tan atractiva para los jugadores?, ¿cómo influye la motivación por jugar en el aprendizaje?, ¿cuál es la relación entre la emoción de participar en un juego y su efecto en el aprendizaje?, ¿qué aspectos del juego pueden ser aprovechados para un diseño innovador de una clase, un

curso o un currículo escolar?, y de manera más general, ¿qué es lo que los educadores debemos aprender de la industria del juego?

Diversos elementos presentes en la interfaz y en el diseño de un videojuego logran que el participante se apropie de información, procesos y otras características propias del ambiente de una forma sorprendentemente efectiva. Evaluar estos elementos del diseño, y el efecto que tienen en los jugadores, ofrece grandes posibilidades para los diseñadores de experiencias de aprendizaje y del currículo escolar. Con la intención de mostrar las características que prevalecen en estos ambientes y el valor que podrían representar para el sector educativo, mostraré una interfaz del diseño de uno de los videojuegos más populares en los últimos años: Super Smash Bros ®, de Nintendo ®.



La imagen anterior corresponde a una interfaz del videojuego en su edición para Nintendo 64, en la que el jugador debe realizar un conjunto de selecciones antes de iniciar el combate. En la imagen se han señalado, con números, las al menos cinco decisiones que el participante debe tomar para definir su ambiente de batalla:

1. Cantidad de jugadores y tipo de combate (cooperación o competencia)
2. Personaje que lo representa en la contienda (avatar)
3. Tiempo para completar la pelea
4. Nivel de dificultad de sus oponentes
5. La cantidad de “vidas” u oportunidades que tendrá cada combatiente para completar la misión de vencer a sus oponentes

Cabe destacar en la imagen, la presencia de signos de interrogación que denotan personajes ocultos que deben ser descubiertos a medida que el jugador logra mayores destrezas durante el juego. Con el paso de los años, esta saga migró a diferentes consolas y en cada versión fue incorporando nuevos personajes, retos, funcionalidades, opciones de personalización, portabilidad y la posibilidad de combatir o colaborar con usuarios en otras partes del mundo, aprovechando la interconectividad.

Como he intentado mostrar en la descripción anterior, la industria del entretenimiento se ha valido de diferentes mecánicas en el diseño de los videojuegos; particularmente ha sacado provecho de elementos que parecen favorecer la experiencia en sus usuarios. [...]

Las preguntas anteriormente planteadas han sido foco de interés tanto por parte de la academia como por la neurociencia cognitiva. Una nueva perspectiva de la enseñanza, denominada neuroeducación, busca plantear las vías que permitan aplicar todo aquel conocimiento que se posee sobre los procesos cerebrales de la emoción, atención y curiosidad en beneficio del aprendizaje; y de qué manera estos procesos posibilitan la apropiación de conocimiento. Este campo de reciente auge y de gran potencial, puede ofrecer herramientas útiles tanto para la enseñanza como para facilitar el proceso de quien aprende.

Un diseño curricular que busque el desarrollo de competencias a través de la solución de retos reales, aprovechando el potencial de la tecnología educativa y que considere la personalización del aprendizaje, guarda estrecha relación con el diseño de una experiencia de videojuegos. Como consecuencia docentes, directivos, académicos y en general todos aquellos implicados en la arena educativa tienen la oportunidad de contribuir en una oferta formativa basada en la innovación educativa.

Eliud Quintero es Doctor en Innovación Educativa, actualmente funge como director de la Licenciatura en Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey. Se ha desempeñado como especialista en diseño y desarrollo curricular, tendencias educativas y como formador docente.

Disponível em: <<https://observatorio.tec.mx/edu-news/lo-que-la-academia-puede-aprender-de-los-videojuegos/>> / (Texto adaptado) Acesso em: 09 de mar. de 2024.

QUESTÕES

QUESTÃO 7) Considere as afirmações abaixo sobre o texto de Eliud Quintero:

- I. O autor inicia o texto questionando o porquê de os videogames serem tão atraentes para os jovens.
- II. A relação entre os videogames e os jovens tem sido matéria de discussão e pesquisa acadêmica.
- III. Os videogames, apesar de atraírem os jovens, não devem ser matéria de estudos mais profundos.
- IV. Os layouts atrativos dos jogos podem ser ferramentas de ensino e aprendizagem nas escolas.
- V. A neuro educação defende que os videogames devem ser empregados integralmente nas escolas.

Das afirmações acima, estão corretas:

- a) I, II e V
- b) I, II e IV
- c) II, III e V

QUESTÃO 8) Leia a sentença abaixo:

*Cabe destacar en la imagen, la presencia de signos de interrogación **que** denotan personajes ocultos **que** deben ser descubiertos a medida que el jugador logra mayores destrezas durante el juego.*

Os dois pronomes relativos destacados em negrito fazem referência, respectivamente, aos termos:

- a) signos de interrogação e personagens ocultos
- b) presença de signos e personagens ocultos
- c) destacar na imagem e personagens

QUESTÃO 9) Escolha a alternativa que substitui as palavras grifadas nos parágrafos abaixo pelos sinônimos mais adequados:

*Un **diseño** curricular que busque el **desarrollo** de competencias a través de la solución de **retos** reales, aprovechando el potencial de la tecnología educativa y que considere la personalización del aprendizaje, guarda **estrecha** relación con el diseño de una experiencia de videojuegos.*

- a) desenho, promoção, desafios e estreita.
- b) projeto, desenvolvimento, desafios e estreita.
- c) desenho, desenvolvimento, questões e estreita.

QUESTÃO 10) Segundo Eliud Quintero, um dos objetivos da *neuroeducação* é:

- a) Aplicar os conhecimentos dos videogames no desenvolvimento psíquico e educacional dos estudantes.
- b) Desenvolver os métodos de pesquisa para o entendimento do papel dos videogames na educação e na aprendizagem.
- c) Propor os caminhos para aplicar os conhecimentos dos processos cerebrais em benefício da aprendizagem.

TEXTO PARA A QUESTÃO 11 - RESUMEN

QUESTÃO 11. Com base no conteúdo desse *resumen*, responda às seguintes questões:

- Dê uma possível **tradução das palavras chave** e do **título** deste resumo.
- Descreva o estudo realizado, apontando os itens que o compõem, incluindo o tema, os objetivos, os participantes e contextos (caso houver), metodologia, e resultados.

Emprendimiento Social. Autoempleo y extracción del valor en la era post-crisis

Resumen: El fenómeno del emprendimiento social surgido en Cataluña a partir de la crisis del 2008 se presenta como una alternativa ocupacional promovida por actores financieros y administraciones públicas para responder a dos problemas agravados por la crisis financiera: la necesidad de crear empleo estable y los retos sociales y medioambientales. Este tipo de emprendimiento, liderado por una clase creativa auto-empleada, se enfrenta a las tensiones surgidas de equilibrar las aspiraciones personales y convicciones sociales contra las presiones del mercado. Sostenemos que la nueva etiqueta – emprendimiento social – es parte de una política que refleja la alianza de intereses financieros, escuelas de negocios y el estado neoliberal orientada a cubrir la fractura material e ideológica dejada por la crisis económica. Este texto aporta, por una parte, una contribución empírica al universo del emprendimiento social (basada en el análisis de 43 estudios de caso de empresas sociales, 93 encuestas de emprendedores y una base de datos de 347 entidades) y, por la otra, una aproximación teórica para entender esta expansión capitalista y su creciente sofisticación ideológica y práctica en los procesos de extracción del valor.

Palabras clave: emprendimiento social; valor; restructuración laboral; externalización; estado neoliberal.

Fonte: Valenzuela-García, H., Molina, J. L., Lubbers, M. J., Escibano, P., & Fuentes, S. (2019). Emprendimiento Social. Autoempleo y extracción del valor en la era post-crisis. *Revista de antropología social*, 28(2), 371-390. Disponível em: <https://revistas.ucm.es/index.php/RASO/article/view/65619/4564456552234>. Acesso em 15 de março de 2024.