

# Mujeres inspiradoras

by

**KOKORO KIDS**

# ¿Qué es este juego?

A lo largo de la historia, las mujeres han sido protagonistas de avances científicos, descubrimientos y logros que han cambiado el mundo. Sin embargo, muchas de ellas han sido invisibilizadas o poco reconocidas. Este es un juego educativo diseñado para que niños y niñas descubran a estas figuras clave mientras desarrollan su pensamiento lógico y su capacidad de ordenar hechos en una línea del tiempo.

A través de este dinámico juego de cartas, los participantes deberán situar correctamente en la cronología distintos hitos históricos protagonizados por mujeres. Con cada partida, no solo aprenderán sobre inventoras, científicas, artistas y líderes que han dejado huella, sino que también desarrollarán habilidades como la observación, la memoria y el razonamiento. Un reto divertido y enriquecedor que nos recuerda que **La historia también se escribe en femenino.**

# ¿De qué maneras se puede jugar?

Un mismo juego puede adaptarse de muchas maneras según lo que quieras enseñar o trabajar, se pueden adaptar a distintos objetivos y edades. Timeline no solo sirve para aprender historia, sino que puede ser una herramienta flexible para desarrollar pensamiento crítico, conversación, creatividad y conexiones con la vida cotidiana. Estas variantes permiten que tanto docentes como familias lo utilicen con distintos objetivos educativos:

## Categorización STEM

Clasifica los hitos según si pertenecen a la Ciencia, Tecnología, Ingeniería o Matemáticas. ¿Qué descubrimientos cambiaron el mundo en cada área?

## Sin ellas no sería posible

Las cartas representan inventos o eventos, pero ¿y si nunca se hubieran inventado o hubieran sucedido de otra manera? Cada jugador toma una carta y debe imaginar cómo sería el mundo sin ese invento o descubrimiento. ¿Qué pasaría si Ada Lovelace no hubiera creado el primer algoritmo?

## Exploración creativa

Sin mirar la fecha, imagina cómo se llegó a ese invento o hito: ¿Qué materiales se usaban? ¿Qué problema resolvía? ¿Cómo lo mejorarías? ¿Por qué no se hizo antes?

# ¿De qué maneras se puede jugar?

## Conversaciones sobre los hitos

Cada carta puede dar pie a reflexionar sobre la vida cotidiana. Ejemplos:

Lavavajillas → ¿Tienes uno en casa? ¿Lo usas? ¿Quién lo inventó?

Avioneta → ¿Has viajado en avión? ¿A dónde te gustaría ir? ¡Busquemos el destino en el mapa!

## Tu propia línea del tiempo

En vez de ordenar eventos históricos, crea un timeline con momentos importantes de tu vida. Para niños pequeños, puede incluir su primer día de cole, su cumpleaños, la llegada de una mascota, etc.

## Quién es quién

Cada jugador elige una carta y los demás deben hacer preguntas para adivinar qué carta es sin mencionarla directamente.

## Adivinanzas

En lugar de revelar la carta, un jugador da pistas sobre ella y los demás deben adivinar cuál es.

## Batalla de Ideas

Cada jugador recibe una carta y debe defender por qué su hito fue más importante o tuvo más impacto en la historia. Los demás votan el argumento más convincente.

## Proyecto de investigación

Crea tus propias cartas con mujeres referentes. Cada jugador tendrá que investigar y elaborar el diseño de la carta con el invento o acontecimiento que quiera relacionado con la historia de la mujer.

## Memory

Si al recortar las cartas no las juntamos por las dos caras podemos hacer un juego de memoria. Se pueden emplear todas las cartas, puesto que hay dos cartas de cada.

## Imagina a la mujer detrás del hito

Antes de revelar el nombre o la historia de la mujer, los jugadores deben imaginar cómo era su vida: como era ella, su infancia, su entorno, los desafíos que pudo enfrentar por ser mujer, o qué la motivó a lograr ese descubrimiento. Luego, se compara con la información real, generando debate sobre el contexto social y los retos de las mujeres en la historia.

## INSTRUCCIONES

1. Recorta cada carta y pega la cara A (nombre + descripción) con su correspondiente cara B (nombre+descripción + fecha) de cada elemento (mujeres referentes, inventos o logros).
2. Baraja las cartas y reparte 3 cartas a cada jugador
3. Sin ver la fecha, coloca una de tus cartas en una línea cronológica (por ejemplo una carta de 1976 irá a la derecha de una carta de 300a.C.), una vez colocada dale la vuelta para desvelar la fecha y verificar que su posición según la fecha es correcta.
4. Si aciertas ¡te has librado de una carta! si fallas debes robar una carta.
5. Gana el/la participante que se quede antes sin cartas

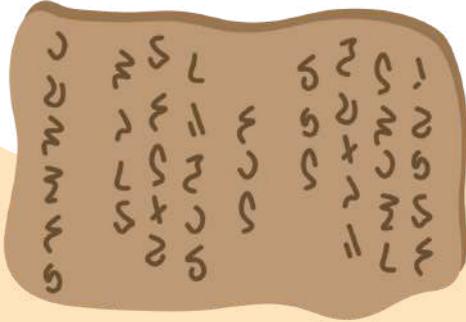
KOKORO KIDS

¡Descárgate nuestra app y disfruta aprendiendo!

Escanea este QR o haz clic en este [enlace](#)



**Enheduanna**



**Primera escritora de la historia**

Himno a Inanna (diosa del amor, la guerra y la fertilidad) y forman parte de los primeros ejemplos conocidos de literatura escrita en la historia

KOKORO KIDS

**Safo**



**Primera gran poeta lírica griega**

Escribió principalmente poesía lírica, destinada a ser cantada con el acompañamiento de una lira

KOKORO KIDS

**Metrodora**

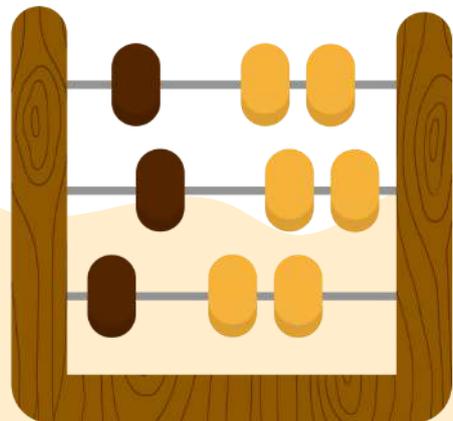


**Texto médico más antiguo por una mujer sobre mujeres**

Médica griega Escribió "Sobre las enfermedades de las mujeres"

KOKORO KIDS

**Hipatia de Alejandría**



**Primera mujer matemática reconocida**

Una de las primeras matemáticas y filósofas famosas

KOKORO KIDS

Safo



Primera gran poeta lírica griega

c. 600 a.C.

KOKORO KIDS

Enheduanna

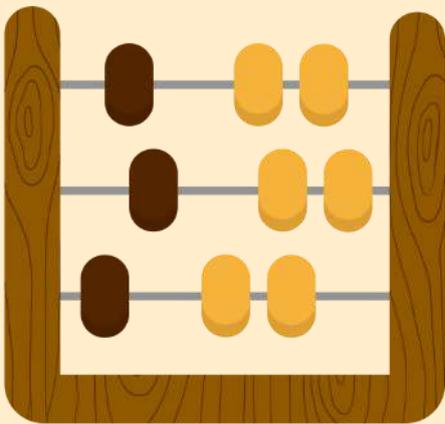


Primera escritora de la historia

c. 2300 a.C.

KOKORO KIDS

Hipatia de Alejandría



Primera mujer  
matemática reconocida

c. 370-415 d.C.

KOKORO KIDS

Metrodora

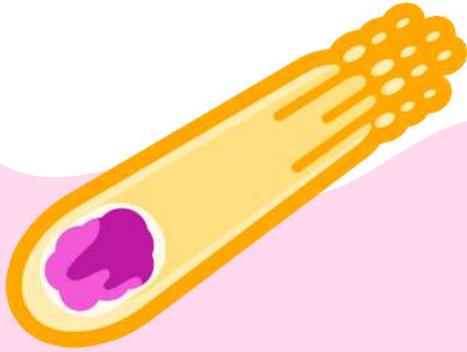


Texto médico más antiguo  
por una mujer sobre mujeres

200-400 dC

KOKORO KIDS

**Caroline Herschel**

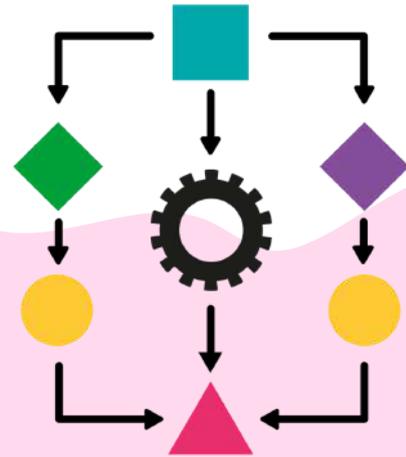


**Primera mujer en descubrir un cometa**

El cráter lunar C. Herschel lleva este nombre en su honor

KOKORO KIDS

**Ada Lovelace**



**Primera programadora**

Considerada como la primera creadora de un algoritmo

KOKORO KIDS

**Sarah Mather**

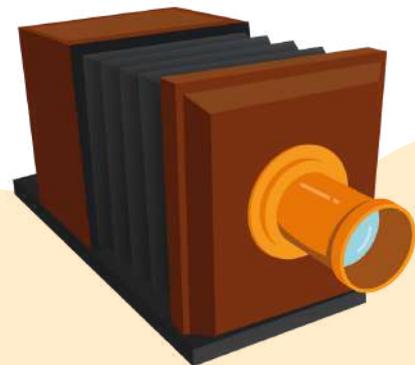


**Periscopio**

Para examinar el fondo marino desde una embarcación en la superficie

KOKORO KIDS

**Amalia López Cabrera**

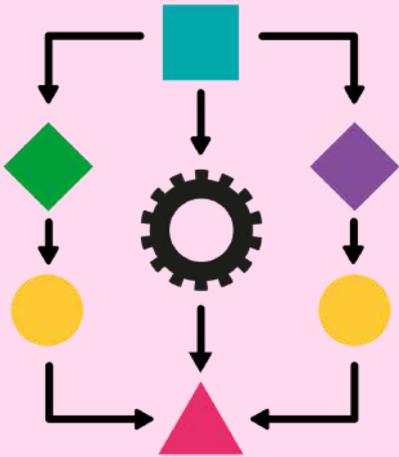


**Primera fotografía española**

Fue la primera mujer que abrió un estudio fotográfico propio en España

KOKORO KIDS

Ada Lovelace

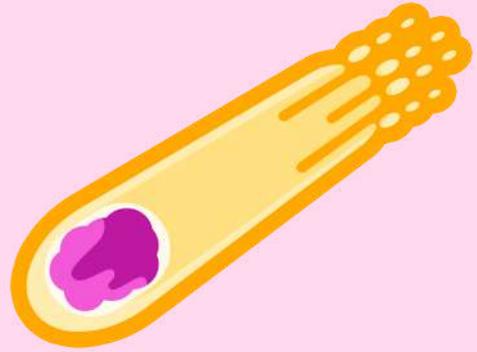


Primera programadora

1843

KOKORO KIDS

Caroline Herschel

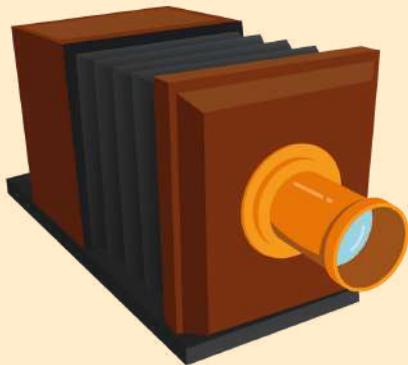


Primera mujer en descubrir un cometa

1786

KOKORO KIDS

Amalia López Cabrera



Primera fotografía española

1860

KOKORO KIDS

Sarah Mather



Periscopio

1845

KOKORO KIDS

**Josephine Cochrane** \*

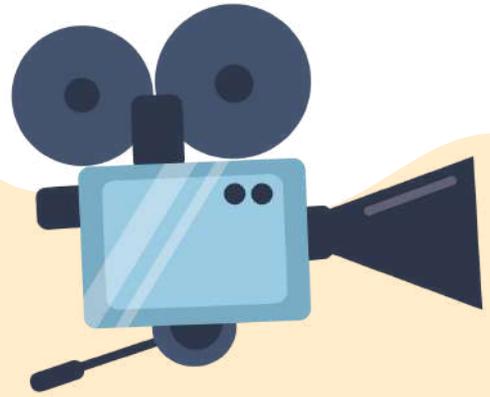


**El lavavajillas**

Hizo más fácil la vida en la cocina

KOKORO KIDS

**Alice Guy-Blaché** \*



**Primera persona en dirigir una película**

Considerada por numerosos estudiosos de la historia del cine como la primera cineasta de la historia

KOKORO KIDS

**Letitia Mumford Geer** \*



**La jeringuilla médica**

En cuanto a la técnica desarrollada, esta jeringa no ha podido ser superada ni mejorada

KOKORO KIDS

**Charlotte Cooper** \*

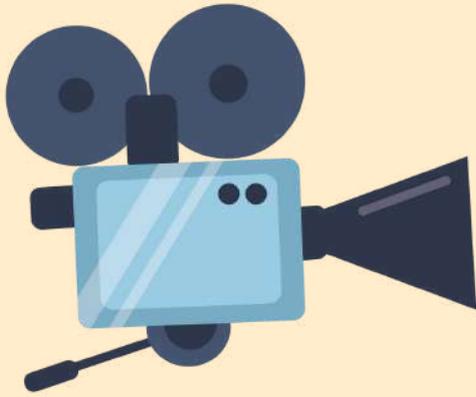


**Primera mujer en ganar una medalla olímpica**

Ganando dos medallas de oro en la categoría de tenis

KOKORO KIDS

Alice Guy-Blaché \*



Primera persona en dirigir una película

1895

KOKORO KIDS

Josephine Cochrane \*



El lavavajillas

1886

KOKORO KIDS

Charlotte Cooper \*



Primera mujer en ganar una medalla olímpica

1900

KOKORO KIDS

Letitia Mumford Geer \*



La jeringuilla médica

1899

KOKORO KIDS

Marie Curie \*

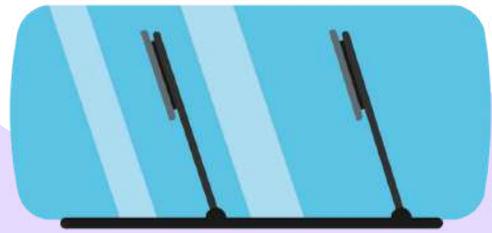


Primera mujer en recibir el Premio Nobel

Nobel de Física por el descubrimiento de los elementos radiactivos

KOKORO KIDS

Mary Anderson \*

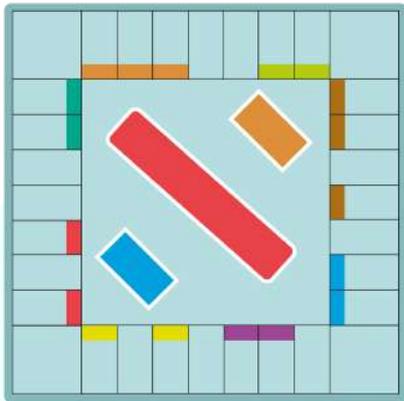


El limpiaparabrisas

Mejorando la visibilidad en los coches

KOKORO KIDS

Elizabeth Magie \*



El Monopoly

Diseñadora de juegos e inventora estadounidense. Inventó el juego para ilustrar las enseñanzas de la era progresista del economista Henry George

KOKORO KIDS

Melitta Bentz \*



El filtro de café

Mejorando la experiencia del café

KOKORO KIDS

Mary Anderson



El limpiaparabrisas

1903

KOKORO KIDS

Marie Curie



Primera mujer en recibir  
el Premio Nobel

1903

KOKORO KIDS

Melitta Bentz

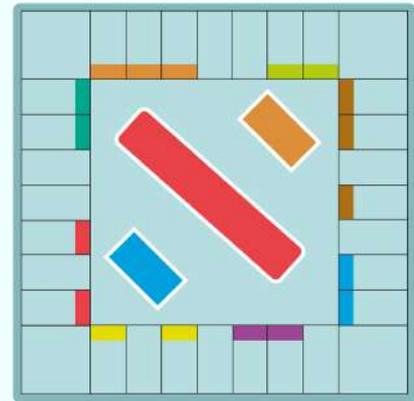


El filtro de café

1908

KOKORO KIDS

Elizabeth Magie



El Monopoly

1904

KOKORO KIDS

## Helena Smith Dayton \*

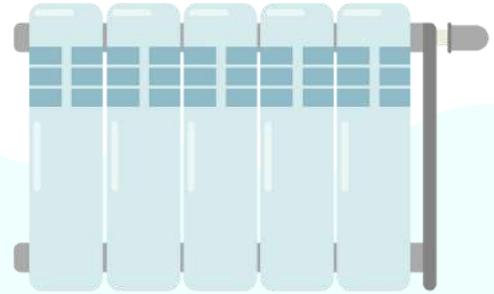


Primera animadora en experimentar con animación en arcilla y stop motion

Pionera en técnicas de stop motion y animación en arcilla en EE.UU

KOKORO KIDS

## Alice Parker \*



La calefacción central

Su invento consistía en una serie de conductos que permitían distribuir el aire caliente por diferentes zonas de un edificio e incluso controlar la temperatura de cada espacio

KOKORO KIDS

## Janet Gaynor \*



Primera mujer en ganar un Oscar

La primera en recibir la estatuilla dorada en la categoría de mejor actriz por las películas las películas '7th Heaven', 'Street Angel' y 'Sunrise'

KOKORO KIDS

## Amelia Earhart \*

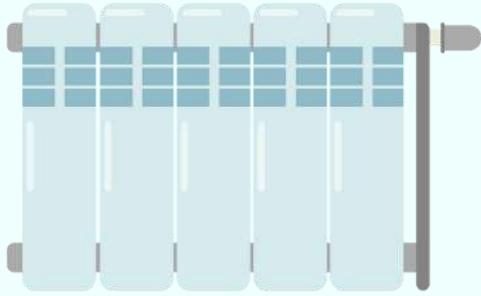


Primera mujer en volar sola a través del Atlántico

Conquistando los cielos con valentía

KOKORO KIDS

Alice Parker \*



La calefacción central

1919

KOKORO KIDS

Helena Smith Dayton \*



Primera animadora en experimentar con animación en arcilla y stop motion

1910s-1920s

KOKORO KIDS

Amelia Earhart \*



Primera mujer en volar sola a través del Atlántico

1932

KOKORO KIDS

Janet Gaynor \*



Primera mujer en ganar un Oscar

1929

KOKORO KIDS

## Ruth Wakefield \*



### Receta de las galletas de chocolate

Vendió los derechos de su receta de las galletas a Nestlé por un dólar, a cambio de que su nombre y receta aparecieran en las cajas y de recibir chocolate de por vida

KOKORO KIDS

## Hedy Lamarr \*



### Precursora del Wi-Fi

Presentó el "Sistema de comunicación secreta" Este invento ha permitido las comunicaciones inalámbricas de larga distancia, que hoy se utilizan en numerosas tecnologías, como el Bluetooth, el GPS y el Wi-Fi

KOKORO KIDS

## Ángela Ruiz Robles \*



### El libro electrónico

Contaba con pulsadores, bobinas y luces que contribuían a una mayor comodidad y predisposición al aprendizaje de los estudiantes

KOKORO KIDS

## Marion Donovan \*



### El pañal desechable

Una solución práctica para los padres y madres

KOKORO KIDS

Hedy Lamarr \*



Precursora del Wi-Fi

1941

KOKORO KIDS

Ruth Wakefield \*



Receta de las galletas de chocolate

1938

KOKORO KIDS

Marion Donovan \*



El pañal desechable

1950

KOKORO KIDS

Ángela Ruiz Robles \*



El libro electrónico

1949

KOKORO KIDS

**Bette Nesmith Graham** \*



**El 'tippex'**

Una mezcla de agua y pintura blanca para tapar los errores al escribir

KOKORO KIDS

**Ella Fitzgerald** \*

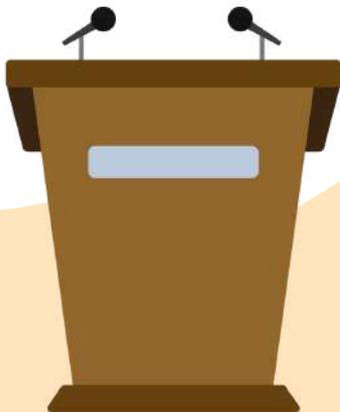


**Primera mujer en ganar un Grammy**

Una leyenda en la música

KOKORO KIDS

**Sirimavo Bandaranaike** \*



**Primera mujer de la era moderna en ser jefa de gobierno de un país**

Sri Lanka primer país en elegir a una mujer como primera ministra

KOKORO KIDS

**Stephanie Kwolek** \*



**El chaleco antibalas**

Kevlar: material para chalecos antibalas

KOKORO KIDS

Ella Fitzgerald



Primera mujer en  
ganar un Grammy

1959

KOKORO KIDS

Bette Nesmith Graham



El 'tippex'

1958

KOKORO KIDS

Stephanie Kwolek

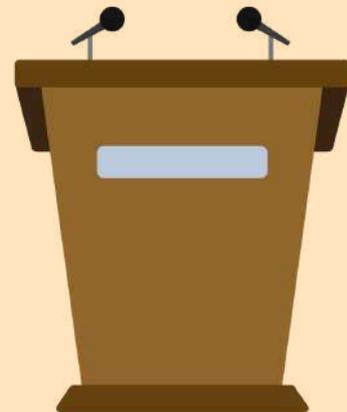


El chaleco antibalas

1965

KOKORO KIDS

Sirimavo Bandaranaike



Primera mujer de la era moderna  
en ser jefa de gobierno de un país

1960

KOKORO KIDS

Carol Shaw \*



Primera mujer en desarrollar un videojuego lanzado comercialmente

Se trató de 3-D Tic-Tac-Toe

KOKORO KIDS

Sara García Alonso \*



Primera mujer astronauta española

Bióloga molecular miembro de la Reserva de Astronautas de la ESA

KOKORO KIDS

Sara García Alonso \*



Primera mujer astronauta española

2022

KOKORO KIDS

Carol Shaw \*



Primera mujer en desarrollar un videojuego lanzado comercialmente

1978

KOKORO KIDS