

GUÍA DEL USO DEL
JUEGO EN
COEDUCACIÓN
Y LA PREVENCIÓN DE
VIOLENCIAS MACHISTAS

.....







Autoría: Olga García Martínez.

Diseño y maquetación: Joly Navarro Rognoni.

www.jolylustra.com

Edición: InteRed

www.intered.org

Primera edición: 2022

InteRed apuesta por una educación transformadora, que genere la participación activa y comprometida de todas las personas a favor de la justicia, la equidad de género y la sostenibilidad social y ambiental.

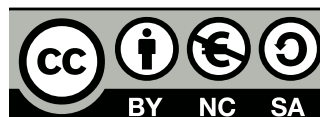
Esta publicación forma parte del proyecto *“Jóvenes desmontando el patriarcado”* financiado por la Agencia Vasca de Cooperación al Desarrollo.

Con la financiación de:



GARAPENERAKO
LANKIDETZAREN
EUSKAL AGENTZIA
AGENCIA VASCA DE
COOPERACIÓN PARA
EL DESARROLLO

Licencia Creative Commons:



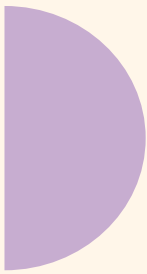
VIRGINIA WOOLF

***“UNA NIÑA EN CONDICIONES
DE DESIGUALDAD ¿CÓMO
PUEDE LUCHAR PARA
ALCANZAR LOS MISMOS
BENEFICIOS QUE SUS
HERMANOS?”***

iNDICE



INTRODUCCIÓN



RECOMENDACIONES DE JUEGOS DE MESA COEDUCATIVOS Y PARA LA PREVENCIÓN DE VIOLENCIAS MACHISTAS.



RECURSOS. #WOMENINSTEM PARA JUGAR CON NIÑAS Y NIÑOS



OTRAS DINÁMICAS

INTRODUCCIÓN

.....

En INTERED llevamos muchos años trabajando con los juegos para intentar transformar las desigualdades e injusticias e intentando construir un mundo más justo. Conocimos el poder del juego, el poder de jugar en 1992, siempre hemos creído en su magia. El jugar no es sólo una herramienta para nosotras, el jugar nos permite ser parte de un todo, probar, experimentar, transformar, crear, construir, conocer y todo a través del disfrute, el placer y el arte.

Además, si lo enfocamos desde nuestra pedagogía de los cuidados, nos permite cuidarnos, ser conscientes de la realidad que nos envuelve, analizarla, criticarla, transformarla y sobre todo transformarnos.

Esta pequeña guía, es una sistematización de aprendizajes que en nuestro trabajo con el juego para tratar la coeducación y la prevención de violencias machistas hemos recogido en los últimos años, de la mano del proyecto “*Jóvenes desmontando el patriarcado*” financiado por la Agencia Vasca de Cooperación al Desarrollo. Una pequeña recopilación, de algunos juegos y dinámicas que se pueden utilizar cuando se esté trabajando con el grupo, además de ser un listado de juegos coeducativos para la educación en igualdad.

Con esta guía queremos animarte a jugar. A que propongamos juegos y a que juegues, a que no te de vergüenza jugar, no hay edad para jugar, a que te animes a jugar con tus círculos de relación, trabajo e intervención. Estamos convencidas que jugar, es un arma poderosa para la comunicación, la convivencia en igualdad y la paz.

Jugar es una experiencia, te pasa por el cuerpo, por eso lo que se aprende jugando permanece, se interioriza y nos transforma. Eso lo saben bien las personas expertas en Ludopedagogía, una metodología cuya propuesta es jugar y hacer jugar, pero no de cualquier manera, sino con una intención y una visión concreta sobre el uso del juego. La ludopedagogía busca, promueve y se propone cambiar la realidad que vivimos y de la que somos parte, es una intención política que implica trabajar grupalmente desde el juego para propiciar espacios de transformación individual y colectiva”¹

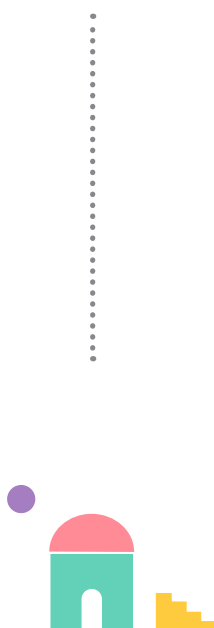
1. Intered “Ludopedagogía: Jugar para conocer, conocer para transformar” (2017)

En nuestra web de Intered encontrarás diversas guías y materiales sobre Ludopedagogía, sobre el uso del juego y sobre cómo entendemos el juego desde Intered, que complementan este material, que pretende ser más práctico, sistematizando recomendaciones. Pero te adelantamos que desde Intered entendemos el juego como una actividad natural de la persona que proporciona placer, satisfacción y diversión. Es por tanto, una actividad motivadora, voluntaria y con un fin en sí misma y va acompañada de un sentido lúdico y de alegría".²

En esta guía en concreto, nos hemos querido centrar en algunos juegos y dinámicas que pueden utilizarse en entornos educativos formales y no formales o en familia, para trabajar la coeducación y la prevención de violencias machistas.

Sabemos que facilitar juegos no es tarea sencilla, no consiste sólo en decir las normas del juego, ni todo el mundo tiene desarrolladas las aptitudes y actitudes para hacer jugar a otras personas, muchas personas tienen esas aptitudes un poco oxidadas, pero como casi todo, es práctica, y con la práctica facilitar juegos se va haciendo menos complejo. ¡Así que os animamos a jugar!

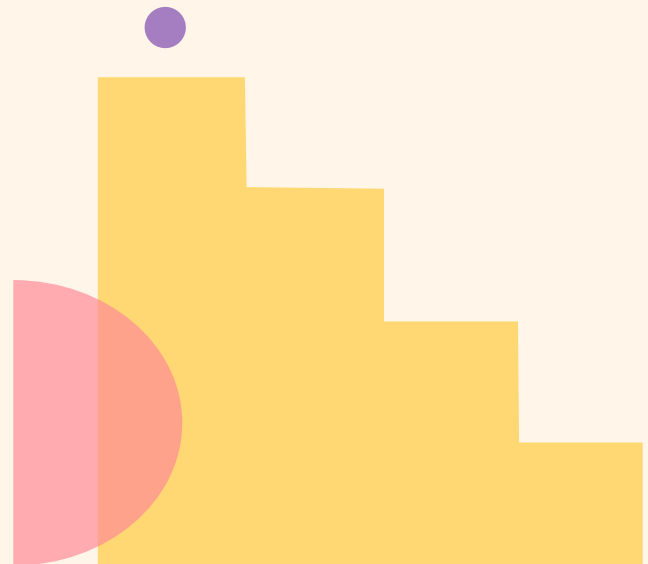
Eso sí, para darle todo el sentido al juego como herramienta transformadora, os animamos a cerrar el juego, evaluando, compartiendo lo sentido y lo descubierto y sistematizando la experiencia.



2. Jugar en familia: descubriendo los juegos cooperativos – Intered 2015

01

**ALGUNAS
RECOMENDACIONES
DE JUEGOS DE MESA
COEDUCATIVOS Y PARA
LA PREVENCIÓN DE
VIOLENCIAS MACHISTAS:**





LA DANZA DE LAS MARIQUITAS

EDICIONES MÁS QUE OCA

Edad: a partir de 6 años.

De 1 a 8 personas jugadoras o grupos



Juego mágico para niños y niñas a partir de seis años donde las mariquitas quieren acudir a una fiesta de carnaval disfrazas y comer el pastel, antes de que lleguen las hormigas.

Este juego invita a las personas participantes a cooperar y dialogar para conseguir disfrazar a todas las mariquitas. Es un juego cooperativo.

Lo hemos utilizado en grupos, dándole una visión de cuidados y prevención de violencias machistas, para aprovechar el juego y hablar del consentimiento (no todas las mariquitas aceptan tu invitación a bailar), el rechazo y la prevención del acoso.



2

GIRL POWER GAME DE BUBBLEGUM STUFF

Edad: a partir de 8 años.



Tarjetas con 56 iconos en los que aparecen distintas mujeres inspiradoras como Greta Thunbers, Rosa Parks o Michelle Obama y esas tarjetas están divididas en diferentes categorías como películas, música o deportes. El objetivo del juego es reunir una categoría entera tan rápido como ir ganando diferentes pioneras.

Puedes usar este juego para acabar con la invisibilización de mujeres en distintos ámbitos y desde una perspectiva intercultural, para contrarrestar el predominio de ejemplos masculinos y europeístas de los libros de texto.





LITTLE FEMINIST PLAYING CARDS DE MUDPUPPY

Edad: a partir de 8 años.



Juego de cartas para conocer figuras históricas del feminismo y aprender inglés. Las tarjetas cuentan con retratos de mujeres que han tenido un gran impacto en el mundo, en total 13: Frida Kahlo, Ella Fitzgerald, Cleopatra, la Reina Isabel I, Indira Gandhi, Hillary Clinton, Rosa Parks, Gloria Steinem, Malala Yousafzai, Marie Curie, Sally Ride, Amelia Earhart y Billie Jean King.



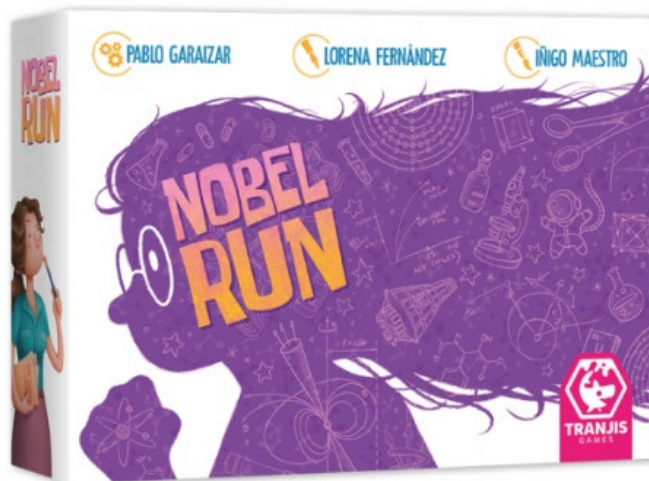
4

NOBEL RUN DE TRANJIS GAMES

Edad: a partir de 10 años.

De 1 a 4 personas o grupos.

Duración: partidas de 30 minutos



Un juego en el que se debe gestionar un equipo de investigación que te lleve a conseguir el Premio Nobel. Para poder hacerlo deberás contratar personal, escribir artículos científicos y conseguir dinero para poder tirar adelante tus proyectos. Entre las cartas del juego encontrarás grandes científicas ilustradas de las que podrás aprender quiénes eran y qué hicieron.



5

LITTLE OFFICE

Edad: diferentes niveles para 4, 7 y 9 años

Duración: partidas a partir de 10 minutos

A partir de 2 participantes.



Juego de mesa para la igualdad de género. Este juego es una manera lúdica de ayudar a educar en y para la igualdad de género, fijándonos en el mundo de las profesiones. Para desmontar estereotipos de género, obtener una mirada equitativa de las profesiones y visualizar oficios representados por personas independientemente de su sexo/género. Y hablando de la brecha salarial.

Este juego contiene 110 cartas donde se ilustran diferentes personas que van vestidas con uniforme de oficio, de tal manera que se intenta romper estereotipos y dar a conocer oficios independientemente del género y sexo de la persona. La gracia de este juego es que hay diversas modalidades de juego que pueden adaptarse según la edad. Encontrarás instrucción en el interior donde se explican estas modalidades y así podrás trabajar la coeducación de una manera lúdica y divertida.

<https://escoles.fundesplai.org/es/blog-es/recursos-es/15-juegos-de-mesa-por-la-igualdad-de-genero/>





LA BATALLA FEMINISTA THE MOON PROJECT

Edad: a partir de 6 años

Participantes: a partir de 2 participantes

Duración: partidas a partir de 10 minutos



Es una baraja que está formada por 52 cartas en las que la igualdad de género está totalmente presente. Encontrarás que hay una reina y un rey con el mismo valor, una duquesa y un duque, una vizcondesa y un vizconde que también valen lo mismo. Se trata de una baraja de cartas normales donde no hay distinción de valores por sexo. Encontrarás las instrucciones en castellano, inglés, francés, portugués, alemán y holandés.



7

LA OCA FEMINISTA DE ANA GÓMEZ RUDILLA

Edad: a partir de 12 años

Participantes: a partir de 2 participantes

Duración: partidas a partir de 10 minutos



Es un juego de toda la vida, pero esta es una versión feminista que ha creado la creadora de lapizdeele.



8

LAS BRUJAS DE FARRABÚS DE EKILIKUA

Edad: de 6 a 12 años

Participantes: de 1 a 4 participantes

Duración: partidas a partir de 20 minutos



Es un juego ideal para romper el mito del amor romántico. Se trata de un juego cooperativo en el que los jugadores deben conseguir encontrar unos elementos mágicos para defender un hechizo que ha afectado a toda la población y con el que se pretendía que la princesa se comportase como lo hacen las princesas de cuento. Un juego ideal para romper los estereotipos de cuentos y películas románticas.





LAS 7 FAMILIAS INSPIRADORAS DE THE MOON PROJECT

Edad: a partir de 6 años

Participantes: a partir de 2 participantes

Duración: partidas a partir de 10 minutos



Es una versión renovada del juego de las 7 familias en las que encontrarás ilustradas mujeres importantes de la historia: deportistas, artistas, emprendedoras... Se trata de crear familias cambiando las cartas con los otros jugadores/as hasta conseguir todos los integrantes de la familia. Podrás conocer grandes personalidades femeninas de la sociedad. Encontrarás las instrucciones en castellano, inglés, francés, alemán y holandés.



10

WE CAN PLAY
DE JULIBERT

Edad: a partir de 10 años

Participantes: de 1 a 8 participantes

Duración: partidas de 10-30 minutos



Es un juego de cartas dinámico en el que se deberá crear una línea de tiempo. En cada carta hay explicada la historia de alguna mujer extraordinaria, se deberán ordenar correctamente en el tiempo, tomando riesgos o avanzando muy rápido para poder ganar. Aprende más sobre personalidades de la historia, y si te animas puedes pedir que te personalicen alguna de las cartas. Puedes escoger el juego en catalán, inglés, castellano o sueco.



11

MUJERES EN CIENCIA

UNA IDEA DE ANOUK CHARLES Y BENOÎT FRIES

Participantes: a partir de 2 participantes

Edad: a partir de 8 años

Duración: partidas de 30 minutos



Es un juego de cartas que puedes imprimir tu mismo/a en casa. El objetivo es el de crear 3 laboratorios completos con 4 cartas del mismo color. Estas cartas están ilustradas con grandes mujeres científicas que han conseguido algún hito a lo largo de la historia. Una manera divertida de conocer, aprender y pasarlo bien, dando visibilidad a las científicas de la historia. Puedes descargarlo aquí: [Women In Science DIY kit - FR \(luanagames.com\)](http://Women In Science DIY kit - FR (luanagames.com)) Gracias a Elhuyar, se pueden descargar en euskera, gratis, en este enlace.



12

HERSTÓRICAS PIONERAS DE VERKAMI

Edad: a partir de 6 años

Participantes: a partir de 2 participantes



Es un juego de cartas para todas las edades con el cual se pretende llenar los vacíos dejados en la historiografía hegemónica para facilitar a las niñas y niños el acceso a referentes femeninos positivos.



13

TUTTY
LALALA EDITORIAL

Edad: a partir de 6 años

Participantes: a partir de 2 participantes



Es un juego de cartas que promueve el respeto a la diversidad afectiva, sexual y familiar. Contribuye a la superación de los prejuicios y estereotipos de género ofreciendo modelos alternativos de convivencia. Sobre todo, pretende que niños y niñas aprendan que las relaciones familiares se fundan en el cariño, el cuidado y el respeto.



14

¡ADIVINA EL PERSONAJE! MUJERES CÉLEBRES DE MUNDO DIVER

Edad: a partir de 6 años

Participantes: 2 participantes o grupos



Versión del popular quién es quién pero para visibilizar a mujeres célebres invisibilizadas por la historia.



15

FEMINISMOS REUNIDOS. EL TRIVIAL FEMINISTA DE VERKAMI

El juego sigue el sistema de un trivial, en el que cada prueba cuestiona tus conocimientos sobre la historia de las mujeres y el activismo feminista. En total consta de 1.200 preguntas clasificadas en seis categorías y cada una de ellas representada por una figura destacada de ese campo:



16

BERDIN GO!

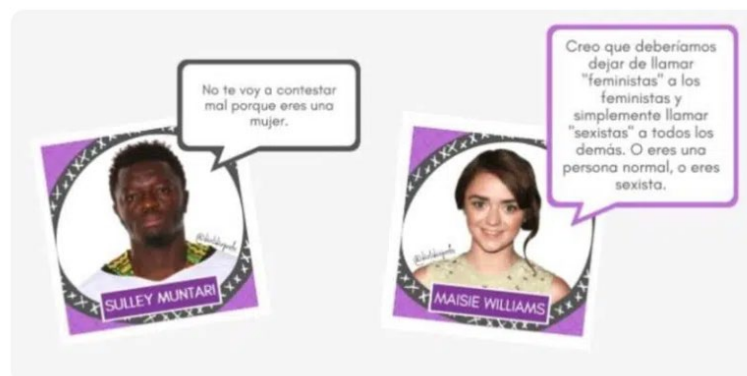
Para trabajar la igualdad de género y la inclusión, tiene dos modalidades: una de juego por grupos de dos a cinco jugadores y otra con una dinámica para equipos más grandes. Está inspirado en el bingo y los participantes tendrán que ir tachando personajes de sus cartones a medida que van apareciendo. Dispone además de un glosario en el que están explicados los distintos personajes y objetos relacionados con las profesiones, que buscan reivindicar que tanto hombres como mujeres pueden desempeñar cualquier oficio. Está dirigido a mayores de ocho años.



17

QUIÉN DICE QUÉ

Birlibirprofe selecciona 10 frases de 10 personas famosas; 5 citas moradas a favor del empoderamiento, de la visibilidad, de los derechos de las mujeres y 5 citas grises muestra del machismo que reside todavía en la sociedad. El funcionamiento de este juego de mesa descargable es simple: hay que colocar en una mesa todas las cartas, dejar las frases en una pila, ir cogiendo una cada vez y tratar de adivinar quién lo ha dicho. Los estudiantes también pueden imaginar el contexto y debatir si están de acuerdo o no.



18

IGUALES DE EKILIKUA

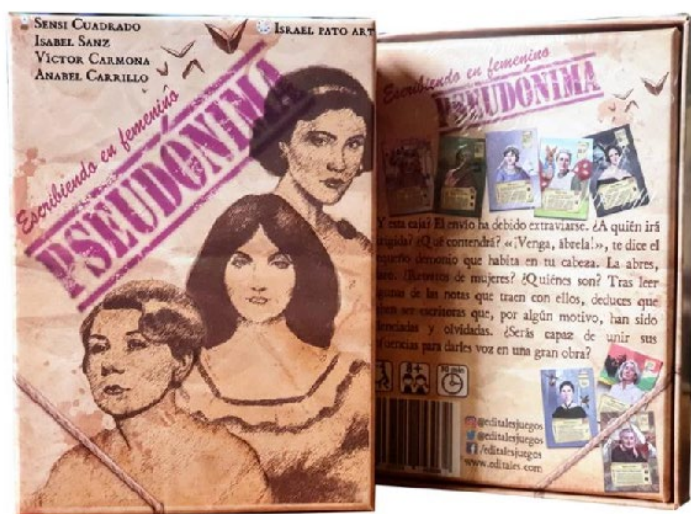
Compuesto por cartas que representan niños y niñas que llevan a cabo diferentes actividades, busca que los menores de cuatro a seis años trabajen la empatía, la igualdad de género y el respeto hacia a los demás. Para jugar con él, es posible recurrir a cuatro formas de juego basadas en la memoria y búsqueda de parejas a través de sus cuarenta y nueve cartas repletas de ilustraciones.



19

PSEUDÓNIMA Y PSEUDÓNIMA II: ESCRIBIENDO EN FEMENINO

A doptar un pseudónimo es una tendencia habitual dentro del mundo literario. En este caso, los jugadores han de adoptar uno de estos apelativos y tratar de crear combinaciones de escritores que les lleven a confeccionar la mejor obra literaria. Pero, ¿dónde está aquí la igualdad de género? Pues con la expansión autojugarable, centrada en escritoras femeninas que dejaron huella en nuestra historia literaria. Este juego, recomendado para mayores de ocho años, es un recurso para enseñar literatura a la vez que se reivindica la figura de mujeres relevantes.



20

JUEGO SCAPE BOX NO LO NIEGUES DE INTERED

Edad: +16 años.

Tiempo: 60 minutos de juego, 90 minutos de taller.

Grupos de 20, para hacer subgrupos de 4-5.



Este Escape Box está pensado para ser trasladable a los centros y/o entidades en un material manejable por una persona. La dinámica está planteada para un grupo de unas 20 personas y para ser desarrollada en una sala diáfana en la que se establecerán diferentes espacios para cada una de las pruebas.

La desinformación, los discursos negacionistas y el odio han inundado nuestras realidades. Una media de 10 bulos es lanzada a la opinión pública cada día en España, generando una verdadera infodemia, la pandemia informativa. Asistimos a una proliferación de discursos negacionistas sobre problemáticas sociales y ambientales, entre ellos los relacionados con la violencia machista y la diversidad sexual y de género. Estos bulos y campañas de desinformación construyen un panorama social basado en el miedo, la polarización de las sociedades y la gestión de conflictos desde la violencia, además de potenciar los discursos de odio, que fortalecen un sistema generador de desigualdades.

Descargable pinchando aquí

El Escape Box consta de 6 pruebas, con las que se conseguirán 6 dígitos que formarán un código para desbloquear el acceso y hackear el sistema de desinformación y bulocracia.



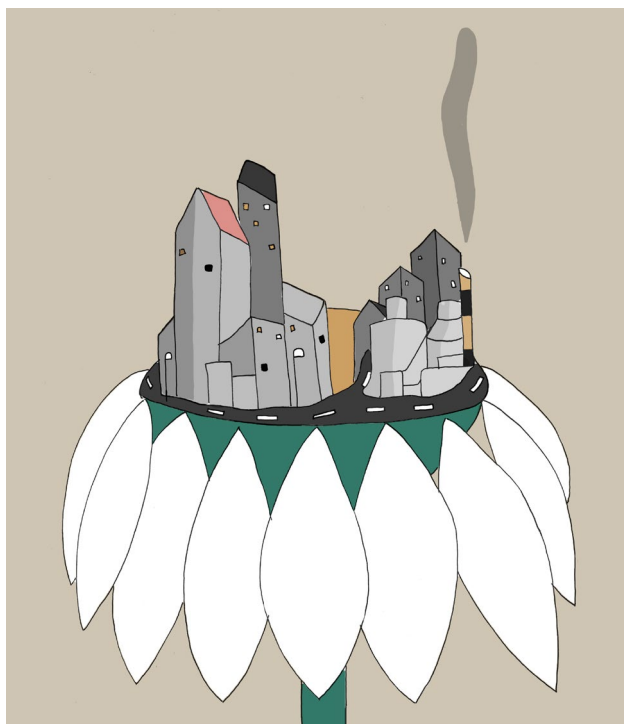
21

CUIDAR ES OTRA HISTORIA DE INTERED.

“Jugar es otra historia” está compuesto por esta guía didáctica, 30 cartas y un anexo titulado “Cada carta tiene su historia”. En este último podrás encontrar la historia resumida que hay detrás de cada carta, junto con unas reflexiones y cuestiones, y que podrás ampliar buscando el cuento completo del que proviene.

También hemos creado una versión de la guía didáctica que permite trabajar las emociones y los cuidados teniendo en cuenta el contexto de la Pandemia: “Guía didáctica Cuidar es Otra Historia. Las emociones en tiempos de pandemia”.

Imagen que contiene Diagrama



Disponible en castellano y euskera. Descargable pinchando aquí.



22

EL MACHISTÓMETRO DE INTERED

Edad: a partir de 15 años

Se juega individualmente



Juego de mesa para identificar y auto diagnosticar si tu relación es tóxica o estás en riesgo o sufriendo violencia machista en tu relación.



02



RECURSOS #WOMENINSTEM PARA JUGAR CON NIÑAS Y NIÑOS





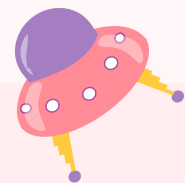
ASTROCHAT MUJERES ESPACIALES es un juego online para aprender sobre el universo y las mujeres que nos han ayudado a conocerlo mejor. Chatearás, despegarás cohetes y te lanzarás en paracaídas, verás gifs de gatitos y soportarás las bromas de un robot con un sentido del humor un tanto especial.

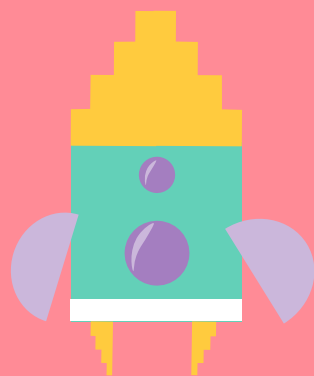
SOPA DE LETRAS DE CIENTÍFICAS en la que aparecen escondidos los apellidos de diez científicas y su respectiva historia detallada.

Pósters sobre la misión Apolo 11 y las mujeres que lo hicieron posible. Los **pósters A-LU-NI-ZAN-TEs** sobre la misión Apolo 11 y las mujeres que lo hicieron posible. Los podéis descargar en formato pdf o svg. Tienen además realidad aumentada a través de códigos qr: Si imprimís los pósters o los mostráis en un ordenador, accedéis a esta web con el móvil y los escaneáis, vais a alucinar.

JUEGO DE MESA MOON enseña a pensar como un ordenador y recupera el trabajo de Margaret Hamilton como forma de reivindicar su importante papel en el desarrollo de la ingeniería de software aeroespacial. Y también tienes la opción de jugar online. Además de pasar un buen rato, aprenderán sobre pensamiento computacional y resolución de problemas.

CUENTO HOMENAJE A MARGARITA SALAS: Descifrando el jeroglífico del ADN.





STEAM NESKAK. Se trata de una aplicación móvil en euskera dirigida a niñas de 6º de primaria, formadores y formadoras así como padres y madres, cuyo objetivo es el de fomentar la vocación tecnológica STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts and Maths) entre las niñas.

OCEÁNICAS: pioneras de la oceanografía. Libro ilustrado en el que se narra la historia de 10 científicas ilustres, algunas de ellas bastante olvidadas. Desde la primera y única mujer que dio la vuelta al mundo durante la época de las grandes exploraciones hasta mujeres que a día de hoy lideran la lucha por la conservación de los océanos.

LA NASA Y EL INSTITUTO SMITHSONIAN han lanzado una app de AR para conocer virtualmente a más de 30 mujeres pioneras en el espacio y campos científicos relacionados: Reach across the stars.

CANAL DE YOUTUBE VALPAT STEAM. Nace para enseñar a niños y niñas robótica educativa, tecnología y programación. Todo de la mano de Valeria Corrales, una niña que comenzó a los nueve años a interesarse por la ciencia, que asiste a clases de robótica y quiere ser ingeniera. Valeria te acompañará para que aprendas de la manera más divertida junto a la profesora Patricia Heredia. ¡El equipo perfecto para descubrir que la tecnología también puede ser creativa!

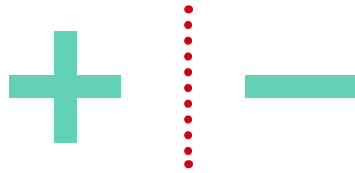
SOLITARIO ONLINE en el que además puedes ir descubriendo a grandes mujeres que han hecho Historia en el mundo de la tecnología.



03

**OTRAS DINÁMICAS
QUE PODEMOS
DESARROLLAR EN
EL GRUPO CON
ADOLESCENTES Y
JÓVENES:**

1. LA LÍNEA (a partir de 12 años): Dibujamos en el suelo una línea roja. En un lado un signo más y en el otro un signo menos. Con cartulinas deberán escribir cinco actitudes que esperan de las relaciones de pareja y cinco actitudes que no se deben tolerar. Cada grupo colocará las cartulinas a los lados de las líneas.



2. HACIENDO PERIODISMO (secundaria): El objetivo de esta dinámica será convertirse en auténticos/as periodistas, indagar sobre los trabajos y la vida de mujeres periodistas a lo largo de la historia y así redactar noticias propias sobre ellas, hecho por los alumnos/as. Una vez realizado el trabajo se pueden colgar las noticias en paredes del aula o en el tablón de anuncios del instituto.

Se dividirá la clase en tres grupos, cada grupo traerá a clase varios periódicos y deberá elegir una noticia de diferente temática: política, sucesos y cultura. Serán leídas en voz alta en clase y debatiremos sobre las siguientes cuestiones:

¿Está escrita por un hombre o por una mujer periodista? Esta pregunta irá dirigida al alumnado de los dos grupos restantes al no conocer por quién está escrito el artículo en cuestión.

¿Existe un número equitativo de mujeres y hombres periodistas? Para responder esta pregunta podremos apoyarnos en todos los periódicos que el alumnado ha llevado a clase.

¿Diríamos que mujeres y hombres periodistas participan por igual en cada sección temática?

¿Observamos diferencia sobre lo que escriben?

¿Encontramos diferencias de trato a la mujer o al hombre según la temática de la noticia?

¿De qué se habla en noticias relacionadas con mujeres y en noticias relacionadas con hombres?

¿Encontramos lenguaje sexista y/o no inclusivo?

¿Qué imagen tenemos de las mujeres periodistas?

¿Y de los hombres periodistas?

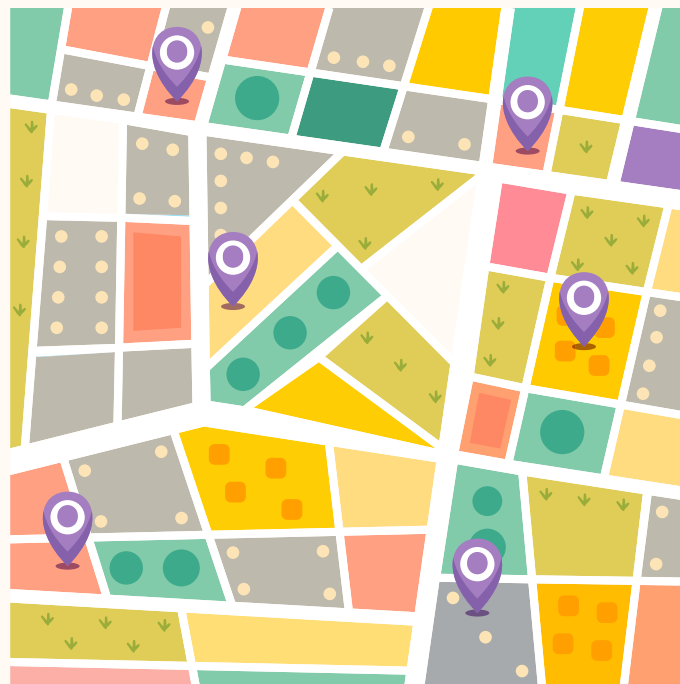
¿Quién suele dirigir los periódicos?

¿Creéis que puede estar relacionado con las cuestiones anteriores?

3. EL CALLEJERO DE LA IGUALDAD.

Secundaria

Formaremos pequeños grupos y buscaremos por internet calles apodadas por el nombre de mujeres y hombres referentes en la historia de nuestro pueblo o ciudad. ¿Encontramos a más mujeres o más hombres entre ellas? ¿Por qué? Crearemos nuestro propio callejero de la igualdad. Buscaremos, con ayuda de las redes, nombres de mujeres que por sus logros consideremos que deberían formar parte del callejero de nuestra ciudad y realizaremos carteles con sus nombres simulando el de una calle. Colgaremos los carteles en los pasillos del instituto con el fin de que todo el alumnado pueda conocerlas.



4. ESPECIALIDADES: Indagaremos en clase por ejemplo, sobre las especialidades de la Ingeniería aeronáutica a través de internet, sobre su función y sobre el número de mujeres que se encuentran en ella. En grupos de cuatro o cinco alumnos/ as expondremos al resto de la clase una de las especialidades que nos haya sido adjudicada por el profesorado. Tras cada exposición, debatiremos las siguientes cuestiones:

- ¿Qué trabajos se realizan en cada una de ellas?
- ¿Encontramos el mismo número de mujeres que de hombres en cada especialidad? ¿En qué especialidad encontramos un mayor número de mujeres?
- ¿A qué creemos que se debe?

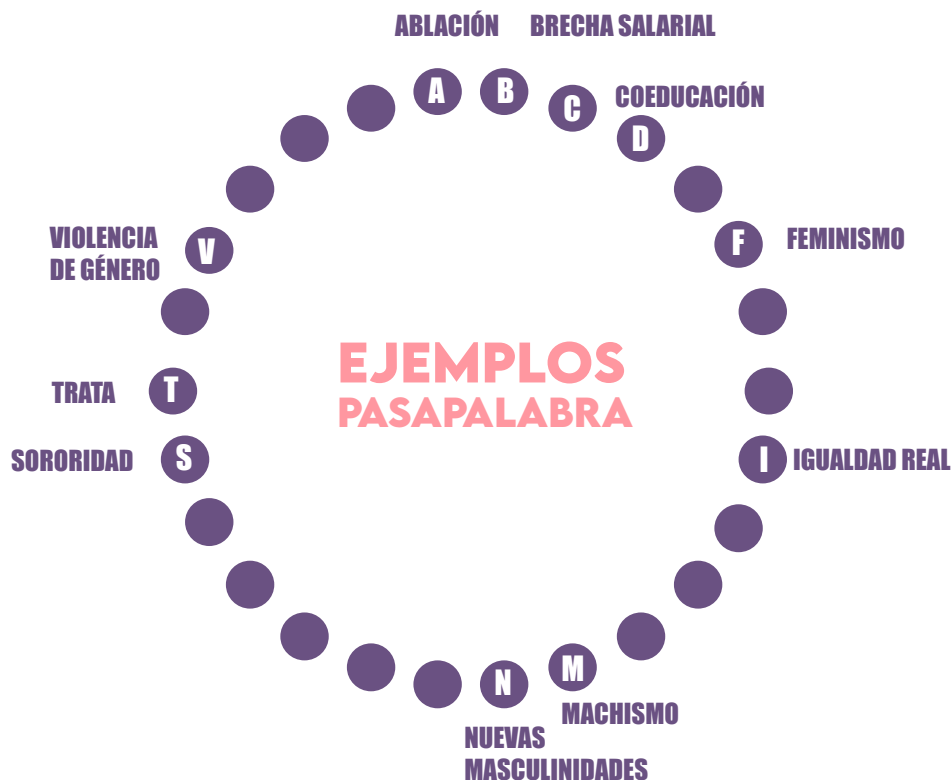
5. SORORIDAD: Trabajaremos el término “sororidad” y por grupos se realizarán murales físicos o digitales donde se exponga de manera artística el significado de la palabra. El alumnado podrá expresar el término con un dibujo, un poema, una canción etc. que compartirán con el resto de compañeros/as. Los murales serán expuestos en el centro o en su web durante la semana del 25 de noviembre.

6. PUNTO VIOLETA VIRTUAL:

El profesorado, junto al alumnado, podrá crear un Punto Violeta con enlaces de guías y libros que faciliten respuestas y recursos frente a la violencia de género, contando con las herramientas y materiales que tiene disponibles en su web Emakunde u otras entidades. Este Punto Violeta será online y permanecerá disponible para el alumnado a lo largo de todo el curso escolar con acceso directo a través de la web del instituto.



7. PASAPALABRA: Formaremos grupos de cuatro o cinco alumnos/as y crearemos un pasapalabra temático con un glosario de términos relacionados con la igualdad. Cada equipo presentará su pasapalabra al resto de la clase, quienes tendrán que tratar de adivinar las palabras. Si para alguna de las letras necesitan ayuda de internet, se permitirá su uso. El alumno/a que adivine más palabras, recibirá un diploma como ganador/a.



8. QUE CANTAN ELLAS, QUE CANTAN ELLOS: Escogeremos una canción de la década de los 90 y una canción actual, la mitad de la clase deberá escoger canciones cantadas por mujeres y la otra mitad canciones cantadas por hombres. ¿De qué tratan las canciones? ¿Hablan de lo mismo ellas y ellos? ¿Cómo ha progresado el contenido de la música en una década? ¿Se utiliza el mismo lenguaje al referirse a una mujer o a un hombre? ¿Cómo se suelen dirigir en las canciones a las mujeres? Podemos argumentarlo en clase o a través de una redacción personal.



“LA PRIMERA TAREA DE LA EDUCACIÓN ES AGITAR LA VIDA, PERO DEJARLA LIBRE PARA QUE SE DESARROLLE”



