nuevas FORMAS DE JUGAR 07

campaña del juego y el juguete no sexista, no violento

guía para transformar los juegos tradicionales

JUNTA DE ANDALUCIA
Instituto Andaluz de la Mujer
CONSEJERÍA PARA LA IGUALDAD Y BIENESTAR SOCIAL

nuevas FORMAS DE JUGAR

campaña del juego y el juguete no sexista, no violento

guía para transformar los juegos tradicionales

JUNTA DE ANDALUCIA

Instituto Andaluz de la Mujer
CONSEJERÍA PARA LA IGUALDAD Y BIENESTAR SOCIAL

edición

instituto andaluz de la mujer

consejería para la igualdad y bienestar social

junta de andalucía

autora

carmen ruiz repullo

diseño campaña

maraña estudio

impresión

corporación gráfica

depósito legal

SE-6774-07

www.juntadeandalucia.es/institutodelamujer

índice

1 presentación 5
2 introducción 6
3 juegos para la igualdad 7
4 cómo jugamos 9
5 objetivos 10
6 modelo de intervención metodológica: metodología cooperativa 11
7 ¿cómo convertimos un juego tradicional en juego coeducativo? 12
8 del juego tradicional al juego coeducativo-cooperativo 13
9 evaluación 26
10 bibliografía y otros recursos 31

1 *presenta*CIÓN

Un nuevo año, el Instituto Andaluz de la Mujer presenta su *Campaña del Juego y el Juguete No Sexista y No Violento,* y esta vez lo hacemos en el marco de la reciente aprobación por el Parlamento Andaluz, y por unanimidad, de la *Ley para la Promoción de la Igualdad de Género en Andalucía* y de la *Ley de Medidas de Prevención y Protección Integral contra la Violencia de Género.*

Y hacer esta consideración supone poner en valor las medidas de promoción de la igualdad y de prevención de la violencia de género que el Instituto Andaluz de la Mujer viene impulsando, atendiendo especialmente a la infancia y a la juventud. Porque ambas leyes ponen de manifiesto la importancia de la concienciación, de la educación y de la prevención como apuesta por consolidar un nuevo modelo social sustentado en unas relaciones entre mujeres y hombres de corresponsabilidad, de respeto y de colaboración en igualdad.

Las medidas preventivas tienen que actuar desde las edades más tempranas y asumen como objetivo fundamental transformar las estructuras sociales, culturales e ideológicas que siguen alimentando todavía unas relaciones desiguales entre mujeres y hombres, a pesar de los avances sociales, económicos y políticos, producidos en las últimas décadas.

Asimismo, ese proceso de cambio de mentalidad ha de atender especialmente hacia los espacios de socialización, los espacios donde aprendemos a construir nuestra identidad de género de acuerdo con los roles y valores que socialmente se adjudican a «ser mujer» o «ser hombre» y que nos cargan con una «mochila» de estereotipos y limitaciones. Y estos espacios son, hoy día, junto a las familias, la escuela y los medios de comunicación.

Al proponer para la edición 2007 de la *Campaña del Juego y del Juguete No Sexista y No Violento* la revisión, desde un enfoque de género, de los juegos tradicionales estamos llamando la atención del profesorado y de las familias sobre la necesidad de prestar atención a los juegos y, en relación a ellos, a los roles de género, a las actitudes y al uso de los espacios. Nuestro objetivo es destacar los valores positivos de los juegos tradicionales y mostrar que es posible otra forma de jugar y de relacionarse, y que para ello es importante que detectemos y corrijamos las conductas sexistas, generando hábitos participativos en igualdad.

Tenemos un compromiso con un futuro más justo y más igualitario y ese futuro está en los niños y niñas de hoy ●

Soledad Ruiz Seguín • *Directora*

INTRO*ducción*

2

Los juegos han conformado, y siguen conformando, un mecanismo de aprendizaje que está presente y se desarrolla, de manera significativa, en los primeros años de vida. De este modo, se podrían definir como una forma de socialización que ha de ser revisada desde múltiples factores: espacios, roles, tiempos... una manera de interpretar el mundo desde la subjetividad.

La socialización de género, como indican algunos estudios, comienza en el embarazo y se desarrolla a lo largo de toda la vida. El juego en la primera infancia ocupa un lugar fundamental en este proceso, niñas y niños no eligen libremente a qué jugar sino que, muchas veces, tienen una clara influencia marcada por el género.

Los primeros juegos se llevan a cabo en el ámbito familiar, en esta parte de la infancia se desarrollan habilidades sociales que no están exentas de cargas de género. A las niñas se les inculca el cuidado, la paciencia..., mientras que a los niños se les inspiran otras habilidades, como la competencia, la actividad, el valor o la fuerza. La interacción entre la familia y la niña y/o el niño en los juegos es un medio de conocimiento y comunicación que influye en la socialización desde aspectos como: el uso del lenguaje, la forma de este lenguaje, la simbología, los colores, los juguetes...

Este material pretende mostrar la utilidad de los juegos tradicionales transformándolos desde un análisis de género, mostrando nuevas formas de jugar, de tal forma que se conviertan en instrumentos válidos para educar en igualdad ●

3 *juegos para la* IGUALDAD

La adscripción de los roles en función del sexo es algo muy presente aún en nuestro alrededor. Determinados comportamientos de hombres y mujeres son vistos como «naturales» y, por tanto, son difíciles de transformar. La falta de conciencia provoca, en muchos casos, una barrera invisible que nos impide subvertir la norma y aceptar los comportamientos desiguales de género como una cuestión intocable.

La desigualdad de género, invisible por gran parte de la población, se personaliza en muchas situaciones como la violencia hacia las mujeres, la desigualdad de oportunidades, la diferencia salarial, la falta de conciliación de la vida laboral y familiar, las renuncias personales de numerosas mujeres... y un largo etcétera que encontramos en la cotidianidad. Asimismo, también los hombres sufren esta desigualdad de género en aspectos como la negación de algunos sentimientos, la demostración social y sexual... Aunque los costes personales y las consecuencias son diferentes en mujeres y hombres, no benefician a nadie.

Los cambios acontecidos en las últimas décadas en relación a la igualdad entre sexos, sin perder la valoración positiva, distan de haber conseguido una transformación real en la relación entre hombres y mujeres. Las mujeres están experimentando transformaciones en muchos campos, sin embargo, existen multitud de aspectos que quedan por revisar y analizar.

La igualdad real se confunde en ocasiones con una masculinización de las mujeres que, en ausencia de modelos, copian e imitan el modelo dominante, el modelo masculino. A su vez, los hombres, aunque con algunas excepciones, no ven necesaria ni propia la lucha por la equidad de género, por tanto, son menos permeables a cuestionamientos sobre su masculinidad.

La escuela, al igual que el resto de los agentes de socialización, reproduce los esquemas androcéntricos, fomentando la incorporación de pautas y comportamientos patriarcales. Esta influencia de la escuela se lleva a cabo, principalmente, desde dos mecanismos: el currículum oculto y el currículum explícito. Ambos currículum intervienen en la perpetuación de los roles de género, sin embargo el currículum oculto es «invisible» y es necesario hacerlo visible para poder intervenir. De ahí la necesidad de un diagnóstico, que nos permita visibilizar las desigualdades y mostrarnos un camino de trabajo en función de las necesidades encontradas.

El Plan de Igualdad en Educación y, recientemente, *la Ley de medidas de prevención y protección integral contra la violencia de género,* y la *Ley para la promoción de la igualdad de género en Andalucía* legitiman y facilitan la puesta en práctica de transformaciones para seguir avanzando hacia una igualdad real. Así, la coeducación es el camino para un

aprendizaje no sexista, no violento y fundamentado en valores. El profesorado está realizando múltiples esfuerzos en este sentido.

Otro de los aspectos, nombrados anteriormente, que han de ser tomados en consideración a la hora de coeducar es no masculinizar la educación. En multitud de ocasiones se confunde la coeducación con la libertad de las niñas para hacer lo que antes sólo hacían los niños, así como la posibilidad de las mismas para acceder a algunos espacios masculinos. Si las niñas juegan al fútbol se piensa que existe igualdad en los centros educativos; sin embargo, en muy pocos casos se observa a los niños jugando a lo que antes sólo hacían las niñas. Al mismo tiempo, también se piensa que coeducar es «dar una oportunidad a las niñas» para llegar a dónde están los niños, no se ve la necesidad de deconstrucción del género masculino y del género femenino.

Esto se traslada a la realidad social que nos encontramos, en la que las mujeres cada día, en mayor proporción, ocupan cargos, espacios y roles que antes eran masculinos, y sin embargo esto no se traduce en una incorporación de los hombres a ámbitos tradicionalmente femeninos.

La sociedad, y en especial las familias y los centros educativos, han de mostrar nuevos modelos de hombres y mujeres no basados en estereotipos de género. La relación entre familias y centros educativos se configura como una de las herramientas básicas para el desarrollo coeducativo de futuras personas. Aunque la escuela mixta es un hecho, no podemos pensar que las discriminaciones por razón de género estén superadas. La realidad social que encontramos en la actualidad nos muestra otra cara que es imposible obviar y que requiere de una transformación desde múltiples ámbitos, siendo imprescindible la familia.

La identificación de las niñas y los niños con sus roles dentro de los juegos influye en su manera de interpretar el mundo. La elección de estos juegos reproduce las desigualdades de género, fomentando unas cualidades en las niñas, tales como el cuidado, y otras muy diferentes en los niños, como el valor. Esta elección de roles y de actitudes, activas o pasivas, habría que analizarla en función de los valores, qué valores incorporan las niñas y cuáles los niños.

A su vez, este fenómeno influye en la expresión de los sentimientos no dejando a las niñas enunciar emociones como la ira, y a los niños no expresar sentimientos como el miedo o la tristeza. La educación sentimental debe estar presente en los juegos como elemento transversal, niñas y niños han de aprender a identificar sus propias emociones. Por todo esto, es necesario un replanteamiento de los juegos y los juguetes que utilizamos, un análisis profundo de qué modelos de «ser mujer» y «ser hombre» fomentamos con estas acciones. Un análisis que nos permita utilizar los juegos como medio para desarrollar actitudes y comportamientos, en niñas y niños, que conduzcan a establecer un nuevo modelo de relaciones sociales basado en la igualdad, en el respeto y corresponsabilidad entre mujeres y hombres ●

4
CÓMO *jugamos*

En los primeros años de vida, niñas y niños desarrollan una actividad muy común a sus edades, la imitación. En la infancia comienzan a reproducirse aquellas acciones que más nos llaman la atención, como por ejemplo, jugar a papás y mamás. Las niñas se identifican con aquellas acciones que realizan sus madres y/o modelos femeninos de referencia, y que son reforzadas con juguetes, actitudes, simbologías..., como jugar a las cocinas, cuidar de muñecas, etc. Por su parte, los niños se fijan en sus padres y/o modelos masculinos, por tanto juegan al fútbol, a construir. Tales actividades son desarrolladas por las personas adultas, principalmente en dos ámbitos, el público, más relacionado con los roles masculinos, y el privado, identificado con los roles femeninos.

Uno de los ejemplos que se perciben con mayor claridad es la agrupación por sexos en el juego. Hoy día se hace complicado observar a niños y niñas jugar a cosas comunes, los niños siguen ocupando la mayor parte de los espacios públicos, mientras que las niñas, aunque menos que hace algunos años, siguen siendo protagonistas en los espacios privados.

En este campo, la familia supone un elemento fundamental para el aprendizaje inicial, es el agente que muestra y permite el desarrollo de pautas, muchas veces androcéntricas, que marcan la adscripción inicial de valores.

El tiempo es otro elemento determinante del juego, a más tiempo mayor ocio, y, aunque se han dado cambios, las chicas siguen albergando mayores responsabilidades frente a los chicos, lo cual las hace carecer de más tiempo libre.

Los juegos tradicionales reflejan las estructuras sociales y los roles de género. En este sentido, es importante la recuperación del juego tradicional, con sus valores positivos, pero teniendo en cuenta un análisis crítico desde la perspectiva de género e introduciendo cambios que conduzcan a aprender a jugar en igualdad ●

5 objetivos

El objetivo general de este material es aportar un análisis de los juegos tradicionales desde la perspectiva de género, así como incorporar nuevas formas de juego basadas en el aprendizaje cooperativo y coeducativo. Para que toda la comunidad educativa lleve a cabo esta forma de aprendizaje es necesaria una toma de conciencia inicial, hace falta formación en coeducación para formar en coeducación.

A partir de este objetivo principal, se persiguen una serie de objetivos específicos que nombramos a continuación:

- Revisar la importancia de la socialización de género en los primeros años de vida.
- Fomentar el juego como proceso de aprendizaje y desarrollo de actitudes.
- Analizar la importancia del juego en el desarrollo de futuras personas.
- Dar herramientas de cambio al profesorado para su aplicación directa e indirecta en el aula.
- Descubrir otras formas de juego que permitan la libre expresión de las emociones.
- Facilitar que el alumnado se divierta y desarrolle habilidades sociales basadas en la cooperación.
- Observar la influencia de los juegos en la conciencia del propio cuerpo.
- Desarrollar la autoestima en los distintos juegos, ver la importancia de que cada persona se sienta única

6 modelo de intervención metodológica: METODOLOGÍA COOPERATIVA

La metodología que se propone para el desarrollo de esta guía se basa en un modelo horizontal que favorece ante todo la participación, el conflicto cognitivo y el replanteamiento de las formas de relaciones públicas y privadas de niñas y niños a través de la incorporación y el tratamiento transversal de la perspectiva de género en cada acción formativa. Por ello, y antes del comienzo de la acción, es necesario un cuestionamiento por parte de toda la comunidad educativa, profesorado, alumnado y AMPAS, una fase de sensibilización, de toma de conciencia que facilite y legitime el proceso de aprendizaje coeducativo-cooperativo.

La transversalidad de género es un elemento clave de análisis y reflexión sobre nuestra manera de vivir las relaciones sociales cotidianas; es un enfoque que supera los criterios de parcelación y permite ver el mundo y a los seres humanos en su contexto patriarcal a la vez que aporta herramientas para superar y transformar dicho contexto.

Dentro de los centros educativos, se siente la necesidad de educar en valores para que la convivencia se base en relaciones de respeto mutuo y de respeto a la diversidad.

El enfoque metodológico que se persigue está basado en una pedagogía constructivista; las niñas y los niños conforman su aprendizaje a partir de sus saberes en relación con las otras y los otros. Este enfoque constructivista nos permite trabajar sobre unos valores, comportamientos y actitudes que favorecen la construcción de la equidad de género.

Por su parte, el aprendizaje cooperativo se caracteriza por la consecución de un objetivo común, jugar aprendiendo, en el que nadie gana ni pierde, sino que cooperan hasta alcanzar el fin establecido. El juego cooperativo se diferencia del juego competitivo en la ausencia de una persona ganadora, es decir, en la lucha por ganar ●

7 ¿cómo convertimos un juego tradicional en JUEGO COEDUCATIVO?

Los juegos nos remiten a una visión de la realidad, a través de los roles que se transmiten. Por ello, es necesaria una revisión de los juegos tradicionales o populares desde múltiples perspectivas para no incidir de nuevo en posturas dominantes masculinas y/o competitivas.

Existen desigualdades en el tipo de juegos en los que participan chicas y chicos, así como en la forma de llevarlos a cabo, todo ello nos exige abordar prácticas coeducativas que rompan con los roles establecidos.

A continuación se muestran algunos aspectos que han de ser tomados en cuenta para transformar los juegos tradicionales en juegos coeducativos-cooperativos:

- Utilizaremos los juegos como recursos didácticos en los que ofrezcamos nuevos modelos de actuación.
- Es necesario intervenir para modificar las actitudes sexistas o violentas y el rechazo a la participación.
- Debemos formar grupos heterogéneos, donde chicas y chicos interactúen y participen de forma equilibrada.
- Debemos evitar el liderazgo de una persona o un grupo de personas. Se trata de aprender a cooperar en igualdad.
- Todas las personas deben pasar por los diferentes estadios del juego.
- Hay que tener en cuenta las habilidades y posibilidades de cada participante eliminando los roles tradicionales que desempeñaban los chicos y las chicas y atendiendo a sus circunstancias personales.
- Rescataremos siempre el lado positivo del juego, no nos quedaremos con aspectos negativos.
- Todas las personas que intervienen en el juego han de saber sus reglas, evitaremos dar las cosas por sabidas.
- Evitaremos la expresión de quién juega bien y quién juega mal y nos centraremos más en la forma de participación.
- Para cada juego haremos grupos, no utilizaremos lo individual. Los grupos pueden ser desde 2 personas (chicos y chicas).
- La finalidad del juego no ha de ser ganar sino participar igualitariamente

8 *del juego tradicional al* JUEGO COOPERATIVO-COEDUCATIVO

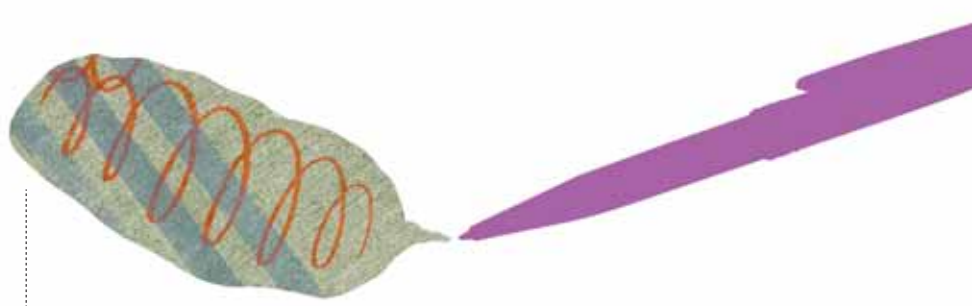
Una de las principales características de los juegos tradicionales está en la interacción entre personas, interacción que en la actualidad se pierde convirtiéndose en individualidad.

El cambio social de las últimas décadas deriva, entre otras cosas, en un cambio en el estilo de juego. Las niñas y los niños están desarrollando sus infancias cada vez más en espacios cerrados y, en muchas ocasiones, en soledad. La interacción entre personas, propia de los juegos populares, se convierte en una interacción con máquinas, videojuegos, ordenadores, televisión..., situación que muestra la falta de comunicación y diálogo existente.

Sin embargo, tal y como se ha señalado antes, aún ofreciendo una mayor interacción, los juegos populares fomentan determinadas actitudes y comportamientos que favorecen poco el clima de grupo y, aún menos, la ideología coeducativa.

A continuación se expone un replanteamiento de los juegos populares comenzando por actividades de dinámica de grupo y proponiendo algunos juegos renovados.

Antes de ponerlos en práctica es necesario realizar un diagnóstico sencillo sobre las infraestructuras con las que cuenta el centro educativo (patios, espacios, clases móviles...) y del tiempo para el desarrollo de las actividades.



dinámicas de grupo

Las dinámicas que trabajen la cohesión grupal (dinámicas de presentación, dinámicas de conocimiento y dinámicas de confianza) son imprescindibles para una buena puesta en práctica.

▸ Dinámicas de presentación

Tela de Araña ▸ Para realizar esta actividad es necesario un lugar sin obstáculos y un ovillo de lana gorda. El grupo se pone en círculo y la persona responsable explica la presentación. Pueden decir el nombre, su comida preferida y una cualidad positiva, aunque se pueden preguntar otras características. Cuando una persona se presenta, agarra un trozo de ovillo y después lo pasa a otra persona del círculo que ha de hacer lo mismo, y así sucesivamente hasta que todas se hayan presentado y en el centro quede una telaraña de lana.

▸ Dinámicas de conocimiento

Quién es quién ▸ En el aula, se le pide al alumnado que coja un papel y un bolígrafo. Cada persona ha de escribir diez adjetivos que le caractericen. Después doblan los papeles y se meten en una caja. A continuación deben coger un papel e intentar averiguar de quién se trata. Cada participante lee su papel y tiene tres oportunidades de acierto, si no se deja para el final hasta que lo acierte. Si una persona agarra su papel, debe doblarlo y coger otro.

▸ Dinámica de confianza

Circuito de obstáculos ▸ En un lugar amplio se determina una llegada y una salida, a una distancia considerable. Por ejemplo, en el patio del colegio. Entre medias se colocan las cajas, u otros utensilios que pueden ser las compañeras o compañeros, que servirán de obstáculos. A una persona se le coloca una venda en los ojos para que no vea y debe llegar a la meta sin tropezar con nada. Para ello requerirá de la ayuda de una compañera o compañero que haga de guía y le muestre el camino por dónde debe llegar a la meta.

ALGUNOS JUEGOS POPULARES RENOVADOS

carreras de sacos

▸ Desarrollo

Se dividirá al grupo en dos equipos. Todas las personas que participen tendrán un saco. Habrá una línea de salida y con los sacos, metidos desde los pies y agarrados con las manos, tendrán que llegar a la línea de meta, así sucesivamente hasta que pasen los dos grupos.

▸ Material necesario

Un saco para cada participante. Un lugar amplio.

▸ Pasos para transformar en coeducativo-cooperativo

- Jugar en grupos y no de forma individual.
- Este juego permite variantes como: formar grupos de dos personas, intentando que sean mixtos.
- En cada saco irán dos personas, que han de llevar el mismo ritmo para correr.
- Fomentar la participación de aquellas personas que no tengan interés en el juego.
- Evitar descalificaciones y otras faltas de respeto.

la silla

▸ Desarrollo

Se colocan tantas sillas haciendo círculo, como participantes. Cada participante utilizará una silla y se sentará. Después pondremos una música y haremos una prueba. Mientras que la música está en marcha las personas participantes bailan. Cuando se pare la música cada participante se colocará en una silla. Después quitaremos una silla, y repetiremos la misma dinámica, aunque ahora una persona se quedará sin silla y será eliminada. En la siguiente ronda se quitará otra silla y se hará lo mismo anterior, quedando otra persona eliminada, y así sucesivamente hasta que sólo quede una persona.

▸ Material necesario

Una silla por persona, un aparato de música y un espacio amplio.

▸ Pasos para transformar en coeducativo-cooperativo

- Se juega en grupo y no de forma individual.
- Hay que fomentar que no se formen grupos de chicos y chicas por separado, y que nadie se sienta excluida o excluido en el grupo.
- En vez de eliminar a nadie, la persona que se queda sin silla ha de intentar sentarse con otra en su silla.
- El final del juego es intentar que las personas que participan se sienten en las sillas que van quedando, por ejemplo, si hay 20 participantes y quedan sólo 5 sillas, que intenten no tocar el suelo y sentarse o agarrarse, o ponerse de pie en las sillas que hay. Es necesario tener en cuenta el número de participantes para calcular cuántas sillas se dejan al final.
- Hay que fomentar que no se formen grupos de chicos y chicas por separado, y que nadie se sienta excluida o excluido en el grupo.

la gallinita ciega

▸ Desarrollo

Se hace un círculo grande, no importa el número de participantes. Un chico o una chica hará de gallina ciega y se le vendarán los ojos. Después se le colocará en el centro del círculo y el grupo irá cantando, danzando... mientras la gallina ciega va hacia alguien. Esta persona puede agacharse, reírse, hablar... La gallina ciega ha de adivinar de quién se trata, si lo adivina se cambian el pañuelo y si no sigue hasta que lo consiga.

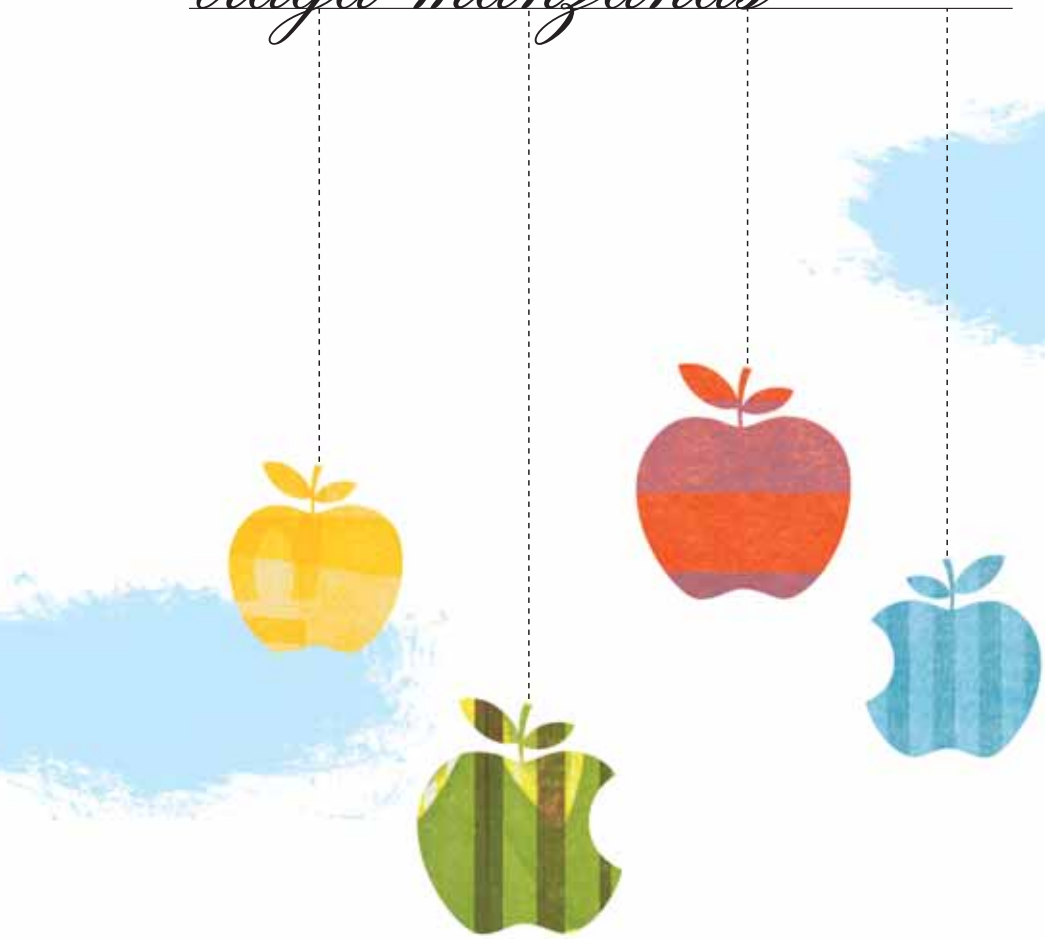
▸ Material necesario

Un pañuelo y un lugar amplio.

▸ Pasos para transformar en coeducativo-cooperativo

- Evitar las trampas, las ridiculizaciones y/o las faltas de respeto.
- Formar parejas mixtas, una hará de apoyo y otra de gallina, y luego se intercambian los roles.
- Intercalar la participación, chica-chico como gallina ciega.
- La persona de apoyo a la gallina ciega le dará pistas sobre quién es, como por ejemplo, una cualidad positiva.
- Hacer hincapié en que nadie gana, tan sólo jugamos y participamos.

traga manzanas



▸ Desarrollo

Se colocarán las manzanas atadas con una cuerda hacia arriba, que queden colgando a la altura de la boca de las personas participantes. El tiempo se determinará antes del juego, de 5 a 10 minutos. Las niñas y niños tendrán las manos atadas a la espalda y han de intentar comerse la manzana. Cuando termine el tiempo ganará aquella persona que más manzana haya comido.

▸ Material necesario

Una manzana y una cuerda por participante.

▸ Pasos para transformar en coeducativo-cooperativo

- Formar grupos de 4 participantes que han de comerse las manzanas.
- Los grupos han de ser mixtos.
- Reforzar la participación, lo importante no es ganar, sino que el grupo coopere con un fin común: comerse las manzanas.

antón pirulero

▸ Desarrollo

Las personas participantes formarán un círculo. Una persona hará de directora o director y las otras, de músicas y músicos. Durante el juego se cantará:

«Antón, Antón, Antón pirulero
cada cual, cada cual
que aprenda su juego
y el que no lo aprenda
sacará una prenda».

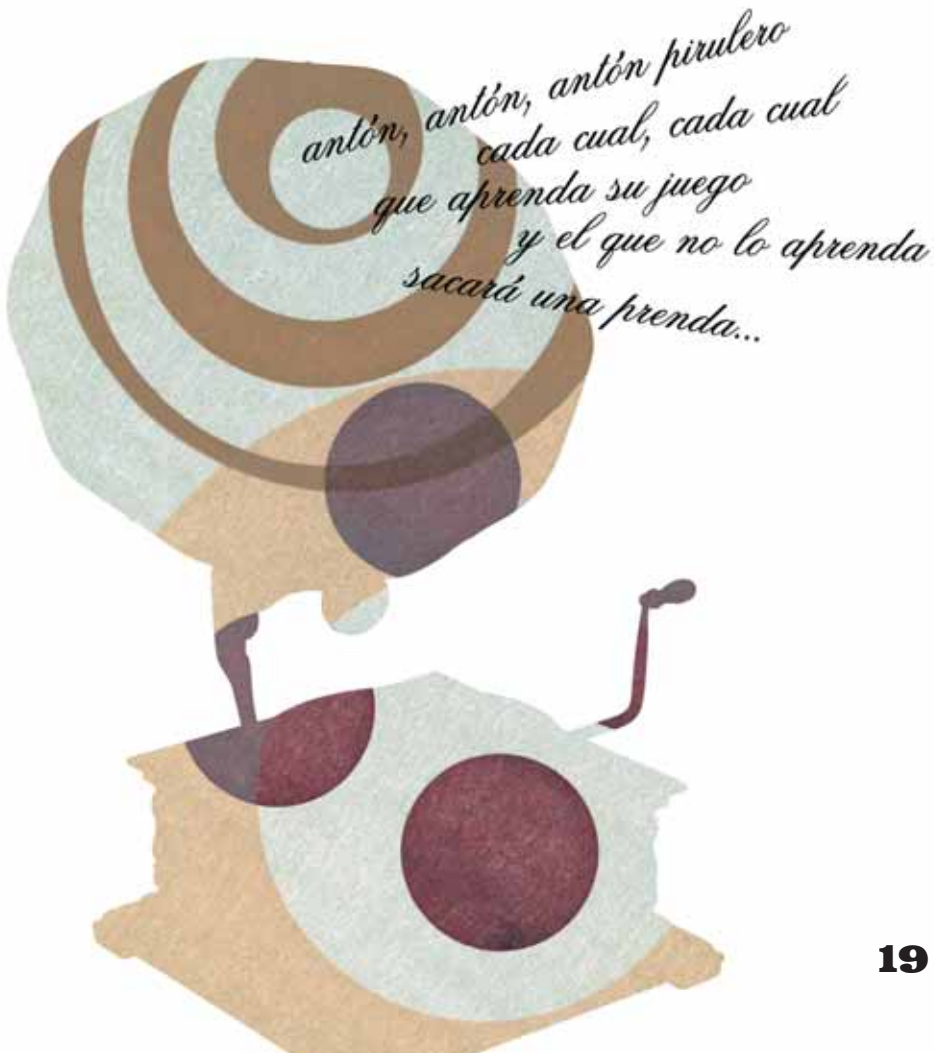
Mientras se canta cada concursante imita tocar un instrumento diferente. La persona que dirija la orquesta tocará a alguien de la orquesta y se cambiará de instrumento. Si se equivoca quedará fuera del juego. Así hasta que sólo quede la persona que dirige la orquesta y una música o músico.

▸ Material necesario

15 participantes.

▸ Pasos para transformar en coeducativo-cooperativo

- La persona que dirige ha de ser primero chica y luego chico, o viceversa.



la comba

▸ Desarrollo

Se coge a dos personas voluntarias, una a cada extremo de la cuerda. Ambas comienzan a girar la cuerda y el resto de participantes han de entrar y saltar en la cuerda sin rozarla. Admite muchas formas de juego y multitud de variantes.

▸ Material necesario

Una cuerda y participantes.

▸ Pasos para transformar en co-educativo-cooperativo

- Formar parejas mixtas, tanto para sujetar la comba, como para saltar en ella.
- Las parejas han de saltar a la comba al mismo ritmo, han de ponerse de acuerdo.
- Fomentar la participación activa masculina.
- Hacer el juego en espacios visibles y no en huecos o rincones libres.

palabras encadenadas

▸ Desarrollo

Las personas que participan se pondrán en un círculo grande. Se empieza diciendo una palabra cualquiera, por ejemplo, MARIONETA, y la siguiente persona, ha de decir una palabra que empiece por TA, por ejemplo, TABURETE. Así sucesivamente hasta que alguien se equivoque o tarde mucho, que se quedará fuera del juego.

▸ Material necesario

Participantes.

▸ Pasos para transformar en coeducativo-cooperativo

- Formar parejas mixtas para que participen en grupo, no de forma individual.
- Impedir palabras fuera de lugar o humillantes.
- Promover un uso no sexista del lenguaje que haga visibles a las mujeres.
- A la hora de responder, se harán turnos, primero una persona del grupo y luego la otra.
- Si una de las personas del grupo que le toca responder en el turno no contesta, puede contestar otra persona de ese grupo.

piedra, papel o tijera

▸ Desarrollo

El juego se desarrolla en parejas, colocándose una persona frente a otra. Ambas tendrán una mano detrás y dirán: «Piedra, Papel o Tijera». Después sacarán las manos que según lo que hayan elegido serán: Piedra-puño cerrado; Papel-mano abierta; Tijera-formando una «V» con dos dedos.

La Piedra gana a la Tijera y pierde con el Papel; el Papel gana a la Piedra y pierde con la Tijera; la Tijera gana al Papel y pierde con la Piedra.

Si se muestra la misma figura se repite la jugada. Si hay varias parejas, los participantes que vayan ganando en su equipo después juegan entre ellos, así hasta que quede una sola persona.

▸ Material necesario

Participantes.

▸ Pasos para transformar en coeducativo-cooperativo

- Fomentar a las personas que más les cueste en su importante participación.
- Las parejas se harán de forma mixta.
- La persona que se equivoque en la pareja tendrá que coger otra pareja, que se haya equivocado y así sucesivamente.
- No habrá nadie que gana, sino que tendrán que encontrar su pareja ideal de juego.

la rayuela

▸ Desarrollo

En primer lugar se realiza un esquema en el suelo con la tiza.

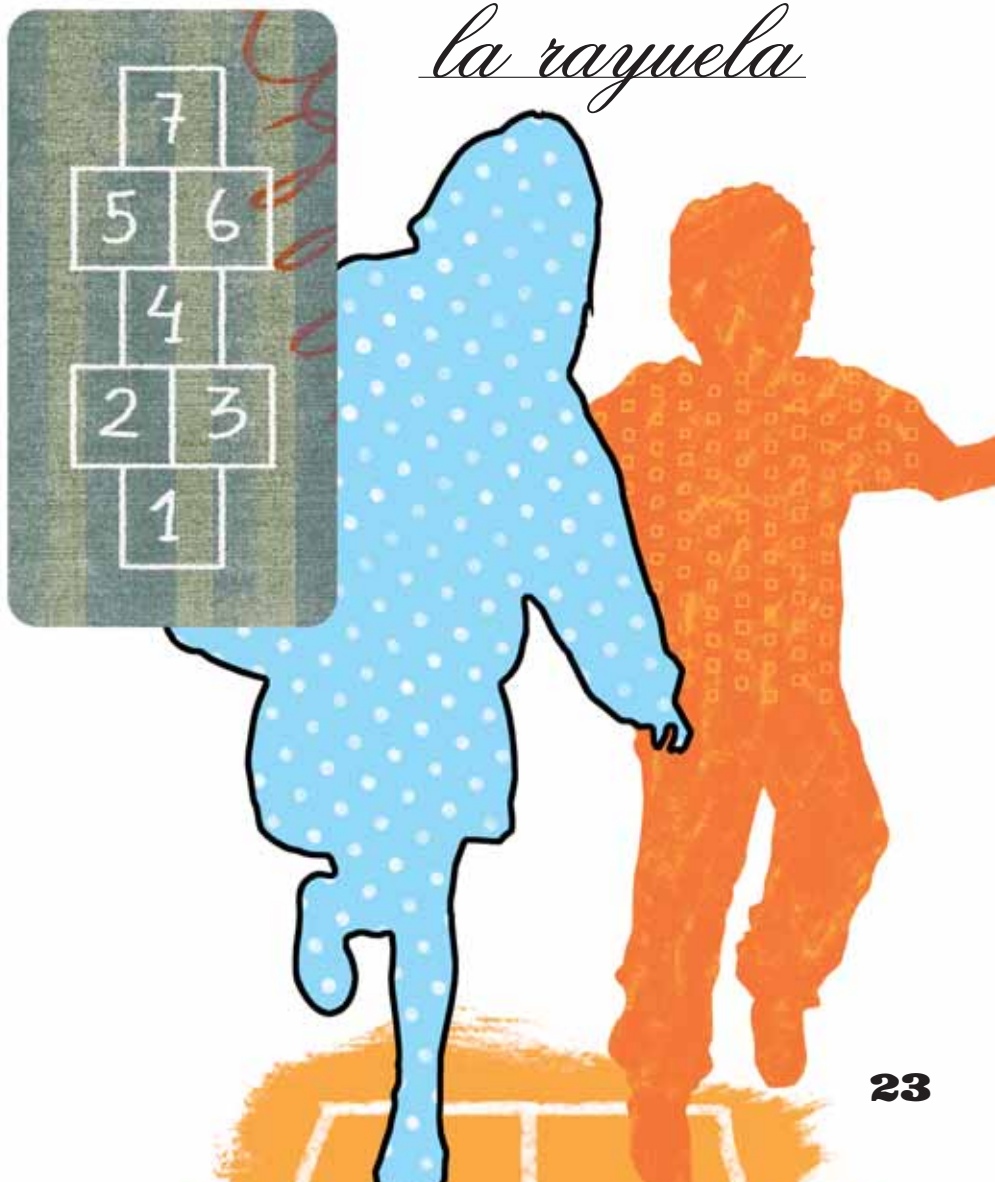
Se juega por turnos, hasta que no acabe un participante no empieza otro. Se coge una piedra y se tira al número 1 y se llega a esta casilla a pata coja. Después se hace un recorrido de la misma manera por todos los números de forma ordenada hasta el 7, después se hace lo contrario del 7 al 1. Si la persona que está en la tabla se equivoca de número empieza otra. Si la piedra toca las rayas empieza otro participante.

▸ Material necesario

Tiza para pintar en el suelo, una piedra y participantes.

▸ Pasos para transformar en coeducativo-cooperativo

- Se harán parejas mixtas que trabajen en equipo, si una se equivoca la otra puede sustituirla.
- Incidir en la importancia de la cooperación y la participación.



estatuas de sal

▸ Desarrollo

Se hace un grupo de unas 15 personas. Se forma un círculo y se elige a una persona para que dirija el juego. El resto de participantes empiezan a correr, saltar, andar... y cuando la persona encargada diga «Estatuas de Sal», el resto ha de quedarse formando una estatua. Al rato vuelven a moverse hasta que vuelvan a decir «Estatuas de Sal». Así hasta que alguna persona se equivoque o repita estatua que será eliminada. El juego acaba cuando sólo quede un participante.

▸ Material necesario

Un espacio amplio.

▸ Pasos para transformar en coeducativo-cooperativo

- Se hará un gran grupo con toda la clase.
- La persona que dirija el juego ha de intercalarse, es decir, primero una chica y después un chico, o viceversa.
- También, puede ser que en vez de una estatua, imiten un sentimiento y el resto del grupo ha de copiarlo y adivinarlo.

pase misí

▸ Desarrollo

Dos personas harán un puente con las manos dejando entre ellas un espacio. El resto de participantes se pondrán en fila de uno y empiezan a pasar por el puente mientras cantan:

«Pase misí, pase misá
por la Puerta de Alcalá
las de adelante corren mucho
los de atrás corren más».

Cuando acaba la canción las personas que hagan de puente bajarán los brazos y la persona que esté dentro del puente quedará eliminada. Así sucesivamente hasta que sólo queden dos participantes que harán de puente en la próxima ronda.

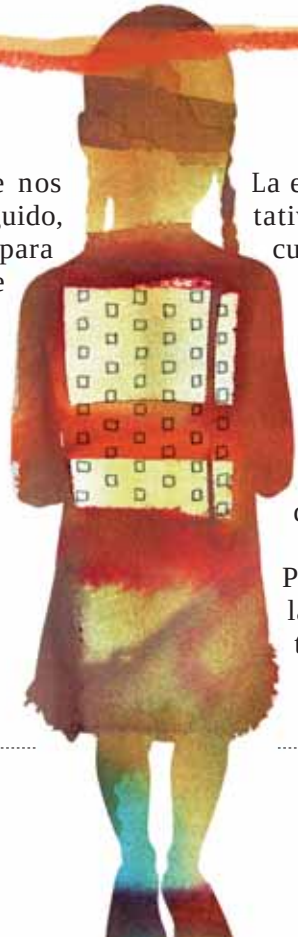
▸ Material necesario

Participantes y un lugar amplio.

▸ Pasos para transformar en coeducativo-cooperativo

- Se formarán parejas mixtas, así todas y todos realizan las mismas actividades.
- Nadie ganará, sino que se van turnando en hacer el puente, en función de cuando han sido atrapadas, es decir, la pareja que sea atrapada hará de puente en la próxima ronda

9
EVAluación



Evaluar significa analizar si los objetivos que nos marcamos en un primer momento se han conseguido, y cuáles han sido las resistencias más comunes para la no obtención de los mismos, en el caso de que no lleguemos a la finalidad propuesta. Jugar no es sólo utilizar parte del tiempo libre para la diversión, ya hemos visto la influencia de los juegos en la formación de niñas y niños.

Al final de la actividad, nos sentaremos en corro y haremos una rueda de preguntas:

- ¿Cómo te has sentido?
- ¿Qué versión te ha gustado más? ¿Por qué?
- ¿En que versión te has divertido más?

La evaluación se podrá realizar de dos formas: cualitativamente y cuantitativamente. En la evaluación cualitativa expondremos de manera explicativa lo que ocurre en el juego, mientras que en la evaluación cuantitativa anotaremos los porcentajes por sexo.

Ambas formas de evaluación nos muestran un diagnóstico de las situaciones que ocurren en cada juego. De aquí podremos sacar mucha información sobre las desigualdades existentes, y el porqué de ellas, en cada actividad realizada.

Para evaluar, tanto en la familia como en la escuela, la perspectiva de género en los juegos habría que tener en cuenta determinados aspectos, como ➡

¿A quién invita el nombre del juego?

niñAs

niñOs

▸ *Aquí analizaremos el género con el que se ha relacionado el juego. Si socialmente ha sido un juego identificado con las niñas o con los niños.*

▸ *La evaluación en este sentido se hará cuantitativamente, es decir, anotaremos los juegos que utilicemos con los porcentajes de chicas y chicos que están dispuestos a participar. A continuación, después de nuestra intervención para una participación igualitaria, podremos volver a anotar los porcentajes de participación.*

¿Qué ropas utilizan?

niñAs

niñOs

▸ *Lo importante en este apartado es destacar quiénes llevan la ropa más idónea para el juego que haremos.*

▸ *Las diferencias entre el vestir femenino y el masculino son evidentes, pero a la hora de jugar pueden ser un impedimento. Las niñas utilizan, en ocasiones, determinadas ropas y/o calzado nada aconsejables para este tipo de actividades.*

▸ *En este apartado haremos la evaluación de manera cualitativa, es decir, anotaremos qué vestimentas utilizan niñas y niños y por qué no facilitan un adecuado desarrollo del juego.*

¿Quién tiene la iniciativa en el juego?

niñAs

niñOs

▸ *Los niños, por educación, suelen tener mayor iniciativa, sobre todo en dinámicas o juegos en los que suelen ser protagonistas. Protagonismo que a su vez invisibiliza a muchas niñas y algunos niños que no cumplen el estereotipo esperado.*

▸ *Evaluaremos de forma cuantitativa el porcentaje del grupo de chicas y el porcentaje del grupo de chicos que tienen la iniciativa en el juego.*

¿Qué emociones expresan? ¿Quién expresa con más facilidad las emociones?

niñAs

niñOs

▸ *El mundo de las emociones, como nombramos al inicio, también tiene un sesgo de género. La expresión de sentimientos también se construye, y en los juegos se puede apreciar el sentir de chicas y chicos.*

▸ *Hay que trabajar las emociones y los afectos y observar qué emociones son expresadas. Lo haremos de manera cualitativa, es decir, anotaremos las que expresan las chicas y las que expresan los chicos y analizaremos qué grupo de emociones se identifican con cada género.*

¿Cómo se agrupan?

niñAs

niñOs

▸ *Normalmente los chicos hacen grupo con su sexo y las chicas con el suyo, no hay una mezcla. Habría que observar en qué juegos ocurre este situación e intentar formar grupos mixtos para que aprendan a convivir jugando.*

▸ *El análisis en este apartado lo haremos de forma cuantitativa, rescatando cuántas chicas se mezclan con los chicos, y cuántos chicos se mezclan con las chicas.*

¿Quién opone más resistencias al juego?

niñAs

niñOs

▸ *Debido a la educación recibida, determinados juegos suponen un esfuerzo para determinadas personas. En juegos donde la agresividad sea un elemento latente, las chicas se sentirán menos identificadas, mientras que en juegos más relacionados con bailar y/o cantar los chicos mostrarán barreras de participación.*

▸ *Analizaremos qué porcentaje entre los chicos y qué porcentaje entre las chicas, por separado, opone más resistencia en cada uno de los juegos.*

¿Qué habilidades desarrollan con mayor facilidad?

niñAs	niñOs

▸ *Las habilidades son un campo de aprendizaje dentro de los juegos. La educación desigual de niñas y niños hace que cada género desarrolle unas más que otras. Las chicas suelen ser más tranquilas, empáticas y comunicativas frente a los chicos que son más competitivos, hacen más trampas.*

▸ *Aquí analizaremos del grupo de las chicas, qué habilidades sociales están más presentes y cuáles en el grupo de chicos.*

¿Qué mensajes les transmite el juego?

niñAs	niñOs

▸ *Los juegos, al igual que otras actividades, emiten mensajes que niños y niñas identifican y reproducen. Tendremos que analizar si los mensajes son descalificadores o de refuerzo positivo, y sobre todo a quién se le dicen los mensajes.*

▸ *La forma de evaluación será cualitativa, es decir, anotaremos los mensajes que se expresan a chicas y los que se expresan a los chicos* ●

10 BIBLIOGRAFÍA *y otros recursos*

bibliografía

▸ Cascón Soriano, Paco y Martín Beristain, Carlos. *La alternativa del juego I. Juegos y dinámicas de educación para la paz*. Los libros de la catarata. Madrid. 1986.

▸ FEMINARIO DE ALICANTE. (1987): *Elementos para una educación no sexista. Guía didáctica de la coeducación. Valencia*. Víctor Orenga, Ed.

▸ Moreno, Montserrat. *Cómo se enseña a ser niña. El sexismo en la escuela*. Icaria. Barcelona. 1986.

▸ Novara, Daniele y Passerini, Elena. *Educación Socio-afectiva. 150 Actividades para conocerse, comunicarse y aprender de los conflictos*. Narcea. 2005.

▸ Seminario de Educación para la Paz. Asociación Pro Derechos Humanos. *La alternativa del juego II. Juegos y dinámicas de educación para la paz*. Los libros de la catarata. Madrid. 1990.

▸ Seminario Galego de Educación para la Paz. *Educación emocional y violencia contra la mujer. Estrategias para el aula*. Los libros de la catarara. Madrid. 2006

páginas web de interés

http://www.joves.org
http://www.educacionenvalores.org
http://www.efydep.com.ar
http://www.ceapa.es
http://www.mujeresenred.net
http://www.juntadeandalucia.es/averroes/recursos/coeducacion
http://www.edualter.org
http://www.juntadeandalucia.es/institutodelamujer

campañas del juego y el juguete no sexista, no violento, del instituto andaluz de la mujer

1995 ▸ *Iguales jugando.* 1996 ▸ *Los juguetes enseñan a vivir.* 1997 ▸ *Llegan al corazón.*
1998 ▸ *Un mundo de sueños.* 1999 ▸ *Imagina.* 2000 ▸ *Juegos de papel.* 2001 ▸ *A jugar que de todo aprenderás.*
2002 ▸ *Jugar sin violencia.* 2003 ▸ *Mira la publicidad con otros ojos.* 2004 ▸ *Rechaza la publicidad sexista.*
2005 ▸ *Videojuegos... ¿A qué juegas?* 2006 ▸ *Vivir los cuentos.* 2007 ▸ *Nuevas formas de jugar* ●

JUNTA DE ANDALUCIA