



EQUIDAD DE GÉNERO

Anexo I. Recursos para educar en la
Equidad de Género en las AA.JJ.

12-14 años

1. Dinámicas

Vamos a pintarnos



Duración:

- 50 minutos aproximadamente.

Objetivos:

- Reflexionar sobre las características asignadas socialmente a los hombres y a las mujeres.
- Analizar las diferencias que existen entre las características biológicas y las características culturales atribuidas a hombres y mujeres.
- Comprender que muchas de las características atribuidas a hombres y mujeres se deben al contexto sociocultural, lo cual implica que éstas se pueden transformar.

Material necesario:

- Papel continuo o cartulinas, rotuladores o lápices de colores y tijeras.

Número de participantes:

- Entre 12 y 16 aproximadamente.

Descripción:

- Formamos 4 grupos, 2 de chicas y 2 de chicos.
- A cada grupo se le reparte una cartulina o un trozo de papel continuo (lo bastante grande para que puedan trabajar cómodos).
- Los grupos formados por chicos deberán dibujar en sus cartulinas a una mujer tal y como creen que es y los grupos formados por chicas, deberán dibujar a un hombre tal y como crean que es.
- Al caracterizar a las mujeres y a los hombres pueden incluir aspectos tales como su comportamiento, actitudes y características.
- Aquello que no sepan o no puedan dibujar, lo escribirán al lado.
- Los dibujos deberán ser grandes para que todas/os los puedan ver bien.
- Para finalizar, cada grupo enseñará su dibujo al resto y explicará las características que le han atribuido.
- A modo de ayuda, aquí tienes un listado con características y cualidades propias de las personas.

Fuerte	Solidaridad
Escucha	Poder
Generosidad	Belleza
Paciente	Timidez
Agresividad	Tranquilidad
Amable	Valiente
Sensible	Inteligente

Análisis:

Una vez que los grupos han terminado su dibujo, cada grupo enseñará el suyo al resto y explicará las características que le han atribuido.

Una vez finalizadas las exposiciones, la persona encargada de la dinámica introducirá el debate formulando las siguientes preguntas:

- ✓ ¿Ha sido difícil dibujar a la mujer y al hombre? ¿Cómo os habéis sentido?
- ✓ ¿Por qué habéis dibujado así a la mujer y al hombre?
- ✓ ¿Creéis que las características que habéis atribuido a los dibujos se pueden extender a todos los hombres/mujeres?
- ✓ ¿Qué diferencias hay, entonces, entre una mujer y un hombre?
- ✓ ¿Conocéis a alguna mujer que posea características que habéis asignado a un hombre como, por ejemplo, la fuerza?, ¿conocéis algún hombre que tenga características asignadas a las mujeres, por ejemplo, algún hombre que sea sensible o afectuoso?

Reflexión final:



La riqueza de los dibujos que realizan las chicas y los chicos suele ser muy grande, sin embargo hay ciertas constantes en los dibujos y características adjudicadas: a las mujeres se les adjudican características tradicionalmente femeninas como la paciencia, la sensibilidad, las emociones, y a los hombres la fuerza, la inteligencia, la dureza, la competitividad... Hay que desmontar estas creencias, haciéndoles ver que hay hombres que tienen características consideradas tradicionalmente femeninas y mujeres que tienen características consideradas masculinas, como la fuerza, el espíritu competitivo y otras.

En cuanto a la forma de vestir hay que analizar cada detalle. Normalmente la mujer puede aparecer con ropa masculinizada: pantalones, chaquetas tipo ejecutiva, no así el hombre quién, probablemente, no aparecerá con falda. También es frecuente que las mujeres aparezcan en los dibujos con poca o ninguna ropa. En este caso, es muy importante analizar porque las ven así. Conviene realizar un reflexión sobre la incorporación de las mujeres a la esfera pública (aunque de forma parcial), mientras que los hombres se siguen resistiendo a incorporar atributos de la esfera privada.

La persona encargada de dinamizar la actividad deberá concluir con la idea de que las únicas diferencias innatas entre hombres y mujeres son las biológicas, todas las demás características como la sensibilidad o la fuerza para mujeres y hombres respectivamente, son características culturales, no son naturales sino aprendidas y, por lo tanto, transformables.

Fuente: ASPA. Asociación Andaluza por la Solidaridad y la Paz

Vidas paralelas



Duración:

- 30 minutos

Objetivos:

- Reflexionar sobre las expectativas creadas socialmente con respecto al comportamiento de una mujer o de un hombre.
- Reflexionar sobre las consecuencias que tienen los roles y estereotipos de género en la vida de las mujeres y hombres.

Material necesario:

- Una pelota.

Número de participantes:

- De 10 a 20 aproximadamente.

Descripción:

Las personas participantes forman un círculo y se van pasando la pelota, de forma rápida y en direcciones arbitrarias. El ejercicio consiste en crear dos historias, primero la de la mujer (el grupo decidirá el nombre la mujer) y luego la de un hombre (el grupo decidirá el nombre del hombre).

Cada vez que alguien toma la pelota, debe decir algo relacionado con la vida del personaje imaginario, de tal manera que colectivamente se va construyendo una especie de biografía. Por ejemplo: Laura nació en un pueblecito donde ayudaba a su mamá en las labores de la casa... Y así sucesivamente hasta crear la historia completa de su vida (sus condicionamientos, sus anhelos y aspiraciones, lo que alcanzó a realizar) y finalmente la forma en que muere. Luego se hace lo mismo sobre la vida del hombre.

Reflexión final:

Después de crear las dos historias, en grupo se comparan los elementos de cada una de las historias referidas a las características y valores de cada uno de los personajes. En la comparación, generalmente se visibilizará las diferencias que existen entre hombres y mujeres con respecto a las actividades que desempeñan, su participación en la toma de decisiones, como se van imponiendo desde la infancia los roles sexuales, etc. Estas comparaciones se pueden ir apuntando en una pizarra o en un papel continuo.

Una vez que se ha realizado la comparación entre las dos historias, la persona dinamizadora podrá plantear las siguientes cuestiones:

- ✓ ¿Creéis que hay cosas que sólo pueden hacer los hombres? ¿Por qué?
- ✓ ¿Creéis que hay cosas que sólo pueden hacer las mujeres? ¿Por qué?
- ✓ ¿Hay tareas a las que las mujeres están más predispuestas que los hombres? Y ¿al contrario? ¿Por qué?
- ✓ ¿Hay diferencias en la educación dependiendo si eres hombre o mujer?
- ✓ ¿Creéis que las mujeres tienen las mismas oportunidades que los hombres en nuestro país? Y ¿en los países empobrecidos?

Mi profesión es...

Duración:

- 50 minutos aproximadamente.

Objetivos:

- Descubrir los estereotipos de género que tenemos cuando pensamos en determinados oficios o profesiones.
- Reflexionar sobre la importancia del lenguaje como perpetuador de los estereotipos de género y la necesidad de utilizar un lenguaje inclusivo que permita la igualdad y la visibilidad de las diferencias.

Material necesario:

- Papel continuo.
- Cartulinas de colores.
- Rotuladores.

Número de participantes:

- Entre 9 y 15 personas aproximadamente.



Descripción:

- En tarjetas o papeles se escriben distintas profesiones, pero se escriben en masculino o femenino al contrario que los roles que tradicionalmente se asignan. Aquí aparece una muestra, podéis añadir aquellas que os parezcan apropiadas según el grupo:
 - ✓ Médica, pintor, mecánica de coches, camionera, escritora, maestro, amo de casa, secretario, minera, enfermero, fontanera, bibliotecario, etc.
- Se organizan grupos de tres personas. A cada grupo se le da una tarjeta con las diferentes profesiones. Cada cual ha de representar para el resto del grupo la profesión u oficio que le ha tocado, teniendo en cuenta los siguientes mensajes:
 - ✓ No se puede hablar.
 - ✓ Pueden representar el oficio utilizando la mímica, el teatro... y cualquier utensilio u objeto que encuentren a su disposición.
- A cada grupo de chicas y chicos se les dejan 3 minutos para que preparen su representación al resto. Una vez representada, el gran grupo debe adivinar de qué oficio se trata.
- Una persona voluntaria apuntará en papel continuo todas las respuestas que se den, sean o no la correcta. Ésta la pondrá en mayúsculas para distinguirla.
- Cuando todos los oficios han sido representados y adivinados, se realiza una puesta en común sacando conclusiones sobre las respuestas que se han ido dando y el lenguaje que en ellas se ha usado.

Reflexión final:

Una vez finalizada la dinámica, se plantea al grupo las siguientes cuestiones para cada uno de los trabajos representados:

- ✓ ¿Quién realiza mayoritariamente este trabajo? ¿Hombres, mujeres, o indistintamente?
- ✓ ¿Este trabajo lo pueden desarrollar personas de otro sexo?
- ✓ ¿Nos cuesta pensar que este trabajo lo realizan otras personas? ¿Por qué?
- ✓ Nombramos a las distintas profesiones según las personas que lo realizan, médicas y médicos, maestras y maestros, etcétera.
- ✓ ¿Qué conclusiones se sacan de la dinámica?

Fuente: Adaptación de la dinámica "Vamos a Ser" del Programa Norte y Sur. Un viaje de ida y vuelta

¿A qué jugamos?

Duración:

- 30 minutos

Objetivos:

- Recordar algunos de los juguetes que les han regalado a lo largo de su vida y pensar en el carácter genérico de los mismos.
- Pensar las características de los juegos y deportes que practican normalmente y cómo desarrolla distintas habilidades en función del juego, habilidades que están muchas veces relacionadas con el rol de género que tendrán que desempeñar en su vida.
- Reconocer en los juguetes, juegos y deportes mecanismos de socialización que dependiendo de su uso o manera de jugar favorecen o no la equidad de género.

Material necesario:

- Fotocopia de la tabla para cada persona participante.
- Bolígrafos.

Número de participantes:

- Entre 6 y 12 aproximadamente.

Descripción:

- Las personas participantes deberán rellenar la siguiente tabla, escribiendo en el lado izquierdo un juego o un juguete con el que jugaba cuando tenía 4 años, 8 años, 10 años, y en la actualidad. A continuación, en el lado derecho del cuadro, describirá en qué consiste.



	Juguete	Descripción
4 años		
8 años		
10 años		
Hoy		

- Una vez escrito, algunas de las personas participantes, procurando que sea igual número de chicas que de chicos, leerán sus respuestas en voz alta ante el resto del grupo.
- Alguna persona voluntaria irá apuntando en papel continuo los juegos y juguetes que se mencionen y las habilidades que desarrolla cada juego o juguete.
- Para centrar el debate, se pueden formular estas preguntas:
 - ✓ ¿Os ha costado esfuerzo recordar a qué jugabais?
 - ✓ ¿Había algún juego o juguete que te gustara y con el que no te dejaran jugar?, ¿por qué?
 - ✓ ¿Había algún juego o juguete que deseabas o pidieras y nunca te regalaron?

Reflexión final:

El dinamizador/a podrá concluir esta actividad explicando que los juegos y juguetes se emplean para reforzar la socialización de género.

Las habilidades que desarrollan los juegos de “niñas” están relacionadas con las actividades adjudicadas a la madre, ama de casa y se concede un lugar prioritario a la belleza para gustar a los otros. Los juegos de “niños” desarrollan destrezas motoras, inducen a la reflexión o son actividades relacionadas con la fuerza y la violencia.

También se puede comentar que en los países o lugares más empobrecidos, este mecanismo de socialización funciona de la misma forma, aunque no tengan recursos para comprar juguetes nuevos. En este caso suele ser habitual que las niñas pequeñas jueguen a ser madres contribuyendo al cuidado y crianza de sus hermanos y hermanas menores.

Fuente: Adaptación de la dinámica “¿A qué jugamos?” de ASPA.

2. Videojuegos



Hoy en día casi la mitad de la población es usuaria de videojuegos, predominando los hombres frente a las mujeres, y las personas adolescentes frente a las personas de mayor edad. Los videojuegos pueden ser una herramienta educativa dentro de la educación en el tiempo libre. Ya que tenemos que convivir con ellos, lo mejor es integrarlos y utilizarlos de un modo inteligente.

Muchos de los videojuegos existentes en el mercado fomentan roles y estereotipos discriminatorios hacia las mujeres, las trasladan a papeles secundarios o simplemente no son visibles.

En ocasiones se realizan campeonatos de estos juegos en las asociaciones juveniles y en la mayoría de estas competiciones, hay grupos de chicas y chicos que se dedican a observar cómo juegan otras personas. A estos grupos les podemos plantear un simple juego. Además de mirar las habilidades de los/as participantes, pueden hacer un análisis del videojuego, para el cual podemos decirles que rellenen la siguiente ficha:

- ✓ Nombre del juego:
.....
- ✓ ¿Quiénes son los/as protagonistas de este videojuego? ¿Hombres o mujeres?
.....
- ✓ ¿Cuáles los roles asignados a las mujeres que aparecen en el juego?
.....
- ✓ ¿Cómo es el aspecto físico que muestran las mujeres en este videojuego?
.....
- ✓ ¿Qué características se le atribuyen a las mujeres en los videojuegos en general?
¿Y a los hombres?
.....
- ✓ Las mujeres representadas en estos juegos, ¿tiene algo que ver con las mujeres reales?
.....

Otra actividad que podemos plantear es la de jugar a juegos para ordenador que han creado distintas organizaciones, que nos ayudan a fomentar la equidad de género sin olvidarnos de la parte lúdica y atractiva de un videojuego. En los siguientes enlaces se pueden encontrar estas propuestas:



El siguiente enlace contiene un juego interactivo creado por UNICEF, con el se pretende trabajar la equidad de género:

<http://www.unicef.org/spanish/sowc07/quiz/index.html>

En el siguiente enlace encontrarás 4 juegos para fomentar la equidad de género:

http://www.portuigualdad.info/juegos_portu_igualdad-es/

3. Recursos breves



Lo que me gusta de ti es...

Todas las personas participantes forman un círculo y la dinamizadora o dinamizador les dice que tienen que pensar una cualidad o algún aspecto que les guste de la persona que tiene a su derecha y de la persona que tiene a su izquierda.

Transcurridos 2 ó 3 minutos, la persona dinamizadora indica al grupo que de una en una y en voz alta le diga a la persona que está a su derecha: "Lo que me gusta de ti es..." y seguidamente le da un abrazo, o un beso, etc. Al terminar la ronda, se hace lo mismo con la persona que tenemos a la izquierda, de esta manera nos veremos valoradas y valorados por nuestras cualidades como personas y no por nuestra condición de hombres o mujeres.

Una vez concluidas ambas rondas, todo el grupo se da un fuerte aplauso viéndose reforzada nuestra autoestima.

Collage

Se les pedirá a las personas participantes que realicen un collage con revistas y periódicos en relación a su visión de las mujeres y los hombres, de forma diferenciada.

Esta actividad nos ayuda a conocer la visión de los chicos y chicas en relación a los roles de género.

Para finalizar, se hará un pequeño debate en relación a los resultados obtenidos, estas conclusiones se pueden ser plasmadas en un papel continuo.

Video: Joana y los ODM

Los videos pueden ser un vehículo idóneo para trabajar la equidad de género entre las/os jóvenes.

"Joana y los ODM". Joana una niña de 9 años presenta el 3er Objetivo de Desarrollo del Milenio.

http://www.youtube.com/watch?v=h_bZsuMlfMs&feature=related



4. Campamentos y acampadas

En la mayoría de las asociaciones juveniles se organizan campamentos, acampadas, excursiones, etc., en todas estas salidas se organizan juegos, gymkanas, veladas con las que los chicos y las chicas se divierten, se conocen más y sacan a relucir facetas que en muchos casos son desconocidas para las personas animadoras.

Estas actividades organizadas son propicias para facilitar la cohesión del grupo y trabajar y los valores, habilidades y actitudes que permiten a las personas relacionarse y convivir. En este cuadernillo queremos aportar una serie de recursos que puedan ser útiles para potenciar la equidad de género en este tipo de actividades.

¡Adivina quién!

Con esta actividad se pretende que tanto los chicos como las chicas resalten las cualidades de compañeras y compañeros independientemente de su sexo.



Desarrollo:

- El primer día del campamento o acampada, reuniremos a todos los chicos y chicas, y les diremos que escriban su nombre en un papelito que posteriormente introducirán en una caja o bolsa.
- Después, cada persona irá introduciendo la mano en la caja y sacará uno de los papelitos. De manera personal y en silencio, leerá el nombre que le haya salido en el papel y sólo en el caso que el nombre escrito fuera el suyo propio alzará la mano y cogerá otro papelito, depositando el anterior en la caja.
- Una vez que cada participante tiene el nombre de la persona que le ha tocado, les explicamos que durante la estancia en el campamento tendrán que observar a la persona que les ha asignado el azar y que durante dos días tendrán que anotar en una libreta u hoja varias cualidades de ella.
- Pasados estos dos días, cada persona tendrá que realizar un regalo hecho por ella misma para el chico o la chica que le haya tocado. Para esto, se puede montar un taller de manualidades sencillas dónde se podrán hacer por ejemplo marcapáginas, pulseras, diseños con papel maché, chapas, monederos, etc.
- Una vez realizados los regalos, cada persona escribirá una nota con las cualidades que ha visto que tiene quien le ha tocado. La meterá dentro de un sobre, escribiendo por fuera el nombre de a quién va dirigido.
- Cada chico y chica entregarán su regalo y sobre correspondiente al animador o animadora de la actividad, de esta manera se podrá revisar que en la escritura de las cartas se han seguido las instrucciones del juego.
- Todo el grupo se reunirá y la persona encargada de dinamizar la actividad, hará entrega de los regalos.
- Al recibir el regalo, cada persona intentará adivinar quién se lo ha hecho.
- Para finalizar, se puede reflexionar sobre el trabajo realizado con las siguientes preguntas:
 - ✓ ¿Hemos tenido en cuenta si el regalo era para una chica o un chico?
 - ✓ ¿Las cualidades que hemos destacado de chicos y chicas son muy diferentes?
 - ✓ Si existen diferencias ¿Crees que pueden deberse a la educación recibida?

