



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 14 – ENERO DE 2009

“DÍA DE LA NO VIOLENCIA DE GÉNERO”

AUTORÍA M^a JOSÉ HURTADO GÓMEZ
TEMÁTICA COEDUCACIÓN
ETAPA EI, EP, ESO...

Resumen

A continuación expongo una serie de actividades que han sido trabajadas en el colegio el pasado 25 de noviembre con motivo de la celebración del Día de la no violencia de género. Dichas actividades pertenecen al proyecto de Coeducación.

Palabras clave

- Violencia de Género.
- Igualdad.
- Tolerancia.
- Respeto.

1. JUSTIFICACIÓN.

Esta escuela tiene fijado como uno de sus objetivos primordiales el intentar formar a sus alumnos/as al más alto nivel, si bien en la cuestión académica, no menos en cuanto a **valores cívicos y sociales**, puesto que al final ésta es la verdadera base del progreso de la sociedad mundial. Y así, nuestras más altas instituciones, nos lo están demandando a los profesionales de la enseñanza.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 14 – ENERO DE 2009

Pues bien, aunque la Escuela es sólo un humilde estamento social, debe contribuir en la medida que pueda, a forjar en sus alumnas/os unas buenas bases sociales encaminadas para que en el futuro, **próximo y lejano**, contemos con ciudadanos del mundo amantes fanáticos de la **Paz**. Pero, claro, el concepto de Paz es muy amplio y tiene muchos apartados; y uno de ellos es el que nos ocupa: **LA COEDUCACIÓN**.

Aún en el siglo XXI, mayoritariamente, todavía no sabemos convivir hombres y mujeres de manera satisfactoria. ¿Por qué? Porque nos empeñamos en llevar una vida –muchas veces de forma autómatas- llena de tradiciones y directrices morales, heredadas de nuestros antepasados sin pararnos a pensar si éstas son beneficiosas o perjudiciales, y así acogerla o rechazarlas respectivamente.

Así pues, se trata de crear en nuestros alumnos/as el hábito de ser tolerantes y respetuosos con los demás y también reflexionar de la manera lo más abierta posible sobre cualquier tema con el que tengan que opinar o tomar una decisión. Tienen que empezar a saber que hay muchas maneras de proceder y que ellos/as deben ir encontrando la **suya propia y personal**.

2. OBJETIVOS

2.1. Para el profesorado respecto al alumnado:

1. Favorecer relaciones de amistad, aceptación y cooperación.
2. Ayudar a tomar conciencia sobre los estereotipos de género, reflexionando sobre la conveniencia o no, de éstos.
3. Ayudar a mejorar el clima de convivencia tomando como punto de partida las relaciones de igualdad.
4. Erradicar el sexismo en cuanto a las tendencias, gustos y proceder de de cada alumno/a en particular.
5. Valorar los juguetes que desarrollen actitudes y comportamientos de cooperación, amistad, respecto a las diferencias, y relaciones de igualdad.
6. Ayudar a desarrollar la autoestima; la aceptación de su sexualidad, y la asunción social de su identidad.
7. Reflexionar sobre actitudes violentas relacionadas con la diferencia de género, y aprender modos de comportamientos pacíficos, tolerantes y de respeto mutuo.
8. Poner de manifiesto los estereotipos existentes a la hora de distribuir las cargas familiares, así como tomar conciencia de la importancia de colaborar en las tareas domésticas.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 14 – ENERO DE 2009

9. Afrontar un lenguaje coeducativo, en las clases, que no oculte a la mitad de la humanidad, ayudando a visualizar a toda la ciudadanía.

2.2. Para el alumnado:

1. Mejorar las relaciones de amistad, aceptación y cooperación.
2. Iniciarse en la toma de conciencia sobre los estereotipos de género, reflexionando sobre la conveniencia, o no, de éstos.
3. Mejorar el clima de convivencia tomando como punto de partida las relaciones de igualdad.
4. Ir erradicando progresivamente el sexismo en cuanto a las tendencias, gustos y proceder de cada compañero/a en particular.
5. Ir interesándose progresivamente por los juegos y juguetes que desarrollen actitudes y comportamientos de cooperación, amistad, respeto a las diferencias, y relaciones de igualdad.
6. Conseguir una correcta autoestima; la aceptación de su sexualidad, y la asunción social de su identidad.
7. Tomar conciencia de las actitudes violentas relacionadas con la diferencia de género, e ir aprendiendo modos de comportamientos pacíficos y de respeto mutuo.

3. CONTENIDOS

En cuanto a los contenidos, estos son:

Conceptos:

- a. Prácticas educativas correctoras de estereotipos sexistas.
- b. Eliminación de las desigualdades y discriminaciones derivadas de las diferencia de sexo.
- c. Diversidad de género.
- d. El lenguaje no sexista.

Procedimientos:

C/ Recogidas Nº 45 - 6ºA 18005 Granada csifrevistad@gmail.com



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 14 – ENERO DE 2009

- e. Participar en todo tipo de actividades y en grupos mixtos.
- f. Completar y elaborar cuestionarios, carteles, póster, murales, fichas, etc... relacionados con la coeducación.
- g. Compartir actividades, juegos, canciones y participar todos en obras de teatro, deportes, excursiones, etc.

Actitudes:

- h. Adquirir una conciencia del problema de la discriminación por sexo, cultural o social.
- i. Concienciarnos de la falta de comunicación entre personas debido al lenguaje sexista.

4. ACTIVIDADES

Las actividades realizadas en este día han consistido en juegos tradicionales, populares y deportes en el recreo donde han participado de forma mixta y libre niñas y niños. Juegos positivos, compartiendo espacios y juegos, niños y niñas de nuestro centro. De esta manera podemos conseguir varias cuestiones a la vez:

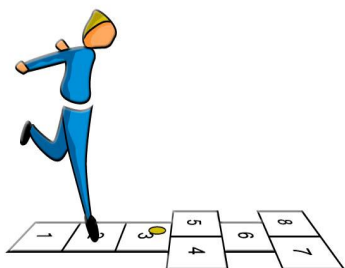
- Convivir dentro de los juegos.
- Destereotipar los juegos según los sexos.
- Ampliar la gama de juegos en el patio.
- Ejercitarse físicamente.
- Y por lo tanto, disfrutar más.

4.1 Juegos populares.

4.1.1. La regaña.

Se dibuja en el suelo con tiza unos cuadros con números como en el dibujo. Hacemos grupos de alumnos en fila y se utiliza una piedra. En nuestro turno lanzamos la piedra al nº 1 y comenzamos haciendo el recorrido saltándonos dicho número y avanzando a pata coja en las casillas que se hallan solas y con un pie en cada casilla cuando halla dos unidas, casos del 4 -5 y 7 -8. Si logro hacer el recorrido de ida y vuelta sin fallos recogeré mi ficha y la lanzaré al nº 2 procediendo de la misma manera saltándonos el nº 2 esta vez. Las reglas serían:

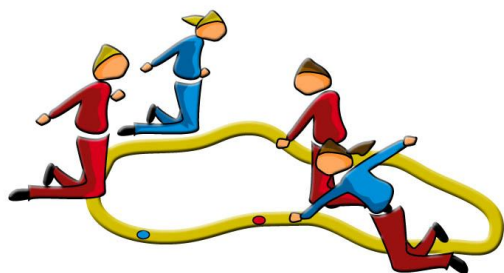
- Si la piedra no cae en la casilla que nos toca no podremos comenzar hasta la siguiente ronda.
- Si pisamos una línea o no pisamos según nos toque (pata coja o pies juntos) tendremos que volver a la salida y esperar al próximo turno.



4.1.2. Carreras de chapas.

Se establecen dos grupos y un orden dentro de cada uno de ellos. Una Chapa por cada alumno y dos circuitos idénticos dibujados en el albero o pista del colegio. En nuestro turno golpearemos nuestra chapason el dedo tres veces intentando no salirnos del circuito. Cuando se escuche la voz de "cambio" (fin de la actividad) el que fuese en primera posición en la última ronda de tiradas habrá ganado, intentando de esta manera darle ventaja a los que tiren primero. Reglas:

- Si al golpear una chapa se sale del camino se vuelve a colocar en el lugar desde el que se golpeó.
- Hay que golpear las chapas, si se empujan se vuelve al lugar en que comenzó el empujón. Establecer los dos grupos y el orden dentro de cada uno de ellos a criterio de los monitores. En el caso de que los subgrupos sigan siendo muy numerosos tiráramos de una sola vez en nuestro turno para dar mayor celeridad al juego y reducir así el tiempo de espera.



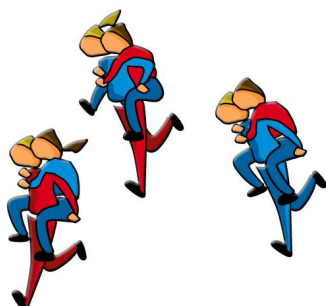
4.1.3. Carreras de caballitos y carretillas.

Todos por parejas colocados en la posición que se precise en función de que la carrera sea de una modalidad o de otra. El cambio de una modalidad a otra se realizará de manera alternativa a la conclusión de cada serie. No se requiere material ninguno.

A la señal se inicia la carrera hasta una marca determinada y vuelta al lugar de partida. El 1º en atravesar la línea de llegada gana. Se trata de un recorrido de ida y vuelta.

Las reglas son:

- Hay que pisar la línea del final de la pista para poder dar la vuelta.
- En caso de caídas o por mutuo acuerdo podemos cambiarnos las posiciones tantas veces como deseemos.
- No podemos avanzar mientras estemos sueltos o efectuando un cambio.
- En caso de organizarse por relevos no nos podemos sacar el saco hasta la zona de cambios, es decir, detrás de la línea de salida.





ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 14 – ENERO DE 2009

4.1.4. El Pañuelo.

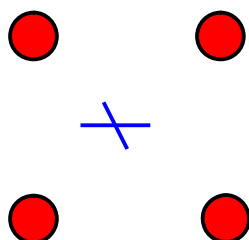
Dos equipos numerados, cada uno detrás de la señal de su respectivo campo. El material a utilizar es un pañuelo. El monitor situado en medio de la pista dice en voz alta un número cualquiera. Los jugadores con dicho número intentarán coger el pañuelo del monitor antes que su homólogo en el otro equipo e intentarán llegar hasta la línea en la que se encuentran sus compañeros antes de ser alcanzado por su adversario.

Las reglas son:

- Cuando vaya a coger el pañuelo no me puedo pasar al otro campo hasta que mi rival haya cogido el pañuelo, una vez que ocurra esto intentaré alcanzarlo antes de que llegue a sus compañeros.
- El que coja el pañuelo y regrese a la señal de salida sin ser alcanzado ganará un punto para su equipo, en caso contrario, es decir, si es alcanzado, el punto será para el otro equipo

4.1.5. Las cuatro esquinas.

Se forman grupos de cinco alumnos y se colocan según el dibujo. Un niño en el centro y el resto en las cuatro esquinas, a la señal deben de cambiar su situación rápidamente y el del medio debe de pillar una esquina, quien se quede sin esquina ocupará la posición del medio.



4.1.6. Piés Quietos.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 14 – ENERO DE 2009

Este juego se realiza en gran grupo, se lanza la pelota al aire y se dice el nombre de un compañero, que debe de recepcionar la bola y decir “pies quietos”, para que sus compañeros dejen de huir y se paren, entonces podrá dar tres pasos antes de lanzar la pelota contra algún compañero, si le da, este estaría herido, grave o muerto, pero si falla el lanzador sería el herido.

4.1.7. El escondite.

Este juego se realiza en gran grupo. Un alumno se queda y cuenta mientras sus compañeros se esconden.

4.1.8. Escondite inglés.

Este juego también se realiza en gran grupo. Uno la liga de espaldas a sus compañeros que deben de avanzar sin ser vistos por este, mientras dice: “un, dos, tres, pollito Ingles”, se gira he intenta pillar al compañero que no esté parado en ese momento. Al compañero que vea moverse tendrá que volver al punto de partida.

5. MATERIALES:

- Chapas
- Piedras
- Tizas
- Pañuelo
- Pelotas

6. BIBLIOGRAFÍA

C/ Recogidas Nº 45 - 6ºA 18005 Granada csifrevistad@gmail.com



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 14 – ENERO DE 2009

- * BANTULA JANOT, JAUME: Juegos Motrices Cooperativos. Editorial Paidotribo, S.L.
- * RUIZ OMEÑACA, JESUS VICENTE: Juegos Cooperativos y Educación Física. Editorial Paidotribo.

Autoría: M^a José Hurtado Gómez.

- Nombre y Apellidos: M^a José Hurtado Gómez.
- Centro, localidad, provincia:
- E-mail: