

EL TRASLADO

MUDAR DE SENTIMIENTOS Y
PENSAMIENTOS
PARA CONSTRUIR CUERPOS LIBRES DE
VIOLENCIA



EDUCACIÓN; LUCHA CONTRA LA DISCRIMINACIÓN EN RAZÓN DE GÉNERO,
EL JUEGO EN LA ESCUELA, LUDOTECA DE GÉNERO,

CRÉDITOS

Una propuesta de:
Fundación Comunidad de Productores en Artes "COMPA"

Autoría:
Thomas Guthmann
Carina Raquel Romero Buezo

Reconocimiento:
Ivan Pérez Toledo
María Eugenia Gonzales
Edwin Gutiérrez Marca

Impreso En

Depósito Legal

Auspiciado por
Embajada de la República de Alemania en La Paz

En el marco del Proyecto: "MANO A MANO POR LA IGUALDAD", Trabajando para disminuir la discriminación por razón de género; ejecutado por Fundación Comunidad de Productores en Artes, COMPA, en asocio con ONU Mujeres Bolivia

Se autoriza la reproducción del presente material, siempre y cuando se cite la fuente

LOGO EMBAJADA	LOGO UNO MUJERES	LOGO RED	LOGO COMPA
------------------	---------------------	----------	------------

ÍNDICE

- I. ACRÓNIMOS Y ABREVIATURAS
- II. PRESENTACIÓN

III. PROYECTO “MANO A MANO POR LA IGUALDAD”

- 3.1. CONTEXTO DEL PROYECTO
 - 3.1.1. Condiciones de la desigualdad de género
 - 3.1.2. La situación en Bolivia
 - 3.1.3. La situación de las niñas y mujeres en El Alto
 - 3.1.4. La perspectiva de género en NNA
 - 3.1.5. El sistema educativo
- 3.2. RESULTADOS DEL PROYECTO
 - 3.2.1. El acceso temático de la situación de vida y la metodología de COMPA
 - 3.2.2. Herramientas de la evaluación
 - 3.2.3. Resultados comparativos entre pretest y postest
 - 3.2.4. Conclusiones

IV. ESTRATEGIA EDUCATIVA: LA LUDOTECA DE GÉNERO

- 4.1. Las demandas de NNA, base de la ludoteca
- 4.2. Definición de la ludoteca de género
- 4.3. Conceptos clave de la ludoteca
- 4.4. Tejido Curricular
- 4.5. Caja de herramientas

I. ACRÓNIMOS Y ABREVIATURAS

COMPAS: Fundación Comunidad de Productores en Artes.

REAS: Red de Escuelas Amables y Seguras.

ONU: Organización de las Naciones Unidas

NNA: Niñas, niños, adolescentes.

UMSA: Universidad Mayor de San Andrés (universidad pública de La Paz)

UNAM: Universidad Nacional Autónoma de México

UE: Unidades Educativas

ODS: Objetivos de Desarrollo Sostenible

Para transformar la dicotomía hombre mujer, hay que lograr un cambio de una generación a la subsiguiente instalando nuevas prácticas culturales, construyendo la capacidad de encuentros corporales más respetuosos para actuar frente a la inequidad.

Las niñas y niños son vitales en la construcción de este sueño comunitario de igualdad...

A ellas y ellos nuestro agradecimiento profundo por su franqueza, su simpleza y su capacidad amar y perdonar.



III. EL PROYECTO

“MANO A MANO POR LA IGUALDAD”



El proyecto aborda el problema de la discriminación contra la mujer en los espacios educativos de Niñas, Niños y Adolescentes (NNA) y apunta a la prevención desde un cambio cultural basado en un método ascendente (bottom up) que parte de la capacitación de NNA fortaleciendo sus capacidades reflexivas, inclusivas y creativas para convertirse en agentes de un cambio cultural en su entorno inmediato.

El proyecto trabaja con NNA como una antesala a la formación de las y los futuros jóvenes, permitiéndoles cambiar sus comportamientos y actitudes, pero también fortalecer su protagonismo en la construcción de una cultura de respeto y de igualdad entre los géneros para el mundo del mañana.

Este proyecto tiene una fase de aplicación inmediata y una fase que apuntaba a la reproducción de la experiencia en otras escuelas en Bolivia y en América Latina para tener un impacto real a largo plazo mejorado la situación de los derechos humanos a nivel local y de la cultura cotidiana.

Actividades centrales previstas en el marco del proyecto:

- Fortalecimiento del protagonismo de niñas, niños y adolescentes
- Sensibilización a madres, padres, maestras y maestros
- Dialogo social con autoridades de educación y la comunidad en general

3.1. CONTEXTO DEL PROYECTO

3.1.1. Condiciones de la desigualdad de género

El objetivo cinco de los ODS (Objetivos de Desarrollo Sostenible) postula poner “fin a todas las formas de discriminación contra las mujeres y niñas” hasta el año 2030. Una meta ambiciosa si revisamos la configuración de la relación de género y datos actuales.

Perspectivas socio-constructivas entienden género como una institución social centenaria construida en las prácticas sociales cotidianas que transversaliza la inequidad entre mujeres y hombres¹; hay que suponer que un proceso de cambio hacia la igualdad depende de lograr un cambio generacional², bajo la premisa que es un proceso de aprendizaje complejo³ donde no solo es necesario enseñar conocimiento normativo, sino buscar nuevas prácticas culturales (Actitudes y comportamientos).

Para lograr aportar al ODS 5, desde un enfoque educativo, debe haber una estrategia integral con iniciativas que aporten a un cambio paradigmático, que quiebre la lógica de inequidad que es inherente a la categoría género, aportando a la construcción de un sistema educativo inclusivo y participativo⁴. Una estrategia que necesita de recursos económicos suficientes.

¹ Judith Lorber, *Paradoxies of Gender*, 1995

(<https://yalebooks.yale.edu/book/9780300064971/paradoxes-gender>)

² Según la pedagogía sistemática es un criterio para definir conocimiento válido e relevante: Meder, Norbert. „Problemorientierte Systematik der Erziehungswissenschaft und der Ort des Normativen, bzw. der Ort der Werte.“ Ed. Monika Witsch. Spektrum Freizeit, Nr. II/2001: P. 41-59.

³ Ilich, Ivan, *La sociedad desescolarizada*. - 1a ed. - Buenos Aires: Ediciones Godot Argentina, 2011. <https://www.edicionesgodot.com.ar/sites/default/files/ediciones-godot-la-sociedad-desescolarizada-ivan-ilich.pdf>

⁴ Sánchez-Bello, Ana. „Perspectivas teóricas de género: status questionis del impacto en el sistema educativo“. *Convergencia Revista de Ciencias Sociales*, Nr. 67 (1. Januar 2015). <https://doi.org/10.29101/crcs.v0i67.2184>.

3.1.2. La situación en Bolivia

En Bolivia hay señales contradictorias respecto al abordaje de la problemática de igualdad de género. En el marco de la institucionalidad democrática se puede observar avances significativos. Bolivia es uno de los dos países en el mundo que tiene más del 50 % de participación de mujeres en las cámaras de la Asamblea Legislativa y la legislación boliviana antidiscriminatoria es una de las más avanzadas en el mundo. Pese a estos logros, muchas mujeres y niñas se encuentran en un contexto adverso de ausencia de garantías para una vida libre de violencia e imposibilitadas de lograr una participación real en la vida democrática a todos los niveles. La expresión más clara de esta situación es la cifra de feminicidios en el país que es la más alta en América Latina. Hasta principios de julio de 2019 hubo más de 60 feminicidios registrados⁵. En otras encuestas, siete de cada diez mujeres indican que han sufrido violencia física o psicológica al menos una vez⁶.

3.2.3. La situación de las niñas y mujeres en la ciudad de El Alto

La situación de niñas y mujeres en El Alto es más difícil de evaluar por la ausencia de investigaciones profundas. Un estudio exploratorio realizado por la UMSA, apoyado por ONU Mujeres Bolivia, destaca que nueve de diez mujeres (adolescentes y adultas) se sienten inseguras en espacios y en el transporte público porque temen asaltos o acoso sexual.

Desde su experiencia de trabajo en Unidades Educativas alteñas, las educadoras/es de COMPA⁷ indican que el grado de discriminación, violencia contra las mujeres y en particular contra las niñas se relaciona con las condiciones económicas. Se puede asumir que la pobreza trae más tendencias de desestructuración familiar, niñas y niños son abandonados por la carga

⁵ <https://eju.tv/2019/09/fiscalia-reporta-88-casos-de-feminicidio-entre-enero-y-septiembre-en-bolivia/>

⁶ <http://www.nu.org.bo/noticias/naciones-unidas-en-linea/bolivia-reporta-indice-mas-alto-de-violencia/>
Más estadísticas: <https://www.ine.gob.bo/index.php/seguridad-ciudadana/introduccion-2>

⁷ Entrevistas con educadores en el marco de la evaluación del proyecto Mano a Mano por la Igualdad.

laboral de madres y padres. Pese a una alta cifra de empleo femenino en Bolivia, 62%, en relación al promedio en América Latina (51%)⁸, la carga de trabajo para las mujeres se dobla porque asumen el trabajo profesional y el familiar. El informe “Brechas de Género en América Latina” de Mariana Marchionni demuestra que los hombres dedican solo un cuarto del tiempo a los “quehaceres domésticos y cuidados no remunerados”⁹. El precio de la emancipación laboral de las mujeres representa una doble carga de trabajo¹⁰. En zonas económicamente vulnerables como la ciudad de El Alto, la consecuencia directa es que las hijas mayores de las familias asumen el trabajo de cuidado de sus hermanas y hermanos menores.

3.1.4. La perspectiva de género en NNA

El género es una categoría sociocultural que configura el comportamiento humano desde el inicio de la vida. En la infancia y la niñez el juego es crucial para el aprendizaje de normas y conductas sociales de género y de cómo ser mujeres y hombres entre pares. La sociología del conocimiento destaca que los roles de género se reproducen a través de ‘agentes de socialización’ (adultos de la familia), las instituciones educativas, pero también el intercambio entre pares (peer-to-peer). Las niñas y niños aprenden a través de los agentes copiando en el juego roles sociales¹¹. Un estudio de la UNAM en México

⁸ <https://www.unodc.org/bolivia/es/ONU-Bolivia-recomienda-invertir-en-el-empoderamiento-economico-de-las-mujeres.html>

⁹ P. 144; Marchionni, Mariana. „Brechas de género en América Latina. Un estado de situación“. CAF, 2018.

<http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1401/Brechas%20de%20genero%20en%20America%20Latina.%20Un%20estado%20de%20situacion.pdf?sequence=5&isAllowed=y>.

¹⁰ Allí se demuestra una aparente paradoja de la institución género. El supuesto asunto del empoderamiento se vuelve en un cargo más sin ganar necesariamente más autonomía o posibilidad de participar.

¹¹ Estudios científicos afirman que en la escuela hay una cultura entre pares en que se procesa las reglas, presentadas por otros agentes de la sociedad. Allí se profundiza también posiciones hegemónicas de

identifica “que niñas y niños manejan un discurso con matices de igualdad entre los géneros, pero las actividades que se esperan para unas y otros continúan siendo de desigualdad”¹².

Testimonios de educadores/as de COMPA, demuestran que los espacios de juegos de niñas y niños en las U.E. son altamente marcados por el factor género. Los espacios de juego son territorios masculinos, la cancha es el espacio de juego omnipresente del cual las niñas se sienten aisladas. Las niñas juegan en los rincones del patio, en las gradas o en el aula. Las niñas son motivadas a jugar juegos que reproducen los estereotipos masculinos de fuerza, competitividad y autonomía. (fútbol, paso campanas, básquet, cachinas, trompo, etc.); pero los juegos tradicionalmente “femeninos” (muñecas, la casita, la cocinita) son invisibilizados y obviados del espectro de juegos motivados o permitidos.

3.1.5. El sistema educativo

El sistema educativo pretende ser neutro con respecto al género. La neutralidad no es una posición suficiente respecto al ODS 5. Como se ha expuesto, es importante trabajar la equidad de género como una temática transversal en todas las fases del aprendizaje de NNA. Esto requiere una atención activa hacia la equidad y contra la discriminación por razón de género en todas las actividades pedagógicas. Sin embargo, ni los currículos, ni la formación de maestras y maestros refleja esta necesidad. La dinámica dentro del sistema educativo impide reflexionar acerca de los roles tradicionales de género, a los cuales maestras y maestros también están sometidos.

género. Breidenstein, Georg. „Peer-Interaktion und Peer-Kultur“. En Handbuch der Schulforschung, Werner Helsper, Jeanette Böhm (Ed.), 921–42. 2004.

¹² De la Luz Ortega Vargas, Maria, Laura Adriana Rubio Guzman, und Rosa Estela Torres Biseño. „Niños, Niñas y Perspectiva de Género“. Estudios sobre las familias. México D.F.: UNAM, 2005.

https://www.iimas.unam.mx/EquidadGenero/papers/Ninos_ninas_y_perspectiva_de_genero_ML_ORTEGA_VARGAS_ET_AL_DIF_JALISCO.pdf

Esta realidad contrasta con los objetivos de la Ley de Educación (070) que promueve la igualdad de género¹³. Nueve años después de la promulgación de la Ley falta un debate y una práctica sobre cómo implementar un enfoque de equidad e igualdad de género en el sistema educativo y generar fundamentos para la lucha contra la violencia hacia las mujeres que viven en Bolivia hoy.



¹³ Un eje central de la Ley 070 es promover la despatriarcalización.

http://www.sipi.siteal.iipe.unesco.org/sites/default/files/sipi_normativa/bolivia_ley_nro_070_2010.pdf

3.2. RESULTADOS DEL PROYECTO

3.2.1. El acceso temático de la situación de vida y la metodología de COMPA

COMPA trabaja con una metodología denominada “Cuerpos Libres” (Descolonización y despatriarcalización del Cuerpo) que tiene dos perspectivas en el trabajo pedagógico: Cuerpo y territorio. El análisis incluye teorías del tejido de relaciones (corporales) de poder en el espacio educativo como territorio (Apple) y de la organización de la comunidad (Chambers). La forma de análisis es colectiva en el sentido de Fals Borda.

Con base en el análisis, se diseñan las estrategias educativas aplicando teorías de la corporalidad (Nogales, Meyer Drawe, Aquim), de la ternura (Cussiánovich) y de la lúdica (Caillois, Bianchi Zizzias¹⁴) para educar y cultivar cuerpos sin miedo y corresponsables de su proceso educativo. Las estrategias quiebran la lógica tradicional del aula, promoviendo nuevas formas de convivencia. El horizonte formativo de la metodología son los valores de la Fundación (Respeto, Reciprocidad, Complementariedad, Equidad y Respeto a la Madre Tierra), Los enfoques son la equidad de género, el protagonismo de NNAJ y el bienestar comunitario. Resultando todo el trabajo en la construcción de una cultura de paz.

3.2.2. Herramientas de la evaluación

La realización de las actividades y su impacto en las opiniones de los NNA respecto a la temática de igualdad de género se ha evaluado a través cuestionarios a NNA (pre-test y post-test), informes de las/os educadores y entrevistas a diferentes actores.

14

http://villaeducacion.mx/descargar.php?idtema=1528&data=06f4b5_pedagogia_ludica.pdf

Para el análisis de los resultados se usa el modelo de medición de opinión pública de Daniel Yankelovich¹⁵. De los siete niveles que el autor plantea se usan el primer y el segundo nivel de la formación de la opinión pública. En el primer nivel Yankelovich habla de una posición difusa. El público opina sin información adicional. En el pretest se usa este nivel asumiendo que los roles de género tradicionales dentro de la institucionalidad educativa forman parte de una cultura de la naturalización de la inequidad y discriminación por razón de género. El segundo nivel para Yankelovich es un estado de atención reflexiva sobre la temática, como hipótesis este estado de reflexión es influencia de la ejecución de las actividades del proyecto, para la medición se repite el cuestionario para comparar la diferencia (postest).

Para el diseño de contenidos de los cuestionarios se realizó un análisis en torno a tres derechos de NNA en el espacio educativo: el derecho al juego y la recreación, a la participación y a la educación. Algunas hipótesis temáticas para desarrollar los cuestionarios fueron: Los niños juegan con la pelota y ocupan toda la cancha, los varones no juegan con muñecas ni ollitas porque son juegos para las niñas (que emulan el trabajo reproductivo de la mujeres), los niños participarán en actividades presuponiendo su fuerza física, profesiones deseadas para los varones ser futbolista o chófer. El proyecto asumió que en el transcurso de la intervención se lograría cambiar hacia opiniones más equitativas y cooperativas. Visualizando el cambio deseado como el incremento de la opinión de que todas las opciones que contempla el cuestionario pueden ser elegidas para niñas como para niños.

Se han implementado 378 cuestionarios de pretest y 352 cuestionarios de Postest a NNA de 13 U.E. Las preguntas se fundamentan en la realidad de las/los NNA en su vida escolar y su relación entre pares usando ejemplos concretos y sencillos.

15 <https://www.publicagenda.org/pages/seven-stages-public-opinion>

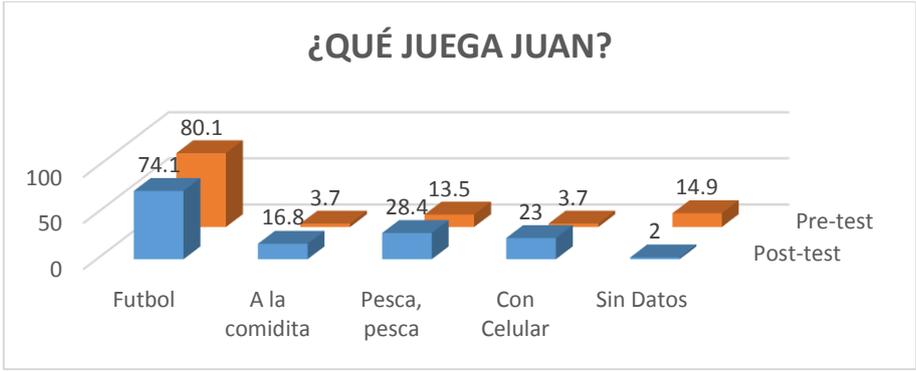
3.2.3. Resultados comparativos entre pretest y postest

a) Juego y recreación en la escuela

¿Qué juega María? En el pretest dominaron los estereotipos de género. A la primera pregunta contestaron que María juega "a la comidita" (59,9 %) y "pesca, pesca" (41,3 %), solo un 5,3 % consideraban que María juega fútbol. En el Postest María sigue jugando "a la comidita" (61,6 %) y "pesca, pesca" (41,2 %) casi con el mismo porcentaje; pero la opinión que las niñas pueden ser futbolistas sube de 5,3 % a 24,1%. Por otro lado, que el juego a la comidita tenga un porcentaje hasta más elevado que en el principio fue un resultado esperado porque en el proceso se puso en valor los juegos reproductivos, no para profundizar los roles de género tradicionales, sino para motivar la idea de que los juegos no tienen género.



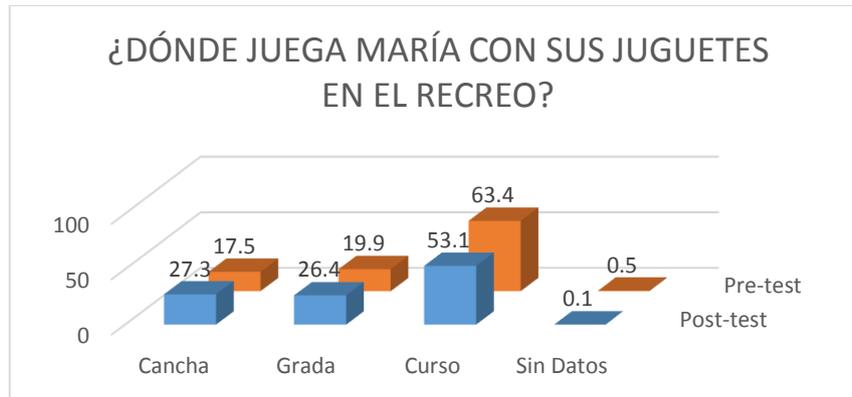
¿Qué juega Juan? En el pretest 80,1% indican que Juan juega fútbol. Solo el 3,7% indican que Juan juega "a la comidita" y 13,5% contestan que juega "pesca pesca". En el postest, la cifra de quiénes indican fútbol como el juego de Juan baja levemente. 74,1 %, pero el porcentaje que opina que Juan también puede jugar "a la comidita" sube más de cuatro veces a 16,8 %. En el caso de Juan juega "pesca, pesca" sube de 13,5 a 28,4 % y se dobla.



¿Quién juega más con la pelota? En la pregunta ¿Quién juega más con la pelota? hay un cambio significativo. Mientras en el pretest solo un 8.8 % ven que niñas juegan con la pelota esta cifra casi se duplica en el postest y la percepción que ambos pueden jugar a la pelota aumenta en casi 3 veces. La pelota como un elemento simbólico marca implícitamente que los niños son quienes ocupan y disputan el espacio central del juego en las U.E. que es la cancha.

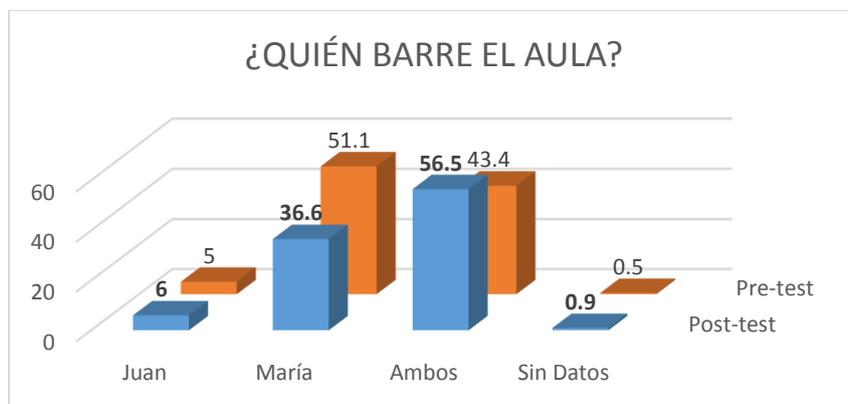


¿Dónde juega María con sus juguetes? Esta pregunta complementa a la anterior y se evidencia que el espacio de juego de las niñas es el aula, el lugar menos público y que en teoría ni siquiera está destinado para jugar. En el pretest el 63.4% dicen que las niñas juegan en el curso, en el postest esta cifra rebaja 10 puntos y aumenta 10 puntos porcentuales la percepción del derecho de las niñas de jugar en la cancha.

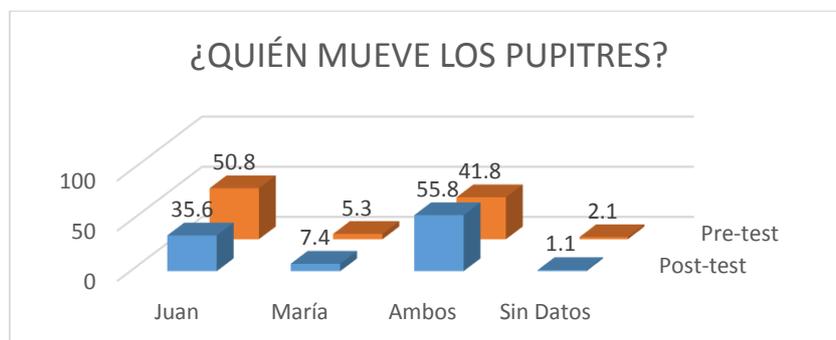


b) Participación en actividades

¿Quién barre el aula? Mientras en el pretest solo un 43% indica que barrer el aula es tarea de para ambos en el postest más del 56% opinan que barrer es para varones y mujeres. La cifra de quienes opinan que barrer es para las niñas cae significativamente de 51% a 36%.



¿Quién mueve los pupitres en el aula? Un panorama parecido al anterior se demuestra en la tarea de mover los bancos. En el pretest la mayoría está convencido que mover bancos es un trabajo masculino. En el postest rebaja el porcentaje de esta percepción de 50.8% a 35.6% y se incrementa la percepción de que tanto niñas como niños pueden hacerlo.



c) Educación

¿Cuáles son las profesiones para María? En el caso de las profesiones en el pretest la elección de profesiones corresponde a una visión de roles de género tradicionales. Peluquera (40%), enfermera (54%) son las profesiones más indicadas para niñas, profesiones que son vinculadas con belleza y el cuidado. La cifra no cambia mucho en el posttest. El dato más interesante es que aumenta la cantidad de respuestas para obrera de 2.4% a 12.2%, chófer de 2.6% a 10.5% y futbolista 7.7% a 18.5% como posibles profesiones para niñas.

19



¿Cuáles son las profesiones para Juan? El mismo panorama se muestra en las profesiones que eligen para niños. La elección de profesiones que pertenecen más al sector reproductivo se incrementan en el posttest así, peluquero sube de 11.4% a 23.6% y enfermero de 7.4% a 15.9%.



3.2.4. Conclusiones

Los resultados del pretest confirman las hipótesis temáticas: Las opiniones de NNA construyen una posición afirmativa (difusa) arraigada en los roles de género tradicionales. así, por ejemplo, mientras las niñas juegan “a la comidita” y con muñecas, in-visualizadas en las gradas o el aula, los niños juegan al fútbol, trompo o cachinas disputando el espacio central del juego que es la cancha.

Los hallazgos concuerdan con otros estudios que asumen que niñas y niños aprenden los roles de género tradicionales como un espacio cultural binario donde las actividades que corresponden a mujeres y hombres son diferentes. El manual “La Desigualdad de Género comienza en la Infancia” de la Red por los Derechos de la Infancia en México destaca que el espacio femenino se encuentra en el ámbito privado, mientras que el espacio masculino en el ámbito público. Las niñas aprender prácticas reproductivas (criar bebés o cocinar), mientras que los niños aprenden roles que les permite sostenerse en el espacio público y poder competir.

En la comparación de los resultados del pretest y el posttest se demuestra que el proyecto promueve un cambio significativo de opiniones favorables a la equidad de género. NNA después del proyecto “Mano a Mano por la Igualdad”

ven que pueden compartir experiencias en el juego y las tareas en la comunidad educativa.

El énfasis del proyecto en el derecho al juego y la recreación logra una sensibilización más elevada. NNA entienden que pueden superar los roles asignados como masculinos y femeninos al momento de jugar y así formarse como personas más integras e integrales. Así, por ejemplo, mientras en el pretest indican que Juan juega con “la pelota” (72,2%) y solo un 4,8% considera “las ollitas” y un 3,7% “la muñeca” como juguetes para Juan. En el postest la pelota como juguete casi exclusivo de Juan baja a 60,5 %, mientras “las ollitas” y “la muñeca” suben a 11,6% y 13,1 % respectivamente. La opinión de que Juan puede jugar con la muñeca crece casi 4 veces, demostrando que las actividades del proyecto logran un avance en la escala de Yankelovich de una posición afirmativa a una posición despierta (informada).

Colateralmente en la sensibilización y capacitación a madres, maestras y maestros, se evidencia que las adultas y adultos valoran poco el rol del juego en la formación integral de NNA, por tanto, no intervienen en el espacio de juego, ni analizan sus efectos.

Fortalecer las estrategias educativas para maestras y maestros basadas en juegos para construir actitudes y comportamientos hacia la igualdad de género en NNA es una tarea frágil aún, por eso en este texto se pone a disposición la estrategia educativa denominada **Ludoteca de género**.

**V. ESTRATEGIA
EDUCATIVA:**

**LUDOTECA DE
GÉNERO**



4.1. Las demandas de NNA base de la Ludoteca

Después de realizar las actividades principales del proyecto “Mano a mano por la igualdad”, NNA, con mejores capacidades para promover la equidad e igualdad de género, se han reunido en una Asamblea de Embajadoras y Embajadores de la REAS para producir una **agenda de demandas** que encierra su sentir respecto a la problemática de inequidad de género en su contexto lúdico-educativo. Las demandas de esta agenda justifican plenamente la construcción de una estrategia lúdica. A continuación, algunas de las demandas:

- ✓ Nos dan demasiada tarea ¿en qué momento vamos a jugar?
- ✓ El juego es muy limitado en la escuela, la mayoría de las veces los varones acaparan la cancha con el fútbol, que los niños incluyan a las niñas en sus juegos y que también se incluyan en juegos de niñas. Que se organicen campeonatos mixtos de fútbol, que haya talleres para que los varones sean menos machistas (jugar con muñecas y ollitas), que podamos aprender jugando.
- ✓ Los varones son agresivos cuando juegan en la cancha. Hasta cuando juegan a la comidita.
- ✓ Los juguetes están prohibidos en la escuela. Las niñas no podemos llevar nuestras muñecas, porque nos prohíben llevarlas, las niñas solo juegan en las gradas y en el curso, nos ven a las chicas que estamos a un lado, nos ven como pintadas.
- ✓ Los varones no participan en las labores de la casa y la escuela no enseña eso, tenemos que aprender en familia y en la escuela a planchar, cocinar, lavar, etc.

- ✓ En la educación solo nos hablan de héroes varones, que promuevan historias de mujeres valiosas de la historia boliviana.
- ✓ Las niñas sentimos que no nos toman en cuenta, los niños deben escuchar las opiniones de sus compañeras y los mayores deben hacer valer la opinión de las mujeres.

4.2. Definición de la ludoteca de género

La Ludoteca de género es una estrategia educativa, que recoge las demandas de NNA y las convierte en una propuesta que usa el juego como herramienta didáctica para incidir en el desarrollo cognitivo y socioafectivo con un enfoque hacia la equidad de género.

La ludoteca es una herramienta para maestros y maestras que facilita la incidencia en las estructuras clásicas del juego entre NNA, quebrando desde la misma práctica la reproducción de actitudes y comportamientos sexistas y machistas permitiendo un desarrollo íntegro e integral.

La ludoteca invita a construir espacios de reflexión para observar cómo juegan niñas y niños y si el juego aporta a la formación de valores como el respeto, la equidad y la igualdad o al contrario profundiza los problemas sociales como la violencia y la discriminación. También evidencia la inequidad en la sobrexposición u omisión de determinados juegos, por ejemplo, las niñas son motivadas a jugar juegos tradicionalmente masculinos (fútbol, paso campanas, básquet, cachinas, trompo, etc.), pero los juegos tradicionalmente femeninos (muñecas, la casita, la cocinita) son invisibilizados, sino obviados del espectro de juegos, como lo denuncian las niñas que dicen que los juguetes femeninos son prohibidos; por tanto hay una ausencia total de juegos que motiven el trabajo de crianza en el espacio educativo, lo que resulta en la devaluación de la crianza y el cuidado como valores sociales que reproducen la vida misma. La dimensión técnica de los juegos relacionados con la crianza no es analizada ni sistematizada para su inclusión en la planificación curricular.

4.3. Conceptos Clave en la ludoteca

El espacio de juego como espacio didáctico: “Desde hace décadas el estudio del espacio escolar y la organización del aula interesa a muchos profesionales... sin embargo son escasas las investigaciones y encontramos en los centros educativos pocas aplicaciones prácticas” /(revista Pulso 2002, 25. 133-146) . Más escasos aún son los estudios acerca del uso de los espacios escolares en relación al juego, sin embargo, la configuración del espacio puede decir mucho acerca de los procesos de enseñanza aprendizaje, ¿en qué espacios juegan los niños en la escuela? ¿Cuáles son las características arquitectónicas de los espacios de juego? ¿Qué aprenden los niños y niñas en estos espacios? ¿Cuál es el lugar de las niñas y de los niños en estos espacios de juego y que rol cumplen?

El juego en la Niñez: “El juego es una actividad fundamental en el desarrollo de niñas y niños es una excelente forma de educar. Se juega y se aprende a lo largo de toda la vida, aunque... es en la infancia donde esta actividad ocupa una importantísima parte del tiempo y es la etapa en la que desde la educación familiar y escolar podemos intervenir. A través del juego se desarrollan habilidades personales, relacionales y sociales. El juego facilita o dificulta el desarrollo de las emociones, de valores, de comportamientos y actitudes”. (Instituto andaluz de la mujer 2008)

Juegos masculinos y juegos femeninos: Un factor a tener en cuenta es la relación que se establece entre el niño o niña y el progenitor del mismo sexo en la construcción de los juegos, en estas relaciones podemos observar como las niñas imitan el comportamiento de las madres, se calzan sus zapatos, se maquillan y se disfrazan de mujeres, mientras que los niños juegan y repiten frente al espejo el ritual del afeitado, juegan con la corbata o herramientas de papá.

Si la niña juega con las cosas del padre es menos preocupante, que si lo hace el niño con las cosas de la madre. Así se reprende al niño más que a la niña cuando tiene comportamientos de este tipo.

Es evidente que... los papás (varones) se preocupan mucho más por los juegos y juguetes de sus hijos que por los de sus hijas. Es bastante raro que un padre regale una muñeca o un equipo de maquillaje a su hijo y desde luego la preocupación sería mayor si en el juego libre y espontáneo encontrara a su hijo poniéndose los zapatos de tacón de su mamá o pintándose las uñas de las manos. Probablemente estos temores que pueden sufrir los padres sean debidos a que la homosexualidad es más visible entre los varones y hay que estar vigilantes de lo que ocurre con los que están creciendo (Galet Carmen 2014).

Toda esta construcción de los juegos es una construcción social que perpetúa los roles de género.

Equidad de género en los juegos: "Argumentar y estar a favor de los juegos no sexistas no es imponer, forzar o prohibir a los niños jugar con mecanos, coches o motos y las niñas con cocinas o muñecas, todo lo contrario, es anular prohibiciones; permitir que niñas y niños jueguen indistintamente del sexo que tengan. Defendemos que a partir de las diferencias personales cada niño, cada niña, pueda desarrollar sus capacidades y aptitudes al máximo, al margen de estereotipos impuestos. Proponemos romper limitaciones artificiales y abrirnos a inventar, crear o rescatar formas de juego no sexista" (Instituto andaluz de la mujer 2008).

Juegos lúdicos: En el método lúdico la técnica más importante es el juego, sin embargo, es importante recalcar que la lúdica no es sinónimo de juego ¡no todo juego es lúdica, ni todo en la lúdica es juego! muchos juegos pueden reproducir códigos verticales y patriarcales de relacionamiento, esos juegos, no son lúdicos.

El juego lúdico está diseñado para crear un ambiente de armonía, potencia las conexiones libres, la exploración y la curiosidad en un entorno seguro fortaleciendo las habilidades socioemocionales como la participación, reflexión, diálogo, creatividad, respeto, solidaridad, trabajo en equipo;

la lúdica como método construye relaciones horizontales y respetuosas. quienes aplican el método deben partir de la motivación y los consensos democráticos para desarrollar las dinámicas y actividades, deben estar dispuestos a dejar sus actitudes de control para hacer y dejar hacer, es decir que el resultado del juego puede ser una sorpresa colectiva.



4.4. Tejido Curricular

Juego	Tipo de Juego	Contenidos curriculares MESCP (ejemplo 3er grado primaria comunitaria vocacional)
"Entre juegos y juguetes"	Diagnóstico sobre la construcción de los códigos de roles de género clásicos en los juegos.	<p>Cosmos y pensamiento Valores sociocomunitarios en actividades productivas (solidaridad, respeto, responsabilidad, reciprocidad y complementariedad)</p> <p>Comunidad y sociedad Acontecimientos socioculturales de la provincia: prácticas orales y escritas (exposiciones, entrevistas, discursos y diálogos respecto a los juguetes tradicionales y los de ahora) Ejercicios físicos de capacidades condicionales, coordinativas y flexibilidad de acuerdo a la edad. Actividades recreativas en la comunidad: juegos motores, tradicionales y populares.</p> <p>Ciencia tecnología y producción Actividades comerciales y la aplicación de la multiplicación en la resolución de problemas. (venta de juguetes)</p>
"Yo siendo tú?"	Diagnóstico de las percepciones sexistas en la vida cotidiana	<p>Cosmos y pensamiento Valores sociocomunitarios en actividades productivas (solidaridad, respeto,</p>

		<p>responsabilidad, reciprocidad y complementariedad)</p> <p>Comunidad y sociedad Teatro y sus técnicas en las representaciones de la vida escolar, familiar y social.</p> <p>Formas de comunicación interpersonal (diálogo, debate, exposición y otras con el uso de conectores)}</p> <p>Vida Tierra y territorio Vocaciones productivas y formas de organización social de trabajo en el municipio.</p>
"Cien pies"	<p>Desarrollo de postura crítica respecto a la jornada de trabajo de las mujeres</p>	<p>cosmos y pensamiento Reciprocidad en la actividad laboral en complementariedad con la Madre Tierra.</p> <p>comunidad y sociedad Formas de comunicación interpersonal (diálogo, debate, exposición y otras con el uso de conectores)</p> <p>Actividades productivas y los problemas laborales en el municipio y la provincia. Gimnasia rítmica y equilibrio emocional corporal.</p> <p>Ciencia, tecnología, producción El tiempo en la planificación de las actividades cotidianas: Escolares, productivas, de estudio, comerciales, ... Datos estadísticos de población, vivienda y otros del municipio y la provincia y su representación pictográfica de números</p>

		<p>naturales hasta el 10000. (respecto a la situación de las mujeres)</p> <p>División como distribución, en partes iguales y sustracciones sucesivas en actividades familiares y comerciales.</p>
"Paskananitan"	Desarrollo de habilidades para la crianza	<p>Cosmos y pensamiento Equidad y reciprocidad en la convivencia y trabajo comunitario.</p> <p>Comunidad y sociedad Canciones infantiles populares y ritmos musicales del municipio y provincia (incluyendo paskananitan). Comunicación oral entre pares y personas mayores: uso del lenguaje coloquial y formal. (respecto a la crianza equitativa de las hijas e hijos) Canciones y rondas y su interpretación</p> <p>Vida tierra territorio Ciclo vital de los seres vivos en la madre tierra.</p> <p>Ciencia tecnología y producción Áreas y perímetros del cuadrado y rectángulo aplicados en espacios escolares y productivos (al Técnicas y tecnologías utilizadas en la transformación de productos según contexto cultural.</p>

<p>“TIBIO TIBIO”</p>	<p>Desarrollo de habilidades para la crianza</p>	<p>Cosmos y pensamiento Comunidad y sociedad Actividades recreativas y desarrollo corporal.</p> <p>Vida tierra y territorio División como distribución, en partes iguales y sustracciones sucesivas en actividades familiares y comerciales. Cuidado del agua y la subsistencia de la vida.</p> <p>Ciencia tecnología y producción Materiales del contexto y sus características: permeabilidad, liso, rugoso, duro, blando, lucidos, traslucidos, opacos y otras</p>
<p>Me revienta</p>	<p>Desarrollo de habilidades para la crianza</p>	<p>Cosmos y pensamiento. Objetos y prendas sagrados en la diversidad cultural. (la posición de los objetos de crianza)</p> <p>Comunidad y sociedad Textos informativos de las actividades escolares y otros. (con respecto a cómo cambiar a los bebés el pañal)</p> <p>Ciencia tecnología producción Tecnología de las máquinas compuestas en actividades vocacionales productivas: Bicicleta, trapiche, máquina de coser y otros.</p>

4.5. Caja de Herramientas

“ENTRE JUEGOS Y JUGUETES”

Técnica	Diagnóstico
Objetivo	Motivar a las niñas y los niños a reflexionar cómo a través de los juguetes y los juegos la sociedad adulta condiciona roles tradicionales de género.
Duración	30 minutos promedio
Número de participantes	Hasta 30 niñas y niños
Materiales	Diferentes tipos de juguetes (muñecas, ollitas, cuerda, pelota, etc).Vendas para todas/os los participantes

Desarrollo:

Paso 1. Se dispone diferentes tipos de juguetes en el centro de la sala

Paso 2. Se les invita jugar con los juguetes por un tiempo de 5 minutos. Son libres de elegir los que deseen.

Paso 3. Se pide que se queden inmóviles.

Paso 4. Se preguntan a cada una y uno, que juguetes eligieron y por qué. Quien les regalo la primera vez un juguete igual.

Paso 5. Luego se le pide que se paren y se les venda los ojos a todas y todos quienes están participando de la actividad, mientras se retiran varios juguetes, dejando solo las muñecas, ollas y pañales, y complementando en número estos juguetes para que todas y todos tengan la oportunidad de jugar.

Paso 7. Se les pide que se quiten las vendas y que vuelvan a jugar.

Paso 8. En función de las reacciones se van lanzando preguntas relacionadas a la situación.

Cierre:

¿Qué sentirían si sólo hubiera juguetes así para jugar?

¿Qué pensarían si un compañero varón llevara una muñeca a la escuela, qué pensarían?

¿Hasta qué edad juegan las niñas con muñecas, y los varones?

¿Dónde juegan las niñas a las muñecas en la escuela?

¿Las mujeres juegan al fútbol solas?

¿Los hombres juegan a las muñecas solos?

“YO SIENDO TU”

Técnica	Diagnóstico
Objetivo	Reflexionar sobre las actitudes machistas y sexistas, en hombres y mujeres.
Duración	30 minutos promedio
Número de participantes	Hasta 30 niñas y niños
Materiales	Vestuario de hombres y mujeres

Desarrollo

Paso 1. Se divide al grupo en dos o cuatro dependiendo del número, pero los grupos son de varones y mujeres, no debe haber grupos mixtos.

Paso 2. Se pide a los varones imaginar que están en un mundo exclusivamente de mujeres y que deben dramatizar un día cotidiano y reproducir todas las características que consideran “exageradamente” femeninas y cuáles son los trabajos para mujeres. Lo mismo se pide al grupo de las mujeres dramaticen un día en un mundo sólo de varones y todas las características que consideran exageradamente masculinas y cuáles son los trabajos para varones, todos los grupos tienen 10 minutos para dramatizar su propuesta.

Paso 3. Se organiza el espacio para que haya una sensación de que existe un escenario y se ubica un espacio para el público. Las reglas para ver las

propuestas son: aplaudir para motivar al grupo, guardar silencio y ver con respeto y atentamente.

Pasó 4. Todos los grupos presentan sus propuestas. Si son más de dos grupos se sugiere intercalar un grupo de hombres y luego uno de mujeres

Paso 5. Sobre las propuestas visualizadas se emprende el debate se sientan las reglas, cada interventor tendrá 1 minuto para opinar las posibles preguntas:

Cierre

¿Así son los varones?

¿Creen que los varones deberían mejorar algunos comportamientos?

¿Así son las mujeres?

¿Qué es lo peor de ser mujer?

¿Qué es lo peor de ser hombre?

¿Creen que las mujeres deberían mejorar algunos comportamientos?

¿El trabajo en a casa es un trabajo realmente sí o no y por qué?

“PASKANANITAN”

Técnica	Lúdica
Objetivo	Motivar a niñas y niños a aprender técnicas tradicionales para cargar a los bebés en la espalda.
Duración	20 minutos promedio
Número de participantes	30 niñas y niños o más
Materiales	4 Muñecas, 4 aguayos, 4 almohadas, reproductor de música, “Piskita, piska, piskananita” (Luzmila Carpio)

Desarrollo

Paso 1. Se recomienda para el juego estimular la participación de madres de familia para que realicen el papel de instructoras.

Paso 2. Se determina un lugar para realizar el juego, se recomienda un lugar abierto (patio, cancha, etc.)

Paso 3. Se organizan 4 equipos

Paso 4. Se ponen en común las reglas del juego:

- Las mamás enseñaran a cada grupo la manera de cargar correctamente a los bebés (muñecas) en la espalda.
- Se organizarán en cuatro columnas, habrá un lugar de partida y uno de llegada.
- Antes de cargar a la muñeca deben recrear el baile del paskananitan (Luzmila Carpio)
- Todas y todos los integrantes del grupo deben cargar a la muñeca individualmente, incluida la mamá instructora.
- El juego no consiste en llegar rápido, consiste en llegar con la muñeca sin que se caiga, sin que se sacuda demasiado.
- Para iniciar el juego en el punto de llegada debe haber una persona del equipo que reciba la muñeca y lo regrese al punto de partida.

Paso 5. Se dan a conocer las acciones de penalización:

- Si la muñeca se sacude mucho vuelven al punto de partida
- Si la muñeca esta de cabeza o se cae vuelven al punto de partida

Paso 6. Gana el juego el equipo que haya llegado con todos sus integrantes.

Paso 7. Reflexiones

Cierre

¿Cuál es la secuencia técnica para envolver a una o un bebé?

¿Han cumplido la secuencia técnica?

¿Cuáles han sido las dificultades al correr con el bebé?

¿Quiénes verían jugar este juego y por qué?

“TIBIO TIBIO”

Técnica	Lúdica
Objetivo	Enseñar técnicas de aseo para bebés
Duración	30 minutos promedio
Número de participantes	30 niñas y niños o más
Materiales	4 Muñecas, 4 bañeras, Agua caliente, agua fría, 4 jarras pequeñas

Desarrollo

Paso 1. Se recomienda para el juego estimular la participación de madres de familia para que realicen el papel de instructoras.

Paso 2. Se determina un lugar para realizar el juego, se recomienda un lugar abierto (patio, cancha, etc.)

Paso 3. Se organizan 4 equipos

Paso 4. Se ponen en común las reglas del juego:

- Hay un punto de partida donde están las columnas de jugadoras/es y un punto de llegada donde están las bañeras y las muñecas.

- El juego consiste en llevar agua tibia del punto de partida al de llegada para lavar un bebe.

- Hay una integrante de equipo en el punto de llegada para devolver la jarra vacía.

- Las y los integrantes del equipo deben calcular el agua tibia, pueden llenar sus jarras de agua fría, para entibiarla pedir a las mamás que les echen agua caliente

- Sólo las mamás pueden sostener el agua caliente.

Paso 5. Cuando han llenado las bañeras las mamás comprobarán junto a ellas y ellos si el agua es apta para bañar a las bebas, dependiendo de eso, deberán trasladar agua o un poco más caliente o un poco más fría.

Paso 6. Gana el juego el equipo que logre meter a la muñeca en la bañera

Paso 7. Reflexiones

Cierre

- ¿Cuál es la secuencia técnica para bañar a un bebé?
- ¿Han cumplido la secuencia técnica?
- ¿Quiénes verían jugar este juego y por qué?

37

“ME REVIENTA”

Técnica	Lúdica
Objetivo	Estimular el cuidado de los bebés
Duración	10 minutos promedio
Número de participantes	Hasta 30 niñas y niños
Materiales	1 globo para cada participante, 1 marcador para cada participante, 1 pañal de tela (jananta) por cada participante, 1 gancho para cada participante, 1 palo de escoba de 1 metro por cada participante.

Desarrollo

Paso 1. Si es un grupo mixto por un lado estarán las mujeres y por otro los varones, organizados en sub grupos (2 de varones, 2 de mujeres), pero se debe poner el énfasis de la atención en los varones.

Paso 2. Se entrega a cada participante un globo y un marcador, deben inflar el globo lo más grande posible, midiendo que no se reviente y con el marcador dibujan en el globo el rostro de una o un bebé. Lo bautizan con un nombre, que graban en el globo, lo apapachan y besan teniendo cuidado de no reventarlo.

Paso 3. Se entrega a cada participante un pañal de tela, un gancho y un palo.

Paso 4. Se pide que todas y todos estén muy atentos a la descripción técnica de cómo envolver un bebé, se puede pedir a un padre y una madre hacer la

demostración de cómo debería utilizarse el pañal y el gancho para envolver a un bebé.

Paso 5.- Se ponen en común las reglas del juego “me revienta”:

- Todos los bebés globo son puestos en el centro del ambiente.
- Las y los participantes están alrededor con tres elementos (el pañal, el gancho y el palo)
- Ponen en una mano los pañales y los ganchos y en otra sujetan el palo.
- Con ayuda del palo deben dar 10 vueltas sobre su propio eje, soltar el palo, correr hacia los globos, reconocer a su bebé-globo, y ponerle el pañal.

Paso 6. Gana el juego el equipo que logre poner los pañales a todos sus bebés-globo.

Paso 7. Reflexiones

Cierre

¿Por qué creen que el juego se llama así “me revienta”, será que estamos interesadas/os en cambiar a un bebé, nos interesa esa tarea?

¿Cuál es la secuencia técnica para bañar a un bebé?

¿Han cumplido la secuencia técnica?

¿Quiénes verían jugar este juego y por qué?

“CARRERA DE CIEMPIÉS”

Técnica	Lúdica
Objetivo	Sensibilizar acerca del costo emocional y social del trabajo reproductivo como responsabilidad exclusivamente de la mujer.
Duración	15 minutos promedio
Número de participantes	20 a 30 niñas y niños
Materiales	0 vestidos, 10 aguayos y muñecas, 10 bolsas de maternidad 10 panzas de embarazadas

Desarrollo

Paso 1. Si es un grupo mixto por un lado estarán las mujeres y por otro los varones, Las mujeres se organizarán para ser la barra de un grupo u otro. Organice a los varones en sub grupos de acuerdo a la cantidad se recomienda que los ciempiés no tengan más de 8 participantes ni menos de 5.

Paso 2. Se delimita el espacio, habrá una salida y una meta para que los ciempiés puedan competir.

Paso 3. Se ponen en común las reglas del juego "los ciempiés":

- Los grupos de varones deben sentarse uno detrás del otro, una vez sentados agarran los tobillos de la persona que tienen delante.
- El reto está en avanzar lo más rápido que se pueda a la meta.
- Los perdedores recibirán algún artículo sorpresa que deben utilizar. Los artículos deben entregarse en el siguiente orden: Primero los vestidos, luego las panzas de maternidad, luego los aguayos con las muñecas y al final las bolsas de maternidad.

Paso 4. Reflexiones (Durante todo el proceso se pondrá énfasis en los comentarios sexistas tanto de hombres como de mujeres)

Cierre:

¿Cómo se han sentido?

¿Qué relación tiene este juego con la realidad?

¿Quiénes deben cuidar a los bebés?

¿Han visto a las parejas que tienen hijos en las calles, quien atiende a las y los bebés, quién los carga, quién va al trabajo con los bebés

¿Imaginemos un hombre y una mujer que tienen el mismo trabajo, pero la mujer además es mamá, qué pasará si la o el bebé se enferma, quien pedirá permiso en el trabajo?

¿Qué pasaría si la pareja no tiene con quién dejar al o la bebé quién lo o la llevaría al trabajo?

123RF



123RF



123RF



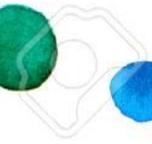
123RF



123RF



123RF



123RF



123RF