

kantatzeko).

2.- "Nesken oka" eta "Mutilen oka" jolasak (bi taula okaren jolasean jolasteko).

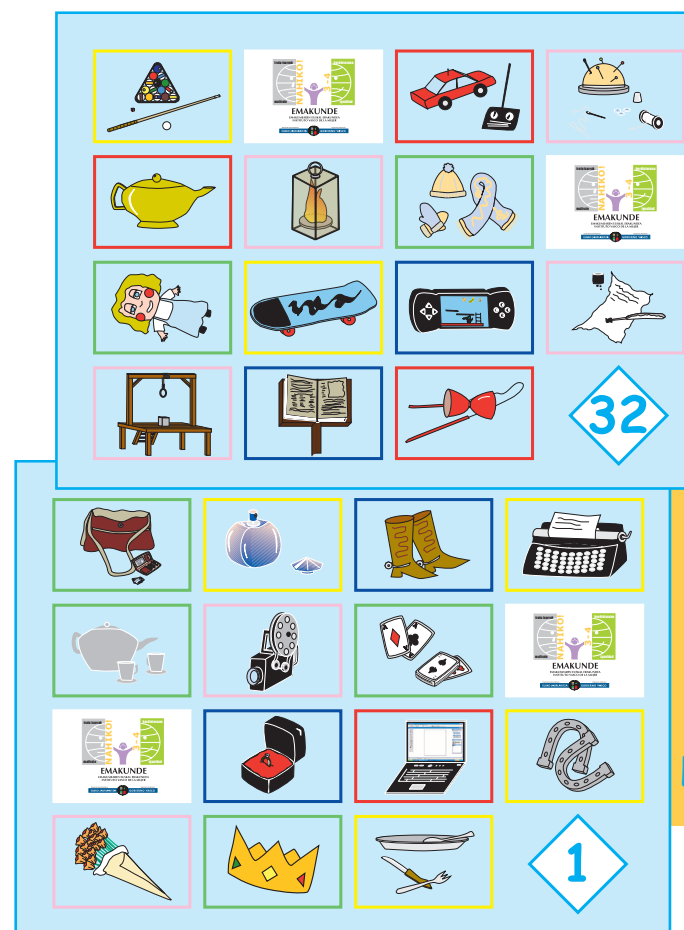
Hauek guztietarako gomendatutako zenbait aktibitate:

Taula, karto, karten irudiak ezagutzea. Kartetako 111 irudi edo okaren 4 taula banatu eta irudiak komentatzea, izenak ikastea, jolasaren kontestuan duten esanahia(k) definitzea. Gehien harritu, interesatu, gustatu edo ez, ezezagunak diren horietan erreparatu eta zergatik esatea. Irudi osagarriak bilatzea, sinonimoak, antonimoak... Hormirudi eta mapa kontzeptualetan sailkatu eta taldekatu, erakusketak, laburpenak, aurkezpenak egitea... Momentuko berriekin, eskolako gertakariekin, irakurritako ipuin eta ikusitako filmeekin, etab. lotzea.

Taula eta kartetako irudiak asmatzea soilik baiezko edo ezezko batekin erantzun daitezkeen galderen bitartez, logikaren bitartez eta aukerak eliminatuz, mimika eta errepresentazio motzen bitartez...

Karta, taula, printze, printzesei, etabarrei **irudi berriak gehitzea.** Irudi berriak asmatzea, istorio motzak sortzea, etab.

Aurkitzea, kontatzea, antzeztea... Irudi sorta bat banatu eta hauetan oinarrituz deskribapen motzak edo erretratoak idatzi, elkarrizketak, antzezpenak egin... eredu tradizionalari jarraituz edo aldatuz, etab.



2 MATERIALES Y ACTIVIDADES

Esta unidad didáctica tiene **dos juegos** o materiales complementarios:

- 1.- El juego "La lotería de los cuentos" (cartones para jugar a la lotería o bingo y baraja de cartas para cantar los elementos de los cartones).
- 2.- Los juegos "La oca de las chicas" y "La oca de los chicos" (dos tableros para jugar al juego de la oca).

Algunas actividades recomendadas para todos ellos:

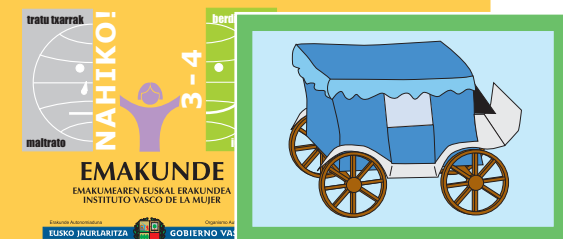
Conocer las imágenes de las cartas, cartones, tableros... Repartir las 111 imágenes de las cartas o los 4 tableros de la oca y comentar las imágenes, aprender sus nombres, definir el significado/s que tienen en el contexto del juego. Señalar las que más nos extrañan, interesan, sorprenden, gustan, disgustan, desconocemos... y decir por qué. Buscar imágenes complementarias, sinónimos, antónimos... Clasificarlas y agruparlas en murales, mapas conceptuales, hacer resúmenes, exposiciones, presentaciones... Ligar con noticias del momento, acontecimientos de la escuela, cuentos que se han leído, películas que se han visto, etc.

Adivinar las imágenes de las cartas, tableros... mediante preguntas a las que sólo pueda contestarse con un sí o un no, mediante la lógica y la eliminación de posibilidades, mediante mímica y representaciones breves...

Añadir imágenes nuevas a las cartas, tablero, princesas, príncipes, etc. Inventar ilustraciones nuevas, componer historietas breves, etc.

Describir, contar, narrar, representar... Repartir un grupo de imágenes y en base a ellas escribir breves descripciones o relatos, diálogos, representaciones... siguiendo el modelo tradicional o modificándolo, etc.

IPUINEN LOTERIA



LOTERÍA DE LOS CUENTOS



1 HELBURU ETA EDUKIAK

Lehenengo unitate didaktikoan **zainketa** landu dugu gizakiak definitzen dituen oinarritzko ezaugarri bezala. Zainketak gizaki egiten gaitu. Zainketaren lege sozialak indartsuenaren bizirau-pen lege naturalaren aurrean ezberdindu eta bereizten gaitu. Emakume eta gizonok soilik elkar zaindus egiten gara pertsonak. Zainketa elkar ondo tratatzea da, elkarri tratu onak ematea, elkar babestea eta tratu txarrak elkarri saihestea.

Hori dela-eta, zainketa eta tratu onak posible dira soilik berdinak gabela onartzen dugunean, bestea gurea bezalako estatusa duen pertsona bezala onartzen dugunean. **Berdintasunak** gizaki egiten gaitu. Berdintasuna gizate-riaren eta gizatasunaren oinarria da. Horregatik, berdintasuna zainketa eta tratu onen oinarri eta jatorria da, ezberdintasuna tratu txarren oinarri eta jatorria den bezalaxe. Eta emakume eta gizonen ezberdintasuna da gure gizartean emakumeek pairatzen dituzten tratu txarren oinarri eta iturria.

Gure ikasleekin ikusi dugun bezala, zainketa ez da berezkoa. Inor ez da zaintzen ikasita jaiotzen. Ez dago zainketarako gene berezirik. **Zainketa ikusiz eta eginez ikasten da**, praktikan jartzen. Zainketa gizartean ikasten da (familian, eskolan, hirian, komunikabideetan...). Gure gizartean zainketa tradizioz eta funtsean emakumeek ikasi eta egiten dute, familiaren ongizaterako izanik. Mutilek berdinduz ikasi dezakete. Gure gizarteko egiturazko ezberdintasunak gizon eta emakumeek egiten ohi dituzten lanak ezberdin baloratzea garrantzua da. Honek zainketaren balorea gutxiagotzea suposatzen du, eta ondorioz, honi gizatasuna kentzea. Gure gizartearen esku (eta beraz, neurri batean, gure eskolen esku ere bai) dago gizakien oinarritzko ezaugarri honen aldarrikapena eta berreskurapena, hau da, zainketaren berbaloratzea eta duintzea eta honen apendizaiia. Soilik horrela gizatiartuko dugu gure bizitza, gure gizartea, gure mundua. Horixe da **Nahikoren helburua**. Puntu berdeen esanahia da, oraindik oso grisa den mundua

ANIZTASUNA DIVERSIDAD

1 OBJETIVOS Y CONTENIDOS

En la primera unidad didáctica hemos trabajado una de las características definitorias básicas de los seres humanos: **el cuidado mutuo**. El cuidado nos humaniza. La ley social del cuidado nos caracteriza y nos diferencia de la ley natural de la supervivencia del más fuerte. Sólo cuidándonos mutuamente hombres y mujeres nos hacemos personas. El cuidado es tratarnos bien, darnos buenos tratos mutuamente, protegernos y evitarnos mutuamente los malos tratos.

Por ello, el cuidado y el buen trato sólo es posible cuando nos reconocemos mutuamente como iguales, cuando reconocemos a la otra o al otro como persona de igual estatus al nuestro. **La igualdad** nos humaniza. La igualdad es la base de la humanidad. Por ello, la igualdad es la base y el origen del cuidado y los buenos tratos. Como la desigualdad es la base y el origen de los malos tratos, y la desigualdad entre mujeres y hombres la base y el origen del maltrato que padecen las mujeres en nuestra sociedad.

Como hemos visto con nuestro alumnado, el cuidado no es innato. Nadie nace sabiendo cuidar. No hay un gen para el cuidado. **El cuidado se aprende** viendo y haciendo, practicando. El cuidado se aprende en sociedad (en la familia, en la escuela, en la ciudad, en los medios...). En nuestra sociedad, tradicionalmente el cuidado lo han aprendido y realizado fundamentalmente las mujeres, que lo aportan al bienestar familiar. Los chicos pueden aprenderlo exactamente igual. La desigualdad estructural entre mujeres y hombres en nuestra sociedad conlleva una desigual valoración de las tareas que realizan habitual y mayoritariamente las mujeres y los hombres. Esto ha producido una total desvaloración social del cuidado con la consecuente deshumanización. De nuestra sociedad depende (y por tanto, en parte, también de nuestras escuelas), la reivindicación y recuperación de esta característica humana fundamental, es decir la revalorización y la dignificación del cuidado y su aprendizaje. Sólo así podremos humanizar nuestras

(ezberdintasunez betea, injustua, gizasatunik gabea eta tratu txarrekoa) berdea bihurtzen duten (berdintasuna eta tratu onak) puntu berdeen esanahia.

Neska-mutilek elkar zaintzen ikasteko, berdintasunez eta tratu onekin elkarbizitzeko, bigarren unitate didaktiko honetan oinarritzko beste giza-ezaugarri bat landuko dugu: aniztasuna. Elkar zaintzea, banakoak zaintzea posiblea da soilik indibidualki ezagutu eta errespetatzen baditugu.

Emakume eta gizon bakoitza bakarra eta errepikaezina da, genetikoki konfigurazio zehatza eta errepikaezina du jaiotzez. Horri **aniztasuna** deitzen diogu. Eta emakume eta gizon bakoitzak pertsona bakarra eta errepikaezina bezala garatzea dauka. Edo ez. Giza aniztasuna jaio eta egiten da, jaio eta ikasten da, jaio eta errespetatu/potenziatzen da ala jaio eta erasotu/anulatu egiten da. Neska-mutil bakoitza, gure eskoletako ikasle bakoitza, izaki genetiko bakarra eta errepikaezina da, eta pertsona bakarra eta errepikaezina izan daiteke. Edo ez. Jasotzen duen heziketaren arabera izango da, erakusten zaizkion eta imitatzen dituen ereduaren arabera, presio sozialak uzten diren askatasuna eta bizi-bideen arabera. Hau da, bere hezkuntzaren arabera izango da: bere familia, bere eskola, lagunak, hiria, komunikabideak... bere eredu eta erreferenteen arabera.

Ikasle bakoitza bakarra eta errepikaezina izan daiteke. Baina ez dira horrelakoak izango **maskulinitasun eta femininitasun genero estereotipoak eredu bezala** eskaini eta birsortzen baditugu beraiantzat. Neskak ez dira bakarrak eta errepikazinak izango neska eta emakume guztiek modu bakar horretakoak izan eta bizi behar izango balute bezala aurrez esan eta egiten badugu (pasibitatea, sumisioa, arlo pribatua, sentimenduak... bigarren plano). Mutilak ez dira bakarrak eta errepikaezina izango gizon guztiak aurrez zehaztutako pentsakera, bizimodu eta jokaera jakin hori izan behar balute bezala esan eta egiten badugu (aktibitatea, boterea, arlo publikoa, dirua... protagonismoa). Ez neskek, ez mutilek, ezingo dute elkarrenganako zainketa eta tratu onetan oinarritutako harremanak eduki batzuk lehenengo mailako herritarrak eta besteak bigarrenekoak balira bezala esaten eta egiten badugu.

Eredu honekin, **aniztasuna eta askatasuna** izatea ezinezkoa da, eta tratu txarren arriskua oso altua da. Genero eredu tradizional hau uniformatzaile eta baztertzaila da, ez du aniztasuna errespetatzen ezta baloratzen ere, gizon eta emakumeen artean ezberdintasuna sortzen du, pertsonak hierarkia batean ezartzen ditu eta ondorioz, emakumeen kontrako tratu txarrak bultzatu eta ekartzen ditu. Programaren lengoai sinbolikoa erabiliz, eredu tradizionala puntu grisak egiteko fabrika bat dela esan genezake. Horretan ez dago, hitzegin dugun zentzuan, aniztasunerako tokirik. "Emakumeak" anitzak izango dira (halabeharrez izango ere) gizonen aldean, baina emakume eta gizon bakoitzak ezingo du inoiz bakarra eta errepikaezina izan.

Gure gizartean, **narrazioak**, literatura, artea, zinea, musika, jolas sozialak... heziketaren oinarritzko egiturak dira. Zenbait eredu eta hezkuntz-baloreak transmititzeko bideak dira. Horietan, gizon-emakumeok imitatzeke ereduak, bizitzeko era eta estiloak, bizitzaren egoera ezberdinen aurrean errekurtsoak... bilatzen ditugu. Horietaz baliatzen gara bizi esperientziak eta erreferentziak transmititzeko.

Gure ikasleen adinean eta ordura arte, **ipuin eredu eta erreferenteak** eragin eta garrantzi hezigarri izugarria dute. Hezitzeko era eraginkor, pribilegiatu eta lehentasunezkoa dira ipuinak. Logikoaenez, ipuinek jaso diren garaiko gizarteari erantuten diote, garaiko gizartea islatu eta transmittitzen dute. Askotan, ipuin hauek (bai testuetan bai irudietan) genero estereotipo tradizionalak transmititzen dituzte, eta horietatik ikasten dute gure ikasleek gizon eta emakume izateko modu hori, bizi eta harremantzeko modu hori.

Haurrentzako ipuinetan (filme, abesti, jolasetan...) azaltzen diren genero estereotipo hauek, maskulino eta femeninoa, **ez dira berezkoak, eraikuntza soziala baidir**, ikasi egiten dira, alegia. Edo ez. Ez ikastea posible da. Eta kontra egitea ere bai. Kritikatu, zuzendu, saihestu, aldatu... ordezkatu daitezke. Eredu hauek identifikatzen eta bereizten erakutsi behar diegu, dakarten bizitza mota jakinik, imitatu nahi duten edo ez baloratu eta erabaki dezaten. Gainera, bestelako istorioa, pertsona eta eredu alternatiboak bilatu ditzakegu aniztasuna, askatasun pertsonala eta berdintasunean oinarritutako pertsona eta harremanak irudikatzen dituztenak. Unitate didaktiko honetako jolasen eta koadernoan helburua eta edukia hauxe da: maskulinitasun eta femininitasun genero estereotipoak transmititzen dituzten haurren ipuinen elementuak ezagutu eta aztertzea.

Hau guztia beharrezkoa da gure ikasleak **pertsona anitzak, bakarrak era errepikaezina izatea nahi badugu, eta berdintasunezko elkarrenganako zainketaarako harremanak eta tratu onak** bizitzea nahi badugu.

Gure ikasleak pertsona bezala familian, eskolan, lagun artean, hirian, ipuinetan... bere munduan hezitu eta garatzen doaz. Beren eskola ez da soilik bere munduaren parte, baizik eta ezagutu, baloratu, ulertu eta irudikatu, bizi eta kontatzeko tresna eta oinarritzko irizpideak ematen dizkie. Gure ardura da horretaz konziente izan eta horren arabera jokatzela.

2 MATERIALAK ETA EKINTZAK

Unitate didaktiko honek **bi jolas** edo material osagarri ditu:

1.- "Ipuinen loteria" jolasa (loteria edo bingoan jolasteko kartoiak eta karta baraja bat kartoietakoko elementuak

vidas, nuestra sociedad, nuestro mundo. Es lo que pretende el **programa Nahiko**. Es lo que significan los puntos verdes que convierten en verde (igualdad y buenos tratos) un mundo todavía demasiado gris (desigual, injusto, inhumano y maltratador).

Para que chicas y chicos aprendan a cuidarse mutuamente, para que aprendan a convivir en igualdad y con buenos tratos, en esta segunda unidad didáctica vamos a trabajar otra de las características humanas básicas: la diversidad. Cuidarnos mutuamente, cuidar a cada mujer y a cada hombre concretos sólo es posible si les conocemos y respetamos individualmente.

Cada mujer y cada hombre es un ser único e irrepitible, nace con una configuración genética única e irrepitible. A eso llamamos **diversidad**. Y cada mujer y cada hombre puede desarrollarse hasta ser una persona única e irrepitible. O no. La diversidad humana nace y se hace, nace y se aprende, nace y se respeta/potencia o nace y se combate/anula. Cada chica y cada chico, cada alumna y alumno de nuestros centros, es una ser genético único e irrepitible, y puede ser una persona única e irrepitible. O no. Depende de la educación que reciba, depende de los modelos que se le ofrezcan e imite, depende de los caminos y la libertad que le permita la presión social. Es decir, depende de su **educación**: de su familia, su escuela, sus amistades, su ciudad, sus libros, sus medios de comunicación... de sus **modelos y referentes**.

Cada alumna y cada alumno puede ser una persona única e irrepitible. Pero ninguna chica ni ningún chico lo serán si les ofrecemos y reproducimos **los estereotipos de género, masculino y femenino, como modelo**. Las chicas no serán personas únicas e irrepitibles si decimos y hacemos como si todas las chicas y mujeres tuvieran que ser y vivir de esa única forma predeterminada (pasividad, sumisión, ámbito privado, sentimientos... segundo plano). Los chicos no serán personas únicas e irrepitibles si decimos y hacemos como si todos los chicos tuvieran que ser, pensar, vivir y actuar de esa única forma predeterminada (actividad, poder, ámbito público, dinero... protagonismo). Ni chicas ni chicos podrán tener unas relaciones de pareja basadas en el cuidado mutuo y los buenos tratos si decimos y hacemos como si los unos fueran personas y ciudadanos de primera y las otras personas y ciudadanas de segunda.

Con este modelo, **la diversidad y la libertad personal** es imposible y el riesgo de malos tratos altísimo. Este modelo tradicional de género es uniformador y discriminatorio, no respeta ni valora la diversidad, crea desigualdad entre mujeres y hombres, jerarquiza a las personas y, en consecuencia, posibilita y potencia los malos tratos contra las mujeres. Utilizando el lenguaje simbólico del programa, podríamos decir que el modelo tradicional es una fábrica de puntos grises. En él no hay cabida para la diversidad en el sentido que hemos hablado.

"Las mujeres" serán diversas (tendrán que serlo obligatoriamente) de "los hombres", pero cada mujer y cada hombre no podrá ser una persona única e irrepitible.

En nuestra sociedad, **las narraciones**, la literatura, el arte, el cine, la música, los juegos sociales... constituyen uno de los principales resortes educativos. Son algunos de los principales vehículos de transmisión de modelos y valores educativos. En ellos buscamos, mujeres y hombres, modelos a imitar, estilos y formas de vivir, recursos para afrontar las situaciones de la vida... De ellos nos valemos para transmitir experiencias y referentes vitales.

Hasta la edad y en la edad de nuestras alumnas y alumnos, tienen una gran importancia e incidencia educativa los modelos y referentes de **los cuentos infantiles**. Éstos constituyen una eficaz, privilegiada y prioritaria forma de educar. Como es lógico, los cuentos responden, reflejan y transmiten la sociedad y los modelos de la época en la que han sido escritos o recopilados. A menudo, estos cuentos (tanto en sus textos como en las ilustraciones que los acompañan) reproducen y transmiten los estereotipos tradicionales de género, y en ellos aprenden nuestras alumnas y alumnos esa forma de ser mujer y de ser hombre, esa forma de vivir y relacionarse entre sí.

Estos estereotipos de género, masculino y femenino, que aparecen en los cuentos infantiles (películas, canciones, juegos...) **no son innatos, son una construcción social, se aprenden**. O no. Se pueden no aprender. Se pueden criticar, corregir, evitar, modificar, sustituir... Tenemos que ayudarles a aprender a identificar y distinguir estos modelos para que puedan valorarlos y decidir si quieren imitarlos o no sabiendo qué tipo de vida conllevan. Además, podemos buscar otras historias, personajes y modelos alternativos que imaginen y representen personas y relaciones en base a la diversidad, la libertad personal y la igualdad entre mujeres y hombres. Éste es el objetivo y el contenido de los juegos y cuadernos de esta unidad didáctica: conocer y analizar los elementos que en los cuentos infantiles sirven para transmitir el modelo de los estereotipos masculino y femenino de género.

Todo esto es necesario si queremos que nuestras alumnas y alumnos puedan ser **personas diversas, únicas e irrepitibles, que vivan relaciones igualitarias de cuidado mutuo y buen trato**.

Nuestras alumnas y alumnos van educándose y desarrollándose como personas en base a los **modelos y referentes** que van viendo en su familia, su escuela, sus amistades, su ciudad, sus cuentos... en su mundo. Su escuela no sólo forma parte de su mundo, sino que además les aporta herramientas y criterios básicos para conocerlo y valorarlo, para comprenderlo y representarlo, para vivirlo y contarlo. Es responsabilidad nuestra ser conscientes de ello y actuar en consecuencia.

Testuingurutik ateratako ezauzgarri, pertsonai eta istorio ezberdinen elementuak elkartu dira, gehiegizko emaitza iruditu dakigukelarik. Dena den, ez da inolaz ere faltsua edo gezurtia. Helburu didaktikoa duen metodologiak oinartez, **literalitate eta pila ketaren bidez** eredu eta pertsonai horien atzean dagoena **azpimarratu eta agerian** utzi nahi duena. Nolabait esatearren, haurrentzako ipuin eta kontakizunetan hitzez hitz neska-mutilentzat eta emakume-gizonentzat proposatzen dena.



Jolasaren helburua, gure ikasleek neskentzat eta mutilentzat proposatzen den **bizi-ibilbide ezberdinaz** ohartzea da, ipuinetako elementuek transmititzen duten genero eredu tradizionalaren arabera. Baita printzesa paper horiek (estereotipo femeninoa) eta printze paper horiek (estereotipo maskulinoa) zer ondorio dituzten neska-mutilen aniztasun eta askatasun pertsonalerako eta garapen pertsonal hauetatik bien artean ezarri daitezkeen harremanak.

Horretarako, oka jolasaren aurretik, bitartean eta ondoren **dinamika ezberdinak** erabili daitezke:

- Taula bakoitza ezagutu eta elkarren artean alderatu, ibilbide osoa kontuan hartuz edo lauki zehatzak kontuan hartuz (adibidez, bi tauletako 1. laukia).
- Printzea edo printzesari ematen dizkieten ezugarri, jarduera eta aukeren arabera irudi ezberdinetako esanahia aztertu.
- Oka bakoitzaren istorioa kontatu edo idatzi, ibilbidearen gora-beherak eta ematen diren aldaketak.
- Irudiren bat aldatu, gehitu edo kenduko litzatekeen ikusi, oka jolas hauek taldearen erreferentzi, eredu eta irakurketetara moldatzeko helburuarekin.
- Denen artean egungo neska-mutilen oka jolas erreala egin. Taula bakarra izango litzateke? Bi taula ezberdin izango lirateke? Lauki komunak izango litzateke? Zeintzuk? Eta ezberdinak?
- Taula hauetan eskola lauki komuna izango litzateke? Nesken eta mutilen oka jolas taula bakar bat egongo litzateke? Bi taula egongo lirateke?

mente se les asignan en los cuentos y narraciones infantiles. De esta manera, la princesa y el príncipe de la casilla inicial va completando, matizando y desarrollando su **personalidad, estilo de vida y relaciones** a medida que avanza por el tablero de juego.

Evidentemente se han juntado características y elementos de personajes e historias diferentes sacados de contexto, con lo que el resultado puede parecer exagerado. No obstante, no es en absoluto falso o engañoso. Se trata de una licencia metodológica de intencionalidad didáctica que permite **subrayar y evidenciar, por acumulación y literalidad**, el trasfondo de dichos personajes y modelos. Es, por así decirlo, lo que proponen

para chicas y chicos, hombres y mujeres, los cuentos tomados literalmente al pie de la letra.

El objetivo del juego es que nuestras alumnas y alumnos se percaten mediante el juego del **distinto recorrido vital** que se plantea para unas y otros según el modelo tradicional de género que transmiten estos elementos de los cuentos. Así como de las consecuencias que dichos papeles de princesa (estereotipo femenino) y de príncipe (estereotipo masculino) tienen para **la diversidad y la libertad personal** de chicas y chicos y **las relaciones** que puedan establecerse entre ambos desde estos desarrollos personales.

Para ello, pueden utilizarse diferentes **dinámicas de contenido** antes, durante y después del simple juego de la oca:

- Conocer cada tablero y compararlos entre sí, bien teniendo en cuenta el recorrido total, bien teniendo en cuenta casillas concretas (por ejemplo la casilla nº 1 de uno y otro tablero).
- Indagar el significado de las distintas imágenes en cuanto a las características, actividades y posibilidades que aportan al príncipe o a la princesa.
- Contar o escribir la historia de cada oca, las peripecias del recorrido y los cambios que se van produciendo.
- Ver si se cambiaría, añadiría o eliminaría alguna imagen con el objetivo de adaptar estas ocas a las lecturas, modelos y referencias del grupo.
- Elaborar entre todas y todos una oca de la vida real de las chicas y de los chicos de hoy en día. ¿Sería un tablero único? ¿Serían dos tableros diferentes? ¿Tendrían algunas casillas comunes? ¿Cuáles? ¿Y diferentes?
- ¿Sería la escuela una casilla común en esos tableros? ¿Habría un solo tablero de la oca de las chicas en la escuela y de la oca de los chicos en la escuela? ¿Habría dos tableros?



3 "IPUINEN LOTERIA" JOLASA

Taldeka jolasteko mahai-jolasa.

Osagaiak:

- Loteria edo bingoan jolasteko 32 kartoi. Kartoi bakoitzak 13 irudi ezberdin ditu.
- 111 kartetako baraja kartoietakoa irudiak kantatzeko.

3.1. EDUKIA:

111 irudiek haurrentzako ipuin eta kontakizunetan azaltzen diren elementuak dira, bai klasiko eta tradizionalak bai modernoetan. Genero estereotipo maskulinoa eta femeninoa erabili eta identifikatzen diren elementuak dira. Jolasaren helburua ikasleek hauek ezagutzea da, nahi izanez gero aldatu edo saihesteko.

Horretarako, eduki **dinamika ezberdinak** erabili daitezke:

- Irudi bakoitza orokorrean emakume edo gizonekin edo biekien erlazioatzen den galdetu. Adibideak jarri, zergatik esan, argudiatu, desadostu, etab.
- Irizpide hauen arabera kartak sailkatu: emakumeei guztiz egokituta, gizoni guztiz egokituta, biei egokituta, zalanantzako egokiera... Zergatiak azaldu. Ikusi zer emakume edo gizon perfila ematen digun horrek, etab.
- Emakume eta gizonentzako irudi bera egokitzen den kasuetan, ematen zaion egokiera berdina den ala ez ikusi (adibidez, karroza gizonentzat karroza-gidari izan daiteke eta emakumeentzat bidaiari, danborra mutilentzat soldadu/guda eta neskentzat festa izan daiteke, belaontzia gizonentzat pirata izan daiteke eta neskentzat harrapatutako presa).
- Batzuei eta beste egokitzen zaizkien objektuak sailkatu edo sintetizatu eta zer pertsona mota definitzen duten azaldu.
- Gizoni emakumei baino elementu gehiago zergatik egokitzen zaizkien galdetu. Emakume baino gizonen istorio gehiago dauden frogatu, protagonistak gizonak emakumeak baino gehiago diren, etab.

ANIZTASUNA DIVERSIDAD

3 JUEGO "LA LOTERÍA DE LOS CUENTOS"

Juego de mesa para jugar en grupo.

Componentes:

- 32 cartones para jugar a la lotería o bingo. Cada cartón tiene 13 imágenes diferentes.
- Baraja de 111 cartas para cantar las imágenes de los cartones.

3.1. CONTENIDO:

Las 111 imágenes representan elementos que aparecen en los cuentos y narraciones infantiles, tanto en las clásicas y tradicionales como en las modernas. Son elementos que generalmente suelen utilizar y se identifican con personajes que transmiten el estereotipo femenino y masculino tradicional de género. El objetivo del juego es que las alumnas y alumnos las conozcan e identifiquen para poder, si lo desean, eludirlas y modificarlas.

Para ello pueden utilizarse varias **dinámicas** de contenido:

- Preguntar si cada imagen se relaciona generalmente con hombres o con mujeres o con ambos. Poner ejemplos, decir por qué, argumentar, disentir, etc.
- Clasificar las cartas según estos criterios: asignada claramente a mujer, claramente a hombre, claramente a ambos, asignación dudosa... Explicar por qué. Ver qué perfil de mujer o de hombre obtenemos, etc.
- En los casos en que se asigne una misma imagen a hombres y a mujeres ver si el tipo de asignación es idéntica (por ejemplo, carroza para hombre puede ser cochero y carroza para mujer puede ser viajera, tambor para chico puede ser soldado/guerra y tambor para chica puede ser fiesta, velero para hombre puede ser pirata y velero para chica presa-raptada).
- Clasificar o sintetizar los tipos de objetos que se asignan a unos y a otras y qué tipo de personas definen.
- Preguntar por qué hay más elementos asignados a hombres que a mujeres. Comprobar si hay más personajes e historias de hombres que de mujeres, más pro-

Kartetan irudiak biltzen dituzten **koloreetako koadroak** estetikoak dira soilik eta ez dute edukiarekin edo jolasaren funtzioarekin zerikusirik. Dena den, eta nahi izanez gero, koloreen arabera kartak errazago banatu edo zatitu daitezke taldeka aztertzeko nahastu edo errepikatu gabe.

Loteriako **32 kartoiak** emakumeen eta gizonen eredu edo erreferentzi ezberdinak adierazten dituzte, haurrentzako ipuin eta kontakizunetako egokitzenekin topatu edo eraiki ditzakegunak. Zentzu honetan badaude argi eta garbi maskulinoak eta femeninoak diren kartoiak (estereotipo tradizionalari dagozkionak) eta zalantzazko edo nahastuago dauden beste batzuk. Helburua zera da: ikustea zer neska edo mutil mota litzateke ipuin horietako pertsonaiak imitatuko lituzkeen pertsona eta pentsatzea gizarteak zer kartoi mota egokitzen dien eta beraiei zer kartoi mota egokitzea gustatuko litzaiekeen.

Horretarako, loteriaren jolasaren aurretik, bitartean eta ondoren edukiaren inguruko **dinamika batzuk** erabili daitezke:

- "Neskaren kartoa", "mutilaren kartoa", bien kartoa edo zalantzazko kartoa den galdetu. Zergatik, zertan nabaritzen da? Ba al dago zalantzazko elementuren bat, sobran edo faltan dagoena? Zer ezaugarri izango lituzke pertsona horrek? Zer gauzak egingo lituzke eta zeintzuk ez?, etab.
- Kartoiarekin bat datorren/datozen pertsonai tiporik dagoen/dauden galdetu. Zertan dator bat eta zertan ez? Nolako da pertsonai hori? Zer bestelako ezaugarri ditu? Nola bizi eta zer jarrera hartzen du?, etab.
- Kartoiarekin bat datorren pertsona bat marraztu edota deskribatu.
- Gure gizartean, etxean, eskolan... zer kartoi mota tokatu zaigun. Zer kartoi mota egokitu digute eta zein nahi edo gustatuko litaigukeen. Zer egin dezakegun.

3.2. JOLASAREN DINAMIKA:

Garrantzitsua da jolastu aurretik ikasleek loteria edo bingo irudiak ezagutzera (guztira 111 dira), aurrean aipatutako dinamika batzuen bitartez.

Materialak ez du inongo elementurik kartoi gaineko kantatutako irudiak markatzeko. Beharrezkoa da aurretik markadore txiki hauek prestatzea (garbantzuk, babarrunak... plastikozko, egurrezko, metalezko fitzak... paperezko, kartoi-zatitxoak... klipak, grapak...). Ezin da kartoietan idatzi edota margotu.

Ikasleen artean kartoiak banatzen dira. Ikasle batek kartak nahastu, buruz behera pilatuta jartzen ditu eta banan banan altxatzen joaten da. Karta bat hartzen duen bakoitzean, zer den esaten (kantatu) du karta ikaskide partehartzaileei erakutsiz. Kantatutako kartak buruz gora jartzen dira (ikasle guztiak ikusteko moduan, ahal bada) arbelean, mahaian, muralean, atrilean...

Kartoiak osatzen lehenengo ikasleak (13 irudi ezberdin) "bingo", "lotto" edo "loteria" kantatzen du. Kartoi bat osatzen duen ikasleak besteak beste erakutsi beharko die eta ezauga-

riak komentatu. "Neskaren kartoa", "mutilaren kartoa", etab. den esango du, aurreko atalean aipatutako jarraibideen arabera (edukia eta edukiak lantzeko dinamikak).

4 "NESKEN OKA" ETA "MUTILEN OKA"

Mahai jolasa talde txikitik jolasteko. Garrantzitsua da neskak nahiz mutilak oka-jolas biak ezagutu eta bietan jolastea.

Osagaiak:

- "Nesken oka" jolasaren bi taula berdin-berdinak.
 - "Mutilen oka" jolasaren bi taula berdin-berdinak.
- Taula bakoitzak **63 lauki** ditu, sarrerakoa eta irteerakoa barne, ohiko oka jolasean bezala.

Oka egoten ohi den laukietan (5, 9, 14, 18, 23, 27, 32, 36, 41, 45, 50, 54 eta 59 laukiak) nesken okaren kasuan **printzesak** daude (lauki arrosak), eta mutilenean **printzeak** (lauki urdinak). Lauki hauetan erortzean hurrengora pasa eta dadoa berriz botatzen da:

- Printzesatik printzesara eta dadoa jaurtitzera.
- Printzetik printzera eta dadoa jaurtitzera.

Lauki bereziak, taula bietan horiz daudenak, ohiko oka jolasarenak dira:

- Zubitik zubira eta berriro tira (6 eta 12 laukiak).
- Datorri dadora eta jaurti berriro albora (26 eta 53 laukiak).
- Ostatua (19 laukia): txanda bat jolastu gabe.
- Putzua (31 laukia): jolastu gabe bertatik beste jokalarik bat pasa arte.
- Laberintoa (42 laukia): 30 laukira itzuli.
- Espetxea (52 laukia): hiru txanda jolastu gabe.
- Eskeletoa (58 laukia): 1 laukira itzuli.

3.1. EDUKIA:

Oka egoten ohi den lekuetan **printzesa eta printzeen** irudiak daude, haurrentzako ipuin eta kontakizunetako pertsonaien jardura, ezaugarri, eta aspektu ezberdinak jasotzen dituztenak. Printzesa eta printzeen arteko laukietan, normalean ipuin eta kontakizun horietan egokitzen zaizkien objektu, jardura eta egoerak azaltzen dira. Modu honetan, hasierako laukiaren printzesa eta printzea bere **pertsonalitate, bizimodu eta harremanak** garatzen, osatzen eta zehazten doaz jolasean aurrera egin ahala.



estereotipo tradicional) y otros más dudosos o mezclados. El objetivo es ver qué tipo de chica o chico sería la persona que imitara a esos personajes de cuento, qué tipo de cartón creen que les asigna la sociedad y qué tipo de cartón les gustaría para sí.

Para ello, pueden utilizarse varias **dinámicas** de contenido antes, durante y después del juego de la lotería:

- Preguntar si es un "cartón de chica" o un "cartón de chico", o de ambos, o dudoso. ¿Por qué, en qué se nota? ¿Hay algún elemento dudoso, alguno que sobra o alguno que falta? ¿Qué características tendría esa persona? ¿Qué cosas haría y cuáles no?, etc.
- Preguntar si hay algún personaje o personajes tipo que se corresponda con el cartón. ¿En qué coincide y en qué no? ¿Cómo es ese personaje? ¿Qué otras características tiene? ¿Cómo vive y actúa?, etc.
- Dibujar o/y describir una persona que se corresponda con el cartón.
- Qué tipo de cartón nos ha tocado en nuestra sociedad, escuela, casa... Que cartón nos han asignado y cuál queremos o nos gustaría. Qué podemos hacer.

3.2. DINÁMICA DE JUEGO:

Es importante que antes de jugar a la lotería o bingo, el alumnado conozca **las imágenes** (son 111 distintas en total) mediante algunas de las dinámicas sugeridas en el apartado anterior.

El material no incluye ningún elemento que sirva para marcar sobre el cartón las imágenes que han sido cantadas. Es necesario preparar con antelación estos **pequeños marcadores** (legumbres como garbanzos, alubias... fichas de plástico, madera o metal... recortes de papel, cartón... clips, grapas...). No debe escribirse o pintarse sobre los cartones.

Se reparten los cartones entre el alumnado. Una alumna o alumno baraja las cartas, las coloca boca abajo en un

tagonistas hombres que mujeres, etc.

Los colores que recuadran las imágenes en las cartas son únicamente estéticos y no tienen ningún significado respecto al contenido o función en el juego, salvo -si se desea- la de dividir o repartir con mayor comodidad las imágenes para poder ir analizándolas por grupos sin que se mezclen o repitan.

Los **32 cartones** de lotería representan diferentes modelos o referencias de mujeres y hombres que podemos encontrar o construir con las asignaciones de los cuentos y narraciones infantiles. En este sentido, hay cartones claramente masculinos y femeninos (que responden al

montón, las va levantando de una en una. Cada vez que coge una carta, dice (canta) lo que es y enseña la carta a las compañeras y compañeros participantes. Las cartas cantadas se colocan boca arriba (a ser posible a la vista de todo el alumnado) en la pizarra, mesa, mural, atril...

La alumna o alumno que complete antes su cartón (13 imágenes diferentes) canta "bingo", "lotería", "lotto". Cuando una alumna o alumno ha completado un cartón, deberá enseñarlo al resto y explicar sus características. Explicará si se trata de un "cartón de chica" o un "cartón de chico", etc. según las pautas señaladas en el apartado anterior (contenido y dinámicas de contenido).

4 "LA OCA DE LAS CHICAS", "LA OCA DE LOS CHICOS"

Juego de mesa para jugar en grupos de número reducido. Es importante que tanto chicas como chicos conozcan y jueguen con ambos juegos/tableros.

Componentes:

- Dos tableros idénticos del juego "La oca de las chicas".
 - Dos tableros idénticos del juego "La oca de los chicos".
- Cada tablero consta, incluyendo la casilla de salida y llegada, de las **63 casillas** habituales del juego de la oca.

Las casillas que habitualmente ocupa la **oca** (números 1, 5, 9, 14, 18, 23, 27, 32, 36, 41, 45, 50, 54, 59 y 63) están ocupadas por **princesas** en el caso de la oca de las chicas (casillas con fondo rosa) y **príncipes** en el caso de la oca de los chicos (casillas con fondo azul). Al caer en estas casillas debe saltarse a la siguiente y volver a tirar el dado:

- De princesa a princesa y tiro porque me interesa.
- De príncipe a príncipe y tiro porque soy participante.

Las **casillas especiales**, que en ambos tableros tienen fondo amarillo, son las habituales en el juego de la oca:

- De puente a puente y tiro porque me lleva la corriente (casillas 6 y 12).
- De dado a dado y tiro porque me ha tocado (casillas 26 y 53).
- Posada (casilla 19): un turno sin jugar.
- Pozo (casilla 31): sin jugar hasta que otra jugadora o jugador pase por esta casilla.
- Laberinto (casilla 42): retrocede a la casilla 30.
- Cárcel (casilla 52): tres turnos sin jugar.
- Esqueleto (casilla 58): retrocede a la casilla 1.

4.1. CONTENIDO:

Las casillas que habitualmente ocupan representaciones de la oca están ocupadas por imágenes de **princesas y príncipes** que recogen distintas facetas, actividades, cualidades y características de estos personajes en los cuentos y narraciones infantiles. Las casillas intermedias entre estas imágenes de princesas y príncipes recogen imágenes que representan los **objetos, actividades y situaciones** que habitual-