

GUIA DE ACTIVIDAD

4 EDUCACIÓN
DE CALIDAD



5 IGUALDAD
DE GÉNERO



Recurso educativo para las
personas DINAMIZADORAS



en clave de

PERSPECTIVA DE GÉNERO

Consiste en analizar alguna situación atendiendo a las desigualdades en base al sexo, lo cual nos facilita entender que la vida de mujeres y hombres puede modificarse en la medida en que no está “naturalmente” determinada.

Incorporar la **perspectiva de género a las actuaciones para el fomento de la ciudadanía digital** nos permite observar la existencia de brechas más allá de la dicotomía rural/urbano.

Es la metodología con la que comprender las desigualdades que se producen entre mujeres y hombres y que nos sirve para orientar nuestras acciones hacia los objetivos que nos proponemos.



En este caso, hablamos de una actividad con perspectiva de género porque pretendemos que a través del uso de las nuevas tecnologías las niñas y niños conozcan a mujeres que han sido importantes.

Con esto se mejoran competencias digitales de los niños y las niñas que participan a la vez que estamos contribuyendo a la visibilidad de referentes femeninos para la infancia, lo que contribuye a su vez a la superación de roles y estereotipos.

Ficha resumen

Contenidos

- Mujeres referentes en la historia
- Desigualdad de género
- Pacifismo
- Estereotipos de género
- Esclavitud
- Diversidad funcional



Objetivos generales

- Fomento de la lectura a través de las tecnologías
- Promoción de la igualdad con el uso de herramientas digitales de gamificación

Objetivos específicos

- Conocer a mujeres referentes en la historia
- Promover el interés por la lectura
- Promover el interés en cuestiones sociales
- Propiciar la reflexión sobre desigualdades

Recursos

- PC (1 por persona)
- Conexión a Internet
- Sala
- Dinamizador/a
- Kahoot o similar para dinámicas
- Guía de actividad y FICHA ANEXA
- Libro: "Luchadoras" de Cristina Serret (Shackleton kids Ed.)

Duración

- 2 sesiones de 1 hora

Personas destinatarias

- Niños y niñas de 1º-2º primaria
- Se puede adaptar a otros públicos

Propuesta metodológica



Desde el inicio del taller las personas participantes se situarán en cada puesto informático de la sala (o se habilitará un espacio en el que puedan ser instalado su ordenador portátil), registrándose en el sistema de la JCCM para el uso de los PID.

Orden de la actividad

1) KAHOOT

- Se jugará al Kahoot que contendrá preguntas Quiz y V/F acerca de los aspectos que se quieran destacar de cada protagonista

-p.ej.: <https://create.kahoot.it/details/99b1454e-74dd-4b29-bb72-b43acf567f20>

Las personas participantes anotarán en una HOJA DE PROTAGONISTAS las mujeres que vayan descubriendo durante el juego, para ello el/la dinamizador/a hará pausas. De la lista elegirán 1 para hacer la segunda parte del taller.

2) TRABAJO GUIADO

Cada participante elegirá a una mujer protagonista y buscará información más detallada en internet para elaborar una FICHA.

Las FICHAS serán escaneadas por el/la dinamizador/a y se compartirán a través de redes sociales (p.ej., creando una publicación en Facebook).

Contenido de las Fichas:

- Nombre y apellidos
- Dónde vivió y cuándo
- Logros
- A qué se dedicaba
- Fotografía (o dibujo)
- Enlaces...



OBRA DE REFERENCIA

Para crear recursos se puede emplear cualquier libro. Se recomienda trabajar el de Cristina Serret "Luchadoras"

YO ME LLAMO:

MI HOJA DE PROTAGONISTAS



¿Cómo se llaman?	¿Qué has aprendido sobre ella?



ESTA ES MI LUCHADORA

FICHA

NOMBRE Y APELLIDOS DE LA LUCHADORA	ASÍ ERA
	 PEGA AQUÍ LA FOTO O EL DIBUJO QUE MÁS TE GUSTE DE ELLA
VIVIÓ EN: _____	NACIÓ EN EL SIGLO O AÑO: _____
ERA DE:	GRAN LOGRO