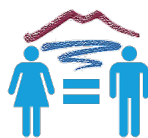


# La coeducación: una tarea en equipo



El enfoque coeducativo no puede limitarse a una intervención anecdótica y parcial en el curriculum educativo. La coeducación precisa de proyectos de intervención elaborados participativamente. Cualquier planteamiento didáctico deberá poseer un carácter globalizador.

A través de este proyecto, trabajamos para favorecer la Igualdad entre Hombres y Mujeres desde un punto de vista interdisciplinar, ya que todos los Departamentos presentan actuaciones que pretenden una evolución hacia comportamientos basados en la cooperación y el respeto, implementando aquellas encaminadas a eliminar la violencia de género y favoreciendo el conocimiento de mujeres relevantes en ciertos campos del saber.

Nuestro proyecto ofrece dinámicas grupales para trabajar la equidad de género desde una perspectiva enriquecedora, formativa, lúdica y atractiva.

Nuestro proyecto trabaja los tres principios de actuación: visibilidad- transversalidad-inclusión.

1. Visibilidad: visibilizar a las mujeres a través de: su contribución al desarrollo de las sociedades, valorando el trabajo que tradicionalmente han realizado y las dificultades a las que se han enfrentado.
2. Transversalidad: la coeducación debe estar *presente en nuestras programaciones como tema transversal. Los proyectos interdisciplinares son la mejor manera para la inclusión de la perspectiva de género.*
3. Inclusión: los grandes cambios en la sociedad de las últimas décadas han repercutido de forma muy importante en la construcción de nuevos modelos de feminidad, sin que éstos se hayan acompañado de cambios en el modelo de masculinidad. Los alumnos y las alumnas pueden reflexionar en este proyecto sobre el papel de la mujer a lo largo de la historia y también en la actualidad. Una educación con perspectiva de futuro deberá tender a no reproducir los “modelos”, debe inspirarse en la superación de todo tipo de estereotipos que tengan efectos discriminatorios.

Desde el DFEIE, se ha propuesto el **proyecto interdisciplinar: “Quién es quién”**. Al igual que el juego clásico, dos jugadores reciben una tarjeta con una biografía de una mujer famosa y deben hacerse preguntas recíprocas hasta que su identidad sea respondida correctamente. Con ello se rinde

## homenaje a todas estas grandes mujeres que han cambiado nuestro mundo.



Se aborda y reflexiona sobre el papel de la mujer a lo largo de la historia (informáticas, tecnólogas, profesiones, deportistas (bilingüe), literatura, matemáticas, personajes de videojuegos) y también en la actualidad. Las actividades han sido diseñadas para que sea el propio alumnado quien descubra por sí sólo la información para elaborar los tableros. Luego, jugando, pueden aprender sobre las aportaciones de estas mujeres,

algunas de ellas muy poco conocidas.

Todos los juegos se han implementado en formato papel para poder ser utilizado por los creadores y por los compañeros de otras clases. El material ha sido publicado en una web con todos los tableros en versión pdf y descarga libre. También hemos publicado el planteamiento de trabajo de alguno de los trabajos para poder ser ejecutados otro año o por otros profesores.

<https://iesmonterrosotic.wixsite.com/quienesquien>

## JUGAR APRENDIENDO, APRENDER JUGANDO



Siguiendo la filosofía propuesta por el DFEIE de "Aprender jugando" El departamento de tecnología e informática quiere dar visibilidad ha todas las mujeres que a través de sus inventos han hecho que la tecnología de hoy sea lo que es. Han diseñado una serie de actividades para que sea el propio alumnado quien descubra por sí sólo la información para **elaborar juegos** basados

en mujeres informáticas y tecnólogas. Los juegos están basados en el clásico: **dominó, memory, secuencia y monopoly**. Han creado los tableros, los hemos impreso y han jugado los alumnos de

toda la ESO con motivo del 11 de febrero. Las siguientes páginas contienen todo el material en formato descargable.

**NO TE LIMITES:** <https://mecky1972.wixsite.com/notelimites>

**"Haz las cosas simples pero no te limites a lo simple"**

- Fichas de "**mujeres de ayer**" del mundo de la informática y las nuevas tecnologías.
- Fichas de "**mujeres de ayer**" del mundo de la informática y los videojuegos.
- Actividad de **investigación** sobre las mujeres con un muro "no virtual".
- Carteles y vídeos realizados por los alumnos. Para introducir la actividad.
- **Juegos** (material descargable): **Creados por los alumnos.**
  - Dominó de aplicaciones del Kevlar.
  - Memory de grandes inventos de mujeres

**ELLAS CUENTAN:** <https://iesmonterrosotic.wixsite.com/ellas cuentan>

**"Buscando referentes: Ellas cuentan"**

"Ellas cuentan" su historia" y "Ellas cuentan" son importantes.

- Actividades para el 9 de noviembre, día del inventor/a. Homenaje a Hedy Lamarr. (videoforum con fichas).
- **Land's Woman.** Los alumnos crean una versión del monopoly sobre mujeres de ciencia. Todo el material es descargable (hasta las casillas del tablero.). **4º ESO**
- **19 mujeres Nobel para 2019.** Versión del Secuence sobre mujeres Premio Nobel. **3º ESO**
- Debate: la robótica a juicio. (**1º bachillerato**)
- Recopilación de videos de interés para el 11 de febrero.

Con motivo de la celebración del 8 de marzo los alumnos de TIC realizan varias actividades de investigación y aportan sus descubrimientos a través de esta página.

<https://iesmonterrosotic.wixsite.com/8demarzo>

Conclusiones del estudio realizado por los alumnos sobre la sexualización en:

- **Adicción al móvil ¿hay diferencias entre hombres y mujeres?** Los alumnos diseñan una encuesta que pasan a todos los alumnos del centro y analizan los resultados. (1º bachillerato)
- ¿Son los nombres de las APP sexistas? (1º ESO)
- Sexismo en los videojuegos (4º ESO).

Crearon "un quien es quien" de personajes femeninos protagonistas o coprotagonistas de videojuegos, el reto fue, "decribe sin hacer referencia a ninguna característica hipersexualizada".

## **Profesorado participante:**

- Dña Inmaculada Nieto. (Literatura). (Jefa departamento DFEIE)
- Dña Eva Rubio. (Plástica). Coordinadora de coeducación
- Dña Natividad Martín. (Literatura)
- Dña Monstserrat Gatsky. (Mujeres deportistas, bilingüe)
- Dña M<sup>a</sup> Luisa Garcia (Matemáticas)
- D. Pablo Nuñez. (Tecnología)
- D. Miguel Escobar. (Tecnología)
- Dña Amaya López. (Tecnología)
- D. Juanjo José Vicente. (Informática)
- D. Lourdes Barrutia (Informática)