



Dirección General de Planeamiento
Subsecretaría de Coordinación
Ministerio de Educación

Propuesta Educar en Igualdad-Prevención y Erradicación de la Violencia de Género

- Nivel Inicial

La Educación Sexual Integral (ESI) es un espacio sistemático de enseñanza aprendizaje que promueve saberes y habilidades para la toma de decisiones responsables y críticas en relación –entre otros- con los derechos de los niños, las niñas y los/as adolescentes, el cuidado del propio cuerpo, la promoción del respeto y cuidado en las relaciones interpersonales, el acceso a información validada y vigente para ejercer y vivir la sexualidad.

En esta oportunidad en el marco de la Jornada Educar en Igualdad- Prevención y Erradicación de la Violencia de Género, que se conmemora el 25 de Noviembre, Día Internacional de la Eliminación de la Violencia contra la Mujer¹, (siendo la celebración de los Días Internacionales la oportunidad de sensibilizar al público en general acerca de estos temas, en este caso en particular promover actitudes y herramientas para la prevención y erradicación de la violencia contra la mujer). Los invitamos a trabajar con una actividad orientada a garantizar la equidad de género² ya que nos ayudara a reflexionar y desnaturalizar algunas situaciones cotidianas que podrían estar vulnerando los Derechos

Tema: Estereotipos de género

- 1) Les proponemos que observen las siguientes elementos e indiquen a qué juego/actividad hacen referencia:

¹ <https://www.un.org/es/events/endviolenceday/>

² Equidad de género. Se define como equidad de género la igualdad de oportunidades entre varones y mujeres en el acceso, control y uso de los bienes materiales y simbólicos de la sociedad. Para alcanzar esta equidad es necesario desnaturalizar los estereotipos de género y las prácticas patriarcales que fomentan y sustentan la opresión de las mujeres.



- Les ofrecemos algunos ejemplos de mediadores didácticos para poder articular con Transversalidad para la Educación Inclusiva:

✓ PictogramAgenda: <http://www.lorenzomoreno.com/index.php/portfolio/pictogramagenda>.

Es una aplicación informática gratuita que facilita la generación y uso de agendas visuales permitiendo configurar y ordenar una secuencia de imágenes (máximo 12) que forman la agenda visual. La pantalla de la aplicación se dispone en tres partes: en la parte superior aparecen las imágenes cargadas de forma ordenada y numerada, para representar claramente el orden de las tareas a realizar. En la parte central de la pantalla se pulsará cada vez que se quiera pasar a la siguiente tarea, mostrándose destacada la tarea actual aumentándose el tamaño de la imagen o pictograma correspondiente. Las imágenes de las tareas ya realizadas irán pasando a la parte inferior de la pantalla, en tamaño reducido, a modo de recordatorio de las tareas realizadas.

- ✓ Traductores de voz a texto o speech to text (STT). El traductor de voz a texto permite corroborar la palabra dictada con su representación escrita, y así facilita la identificación del error y su corrección. Dentro de las opciones de voz a texto o speech to text (STT) se encuentran:

Talktyper <https://talktyper.com/es/> Es una aplicación que permite introducir información por medio del dictado y la convierte a texto.

- Dictation.io <https://dictation.io/> Es una aplicación de Google Chrome que traduce la voz a texto.
 - Bababolka <http://www.cross-plus-a.com/balabolka.htm> Es un programa que permite traducir texto a voz, text to speech (TTS). El programa puede leer el contenido del portapapeles, ver el texto de un documento en formato AZW, AZW3, CHM, DjVU, DOC, EPUB, FB2, HTML, LIT, MOBI, ODT, PDB, PDF, PRC, RTF, TCR y WPD; personalizar las fuentes y el color de fondo. También permite guardar el texto leído en formato MP3, y al reproducir un audio, se muestra el texto simultáneamente.
 - DictaPicto: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.orange.dictapicto&hl=es_AR es una herramienta que permite la traducción de voz, convirtiéndola inicialmente en texto y luego a pictogramas (la traducción se produce en forma automática a partir de una frase hablada).
 - PictoTraductor: <https://www.pictotraductor.com/> es un proyecto desarrollado para facilitar la comunicación mediante imágenes.
 - PictoSonidos: <https://www.pictosonidos.com/> aplicación para trabajar vocabulario con pictogramas a través de sonidos.
- 2) Ahora los/as invitamos a pensar los siguientes interrogantes:
-¿Hay juegos que son de *nenas*? ¿Y de *nenes*? ¿Cuáles? ¿Por qué?
-¿Creen que los juegos que realizan las *nenas* no pueden ser jugados/usados por *nenes*? ¿Por qué?
- 3) Luego les ofrecemos para observar las siguientes diapositivas:

¿Quién dijo?

¿Quién dijo que a las nenas les gusta el rosa?



¿Quién dijo que los nenes no pueden jugar con muñecas?



Renata tiene 5 años, y su color favorito es el verde... ¡A veces se viste toda de verde!



¿Quién dijo que a las nenas no les gusta jugar a las carreras de autos?



¿Quién dijo que los papás no pueden ser manicuros?

Hay nenas a las que les gusta jugar con muñecas y a otras, con autos y camiones. Y hay nenas a los que les gusta jugar al papá y a la mamá, y a otros a las peleas de espada.



¿Quién dijo que patinar es de nenas?

Benicio tiene 7 años y le encanta patinar... lo que más le gusta es ¡patinar sobre hielo! Siempre que pueden van con su papá a la pista de patinaje.



¿Quién dijo que planchar es de mamás?



Imágenes disponibles: <http://chirimbote.com.ar/wp-content/uploads/2020/07/ESI-EN-CASA.pdf>

- 3) Los/as invitamos a realizar una reflexión/frase donde se exprese el derecho que tienen los/las niños/as a realizar cualquiera de estos juegos sin caer en la división “para nenes” y “para nenas”. Sería muy importante que nos compartieran el trabajo, para que pueda ser visibilizado por otras familias de las escuelas de la provincia, contando siempre con su autorización previa. Para tal fin les acercamos el contacto para dicho envío: politicadeldelcuidado@mce.lapampa.gov.ar