

JUGAR DES DE LA COEDUCACIÓ

Jugar, aprendre i créixer sense limitar el futur

<http://isonomia.uji.es/stem-team-igualtat-sense-etiquetes/>

STEM
TEAM

igualtat sense etiquetes

Presentació

La guia que presentem a continuació té com a objectiu promoure la reflexió sobre l'ús que es fa dels joguets i els jocs, les «etiquetes» imposades des de la societat com a estereotips de gènere i la seua importància en la formació de les identitats de xiquets i xiquetes. Al mateix temps, volem oferir una ferramenta coeducativa que promoga la igualtat entre homes i dones, tant en l'àmbit docent com al familiar.

Crèdits: Fundació Isonomia Universitat Jaume I.
Edifici ampliació biblioteca. Planta Baixa.
12071 Castelló de la Plana







Amb la col·laboració de:



**GENERALITAT
VALENCIANA**

Vicepresidència i Conselleria
d'Igualtat i Polítiques Inclusives

Índex

	Per què coeducar?	4
	Què és el joc?	6
	La importància de la varietat de jocs	7
	Recomanacions per triar jocs i joguets	9
	Els videojocs	10
	Alguns materials per a treballar ...	12
	Glossari	15
	Bibliografia	17

Per què coeducar?

«L'educació és l'arma més poderosa que pots utilitzar per canviar el món.»
(Nelson Mandela, 1918)

L'educació és una labor realitzada per diferents àmbits socials: família, escola, societat... en la que vivim i participem al llarg de la nostra vida.

Segons la «Guía de Coeducación. Síntesis sobre la Educación para la Igualdad de Oportunidades entre Mujeres y Hombres». Institut de la Dona, Ministeri d'Igualtat (2008:14),¹ coeducar significa educar des de la igualtat i la no discriminació a les persones, independentment del seu sexe, reconeixent els seus potencials i la seua individualitat. Es tracta d'educar l'individu llevant els estereotips, les etiquetes de la societat, per tal d'aconseguir i gaudir d'una societat més igualitària, justa i menys violenta.

Com portar a la pràctica la coeducació?

- Emprant un llenguatge inclusiu en tots els actes comunicatius.
- Tenint una mirada crítica amb les imatges que els oferim.
- Educant en valors al voltant de la pau, la igualtat, la tolerància, la llibertat i el respecte.
- Reforçant l'autonomia dels xiquets i les xiquetes, així com la seua autoestima.

A més a més en l'escola es pot:

- Planificar i avaluar les programacions amb perspectiva de gènere.
- Visibilitzar les dones en els continguts.
- Afavorir l'orientació acadèmica i professional no sexista.

La segregació per raó de gènere que existeix en diferents àmbits de la vida, com el laboral, es tradueix clarament en els itineraris educatius que trien els xics i les xiques des de l'ensenyament secundari obligatori, passant per la formació professional i finalitzant en els estudis universitaris. Les xiques, en la seua gran majoria, segueixen triant estudis considerats típicament femenins (psicologia, infermeria, ciències de l'educació,...) mentre que els xics cursen estudis considerats tradicionalment com a masculins (ensenyaments tècnics, físiques, ciències,...).

[1] Disponible a <http://inmujer.gob.es/observatorios/observigualdad/estudiosInformes/docs/009-guia.pdf> [recuperat el 30 de juny de 2020]

Les diferents eleccions no s'expliquen per l'existència de barreres institucionals que impedeixen el lliure accés a un determinat grup d'estudis, com és el cas de les enginyeries o ciències de la salut, sinó la seua elecció sembla venir determinada per altres causes que s'associen a la socialització diferencial a la qual des de la infantesa se sotmet a les nenes i als nens. Pensem, per exemple, en un xiquet i una xiqueta que acaba de néixer, des d'aquest moment i en base al seu sexe biològic se'ls adjudiquen sistemàticament -colors: nena rosa, nen blau; jocs: nen pilota, camions, construccions, nena nina, articles de la llar i neteja, articles de bellesa; etc.- i, basant-se en l'educació diferencial, s'adjudiquen determinats valors masculins o femenins, configurant el gènere de les persones -xiquetes ordenades, tendres, comprensives, intuïtives,... i xiquets valents, racionals, entremaliats, forts,...- Tot això configura els estereotips de gènere, les «etiquetes».

La interiorització dels estereotips de gènere, que es van transmetent pels agents de socialització -família, escola, amistats, mitjans de comunicació,...- des del mateix moment en què naixem, té conseqüències educatives importants ja que juguen un paper bàsic en les formes de pensar, interpretar i actuar de les persones. Condicionen els gustos i preferències que posteriorment escollim: aficions i hobbies, esports, pel·lícules, sèries, interessos, estudis, etc. Aquesta situació es percep com a part del procés normal de creixement i de relació amb les altres persones. No obstant això, són atributs apresos i limitadors.

Els interessos construïts es plasmen en les inclinacions i eleccions professionals escollides que lluny d'ajudar-nos amb la nostra vida personal i professional, ens fan perdre oportunitats a cada un/una de nosaltres i al conjunt de la societat. Encara avui en dia ens trobem amb una presència minoritària de dones en les carreres científiques o tecnològiques (STEM -ciència, tecnologia, enginyeria i matemàtiques- en el seu acrònim anglès) i un major índex de matriculació d'homes en aquestes disciplines, mentre que els ensenyaments relacionats amb l'educació, cura i atenció són escollits per les dones en contraposició dels xics, per la qual cosa el nombre d'homes en certs àmbits de la salut, el social i l'ensenyament és pràcticament testimonial encara.

Per això és tant important coeducar. I un dels àmbits des del que es pot fer és a través dels joguets i el joc.

I com coeducar a través del joc?

Els jocs, joguines i contes són instruments que socialitzen, inculquen idees, creences, valors socials, expectatives, necessitats, ofereixen models d'actuació, ensenyen a solucionar conflictes, esbossen un món màgic i proporcionen una font d'imaginació i creació.

Gràcies al joc socialitzem i ens desenvolupen i això té unes conseqüències, entre d'altres, en l'elecció professional. Per això és important oblidar-se de les «etiquetes» a l'hora de seleccionar joguets i jocs, per tal que en un futur es pugui fer un equilibri en els estudis que es trien i deixen d'estar tan sexualitzades algunes branques acadèmiques i professionals. Aquest equilibri beneficiarà a tothom perquè el món científic també comptarà amb més protagonisme de la mirada femenina i les seues aportacions i, d'altra banda, s'empoderarà el treball de la cura i el domèstic així com una corresponsabilitat a la llar.

Què és el joc?

El joc és una activitat lúdica en la qual xiquetes i xiquets aprenen a socialitzar amb la resta i amb el medi en què viuen. A més de ser un estímul per al seu desenvolupament físic, sensorial i cognitiu perquè fomenta l'aprenentatge de conceptes matemàtics, potència el llenguatge, augmenta la seua imaginació i ajuda a la regulació de les emocions.

Jugar amb diferents tipus de jocs i joguets
fomenta el desenvolupament

És important promoure que juguen amb distints tipus de joguets que estimulen diverses àrees per contribuir al seu desenvolupament integral perquè, a més de respectar els seus gustos personals, és convenient que experimenten amb altres joguines que en un principi no demanen, ja que **no existeixen joguets per a xiquets ni joguets per a xiquetes.**

«El joc és una activitat que li dona plaer, entreteniment i alegria per viure, que li permet expressar-se lliurement, encarrilar les seues energies positivament i descarregar les seues tensions.»
(Mayte Garaigordobil, 2005)

«El joc estimula el desenvolupament de les capacitats del pensament, creativitat infantil i crea zones potencials d'aprenentatge.»
(Mayte Garaigordobil, 2005)

La importància de la varietat de jocs

Seguint la classificació de Piaget (1973), es poden distingir els següents tipus de jocs:

El joc simbòlic

Consisteix a adoptar un rol i jugar a ser com si fora. Facilita la motricitat global. Ajuda a expressar els sentiments. Fomenta l'estima i la cura pels éssers vius. Afavoreix la consolidació d'hàbits d'ordre i cura per les coses. Desenvolupa l'empatia, la imaginació i el llenguatge.

El joc simbòlic de disfresses

Beneficia la desinhibició, la socialització, la imaginació i la creativitat. A més a més, augmenta el vocabulari i desenvolupa el llenguatge.

El joc de regles

Permet l'adquisició de nous coneixements i vocabulari. Exercita l'atenció visual i auditiva, la concentració i el pensament lògic. Reforça la memòria. Afavoreix l'aprenentatge de conceptes matemàtics. Contribueix a respectar els torns i les regles del joc i a controlar la frustració si es perd.

El joc d'assemblatge o construcció

Exercita la motricitat fina, la coordinació mà-ull. Desenvolupa la imaginació i la creativitat. Afavoreix el raonament lògic i potencia l'atenció i l'autosuperació.

El joc d'exercici

Estimula tots els sentits i exercita la manipulació. Afavoreix la comprensió de la causa-efecte. Millora la coordinació de moviments. Consolida l'equilibri i l'orientació espacial.

«El joc està sotmès a una variabilitat que es marca d'una època a una altra, d'una cultura a una altra, d'un tipus de societat a una altra.»

(M. Luisa Fernández, 1988)

«L'adult té molta tendència a definir el joc infantil per oposició al treball i a no valorar els aspectes formatius i autocuratius del joc.»

(Rosa Sellares i Viola, 1988)

El joc ens permet créixer com a persones i desenvolupar-nos en la societat en què vivim. Des què comprem el primer joguet podem discriminar a xics i a xiques, i orientar a elles cap a tasques domèstiques i professions vinculades a les cures (perruquera, mestra, neteja,...), i a ells a activitats productives i professions més tècniques (enginyer, arquitecte, metge,...).

Cal que no acurtem la seua imaginació, molt necessària per resoldre problemes quotidians, i oferir diferents jocs perquè juguen sense l'impremta dels estereotips que hi ha a la societat. No hi ha tasques ni d'homes ni de dones, totes les persones podem fer-ho tot, aleshores, per què pensem que hi ha jocs de xics i xiques?

«Perquè la vocació i el destí d'una persona aparega, és necessari un sistema de pensament que deixi lloc a l'individu, que equival dir a la llibertat. A eixa llibertat, que és el medi en què viu intangible la persona.»

(María Zambrano, 2000)

«Diferents tipus de joguets transmeten a xiques i a xics missatges respecte a allò que és apropiat fer i tenen contingut educatiu diferent. Tots dos elements, són importants i poden tenir influència en les posteriors eleccions professionals.»

(Becky Francis, 2014)

Recomanacions per triar jocs i joguets

1

«PER A GUSTOS COLORS»

El color i l'estètica del joguet no determinen el sexe al qual va dirigit. Ni el rosa és de xiques ni el blau de xics.

2

«EN ELS LLARGS CAMINS ES CONEIXEN LES AMISTATS»

Selecciona jocs joguets que permeten el moviment, l'exploració, la cooperació i que afavorisquen el respecte cap a la resta de persones.

3

«EN LA VARIETAT ESTÀ EL GUST»

Respecta els gustos de la criatura, però recorda que és important facilitar-li joguets variats.

4

«PARLANT S'ESTÈN LAGENT»

Busca joguets i jocs que estimulen el llenguatge i el diàleg i que afavorisquen l'expressió del seus sentiments i idees, l'afecte cap a la resta d'éssers vius i que no contribuïsqen a la violència.

5

«NO LI BUSQUES TRES POTES AL GAT»

Selecciona jocs i joguets en què s'hagen de seguir regles perquè estimulen el control, per exemple, de la frustració. Així com els que permeten la construcció, l'assemblatge, ja que fomenten el raonament matemàtic i la perseverança.

6

«ELS XIQUETS I LES XIQUETES DIUEN AL JUGAR EL QUE SENTEN A LA SEUA FAMÍLIA I A LA LLAR»







Recorda que les persones adultes som un model per les xiques i els xics. Corresponsabilitza't!



Els videojocs

Cada vegada els videojocs adquireixen més protagonisme a la vida de les criatures i joves.







Per una banda, i segons la guia «El uso educativo de los videojuegos» (Padilla Paza, Natalia, 2015), tenen trets positius ja que poden jugar de manera col·laborativa; millorar la seua agilitat mental i la seua destresa psicomotriu; ajudar a la resolució de problemes que els planteja el videojoc; i inclús la millora dels coneixements depenent de la temàtica del joc, entre altres. Però, per una altra, també té trets negatius perquè hi ha casos en què transmeten una imatge sexista i violenta.

Les dones tenen un rol passiu i apareixen sexualitzades, mentre que els homes solen ser els protagonistes, són musculosos, exerceixen la violència per guanyar el joc encara que això, en la realitat, siga delictes. A més a més, poden generar addicció i aïllament. Per això, cal fixar-se en els descriptors que apareixen darrere dels estoigs dels videojocs.

 DISCRIMINACIÓN	Discriminació: el joc conté representacions discriminatòries, o material que pot afavorir la discriminació.
 DROGAS	Drogues: el joc fa referència o mostra l'ús de drogues.
 MIEDO	Por: el joc pot aterrir o donar por als xiquets i xiquetes.
 JUEGO	Joc: jocs que fomenten el joc de l'atzar i apostes o ensenyen a jugar.
 EN LÍNEA	En línia: el joc pot jugar-se en línia.
 SEXO	Sexe: el joc conté representacions de nuesa i/o comportaments sexuals o referències sexuals.

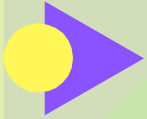
	Violència: el joc conté representacions violentes.
	Llenguatge grosser: el joc conté paraulotes.

I els colors indiquen la franja d'edat recomanada. El verd és utilitzat en les categories 3 i 7 (per a totes les edats); el taronja per a la de 12 i la de 16 anys (adolescència i joventut); i el roig per a la de 18 (adultesa).

	Etiqueta que s'utilitza en els jocs adequats per totes les edats. Aquests no deuen contenir paraules malsonants, contingut que pugui esglaiar els més menuts ni personatges que puguin ser identificables amb la vida real, és a dir, han de provindre del món de la fantasia.
	Indica que el joc segueix sent apte per tothom, però pot contenir imatges o sorolls que poden atemorir a una part del públic així com imatges nues però sense contingut sexual.
	Els videojocs mostren violència d'una naturalesa un poc més gràfica per personatges de fantasia i/o violència no gràfica per personatges d'aspecte humà o per animals reconeixibles, així com els videojocs que mostren nues de naturalesa una mica més gràfica. El llenguatge grosser ha de ser suau i no ha de contenir paraulotes sexuals.
	S'aplica quan la representació de la violència (o activitat sexual) arriba a un nivell paregut al que caldria esperar a la vida real. La joventut d'aquest grup de edat també ha de ser capaç de manejar un llenguatge més grosser, el concepte de l'ús del tabac i de les drogues i la representació d'activitats delictives.
	La classificació d'adult s'aplica quan el nivell de violència arriba a tal grau que es converteix en representació de violència brutal i inclou elements de tipus específics de violència. La violència brutal és el concepte més difícil de definir, ja que molt dels casos poden ser subjectiva però, generalment, poden definir-se com la representació de violència que produeix repugnància en la persona espectadora.
	Etiqueta dissenyada específicament per portals web o jocs en línia. Indica que aquets llocs són aptes per a totes les edats i no contenen cap descriptor citats anteriorment.

Alguns materials per a treballar

LLIBRES



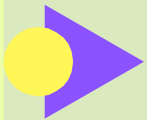
Manual para soñar. Cristina Núñez Pereira.

Editorial Palabras aladas (ISBN 9788494151347). El llibre ajuda a què xiquets, però sobretot xiquetes, es puguem conèixer millor i descobrir quins són els seus somnis i, al fer-ho, sàpiguen allò que desitgen; ja siga muntar en bicicleta, tocar el piano, ser dentista o astronauta...



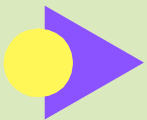
¿Hay algo más aburrido que ser una princesa rosa? Raquel Díaz Reguera.

Editorial Thuele Ediciones (ISBN 9788492595587). El llibre tracta d'una princesa que està farta de vestir sempre amb el mateix color i de ser una princesa. I es qüestiona per què no pot fer altres coses com viure aventures o ser elles les que rescaten els prínceps dels dracs.



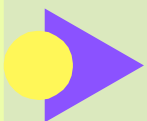
¿Qué quieres ser de mayor? Virginie Morgand.

Editorial SM (ISBN 9788467590791). Un llibre en el qual predomina la imatge enfront del text i pot ajudar a veure les feines que poden desenvolupar en un futur.



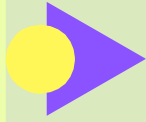
¿Sales a jugar? María Pascual.

Editorial Narval editores (ISBN 9788494222870). En aquest llibre l'autora ens apropa a través de les il·lustracions i del text als jocs tradicionals de la infantesa.



Las muñecas son para niñas. Ludovic Flamant Flamant.

Editorial Tramuntana (ISBN 978-84-16578-56-6). Al germà de Teresa li regalen una nina i li agrada molt. Sorgiran conflictes al seu entorn per aquest motiu.



Kike y las barbies. Pija Lindenbaum.

Gato Sueco Editorial S. Coop. Mad (ISBN 9788494387890). A Kike li agrada tant jugar a futbol com a les nines. Què passarà quan porte la seua nina preferida al col·legi?



Billy y el vestido rosa. Anne Fine.

Editorial Loqueleo (ISBN 978-84-9122-106-7). Billy es desperta un dia sent una xica i comprovarà com el tracten diferent per ser xica.



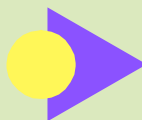
El niño que no quería ser azul, la niña que no quería ser rosa. Patricia Fitti.

Editorial Planeta (ISBN 9788408205364). A Celestino l'han educat des del seu naixement envoltat de blau, però vol saber com seria la vida en altres colors.



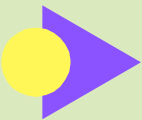
De paraules i persones. Una història sobre el llenguatge inclusiu. Laia Pitarch Centelles.

Editorial ACEN (ISBN: 978-84-947027-8-5). Maria vol ser enginyera. És dona compte que el llenguatge no inclou a les dones. Una reflexió sobre el llenguatge inclusiu.



Guia de contes i novel·les per la igualtat de gènere i la violència zero (de 3 a 18 anys)

<https://escoles.fundesplai.org/wp-content/uploads/2018/04/Guia-de-contes-i-novel·les-per-la-igualtat-de-gènere-i-la-violència-zero-Fundesplai.pdf> [recuperat el 30 de juny de 2020]



Cuentos para coeducar. Dirigidos a niños y niñas de entre 6 y 12 años. Raquel Míguez, Clara Redondo, Esperanza Fabregat i Maria Reyes Guijarro. CEAPA.

<http://www.inmujer.gob.es/areasTematicas/AreaEducacion/MaterialesDidacticos/docs/CuentosCoeducar.pdf> [recuperat el 30 de juny de 2020]



La mochila violeta. Guía de lectura infantil y juvenil no sexista y coeducativa.

Asociación de Mujeres Politólogas: Natalia Enguix Martínez i Cristina López Torres. Diputació de Granada.

<http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/edublog/cprofesnortedetenerife/la-mochila-violeta-guia-de-lectura-infantil-y-juvenil-no-sexista-y-coeducativa/>

[recuperat el 30 de juny de 2020]

GUIES I RECURSOS WEBS



Investigación desde la práctica. Guía didáctica para el análisis de los videojuegos.

Número 6. Institut de la Dona.

<http://www.juntadeandalucia.es/iam/catalogo/doc/iam/2005/20746.pdf> [recuperat el 30 de juny de 2020]

Violencia y sexismo en los videojuegos. María Angustías Bertomeu Martínez

(2005). Institut Andalús de la Dona.

<http://www.juntadeandalucia.es/iam/catalogo/doc/iam/2006/14121264.pdf> [recuperat el 30 de juny de 2020]



Guia pràctica per a les famílies. Coeducar també a casa. Fundació Isonomia.

Entre altres, s'indiquen una llista de llibres de dones en la història i la ciència.

<http://isonomia.uji.es/wp-content/uploads/2018/09/PDF-Guia-families.-coeducar-tambe-a-casa.pdf> [recuperat el 30 de juny de 2020]



Quadern d'igualtat en ruta. Anna Sales Boix, Gemma Escrig Gil i María José Ortí Porcar. Fundació Isonomia.

http://isonomia.uji.es/wp-content/uploads/2013/06/PDF-igualtat_en_ruta-quadern_complet.pdf [recuperat el 30 de juny de 2020]



A jugar que todo aprenderás. María José Lera Rodríguez, María Isabel Ganaza Vargas i altres (2000). Conselleria d'Educació i Ciència. Institut Andalús de la Dona.



Jocs, joguines i lleure no sexista. Generalitat de Catalunya. Institut Català de les Dones.

http://dones.gencat.cat/web/.content/03_ambits/docs/cdoc_reculltematic_lleu_reinfantil_nosexista.pdf [recuperat el 30 de juny de 2020]



Coeducació. <https://www.coeducacion.es/>

<http://www.educandoenigualdad.com>

<http://associacioperlacoeducacio.org/> [recuperat el 30 de juny de 2020]

VIDEOS

Institut Andalús de la Dona. *Olvídate de las etiquetas.*

<https://www.youtube.com/watch?v=er6yL5y2HIE> [recuperat el 30 de juny de 2020]

Audi Spain. *La muñeca que eligió conducir.*

<https://www.youtube.com/watch?v=V-siux-rWQM> [recuperat el 30 de juny de 2020]

Vicepresidència i Conselleria d'Igualtat i Polítiques Inclusives. *El juguete no té gènere.*

<https://www.youtube.com/watch?v=wISNrFkSqHk> [recuperat el 30 de juny de 2020]

Ajuntament de València. Regidoria d'igualtat i polítiques inclusives. *Joguets per la igualtat.*

<https://www.youtube.com/watch?v=GJi5VZqg7TY> [recuperat el 30 de juny de 2020]

Comissió de gènere. Escola Fructuós Gelabert. *La revolució de les joguines.*

<https://www.youtube.com/watch?v=KWjbVJv7Dpw>

https://www.youtube.com/watch?v=G_HHSrX5TQw

<https://www.youtube.com/watch?v=PxdWfXisCIU&t=15s> [recuperat el 30 de juny de 2020]

Glossari



JOGUET: objecte fabricat o improvisat amb el qual les xiquetes i els xiquets juguen. (AVL)



COEDUCACIÓ: és el mètode d'intervenció educatiu que va més enllà de l'educació mixta i les bases del qual s'assenten en el reconeixement de les potencialitats i individualitats de xiques i xics, independentment del seu sexe.

Coeducar significa per tant educar des de la igualtat de valors de les persones. (Mujeres en red)



GÈNERE: concepte que fa referència a les diferències socials (per oposició a les biològiques) entre homes i dones que han sigut apreses, canvien amb el temps i presenten grans variacions tant entre diferents cultures com dins d'una mateixa cultura. (Glossari de termes relatius a la igualtat entre dones i homes. Comissió Europea. 1998)



ESTEREOTIP DE GÈNERE: són aquelles idees o creences arraigades en la societat relacionades amb quin és o quin hauria de ser el rol dels homes i de les dones. No té cap justificació científica o demogràfica i, generalment, es dicten de forma inconscient. (OXFAM Intermón)

SEXISME: es refereix a totes aquelles pràctiques i actituds que promouen el tractament diferenciat de les persones per raó del seu sexe biològic, del qual s'assumeix característiques i comportaments que s'esperen, per a les dones i homes, que actuen quotidianament (Inmujeres)

CORRESPONSABILITAT: equilibri entre dones i homes de les responsabilitats domèstiques i de la cura. La manca de corresponsabilitat és un dels factors que més influeixen en el manteniment d'importants desigualtats en l'àmbit laboral, polític i social. (Pla Estratègic d'Igualtat d'Oportunitats 2014-2016. Institut de la Dona per a la Igualtat d'Oportunitats. Ministeri de Sanitat, Serveis Socials i Igualtat)

ROL DE GÈNERE: el conjunt de papers i expectatives diferents per a dones i homes que marquen la diferència respecte a com ser, com sentir i com actuar. (Junta d'Andalusia)

SEGREGACIÓ LABORAL: consisteix en l'existència d'una concentració desproporcionada de dones en certs tipus d'ocupacions i professions, i d'homes en altres. Existeixen nombrosos factors a tindre en compte a l'hora d'analitzar la segregació de gènere a través de la qual les orientacions de diferents actors cap al treball són diferents per a xiquetes i xiquets. Des del sistema educatiu existeix una extensa literatura especialitzada que afirma que l'origen de la segregació són les diferents eleccions acadèmiques de nois i noies. (CCOO d'Indústria i Federació d'Ensenyament de CCOO)

EXPRESSIÓ DE GÈNERE: manera en què una persona comunica la seua identitat de gènere a la resta a través de conductes, la seua manera de vestir, pentinats, veu, i característiques personals, interessos, afinitats. (Protocol enfront de l'assetjament per raó d'orientació sexual, identitat de gènere i/o expressió de gènere de CCOO).

Bibliografia

AIJU. Instituto Tecnológico del producto infantil y ocio. (2019-2020): *Guía Aiju 3.0*.

CIDE/Instituto de la Mujer (2005): *Mujeres en cargos de representación en el sistema educativo*. Instituto de la Mujer (Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales).

Instituto de la Mujer (2008): *Guía de coeducación. Síntesis sobre la Educación para la Igualdad de Oportunidades entre Mujeres y Hombres*. Ministerio de Trabajo y Asuntos Exteriores. Madrid: Red2Red Consultores S.L.

Padilla Paza, Natalia (2015): *El uso educativo de los videojuegos*. Familias lectoras. Junta de Andalucía.

Piaget, Jean William Fritz (2008) *Psicología del niño*. Décimo Séptima edición. Editorial Morata.

Generalitat Valenciana (2018): *Plan director de coeducación*. Consellería de Educación, Investigación, Cultura y Deporte.

Sensat i Vila, Rosa (1988): *L'aventura del joc*. Perspectiva Escolar 127

Vanessa Barford, (1 de febrer de 2014): *Los juguetes de los niños, ¿determinan la profesión que escogerán?*. BBC

https://www.bbc.com/mundo/noticias/2014/02/140130_educacion_juguetes_profesion_az_finde (recuperat el 19 de maig de 2020)

Material elaborat per Fundació Isonomia amb la col·laboració de Alicia López Fernández (màster universitari en Igualtat i Gènere en l'Àmbit Públic i Privat – 13a edició) en el marc del projecte «STEM Team. Igualtat sense etiquetes», que té com a objectiu visibilitzar les dones en aquells àmbits de la societat ocupats tradicionalment per homes, principalment en les àrees de la ciència, tecnologia, enginyeria i matemàtiques, i abordar els estereotips de les opcions educatives i professionals per promoure la igualtat de gènere en l'educació, la formació i l'orientació professional.

Més informació: <http://isonomia.uji.es/stem-team-igualtat-sense-etiquetes>

XARXA ISONOMIA DE MUNICIPIS

Aín. Albocàsser. Alcalà de Xivert-Alcossebre. L'Alcora. Alcudia de Veo. Almassora. Almedíjar. Almenara. Ares del Maestrat. Argelita. Artana. Atzeneta del Maestrat. Ayódar. Bejís. Benàfer. Benafigos. Benassal. Benicàssim. Betxí. Borriana. Borriol. Cabanes. Canet lo Roig. Castellfort. Castelló de la Plana. Cintorres. Cirat. Cortes de Arenoso. Les Coves de Vinromà. Culla. Eslida. Espadilla. Fanzara. Figueroles. Forcall. Fuente la Reina. Fuentes de Ayódar. Geldo. Herbés. Jérica. La Llosa. Llucena. La Mata. Moncofar. Montanejos. Morella. La Morera. Nules. Orpesa. Peñíscola. Pina de Montalgrao. La Pobla Tornesa. Puebla de Arenoso. Ribesalbes. La Salzadella. Les Alqueries. San Rafael del Rio. Sant Joan de Moró. Sant Mate. Santa Magdalena de Pulpis. La Serratella. La Serra d'en Galceran. Soneja. Sot de Ferrer. Teresa. Tirig. Todolella. Toga. El Toro. Torralba del Pinar. Torrechiva. La Torre d'en Besora. La Torre d'en Doménec. Traiguera. Vall d'Alba. Vall de Almonacid. La Vall d'Uixò. Vallat. Vallibona. Vilafamés. Vilafranca. Vilar de Canes. La Vilavella. Vilanova d'Alcolea. Villamalur. Villanueva de Viver. Villores. Vistabella del Maestrat. Viver. Xert. Zorita del Maestrazgo.

PER A MÉS INFORMACIÓ I ASSESORAMENT
FUNDACIÓ ISONOMIA—UNIVERSITAT JAUME I

UNIVERSITAT JAUME I. Edifici ampliació biblioteca. Planta Baixa.
Av. Sos Baynats/n. 12071 Castelló Tel: 964 72 91 34
Correu electrònic: redes-iso@uji.es

