



**EDUCACIÓN**  
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA  
**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL**  
UNIDAD AJUSCO  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN E INNOVACIÓN PEDAGÓGICA  
(LEIP)

**“EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA FORTALECER LA EQUIDAD EN UNA  
LUDOTECA”**

LÍNEA DE FORMACIÓN:  
INTERVENCIÓN SOCIOEDUCATIVA DESDE LA PEDAGOGÍA SOCIAL

**OPCIÓN: PROYECTO DE DESARROLLO EDUCATIVO**  
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
LICENCIADO EN EDUCACIÓN E INNOVACIÓN PEDAGÓGICA

PRESENTA:  
**LUIS ALBERTO JIMÉNEZ SÁNCHEZ**

ASESORA:  
**DRA. NELLY DEL PILAR CERVERA COBOS**

CIUDAD DE MÉXICO, NOVIEMBRE 2019

## CONTENIDO

<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	1
<b>I. DIAGNÓSTICO INTEGRAL Y CONSTRUCCIÓN DEL PROBLEMA</b> .....	2
1.1. Descripción del contexto interno de la ludoteca de Casa de Cultura Temazcalli .....	2
1.2. Descripción del contexto externo de la ludoteca de Casa de Cultura Temazcalli .....	5
1.3. Los sujetos investigados: sus prácticas y sus vínculos .....	8
<b>II. EL MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN</b> .....	10
2.1. El juego .....	10
2.2. La igualdad de género.....	13
2.3. Fomento de la igualdad de género desde la infancia .....	18
<b>III. METODOLOGÍA PARA EL DIAGNÓSTICO</b> .....	25
3.1. La investigación cualitativa.....	25
3.2. La investigación-acción .....	29
3.3. Instrumentos para recabar información.....	34
<b>IV. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</b> .....	36
4.1. Análisis de los resultados obtenidos .....	36
4.2. Identificación del problema a atender.....	41
4.3. Pregunta para guiar la propuesta de intervención.....	43
<b>V. DISEÑO DE LA PROPUESTA DE DESARROLLO EDUCATIVO</b> .....	44
5.1. Las sesiones de la propuesta de intervención .....	44
<b>VI. CONCLUSIONES</b> .....	67
<b>VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b> .....	69

Anexo 1. Cuestionario para niñas y niños .....	73
Anexo 2. Guion de entrevista al ludotecario .....	74
Anexo 3. Guion de entrevista a papás y mamás .....	75
Anexo. 4. Guion de observación .....	76

## INTRODUCCIÓN

En el presente Proyecto de Desarrollo Educativo se busca promover la integración de un grupo de personas que acuden a una ludoteca, a partir de la perspectiva de género. Las relaciones interpersonales que ocurren entre mujeres y hombres tienen un papel relevante en la construcción y desarrollo de los valores, de las normas y de las prácticas inmersas en la cultura de una comunidad. Son relaciones que cambian a través del paso del tiempo y en sus circunstancias impactan elementos de tipo social, económicos, políticos y culturales. La manera como se combinan estos elementos también las afecta.

En este trabajo, se entenderá por género a:

[...] las construcciones socioculturales que diferencian y configuran los roles, las percepciones y los estatus de las mujeres y de los hombres en una sociedad. Por “igualdad de género” se entiende la existencia de una igualdad de oportunidades y de derechos entre las mujeres y los hombres en las esferas privada y pública que les brinde y garantice la posibilidad de realizar la vida que deseen. Actualmente, se reconoce a nivel internacional que la igualdad de género es una pieza clave del desarrollo sostenible. (UNESCO, 2012, p. 104)

Debido a que en ningún país del planeta la igualdad de género se ha convertido en la norma y aún quedan importantes diferencias por subsanar, a continuación, se presenta el presente proyecto de intervención educativa.

## I. DIAGNÓSTICO INTEGRAL Y CONSTRUCCIÓN DEL PROBLEMA

*Jugar para un niño y una niña es la posibilidad  
de recortar un trocito de mundo y  
manipularlo para entenderlo*  
Francesco Tonucci.

### 1.1. DESCRIPCIÓN DEL CONTEXTO INTERNO DE LA LUDOTECA DE CASA DE CULTURA TEMAZCALLI

La Casa de Cultura Temazcalli está ubicada en el Km 4.5 Carretera Temascalapa-San Bartolomé Actopan, este último, poblado donde se encuentra la casa cultural en el Estado de México, con C.P. 55980 (ver imagen 1). Dispone de aulas para talleres de: instrumentos de viento (ver imagen 2), instrumentos de cuerdas, instrumentos de percusión, karate y baile (ver imagen 3). Además, posee un auditorio para llevar a cabo eventos artísticos y de un pequeño patio donde se desarrollan las actividades de la ludoteca.

Horario de atención  
Lunes a viernes de 9:00 a 19:00 hrs.  
Sábados de 8:00 a 14:00 hrs.

Requisitos

- Copia de acta de nacimiento
- Copia de la CURP (actualizada)
- 2 fotografía tamaño infantil (recientes)
- Copia del INE (padre o tutor)
- Copia del comprobante de domicilio
- Llenar hoja de inscripción

Colegiatura mensual  
Talleres artísticos \$40  
Taller de karate \$70  
Taller de yoga (autofinanciable) \$15 por clase

Ubicación  
Carretera Temascalapa -  
San Bartolomé Actopan Km. 4.5



Imagen 1



Imagen 2



Imagen 3

Dicho patio donde se instalan los juguetes tiene forma hexagonal, su superficie es de 130 metros cuadrados y cuenta con jardineras de 50 cm de ancho por 3 metros de largo, las cuales sirven como asientos para los niños y niñas que acuden a la ludoteca. Cabe mencionar que este pequeño espacio no cuenta con un techado, ya que los árboles brindan sombra y un ambiente fresco para el desarrollo de las actividades de la ludoteca.

El patrimonio lúdico se compone de juegos de mesa como la Lotería, Serpientes y Escaleras, La oca y Monopoly; en los juegos de estrategia se tiene el Ajedrez y en los juegos de destreza se dispone de Jenga, Rompecabezas y la Torre de Hanoi. Asimismo, cuenta con materiales para el taller de artes plásticas que se desarrolla durante la ludoteca como pinceles, pinturas de varios colores y caballetes para colocar papel de diversos tamaños que sirve como lienzo para pintar. También se dispone de arcilla para modelar figuras con las manos.

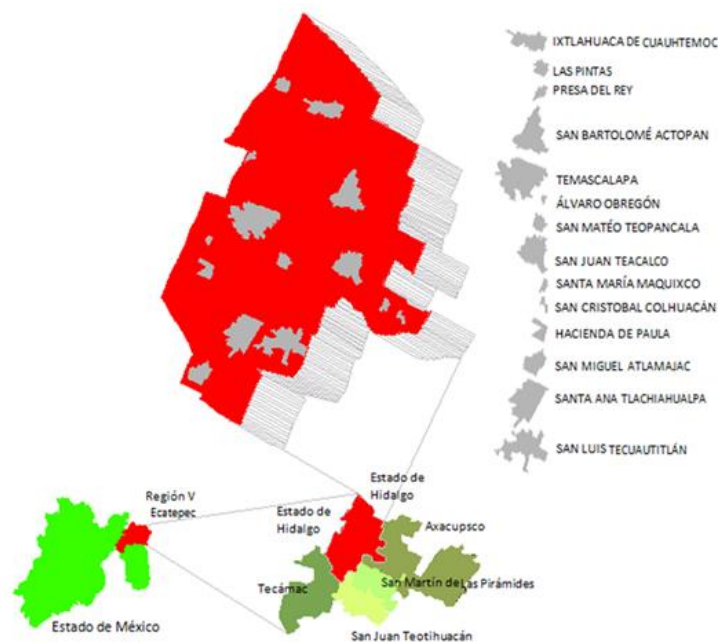
Para poder formar parte de la Casa de Cultura Temazcalli y de la ludoteca es necesario cumplir con los siguientes requisitos:

- Solicitud de inscripción
- Acta de nacimiento
- CURP
- Credencial del padre, madre o tutor en caso de ser menor de edad
- Cuota de 40 pesos (se paga mensualmente)

Los horarios de la ludoteca son los sábados de 09:00 a.m. a 1:00 p.m., por lo que papás y mamás, además de disfrutar de un momento de ocio con sus hijos/as pueden participar en alguno de los talleres que ofrece esta Casa de Cultura.

## 1.2. DESCRIPCIÓN DEL CONTEXTO EXTERNO DE LA LUDOTECA DE CASA DE CULTURA TEMAZCALLI

La Casa de Cultura Temazcalli está ubicada en San Bartolomé Actopan, localidad que forma parte de una de las 13 poblaciones que integran el municipio de Temascalapa, en el Estado de México. El área poblada abarca un área de 200 hectáreas según datos de MarketDataMexico (ver imagen 4).



(Tomada de H. Ayuntamiento de Temascalapa, 2016, p.21)

Imagen 4



Las actividades económicas que se desarrollan en el municipio y las personas ocupadas en cada sector se muestran en la tabla de la imagen 5:

Distribución de la Población Ocupada según sector de actividad, 2010		
Primario	11 Agricultura, ganadería, aprovechamiento forestal, pesca y caza	1,206
	21 Minería	16
Secundario	22 Electricidad, agua y suministro de gas por ductos al consumidor final	21
	23 Construcción	1,572
	31 Industrias manufactureras	3,209
	43 Comercio al por mayor	153
Terciario	46 Comercio al por menor	1,555
	48 Transportes, correos y almacenamientos	1,182
	51 Información en medios masivos	16
	52 Servicios financieros y de seguros	32
	53 Servicios inmobiliarios y de alquiler de bienes muebles e intangibles	32
	54 Servicios profesionales, científicos y técnicos	112
	55 Dirección de corporativos y empresas	
	56 Servicios de apoyo a los negocios y manejo de desechos y servicios de remediación	286
	61 Servicios educativos	383
	62 Servicios de salud y de asistencia	133
	71 Servicios de esparcimiento culturales y deportivos, y otros servicios recreativos	116
	72 Servicios de alojamiento temporal y de preparación de alimentos y bebidas	373
	81 Otros servicios excepto actividades de gobierno	1,058
	93 Actividades del Gobierno y de organismos internacionales y territoriales	692
No especificado	99 No especificado	40

(Tomado de SEDESOL, 2019, s/p)

Imagen 5

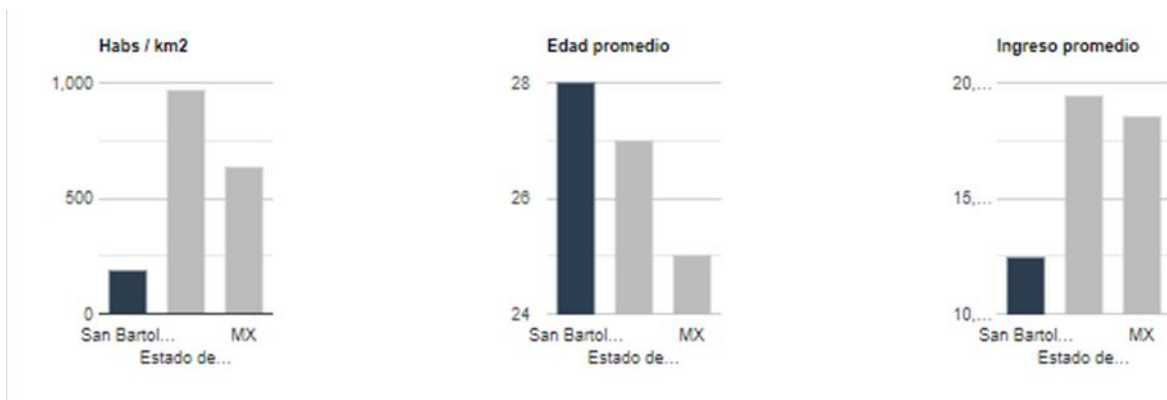
La principal actividad comercial de la localidad de San Bartolomé Actopan es el comercio al minorista en donde operan alrededor de 1000 establecimientos con una ocupación de 1000 personas (MarketDataMexico, 2019).

Entre las organizaciones públicas y privadas que dan parte de empleo a los habitantes del pueblo se encuentran:

- Una Luz en mi Camino S.A. de C.V

- Acento Mexicano S.A. de C.V.
- Bumco S.A. DE C.V.
- H. Ayuntamiento de Temascalapa

La población de San Bartolomé Actopan se conforma de 4870 personas y 932 familias, de esto se contabilizan 190 habitantes por Km2 (imagen 6), con una edad promedio de 28 años con escolaridad de educación secundaria (MarketDataMexico, 2019)



(Tomada de MarketDataMexico,2019, s/p)

Imagen 6

De las personas que habitan el pueblo, 2000 son menores de 14 años y 1000 tienen entre 15 y 29 años. Por lo que respecta a los habitantes mayores de 30 años se estima que 1000 personas tienen edades que oscilan de entre 30 y 59 años. La población de la tercera edad se contabilizan 360 individuos (MarketDataMexico, 2019).

### 1.3. LOS SUJETOS INVESTIGADOS: SUS PRÁCTICAS Y SUS VÍNCULOS

La ludoteca de Casa de Cultura Temazcalli, se encuentra a cargo del Licenciado en Educación Alejandro Moctezuma Barrera quien se desempeña como ludotecario responsable y como tal, planifica y coordina las actividades en torno a este espacio educativo. Tiene más de 30 años de experiencia en el sector educativo, se ha desempeñado durante su larga trayectoria como docente frente a grupo en escuelas de educación básica en zonas aledañas al municipio de Temascalapa.

Si bien su práctica profesional ha estado dirigida a la formación de alumnos dentro de espacios formales, ha decidido incursionar en ámbitos no formales, en este caso asumiendo el rol de ludotecario. El grupo de usuarios de la ludoteca está conformado por 27 niños y niñas, sus edades oscilan entre los 8 y 12 años (ver imagen 7) y pertenecen a la comunidad de San Bartolomé Actopan, aunque suelen asistir rara vez niños/as de otras localidades del municipio.



Imagen 7

La ludoteca empieza con una pequeña introducción de lo que se planea realizar durante el horario establecido para este espacio educativo, es así que el ludotecario Alejandro pone canciones infantiles en un equipo de audio e invita a los niños/as a acercarse a las mesas con los juguetes que han sido colocados previamente y los anima a que participen en el taller de artes plásticas para que moldeen los objetos que ellos deseen con arcilla o que pinten con acuarelas.

Además de dar apertura a las actividades y animar a los usuarios al juego, suele ayudar a los niños/as, padres y madres que permanecen en la ludoteca a entender cómo se juegan algunos juguetes (v.g. el ajedrez), e incluso llega a explicar los beneficios de la utilización de determinado juguete y del juego.

Algunos padres y madres de los niños/as que deciden quedarse durante las actividades participan apoyando a sus hijos/as en el uso de algún juguete o explicando como moldear arcilla. Otros padres y madres de familia informan al ludotecario que se retiran por diversos motivos, entre los que destacan el trabajo o actividades domésticas.

Durante el funcionamiento de la ludoteca, algunos niños/as interactúan solos con los juguetes, manifestando curiosidad por saber cómo se usan, otros juegan comúnmente en compañía de otros que son de su mismo sexo. También suelen participar en el diseño de figuras con arcilla creando diversas figuras como cazuelitas, otros utensilios de cocina, perritos u otros animales. En lo que se refiere a la pintura eligen entre una diversidad de dibujos para darle color con acuarelas.

## II. EL MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN

*Los niños y niñas no juegan para aprender,  
pero aprenden porque juegan*

Jean Piaget.

### 2.1. EL JUEGO

Antes de comenzar a definir el juego infantil, es de gran importancia ubicarlo como un derecho en el marco jurídico mexicano y es precisamente la Ley General de Los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes que menciona en su artículo 60 del capítulo XII lo siguiente:

Niñas, niños y adolescentes tienen derecho al descanso, al esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad, así como a participar libremente en actividades culturales, deportivas y artísticas, como factores primordiales de su desarrollo y crecimiento. (CNDH, 2018, p.57)

A su vez el mismo artículo parte de un principio de la Declaración de los Derechos de los Niños proclamada por la Asamblea General de las Naciones Unidas en su resolución 1386 (XIV), de 20 de noviembre de 1959 quien menciona en el párrafo tercero del principio 7 que dice:

“El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deben estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la

sociedad y las autoridades se esforzarán por promover el goce de este derecho.” (AGNU, 1959, p.6)

Lo anterior destaca que el juego es fundamental para los seres humanos en las primeras etapas de su desarrollo y crecimiento, pero además invita a que las instituciones educativas del país favorezcan a través del juego, la libertad, la participación y responsabilidad para que los niños/as como futuros ciudadanos puedan transformar la realidad de los diferentes ámbitos de la vida en México.

El juego se caracteriza por ser una actividad que comúnmente realizan las personas desde etapas muy tempranas de su vida hasta la adultez, sin un objetivo claro pero que es libre y brinda placer. Para tener una concepción más clara sobre el juego vale la pena conocer cómo se caracteriza el juego, según Gómez (2011, p.5):

- Se hace simplemente por placer
- Es elegido libremente
- Exige una participación activa del niño, lo cual lo va a conectar con vertientes de la cultura
- Favorece el desarrollo social y la creatividad
- Se halla en la base misma de la cultura

Para que exista el juego, es necesaria la actividad del niño/a, siempre y cuando sea elegida de manera voluntaria, aunque en ocasiones puede ser importante la

intervención pasiva de los adultos para guiar algunos juegos, esto con el fin de regular las interacciones de los niños/as a través de la enseñanza de valores, entendimiento de emociones e incluso reglas que suelen estar presentes en los juegos.

Caracterizado el juego, es preciso saber que existen segmentos de la sociedad que tienden a ver el juego como una actividad que no tiene beneficio y en ocasiones creen que solo adaptándolo a contenidos curriculares adquiere sentido. Al respecto de esto, Mera (2013) menciona que debido a que los pueblos tienen muchas incertidumbres sobre el futuro de sus integrantes más jóvenes, ven el juego como una actividad poco productiva, y para que adquiera importancia, alinean el juego a contenidos de asignaturas escolares, limitando su desarrollo integral. Pese a las posiciones en contra del juego libre, existen autores que defienden los beneficios para la etapa infantil.

Benítez (2009, p.3) agrupa cuatro capacidades que se benefician del con el juego infantil:

- **Físicas.** Para jugar los niños y niñas se mueven, ejercitándose casi sin darse cuenta, con lo cual desarrollan su coordinación psicomotriz y la motricidad gruesa y fina, además de ser saludable para todo su cuerpo, músculos, huesos, pulmones, corazón, etc.

- **Desarrollo sensorial y mental.** Mediante la discriminación de formas, tamaños, colores, texturas, etc.
- **Afectivas.** Al experimentar emociones como sorpresas, expectación o alegría, y también como solución de conflictos emocionales al satisfacer sus necesidades y deseos que en ocasiones en la vida real no podrían darse.
- **Creatividad e imaginación.** El juego despierta y desarrolla estas características. Forma hábitos de cooperación, ya que en algunos juegos se precisa de un compañero o compañera para llevarlos a cabo. El juego hace que los bebés y los niños pequeños aprendan a conocer su cuerpo, los límites de éste y su entorno.

Cómo se mencionaba anteriormente, el juego es una actividad muy bondadosa, ya que sus beneficios tienen grandes alcances en el desarrollo de los niños y niñas, fortaleciendo mente, cuerpo y alma. Tanto es así que no se debe ignorar en los ámbitos educativos formales, no formales e informales, pues en cualquiera de estos espacios, el niño/a debe tener un desarrollo integral.

## **2.2. LA IGUALDAD DE GÉNERO**

Para comprender el concepto de igualdad de género es importante establecer la diferencia entre la palabra sexo y género, ya que con frecuencia suelen utilizarse como sinónimos. De acuerdo con CONAVIM (2016) la palabra sexo se utiliza para



definir si una persona es hombre o mujer en función de sus características biológicas; por otra parte, establece que género es un conjunto de creencias y formas de actuar determinadas por la cultura y que la sociedad espera para cada sexo.

Diferenciados ambos términos, toca caracterizar la igualdad como una manifestación del respeto, que consiste en el trato no discriminatorio hacia las personas ante la gran diversidad de etnia, religión y género. Para tener más claridad respecto a la igualdad Martínez y Vélez (2009, p. 137) afirman que:

“[...] por igualdad se entiende una situación social según la cual las personas tienen las mismas oportunidades o derechos en algún aspecto.”

Así la igualdad de género se entiende al trato igualitario que reciben las personas en cuanto a derechos y oportunidades en diversos espacios de la vida cotidiana, sin importar su sexo. Para garantizar que no existan situaciones de discriminación y desigualdad por género, el estado mexicano deberá implementar políticas que regulen el actuar de las personas en diferentes instituciones sociales.

En este caso la Ley de Igualdad de Trato y Oportunidades entre Mujeres y Hombres del Estado de México protege el trato entre personas con igualdad de género y

menciona en su Artículo 7. Fracción VII: “Promover la eliminación de estereotipos establecidos en función del sexo” (CNDH, 2010, p.5)

En esa misma línea el Artículo 4 de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos (2015, p. 15)

El varón y la mujer son iguales ante la ley. Ésta deberá establecer mecanismos e instituciones suficientes para garantizar la igualdad y promover la equidad de género, especialmente en el caso de mujeres trabajadoras y jefas de familia, además de proteger la organización y el desarrollo de la familia.

Con esto es posible destacar que la igualdad de género es un principio protegido por las leyes, pero que no solo queda plasmado en un documento, sino que se concreta a través de programas implementados en diversas instituciones del país, en particular las de influencia educativa, pues la educación es una gran herramienta para intervenir en situaciones de discriminación y desigualdad de género.

Para comprender una de las causas de la discriminación y desigualdad de género, es necesario comprender que son los estereotipos de género. Delgado, Sánchez y Fernández (2011) los define como modelos integrados por rasgos y formas de actuar que según la cultura y la sociedad espera que sea cada sexo. Estas ideas y

creencias generan situaciones de desigualdad en la sociedad, generalmente en grupos con menor poder social como se quiere ver a las mujeres.

Actualmente en la vida de las personas persisten estos modelos sobre la forma en que mujeres y hombres deberían ser, esto debido a los contenidos que proveen los medios de comunicación a las familias. Castillo (2016, p.23) comenta lo siguiente:

“[...] las primeras influencias acerca del rol de género –el cual varía según la cultura– se dan en la familia, ya que son los padres quienes con frecuencia tienen expectativas de comportamiento diferentes para los niños y niñas.”

Los padres tienen una gran influencia en la socialización de estereotipos, lo cual es posible ver desde que el niño nace, asignándole un color para la ropa y después elegirle juguetes relacionados con estereotipos de género: la casita para la niña y los autos para los niños, por mencionar un ejemplo.

Desde luego los estereotipos de género tienen consecuencias en la niñez, pues limitan la convivencia con los otros, y peor aún, se ve afectado el aprendizaje de diversos saberes y valores que sólo se construyen mediante la interacción entre pares. Encinas (2010 citado por Zapata 2012, p. 20) menciona las consecuencias de socializar los estereotipos de género:

Los estereotipos de género limitan a los niños en sus sueños y experiencias. Sus desigualdades y prejuicios de género, agudos o sutiles son causa de que las niñas y los varones vivan en una especie de sociedad separada, con expectativas independientes y ampliamente divergentes, en el mejor de los casos. En el peor de los escenarios está el caso de las mujeres musulmanas.

Además de dificultar la socialización de diversos saberes, experiencias y valores para la vida en sociedad, segmenta a las personas en grupos donde unos se manifiestan como superiores a otros, destruyendo el tejido social y reduciendo oportunidades para hombres y mujeres como se refleja actualmente en el ámbito laboral.

Pero las consecuencias no sólo quedan en las limitaciones en cuanto a las oportunidades, sino se ve reflejada en la violación de los derechos humanos y la violencia en la que principalmente las mujeres se ven afectadas. Sánchez (2017, p.20) dice que los estereotipos son generadores de conductas violentas:

“Los estereotipos de género más complejos pueden ejercer un efecto negativo en las conductas de hombres y mujeres, conduciéndolos a ciclos de violencia que, hasta cierto punto, para ellos son normales y aceptables en la sociedad.”

Estas conductas violentas se manifiestan de diversas formas, sin embargo, para el presente escrito se hará énfasis en la violencia psicológica que comúnmente pasa desapercibida pero que tiene un gran impacto en la persona que es víctima de ésta. Para entender qué es la violencia psicológica se retoma el acercamiento que hacen Hernández, Magro y Cuellar (2014, p. 27):

La violencia psicológica ha sido considerada como un tipo de violencia «invisible», ya que no se expresa a través de agresiones físicas. Es un hecho admitido que el maltrato psicológico, en sentido estricto, implica siempre conductas dirigidas a causar un daño en la víctima de muy difícil prueba, porque al no tratarse de menoscabos o lesiones físicas, no quedan huellas visibles en la mujer maltratada.

Esta forma de violencia es un poco compleja de percibir y como lo mencionan los autores, implica un maltrato que no deja evidencias visibles. Las conductas de violencia psicológica pueden ser ignorar, rechazar o menospreciar a una persona. Dicho comportamiento se puede observar desde el juego infantil cuando algunos niños y niñas han interiorizado pautas de conducta y estereotipos de género aprendidos en la familia y medios de comunicación.

### **2.3. FOMENTO DE LA IGUALDAD DE GÉNERO DESDE LA INFANCIA**

Si bien es cierto que el proceso de aprendizaje del ser humano es complejo, es sorprendente la velocidad con la que se construye el conocimiento a partir de la

experiencia con la realidad. Pero además de saberes, se aprenden pautas de conducta determinadas por la sociedad, que mediante el hacer de la familia se refuerzan con el transcurrir de los años. Dichas conductas conforman la identidad, la cual se inicia a partir de los 2 años.

Torres (2009, p.1) menciona que: “el niño/a puede percibir el papel que desempeña la persona masculina y femenina dentro del seno familiar a muy temprana edad [...]” Se puede decir que, a partir de los 2 años, la construcción de los roles sexuales se produce a través de procesos de observación, imitación y refuerzo.

Tal aprendizaje se da de forma invisible, es decir, que sin que lo noten papá y mamá, el niño estará socializando dichos roles y estereotipos de género que están determinados por la sociedad. Este proceso como lo menciona la autora, parte de la observación del medio que le rodea en primer momento y de los sujetos que interactúan con el niño.

Arismendi (2007, citado en Capdevila, Vendrell, Ciller y Bilbao, 2013, p. 64) reafirma lo anterior:

[...] En la primera infancia el niño absorbe y adquiere las primeras pautas de comportamiento social, así como los primeros rasgos de su persona que conformarán su identidad de género. La familia y la escuela infantil son las que constituyen este mundo significativo en la concepción de lo masculino

y lo femenino. Los niños recrean y reproducen aquello que han visto, observado, experimentado y sentido.

Como se mencionaba con anterioridad, en la infancia existe un aprendizaje de saberes y rasgos que conformarán la identidad, cabe mencionar que este aprendizaje no depende sólo del niño/a, sino que existe una influencia de diversas instituciones sociales, principalmente de la familia y el ámbito educativo. En estos espacios y otros se refuerzan estereotipos de género que son transmitidos de forma implícita por los diversos agentes educativos y que desafortunadamente afectan la calidad de la convivencia de los niños/as dentro y fuera de estos espacios.

De ahí que desde la infancia sea una etapa idónea para que los niños/as asimilen pautas de conducta igualitarias, evitando así la discriminación de género desde la infancia entre sus pares.

Pero la duda que surge es el ¿Cómo educar en igualdad?, para esto es necesario revisar que es educar. Según Castilla (2008, p.51) educar es:

“[...] preparar para la libertad, preparar a cada chico y a cada chica para que sea quien desea ser, para que <se despierte a la realidad> de modo tal que la realidad no sumerja su ser, el que le es propio, ni lo oprima, ni se derrumbe sobre él.”

Con lo citado anteriormente, es posible decir que educar tiene el objetivo de hacer libres a los sujetos de modo que el entorno del que están rodeados no oprima sus capacidades, habilidades y desde luego sus identidades, sino que sea el niño/a, él que a su paso en diversos espacios pueda construir su identidad de forma objetiva, sin que intervengan situaciones que limiten su desarrollo integral.

De lo anterior surge un término que cobra aun mayor relevancia ante la realidad que se presenta y es la coeducación como alternativa ante la discriminación y desigualdad de género en la formación de la infancia. Ruiz (2017, p.169) menciona que coeducación es:

[...] entendida como aquella que no sólo educa en igualdad a chicas y chicos, sino que incorpora el principio de diversidad como eje transversal. Una diversidad en cuanto al sexo, género, clase social, raza, religión, diversidad funcional, opción sexual, entre otras, que debe entenderse como equiparadora de derechos y no como segregadora de diferencias y homogeneizadora.

Este nuevo paradigma hace énfasis en la diversidad no solo de género sino de otros rasgos que caracterizan la identidad de cada sujeto, diversidad que todavía hace unos años era ignorada completamente y que en algunas ocasiones se olvida tener en cuenta en los espacios educativos formales e informales.



Por esta razón se propone tener una ludoteca que no solo favorezca el juego en los niños/as, sino que además promueva la igualdad de género y no discriminación a través de la coeducación. Sin duda, esta última, traerá grandes beneficios a dicho espacio de acuerdo con Ruiz (Óp. Cit., p.52):

- ✚ Enseñándoles a convivir en base al RESPETO, la LIBERTAD y la VALORACIÓN POSITIVA de sí mismos y de los demás.
- ✚ Previniendo problemas de violencia de género, tanto físicos (pegar, matar, etc.) como psicológicos (insultos, amenazas, etc.).
- ✚ Ayudando a crear una sociedad mejor donde ellas y ellos puedan crecer y desarrollarse como personas.

Por supuesto, los beneficios no llegaran solos, pues habrá que tomar acción dentro y fuera del espacio educativo, tomando al juego como un medio para lograr una de las metas que tanto ha anhelado la educación: una sociedad donde las diversidades convivan armoniosamente.

Los agentes educativos que pueden cambiar la desigualdad de género se encuentran en las instituciones sociales como la familia en un primer momento, pues como se ha mencionado anteriormente y de acuerdo con Vargas (2011) es la familia donde se da el aprendizaje del género y posteriormente en los espacios de educación formal.

Por otra parte, se encuentran los ludotecarios, homólogos de los docentes, quienes pueden fomentar ambientes de igualdad a través de la sensibilización y erradicación de estereotipos de género en los niños/as que acuden a la ludoteca (ver imagen 8)



Imagen 8

**NO MÁS  
VIOLENCIA  
DE GÉNERO**



#ContraLaViolenciadeGénero

AS  
ANDRESSA SANTANA

Imagen 9

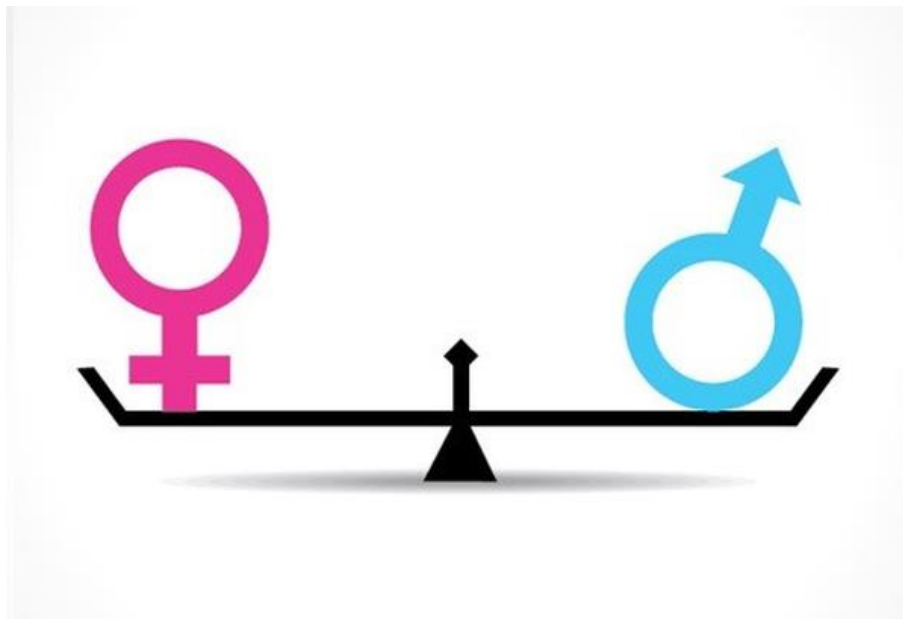


Imagen 10

Finalmente, otros actores que se encuentran en diversas instituciones sociales y que, aunque no se mencionan en el presente trabajo, tienen la misión de lograr que en el país sea una realidad la igualdad de género, para así combatir uno de los grandes males de la sociedad como lo es la violencia de género (ver imagen 9 y 10).

### III. METODOLOGÍA PARA EL DIAGNÓSTICO

#### 3.1. LA INVESTIGACIÓN CUALITATIVA

Existen diversos métodos para acercarse a la realidad, ejemplos de éstos son el enfoque cuantitativo y el cualitativo. A continuación, se presenta de forma esquemática las características de ambos métodos:

<b>INVESTIGACIÓN CUALITATIVA</b>	<b>INVESTIGACIÓN CUANTITATIVA</b>
<b>Centrada en la fenomenología y comprensión</b>	Basada en la inducción probabilística del positivismo
<b>Observación naturalista sin control</b>	Medición penetrante y controlada
<b>Subjetiva</b>	Objetiva
<b>Inferencias de sus datos</b>	Inferencia más allá de los datos
<b>Exploratoria, inductiva y descriptiva</b>	Confirmatoria, inferencial y controlada
<b>Orientada al proceso</b>	Orientada al resultado
<b>Datos &lt;ricos y profundos&gt;</b>	Datos <sólidos y repetibles>
<b>No generalizable</b>	Generalizable
<b>Holística</b>	Particularista
<b>Realidad dinámica</b>	Realidad estática
<b>Propensión para comunicarse con los sujetos de estudio</b>	Propensión para servirse de los sujetos de estudio

(Tomado de Cadena et al., 2017, p.1608)

A partir del contraste de características de ambos métodos, se eligió utilizar el método cualitativo, ya que éste permite el acercamiento a la realidad de manera profunda y aunque requiere de mayor tiempo y trabajo en cuanto al análisis de

información, permite conocer las interacciones de los sujetos y sus subjetividades, que en cambio el método cuantitativo no lo haría.

Al respecto de esto Balcázar et al., (2013) destaca que los métodos cualitativos permiten conocer las interrelaciones que se dan entre los sujetos, de estos hacia un grupo o entre grupos. Por su parte Ruedas, Ríos y Nieves (2007, p.628) menciona que la investigación cualitativa se realiza para:

[...] tener un acercamiento a la realidad con la intención de develarla y conocerla para intentar mejorarla en determinados sentidos, de acuerdo con los elementos presentes en un momento y contexto específico, sin olvidar la naturaleza compleja de las interacciones que allí se dan.

Partiendo de la cita anterior, los autores mencionan que uno de los objetivos de la investigación es conocer el entorno que está frente al investigador para mejorar aspectos que lo integran, pues no se trata de recabar datos para almacenarlos en documentos, sino para transformar la realidad.

Para lograr tal acercamiento y conocimiento, la investigación cualitativa indaga en los elementos que integran el objeto de estudio. Visilachis (2009, p.7) menciona que la investigación cualitativa contempla lo siguiente:

**a.** Las características que refieren a las personas, es decir, por un lado, al/la actor/a participante a quien se dirige la investigación conjuntamente con sus

acciones, obras, expresiones, interpretaciones, significaciones, producciones y, por el otro, al/la investigador/a que lleva a cabo la recolección e interpretación de los datos y la redacción del informe final y con el/la que, por lo general, interactúan los/las actores/as participantes, y

**b.** Las características que refieren a los contextos, a las situaciones sociales que son observadas, y en las que tienen lugar las relaciones entre los actores y entre éstos y el investigador.

Es decir, que el investigador en el método cualitativo no permanece como un sujeto estático que solo observa, sino que se sumerge en la realidad para conocerla y así poder trazar, como lo es este trabajo, soluciones a determinados problemas o necesidades que presentan los grupos en los que interviene.

De igual forma es necesario revisar la caracterización más a fondo para lo cual Taylor y Bogdán (1986, citados por Erazo, 2011, p. 10) aportan lo siguiente sobre la investigación cualitativa:

1. El ser una investigación inductiva en que los investigadores buscan desarrollar conceptos y comprensiones partiendo desde los datos. Una investigación que, al no intentar testear modelos ni verificar o contrastar hipótesis, emplea un diseño flexible.
2. El escenario y las personas son vistas en una perspectiva holística, no son reducibles a variables, sino que son consideradas como un todo que se intenta comprender en su contexto histórico.

3. El contexto, en el que los investigadores reconocen el efecto que ellos mismos causan en las personas y que, ante la imposibilidad de eliminar dicho efecto, tratan de controlarlo, aminorarlo, entenderlo e incorporarlo, en última instancia, para el análisis e interpretación de sus datos.

4. Los fenómenos estudiados se tratan de comprender desde las personas mismas, vale decir, desde los significados particulares que ellas les atribuyen.

5. El investigador se acerca a la realidad como si las cosas estuvieran ocurriendo “por primera vez”, no dando nada por sobreentendido, dejando de lado sus propias expectativas.

6. El investigador entiende y asume todas las perspectivas como igualmente valiosas, ya que no busca la verdad ni se impregna de sentidos morales.

7. Los métodos y técnicas empleados se definen como “humanistas”, en el sentido de que se evita reducir los datos a ecuaciones o formulaciones que pierdan de vista el aspecto humano y se resguarda el propósito de conocer a las personas al nivel de sus vivencias cotidianas y en lo posible experimentar lo que ellas sienten.

8. Una investigación en donde se enfatiza la validez de la información por sobre la confiabilidad y cuyos mecanismos de evaluación deben dar cuenta de la relación entre los datos y lo que los sujetos hacen y dicen.

En esta caracterización que hace Taylor y Bodgan (1986, citados por Erazo, 2011) es posible destacar que el investigador evita realizar prejuicios acerca de la realidad, además trata de no discriminar información de forma deliberada, pues todo es importante durante la investigación.

Por otra parte, se evita caer en fórmulas matemáticas que no den cuenta de la realidad desde el aspecto humano, ya que la metodología cuantitativa deja de lado las percepciones, los sentimientos y emociones de las personas con las que se está tratando.

Caracterizada la investigación cualitativa, es posible tener una comprensión acerca de lo que implica llevar a la práctica dicho método y sobre todo las razones por las cuales este trabajo tomó la dirección de analizar a los sujetos no desde los números, sino desde el aspecto humano que en algunas ocasiones el método cuantitativo ignora por su naturaleza.

### **3.2. LA INVESTIGACIÓN-ACCIÓN**

Para el presente trabajo se eligió la Investigación-Acción, pues esta metodología toma en cuenta las subjetividades de los sujetos involucrados en una situación problemática. De este modo los datos obtenidos no se acumulan en documentos, sino que sirven para ampliar el conocimiento de las personas y al mismo tiempo funcionan para crear estrategias que den solución a una necesidad o problema.



Oliveira y Waldenez (2010, p.1) ofrecen una forma de concebir a la Investigación-Acción:

[...] la investigación-acción, en líneas generales, es una metodología científica que parte del diálogo y, por medio de éste, los participantes involucrados (investigadores y personas) que están inmersos en el cotidiano en que se va a actuar van a investigar su realidad concreta, buscando una mejor comprensión sobre los problemas centrales por ellos elegidos, actuando en propuestas conjuntas y persiguiendo su resolución – o por lo menos una mayor concientización (a partir de la concepción de Paulo Freire) sobre sus orígenes y posibles soluciones.

De lo anterior menciona que los participantes han de ser los que colaboren en dicha investigación, proporcionando información en relación con su contexto, sus percepciones e ideas de lo que en ese momento vivan. Asimismo, buscan alternativas o estrategias que sirvan para la atención a sus necesidades o problemas.

Para ahondar más sobre la concepción de la Investigación-Acción Sequera (2014 p.224) la define así:

[...] la Investigación Acción es considerada en la actualidad social del conocimiento como una metodología que forja una elevada capacidad para dar respuestas a los diferentes problemas que se presentan en la

cotidianidad, en tanto que la misma tiene su accionar en el contexto de la comunidad y no solo involucra al investigador, sino también a todos los integrantes del mismo, los cuales a partir de la detección de la situación problemática, aportarán sus ideas y posibles soluciones desde la elaboración de proyectos o planes de acción.

La Investigación Acción brinda la posibilidad de atender problemas de carácter social que se viven a diario en diversos espacios. En la educación formal comúnmente ayuda para mejorar la práctica pedagógica de los docentes y también ayuda a trazar estrategias para atender necesidades educativas o problemas que afectan el proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos en la escuela. En los espacios educativos no formales está dirigida a la atención de otros problemas que no están relacionados directamente con el proceso de enseñanza-aprendizaje como lo es la ludoteca.

Por otra parte, Jacob (1985, citado por Oliveira y Waldenez, 2010, p.11) destaca las características comunes que identifican a la Investigación-Acción:

- Es una experiencia concreta (no una simple simulación) que se inscribe en un mundo real y no solamente en el pensamiento;
- La selección de una problemática y la definición de sus objetivos no se hace a partir de la teoría o de hipótesis a negar o confirmar, sino en función de una situación global concreta;

- Los investigadores no trabajan con grupos artificiales compuestos de individuos aislados socialmente, sino con grupos reales dentro de su contexto habitual;
- Persigue un cambio efectivo en los grupos, instituciones o, incluso, medios concernientes;
- Los objetivos pueden ser definidos por los iniciadores del proyecto y por el conjunto de los participantes o por una parte de ellos y de grupos comprometidos en el proceso de investigación;
- Tiene un interés en sí misma como apoyo a un proceso global de transformación;
- Los investigadores están comprometidos en el proceso; no son solamente observadores de la realidad, o sea, ellos participan y actúan;
- Es, de preferencia, multidisciplinar;
- El proceso se realiza en pequeña escala;

- Lleva a generalizaciones con el fin de guiar acciones posteriores o poner en evidencia principios y leyes;
- Aclara recíprocamente la teoría y la práctica;
- Con frecuencia es difícil concretarla por las siguientes razones:
  - Gran número de personas implicadas;
  - Intereses divergentes;
  - Atemoriza por que exige crítica y autocrítica;
- Las hipótesis son inducidas por la observación de hechos (no de un cuadro teórico existente);
- Los resultados deben apoyar estrategias a desarrollar.

Lo antes mencionado identifica a la Investigación-Acción dentro de las metodologías cualitativas al tomar en cuenta las percepciones, valores e ideas que poseen los sujetos objeto de investigación. Además de que persigue resultados a problemas específicos, a través de planes de acción que generalmente están dirigidos por el investigador y los sujetos participantes.

Sin embargo, entre sus desventajas, radica en el volumen de la información obtenida, y debido a que en ella está vertido el pensamiento de cada sujeto respecto a determinada situación exige del investigador la capacidad de análisis, crítica y autocrítica respecto a cada etapa del proceso de investigación.

Dicho esto, se eligió la investigación acción para construir cada parte del presente trabajo, pues ha tomado en cuenta el sentir del grupo que conforma la ludoteca respecto a las situaciones problemáticas. Asimismo, ha dirigido la construcción de la estrategia que ha de dar una posible solución a una problemática detectada.

### 3.3. INSTRUMENTOS PARA RECABAR INFORMACIÓN

Para abordar algún aspecto de la realidad es necesario tomar en cuenta algunas técnicas e instrumentos de corte cualitativo. A continuación, se presentan las cuestiones que guían el uso y diseño de instrumentos de recolección de datos:

LOCALIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN	DECISIÓN ACERCA DEL PROCEDIMIENTO DE RECOPIACIÓN DE DATOS
<i>¿Quién tiene la información que necesitamos?</i>	<i>¿Qué técnicas utilizar?</i>
¿Está en documentos?	Recurso a la documentación.
¿La tienen determinadas personas? -algunas en particular-	Entrevistas focalizadas, informantes Clave.
Conjunto de la población	Encuestas, sondeos.
¿En la vida cotidiana de la gente?	Observación.

(Elaboración propia)

Para el diagnóstico del presente trabajo se eligió utilizar la entrevista como técnica para la recolección de datos. Díaz et. al (2013, p. 163) define a la entrevista de la siguiente forma:

“[...] se define como una conversación que se propone un fin determinado distinto al simple hecho de conversar, es un instrumento técnico que adopta la forma de un diálogo coloquial.”

De acuerdo con este autor, la entrevista se plantea como un diálogo que tiene el fin de conocer las percepciones del sujeto que integra y genera su realidad. En este caso se recomienda realizar guiones que dirijan la entrevista.

El motivo por el cual se eligió la entrevista fue debido a que esta técnica permite recabar información de forma detallada a diferencia de la encuesta, la cual deja de lado determinados aspectos de la realidad abordada. Aquí cabe mencionar que dicha diferencia no implica que se excluya de la investigación, pues las técnicas antes mencionadas pueden ser complementarias.

Los instrumentos para recabar información se construyeron a partir de las necesidades de la investigación y de los sujetos implicados; incluyen preguntas abiertas para no limitar el diálogo con las personas y son planteadas como guiones que tienen el fin de darle dirección a la conversación.

#### **IV. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

*Los juegos son la forma más elevada de la investigación*

Albert Einstein.

##### **4.1. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS**

Durante las actividades de la ludoteca de Casa de Cultura Temazcalli se realizó una observación para conocer la forma en que se daban las relaciones sociales de los sujetos. Derivado de lo anterior se encontró lo siguiente:

- Frecuentemente los niños y niñas se reunieron dentro de la ludoteca en grupos de 2 o más, teniendo en cuenta su sexo, es decir, un grupo de niños para un determinado juego y otro de niñas.
- En las actividades de pintura con acuarelas, las niñas predominaban en dicha actividad, esto provocaba que los niños no se incorporaran a esas actividades.
- En lo que respecta a las actividades de moldeado con arcilla, nuevamente las niñas predominaban y muy pocos niños se integraron.
- Otro punto interesante, fue que, tanto en la pintura de acuarelas como en el modelado de arcilla, se realizaron productos relacionados con estereotipos de género. Por ejemplo, las niñas elegían pintar dibujos de flores y casas; los niños tomaban dibujos relacionados con superhéroes. En el caso del

modelado de arcilla, los niños realizaban figuras de animales como perritos, en cambio, las niñas hacían utensilios de cocina.

Con esto, es posible destacar que tanto niños como niñas manifestaban conductas de discriminación generadas por estereotipos de género lo cual afecta la convivencia de los infantes dentro de la ludoteca y a pesar de que el juego es una herramienta para el aprendizaje de valores, la igualdad de género estaba ausente.

Posteriormente se realizaron entrevistas al ludotecario, padres de familia, niños, niñas, para conocer cómo eran las relaciones que se entrelazaban en el ambiente lúdico. A continuación, se presentan algunas respuestas del ludotecario respecto a la forma en que percibe la convivencia de los niños y niñas:

Ludotecario:

- 1) Desde que se inició la ludoteca he visto que algunos niños no juegan con las niñas, se hablan solo cuando es necesario; por ejemplo, para pedir permiso de tomar algún juguete o para pasar a determinado espacio.
- 2) Cuando se organiza algún concurso con el uso de los juguetes como el ajedrez y rompecabezas, tratan de competir ya sea entre niños o entre niñas, pero nunca en equipos mixtos.



- 3) He tratado de que niños y niñas jueguen diciéndoles que podemos hacer un grupo para jugar Lotería, Monopoly o Serpientes y Escaleras, pero noto que muestran timidez y a veces se molestan.

De lo mencionado por el ludotecario, es posible decir que existe en las intenciones del ludotecario promover que niños y niñas puedan jugar juntos, sin que haya distinciones de ningún tipo, pero al ser un espacio educativo percibido por los sujetos como “libre” ha sido complicado fomentar a través del dialogo, el valor de la igualdad de género.

Por otra parte, fue necesario conocer más a fondo las razones por las cuales algunos niños y niñas no quieren jugar en grupos mixtos y lo que se obtuvo fue revelador. Algunos niños/as expresaron lo siguiente:

N1: <Las niñas lloran si les ganas y te acusan con sus papás>

N2: <No juego con las niñas porque el otro día mi hermano se burló de mi porque estaba jugando con la tierra>

N3: <Los niños son bien enojones y no te dejan jugar cuando están con sus amigos>

N4: <No hay juguetes para que jueguen las niñas y niños>

N5: <No me gusta pintar con acuarelas, hay muchas niñas y me da pena>

Los resultados de la entrevista dan cuenta que muchos de los niños y niñas tienen estereotipos de género que en ocasiones son inculcados por la familia y que son promovidos por los medios de comunicación. Estos estereotipos de género propician conflictos en la convivencia de muchos niños y niñas, no solo en espacios educativos, sino en otros ámbitos de la vida cotidiana, que sin duda recorrerán en los años siguientes.

Los padres de familia consideran que a través del juego se fortalecen valores como el respeto, la empatía, la solidaridad, la amistad e igualdad, sin embargo, comentaron que es necesario reforzar la igualdad de género y hacer algo para que no se dividan niños y niñas, además enfatizaron que existe un efecto negativo en sus hijos. Algunos de ellos refieren lo siguiente:

PF1: <Una vez mi niña me dijo que los niños no la habían dejado jugar con el domino y le pregunte el porqué, ella me contesto que ya no había lugar para ella en el juego, note que se puso triste>

PF2: <El otro día le dije a mi hijo que hiciéramos figuras con arcilla, y se enojó, me dijo que eso era para las niñas>

PF3: <Traje a mi hermano a jugar porque no estaban mis papás, y le dije que invitáramos a jugar ajedrez a una niña que permanecía sola jugando con las piezas, él se molestó y le dio pena por lo que sólo quiso jugar conmigo>

PF4: <Me comento mi nena que no le gusta jugar yoyo porque el otro día que intento jugar, se rieron de ella unos niños>

Las respuestas derivadas de estas entrevistas confirmaron que existen conductas discriminatorias en los niños y niñas, y que de ambos sexos es posible decir que han sido víctimas y victimarios de la desigualdad de género, que desafortunadamente genera efectos negativos en la autoestima y las relaciones interpersonales de los infantes.

### Matriz de análisis FODA

FORTALEZAS	DEBILIDADES
<p>La actividad lúdica favorece el desarrollo integral de los niños y niñas de la ludoteca.</p> <p>Los beneficios se dan en los siguientes aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Físico</li> <li>• Afectivo</li> <li>• Psicomotriz</li> <li>• Creativo</li> </ul> <p>De igual forma se enfatiza que se favorecen diversos valores entre los que se encuentra el respeto, la tolerancia, la empatía, y la igualdad entre las personas.</p>	<p>La debilidad que tiene el grupo de niños y niñas de la ludoteca es que sus familias perpetúan implícita o explícitamente los estereotipos de género que generan situaciones de discriminación.</p> <p>Del mismo modo, la ludoteca no ha dirigido acciones a fortalecer la igualdad de género en la ludoteca, lo que favorece que las condiciones de discriminación se propaguen a otros espacios sociales.</p> <p>Las situaciones de discriminación por condición de género han propiciado un clima áspero para la convivencia, lo cual desencadena que niños y niñas se priven de diversos aprendizajes y se den diversas formas de violencia.</p>
OPORTUNIDADES	AMENAZAS
<p>Se cuenta con el apoyo institucional para implementar acciones que</p>	<p>Una principal amenaza es que los medios de comunicación propagan estereotipos de género, propiciando</p>

<p>mejoren la convivencia entre los sujetos que acuden a la ludoteca</p> <p>Asimismo, niños y niñas muestran disposición para realizar las actividades con el fin de mejorar el desarrollo de la ludoteca. Por lo que respecta a padres de familia, han concluido que es necesario favorecer la igualdad de género y mostraron una actitud positiva respecto al fortalecimiento de la igualdad.</p>	<p>condiciones de vida negativas para niños y niñas que más tarde serán adultos.</p> <p>Algunos padres de familia trabajan durante varias horas al día, por lo que no hay tiempo disponible para la educación de sus hijos e hijas, lo que genera que pongan la educación en manos de los medios de comunicación y la tecnología.</p> <p>En las zonas rurales, se encuentran aspectos de la cultura que favorecen estereotipos de género, que, si bien pasan desapercibidos en las familias, generan violencia en edades de posteriores.</p>
---	--

## 4.2. IDENTIFICACIÓN DEL PROBLEMA A ATENDER

Después del análisis de la información recabada por los instrumentos, es posible destacar, que a pesar de que el juego es una herramienta fundamental para el aprendizaje de valores, los niños y niñas de la ludoteca de Casa de Cultura Temazcalli tienen dificultades para tratar con igualdad de género a sus pares, lo cual ha provocado un efecto negativo en su convivencia y autoestima.

La causa principal de esta desigualdad en la infancia, son los estereotipos que se aprenden en la familia, ya que los medios de comunicación y recientemente las TIC han permeado negativamente en la vida de las personas. Además, en la actualidad, en las zonas rurales, persisten patrones de conducta relacionadas con el machismo

y la sumisión de la mujer lo que conlleva a que los niños y niñas socialicen los comportamientos discriminatorios por cuestión de género en la ludoteca.

Estas conductas negativas entre niños y niñas por la situación de género se presentan en la ludoteca en forma de rechazo entre pares durante el juego, ya que, si se trata de juegos de sociedad, juegos de destreza o simplemente el juego con las artes plásticas frecuentemente se dividen en grupos de niños o niñas.

Por otra parte, los objetos realizados por los niños en las artes plásticas están muy relacionados con estereotipos de género. Tal es el caso del modelado con arcilla en donde las mamás ayudan a las niñas a realizar utensilios de cocina y en los niños hacen objetos de personajes masculinos o animales salvajes y que decir de la pintura con acuarelas, en el que las niñas eligen flores para pintar y los niños eligen comúnmente personajes masculinos de algunas caricaturas (ver imagen 11).



Imagen 11

### **4.3. PREGUNTA PARA GUIAR LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN**

¿Qué estrategia de intervención permitirá promover la igualdad de género en los niños y niñas de la ludoteca de Casa de Cultura Temazcalli?

Para dar respuesta a la pregunta planteada, a continuación, se presenta el diseño de la estrategia de intervención.

## V. DISEÑO DE LA PROPUESTA DE DESARROLLO EDUCATIVO

*Lo que hace excepcional a la especie humana,  
es que estamos diseñados para jugar durante toda la vida*

Stuart Brown.

### 5.1. LAS SESIONES DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

El propósito general de esta intervención educativa es promover la igualdad de género en la ludoteca de Casa de Cultura Temazcalli (ver imagen 12), ya que los sujetos implicados reconocieron que de todos los valores que se ponen en práctica durante el juego y la convivencia en este espacio educativo, era la igualdad de género la que habría que fortalecer a través de una estrategia.



Imagen 12

## LA ESTRATEGIA DE INTERVENCIÓN

Nombre del ludotecario: \_\_\_\_\_

Fecha: \_\_\_\_\_

Sesión 1

<b>Nombre de la estrategia:</b> La promoción de la igualdad de género en los niños y niñas de la ludoteca de Casa de Cultura Temazcalli.		
<b>Tema:</b> No importa el disfraz, lo que cuenta es lo que me gusta hacer		
<b>Objetivo:</b> Explicar que niños y niñas pueden estudiar cualquier profesión		
<b>Aprendizajes esperados:</b> Los niños y niñas pueden jugar juegos de roles de profesión sin importar el género		
<b>Lugar:</b> Instalaciones de la Casa de Cultura Temazcalli		<b>Duración:</b> 60 minutos
<b>Secuencia didáctica</b>		
Actividades de inicio	Actividades de desarrollo	Actividades de cierre
<p>En esta actividad el ludotecario convoca a los niños y niñas del centro del patio. En una mesa se colocan diversos disfraces de las profesiones más comunes que hay en la sociedad. Se explica a los niños y niñas que elijan el disfraz que</p>	<p>Se colocan los espacios hechos con cartón que representan el lugar donde se desempeña cada profesión (por ejemplo, un hospital). Comienza el juego y el ludotecario previamente caracterizado con un disfraz de profesión se integra al juego. Durante ese tiempo se vigila que no haya discriminación por situación de género. Al finalizar la actividad se pregunta sobre las impresiones de desempeñar</p>	<p>El ludotecario explica que no importa el disfraz, todos pueden ser capaces de desempeñar diversas profesiones sin importar si están determinadas por el género.</p>



<p>más les gusta y se aclara que no importa si es un trabajo para hombre o mujer.</p>	<p>una profesión que está determinada por el género. Se pide que escriban que profesiones hacen los hombres y que las mujeres.</p>	
<p><b>Estrategia de evaluación:</b> Coevaluación. Se pide a los niños y niñas que digan que les parece desempeñar otras profesiones diferentes a los que comúnmente hacen las mujeres u hombres.</p>		

Tomado y modificado de:

[https://www.google.cm/search?q=formato+para+elaborar+estrategias+de+intervenci%C3%B3n&tbm=isch&source=iu&ictx=1&fir=OomQH3rmxu8XnM%253A%252CS4W9LFJZemTfIM%252C\\_&vet=1&usg=AI4\\_-kQEAnfPo8vOcw3raqsPk-doANHL-Q&sa=X&ved=2ahUKEwji2cPniNbkAhVJX60KHTLfBrYQ9QEwDnoECAYQFQ#imgrc=fao doZWJTGe4zM:&vet=1](https://www.google.cm/search?q=formato+para+elaborar+estrategias+de+intervenci%C3%B3n&tbm=isch&source=iu&ictx=1&fir=OomQH3rmxu8XnM%253A%252CS4W9LFJZemTfIM%252C_&vet=1&usg=AI4_-kQEAnfPo8vOcw3raqsPk-doANHL-Q&sa=X&ved=2ahUKEwji2cPniNbkAhVJX60KHTLfBrYQ9QEwDnoECAYQFQ#imgrc=fao doZWJTGe4zM:&vet=1)

## LA ESTRATEGIA DE INTERVENCIÓN

Nombre del ludotecario: \_\_\_\_\_

Fecha: \_\_\_\_\_

Sesión 2

<b>Nombre de la estrategia:</b> La promoción de la igualdad de género en los niños y niñas de la ludoteca de Casa de Cultura Temazcalli		
<b>Tema:</b> No hay juguetes para niños y para niñas ¡Puedo jugar con todos!		
<b>Objetivo:</b> Reconocer que los juguetes no tienen género		
<b>Aprendizajes esperados:</b> Niños y niñas usan juguetes sin importar el género		
<b>Lugar:</b> Instalaciones de la Casa de Cultura Temazcalli	<b>Duración:</b> 60 minutos	
Secuencia didáctica		
Actividades de inicio	Actividades de desarrollo	Actividades de cierre
Se solicita a los niños/as que se reúnan en forma de semicírculo en un pequeño patio. Una vez reunidos se pide a cada niño y niña que coloquen 3 juguetes favoritos en el centro del patio.	Posteriormente cada uno de los niños/as clasifica un juguete en los recipientes de plástico de acuerdo con el género. Mientras tanto los niños/as escriben en hojas 2 razones por las cuales colocaron cada juguete en determinado recipiente. Una vez concluida la actividad anterior se solicita a cada uno de los niños/as que compartan sus razones con el grupo por las cuales colocaron el juguete en determinado recipiente. Después el ludotecario inicia una reflexión a partir de las preguntas: ¿Los	El ludotecario cierra con una reflexión haciendo énfasis que en el juego como en la vida real hombres y mujeres pueden hacer diversas actividades sin importar si fueron pensadas para un determinado sexo.

	<p>niños podrían jugar con los juguetes de las niñas y viceversa? ¿Porque si o porque no?</p> <p>Escuchadas las impresiones de los niños/as se contrastan en el grupo las respuestas con fotografías de hombres y mujeres realizando diversas actividades (por ejemplo: mujeres utilizando herramientas agrícolas, manejando vehículos y hombres realizando actividades domésticas)</p>	
<p><b>Estrategia de evaluación:</b> Coevaluación. Los niños y niñas anotarán en una hoja blanca porque algunos juguetes impiden jugar en grupo.</p>		

Tomado y modificado de:

[https://www.google.cm/search?q=formato+para+elaborar+estrategias+de+intervenci%C3%B3n&tbm=isch&source=iu&ictx=1&fir=OomQH3rmxu8XnM%253A%252CS4W9LFJZemTfIM%252C\\_&vet=1&usg=AI4\\_-kQEAnfPo8vOcw3raqsPk-doANHL-Q&sa=X&ved=2ahUKEwji2cPniNbkAhVJX60KHTLfBrYQ9QEwDnoECAYQFQ#imgrc=fao doZWjTGe4zM:&vet=1](https://www.google.cm/search?q=formato+para+elaborar+estrategias+de+intervenci%C3%B3n&tbm=isch&source=iu&ictx=1&fir=OomQH3rmxu8XnM%253A%252CS4W9LFJZemTfIM%252C_&vet=1&usg=AI4_-kQEAnfPo8vOcw3raqsPk-doANHL-Q&sa=X&ved=2ahUKEwji2cPniNbkAhVJX60KHTLfBrYQ9QEwDnoECAYQFQ#imgrc=fao doZWjTGe4zM:&vet=1)

## LA ESTRATEGIA DE INTERVENCIÓN

Nombre del ludotecario: \_\_\_\_\_

Fecha: \_\_\_\_\_

### Sesión 3

<b>Nombre de la estrategia:</b> La promoción de la igualdad de género en los niños y niñas de la ludoteca de Casa de Cultura Temazcalli		
<b>Tema:</b> Niños y niñas pueden ayudar en los quehaceres del hogar		
<b>Objetivo:</b> Reflexionar que niñas y niños pueden compartir actividades del hogar		
<b>Aprendizajes esperados:</b> Niños y niñas entienden que no hay quehaceres para hombres y para mujeres.		
<b>Lugar:</b> Instalaciones de la Casa de Cultura Temazcalli		<b>Duración:</b> 60 minutos
<b>Secuencia didáctica</b>		
<b>Actividades de inicio</b>	<b>Actividades de desarrollo</b>	<b>Actividades de cierre</b>
El ludotecario detona la participación para que niños/as expresen las actividades realizan en su tiempo libre, cuáles son las que más les gustan y con quien comparten ese espacio de tiempo.	Se invita a los niños a que dibujen en el papel Kraft las actividades que hacen en su tiempo libre mientras se escucha una canción de relajación.  Cuando hayan finalizado de dibujar se pide que comenten quien de los integrantes de la familia no puede disfrutar con ellos su tiempo libre.  Después de escuchar sus respuestas los niños/as escriben en hojas blancas que podrían hacer para ayudar a mamá, papá, hermanos o hermanas para que puedan divertirse.	El ludotecario finaliza mencionando que todos pueden ayudar (con la supervisión de un adulto) en algunos quehaceres del hogar sin importar si están destinados para hombres o mujeres.

**Estrategia de evaluación:** Coevaluación, Niños y niñas explican cómo afecta que haya trabajos para mujeres y para hombres en los quehaceres de la familia.

Tomado y modificado de:

[https://www.google.cm/search?q=formato+para+elaborar+estrategias+de+intervenci%C3%B3n&tbm=isch&source=iu&ictx=1&fir=OomQH3rmxu8XnM%253A%252CS4W9LFJZemTfIM%252C\\_&vet=1&usg=AI4\\_-kQEAnfPo8vOcw3raqsPk-doANHL-Q&sa=X&ved=2ahUKEwji2cPniNbkAhVJX60KHTLfBrYQ9QEwDnoECAYQFQ#imgrc=fao doZWjTGe4zM:&vet=1](https://www.google.cm/search?q=formato+para+elaborar+estrategias+de+intervenci%C3%B3n&tbm=isch&source=iu&ictx=1&fir=OomQH3rmxu8XnM%253A%252CS4W9LFJZemTfIM%252C_&vet=1&usg=AI4_-kQEAnfPo8vOcw3raqsPk-doANHL-Q&sa=X&ved=2ahUKEwji2cPniNbkAhVJX60KHTLfBrYQ9QEwDnoECAYQFQ#imgrc=fao doZWjTGe4zM:&vet=1)

## LA ESTRATEGIA DE INTERVENCIÓN

Nombre del ludotecario: \_\_\_\_\_

Fecha: \_\_\_\_\_

Sesión 4

<b>Nombre de la estrategia:</b> La promoción de la igualdad de género en los niños y niñas de la ludoteca de Casa de Cultura Temazcalli		
<b>Tema:</b> Aprendo a ayudar en casa sin importar si soy niño o niña		
<b>Objetivo:</b> Explicar cómo niños y niñas pueden ayudar en los quehaceres domésticos.		
<b>Aprendizajes esperados:</b> Papá, mamá, hijos e hijas ayudan en las actividades del hogar		
<b>Lugar:</b> Instalaciones de la Casa de Cultura Temazcalli		<b>Duración:</b> 60 minutos
<b>Secuencia didáctica</b>		
<b>Actividades de inicio</b>	<b>Actividades de desarrollo</b>	<b>Actividades de cierre</b>
El ludotecario convoca a niños, niñas, papás y mamás que se reúnan en el patio. Se reparte una hoja en la que está impresa una tabla para organizar actividades del hogar.	Cada papá y mamá junto con sus hijos/as colocan las actividades del hogar. Al lado de cada actividad definen quien la hace. Después se pide que analicen quien hace la mayor parte de actividades del hogar. Se pide que comenten en grupo quien realiza más actividades. En una nueva hoja con la misma tabla con ayuda de los padres, madres	El ludotecario explica que todos pueden ayudar en el hogar. Se pide que en casa lleven a cabo dicha práctica con supervisión de un adulto.

	<p>hijos/as se reorganizan las actividades de modo que todos ayuden.</p> <p>Si hay estereotipos de género se recuerda que no importa si se ha escuchado o visto que es para mujeres u hombres.</p>	
<p><b>Estrategia de evaluación:</b> Coevaluación. Padres, madres, hijos/as escriben en una hoja si realizaron las actividades sin importar el género.</p>		

Tomado y modificado de:  
[https://www.google.com/search?q=formato+para+elaborar+estrategias+de+intervenci%C3%B3n&tbm=isch&source=iu&ictx=1&fir=OomQH3rmxu8XnM%253A%252CS4W9LFJZemTfIM%252C\\_&vet=1&usg=AI4\\_-kQEAnfPo8vOcw3raqsPk-doANHL-Q&sa=X&ved=2ahUKEwji2cPniNbkAhVJX60KHTLfBrYQ9QEwDnoECAYQFQ#imgrc=fao doZWJTGe4zM:&vet=1](https://www.google.com/search?q=formato+para+elaborar+estrategias+de+intervenci%C3%B3n&tbm=isch&source=iu&ictx=1&fir=OomQH3rmxu8XnM%253A%252CS4W9LFJZemTfIM%252C_&vet=1&usg=AI4_-kQEAnfPo8vOcw3raqsPk-doANHL-Q&sa=X&ved=2ahUKEwji2cPniNbkAhVJX60KHTLfBrYQ9QEwDnoECAYQFQ#imgrc=fao doZWJTGe4zM:&vet=1)

## LA ESTRATEGIA DE INTERVENCIÓN

Nombre del ludotecario: \_\_\_\_\_

Fecha: \_\_\_\_\_

Sesión 5

<b>Nombre de la estrategia:</b> La promoción de la igualdad de género en los niños y niñas de la ludoteca de Casa de Cultura Temazcalli.		
<b>Tema:</b> Todos y todas podemos jugar en equipo		
<b>Objetivo:</b> Reconocer los niños y las niñas pueden jugar en equipos mixtos sin importar el género		
<b>Aprendizajes esperados:</b> Los niños y niñas se juegan en equipos mixtos para jugar		
<b>Lugar:</b> Instalaciones de la Casa de Cultura Temazcalli		<b>Duración:</b> 60 minutos
<b>Secuencia didáctica</b>		
<b>Actividades de inicio</b>	<b>Actividades de desarrollo</b>	<b>Actividades de cierre</b>
Se inicia la actividad pidiendo a los niños y niñas para que conformen un grupo equilibrado en el que haya niños y niñas. Posteriormente el ludotecario comenta las	Durante el juego el ludotecario regula las interacciones del juego, vigilando que se respeten, pero sobre todo que no haya lenguaje sexista o discriminatorio. Terminado el juego se pide a los niños/as que se reúnan bajo un área verde para compartir su experiencia de jugar en equipos mixtos. Si hubo situaciones de discriminación se da solución a dicho conflicto a fin de demostrar que las mujeres pueden jugar juegos hechos para los niños, el futbol no es sólo para niños.	El ludotecario pide a los niños/as que en una hoja comenten que juegos les gustaría jugar en donde participen niños y niñas y el porque les gustaría vivir esa experiencia.



reglas básicas del futbol y a partir del silbatazo se comienza el juego.		
<b>Estrategia de evaluación:</b> Coevaluación. Reconocerán el esfuerzo y el trabajo de cada integrante del equipo, se darán un aplauso y abrazo como símbolo de unión.		

Tomado y modificado de:

[https://www.google.cm/search?q=formato+para+elaborar+estrategias+de+intervenci%C3%B3n&tbm=isch&source=iu&ictx=1&fir=OomQH3rmxu8XnM%253A%252CS4W9LFJZemTfIM%252C\\_&vet=1&usg=AI4\\_-kQEAnfPo8vOcw3raqsPk-doANHL-Q&sa=X&ved=2ahUKEwji2cPniNbkAhVJX60KHTLfBrYQ9QEwDnoECAYQFQ#imgrc=faoZwJTGe4zM:&vet=1](https://www.google.cm/search?q=formato+para+elaborar+estrategias+de+intervenci%C3%B3n&tbm=isch&source=iu&ictx=1&fir=OomQH3rmxu8XnM%253A%252CS4W9LFJZemTfIM%252C_&vet=1&usg=AI4_-kQEAnfPo8vOcw3raqsPk-doANHL-Q&sa=X&ved=2ahUKEwji2cPniNbkAhVJX60KHTLfBrYQ9QEwDnoECAYQFQ#imgrc=faoZwJTGe4zM:&vet=1)

## LA ESTRATEGIA DE INTERVENCIÓN

Nombre del ludotecario: \_\_\_\_\_

Fecha: \_\_\_\_\_

Sesión 6

<b>Nombre de la estrategia:</b> La promoción de la igualdad de género en los niños y niñas de la ludoteca de Casa de Cultura Temazcalli.		
<b>Tema:</b> Los niños también lloran como las niñas		
<b>Objetivo:</b> Reflexionar que los niños también pueden expresar sentimientos cuando están tristes.		
<b>Aprendizajes esperados:</b> Los niños pueden expresar sentimientos como la tristeza sin avergonzarse de ello.		
<b>Lugar:</b> Instalaciones de la Casa de Cultura Temazcalli		<b>Duración:</b> 60 minutos
<b>Secuencia didáctica</b>		
<b>Actividades de inicio</b>	<b>Actividades de desarrollo</b>	<b>Actividades de cierre</b>
El ludotecario pide a los niños y niñas que se sienten en un lugar cómodo para escuchar un cuento.	Se lee en grupo el cuento “Los monstruos grandes no lloran” mientras disfrutan de un refrigerio. Posteriormente se pide a los niños y niñas expliquen de que trato el cuento. Después se solicita que comenten una situación que les haya causado tristeza y se pregunta cómo resolvieron esa situación. El ludotecario explica que llorar no es exclusivo de las niñas, pues los niños también pueden llorar cuando se sienten mal por algo.	El ludotecario cierra haciendo énfasis (con ayuda de imágenes de niños y niñas sintiendo tristeza) que los niños y niñas pueden expresar sus emociones, sin sentir vergüenza.

**Estrategia de evaluación:** Coevaluación. Los niños y niñas comentan al grupo porque los niños no pueden sentirse avergonzados de sentirse tristes.

Tomado y modificado de:

[https://www.google.cm/search?q=formato+para+elaborar+estrategias+de+intervenci%C3%B3n&tbm=isch&source=iu&ictx=1&fir=OomQH3rmxu8XnM%253A%252CS4W9LFJZemTfIM%252C\\_&vet=1&usg=AI4\\_-kQEAnfPo8vOcw3raqsPk-doANHL-Q&sa=X&ved=2ahUKEwji2cPniNbkAhVJX60KHTLfBrYQ9QEwDnoECAYQFQ#imgrc=fao doZWjTGe4zM:&vet=1](https://www.google.cm/search?q=formato+para+elaborar+estrategias+de+intervenci%C3%B3n&tbm=isch&source=iu&ictx=1&fir=OomQH3rmxu8XnM%253A%252CS4W9LFJZemTfIM%252C_&vet=1&usg=AI4_-kQEAnfPo8vOcw3raqsPk-doANHL-Q&sa=X&ved=2ahUKEwji2cPniNbkAhVJX60KHTLfBrYQ9QEwDnoECAYQFQ#imgrc=fao doZWjTGe4zM:&vet=1)

## LA ESTRATEGIA DE INTERVENCIÓN

Nombre del ludotecario: \_\_\_\_\_

Fecha: \_\_\_\_\_

Sesión 7

<b>Nombre de la estrategia:</b> La promoción de la igualdad de género en los niños y niñas de la ludoteca de Casa de Cultura Temazcalli.		
<b>Tema:</b> Las niñas también son heroínas como los cuentos		
<b>Objetivo:</b> Explicar que a niños y niñas que ambos pueden ser valientes y fuertes como los héroes.		
<b>Aprendizajes esperados:</b> Niños y niñas comprenden que pueden tener cualidades como los héroes y ser heroínas.		
<b>Lugar:</b> Instalaciones de la Casa de Cultura Temazcalli		<b>Duración:</b> 60 minutos
<b>Secuencia didáctica</b>		
Actividades de inicio	Actividades de desarrollo	Actividades de cierre
Se solicita a los niños y niñas que se reúnan un salón para escuchar un cuento de “¿Hay algo más aburrido que una princesa?”	En este momento se pone una canción que armoniza el ambiente. Con ayuda de un proyector se colocan imágenes del cuento para ir dando seguimiento a la narración. Luego de la narración se pregunta a los niños y niñas ¿Qué les ha parecido del cuento? ¿Qué cualidades tiene un héroe o heroína? ¿Las niñas igual pueden ser heroínas? ¿Por qué? ¿Los niños pueden ser ayudados por las niñas?	Como cierre el ludotecario menciona que los tanto niñas como niños pueden ser héroes o heroínas y que en ocasiones pueden enfrentar dificultades y pueden recibir apoyo del sexo opuesto sin sentir

	<p>Pedir a los niños y niñas que dibujen con pintura vinci en qué casos han necesitado ayuda de otro niña o niño y qué han hecho para pedir apoyo.</p> <p>¿Cómo ha sido esa ayuda? ¿Que han sentido al recibir esa ayuda?</p>	<p>ninguna pena por eso.</p>
--	---	------------------------------

**Estrategia de evaluación:** Coevaluación. Los niños y niñas escriben un pequeño mensaje en el que ofrezcan ayuda al sexo opuesto.

Tomado y modificado de:

[https://www.google.com/search?q=formato+para+elaborar+estrategias+de+intervenci%C3%B3n&tbm=isch&source=iu&ictx=1&fir=OomQH3rmxu8XnM%253A%252CS4W9LFJZemTfIM%252C\\_&vet=1&usg=AI4\\_-kQEAnfPo8vOcw3raqsPk-doANHL-Q&sa=X&ved=2ahUKEwji2cPniNbkAhVJX60KHTLfBrYQ9QEwDnoECAYQFQ#imgsrc=fao doZWjTGe4zM:&vet=1](https://www.google.com/search?q=formato+para+elaborar+estrategias+de+intervenci%C3%B3n&tbm=isch&source=iu&ictx=1&fir=OomQH3rmxu8XnM%253A%252CS4W9LFJZemTfIM%252C_&vet=1&usg=AI4_-kQEAnfPo8vOcw3raqsPk-doANHL-Q&sa=X&ved=2ahUKEwji2cPniNbkAhVJX60KHTLfBrYQ9QEwDnoECAYQFQ#imgsrc=fao doZWjTGe4zM:&vet=1)

## LA ESTRATEGIA DE INTERVENCIÓN

Nombre del ludotecario: \_\_\_\_\_

Fecha: \_\_\_\_\_

Sesión 8

<b>Nombre de la estrategia:</b> La promoción de la igualdad de género en los niños y niñas de la ludoteca de Casa de Cultura Temazcalli.		
<b>Tema:</b> Todos y todas somos fuertes		
<b>Objetivo:</b> Explicar que las niñas también pueden participar en actividades que requieren destreza física		
<b>Aprendizajes esperados:</b> Los niños y las niñas entienden que ambos pueden participar en algunas actividades que requieran la fuerza física		
<b>Lugar:</b> Instalaciones de la Casa de Cultura Temazcalli		<b>Duración:</b> 60 minutos
<b>Secuencia didáctica</b>		
Actividades de inicio	Actividades de desarrollo	Actividades de cierre
<p>Se convoca a los niños y niñas que se reúnan en el área verde.</p> <p>El ludotecario menciona que se jugará con el juego “Tira y afloja”.</p> <p>Se explican las reglas y se forman dos</p>	<p>En este punto se reúnen los ambos equipos y se toman de la cuerda en los extremos.</p> <p>Comienza el juego a partir del silbatazo.</p> <p>El juego termina cuando un integrante rebase la línea blanca del suelo.</p> <p>Terminada la actividad se dirigen a otro espacio para que cada grupo tire botellas con pelotas. El juego acaba cuando un equipo acaba de tirar las pelotas primero</p> <p>A cada integrante se le pide que describa qué fue necesario para que su equipo ganara.</p>	<p>El ludotecario pide a los niños y niñas que escriban con una palabra que habilidad necesitaron para ganar en un pizarrón.</p> <p>Se cierra con la reflexión de que niños y niñas pueden ser fuertes e inteligentes y que</p>

equipos conformados de niñas y niños.		esto no es exclusivo de los niños.
<b>Estrategia de evaluación:</b> Coevaluación. Se pide que dibujen en casa en que otros juegos que requieren fuerza e inteligencia podrían participar las niñas.		

Tomado y modificado de:

[https://www.google.cm/search?q=formato+para+elaborar+estrategias+de+intervenci%C3%B3n&tbm=isch&source=iu&ictx=1&fir=OomQH3rmxu8XnM%253A%252CS4W9LFJZemTfIM%252C\\_&vet=1&usg=AI4\\_-kQEAnfPo8vOcw3raqsPk-doANHL-Q&sa=X&ved=2ahUKEwji2cPniNbkAhVJX60KHTLfBrYQ9QEwDnoECAYQFQ#imgrc=faoZwjtGe4zM:&vet=1](https://www.google.cm/search?q=formato+para+elaborar+estrategias+de+intervenci%C3%B3n&tbm=isch&source=iu&ictx=1&fir=OomQH3rmxu8XnM%253A%252CS4W9LFJZemTfIM%252C_&vet=1&usg=AI4_-kQEAnfPo8vOcw3raqsPk-doANHL-Q&sa=X&ved=2ahUKEwji2cPniNbkAhVJX60KHTLfBrYQ9QEwDnoECAYQFQ#imgrc=faoZwjtGe4zM:&vet=1)

## LA ESTRATEGIA DE INTERVENCIÓN

Nombre del ludotecario: \_\_\_\_\_

Fecha: \_\_\_\_\_

Sesión 9

<b>Nombre de la estrategia:</b> La promoción de la igualdad de género en los niños y niñas de la ludoteca de Casa de Cultura Temazcalli.		
<b>Tema:</b> Me pongo en los zapatos de la otra persona		
<b>Objetivo:</b> Fortalecer la empatía en los niños y niñas.		
<b>Aprendizajes esperados:</b> Los niños y niñas entienden como se sienten los demás en una situación de discriminación		
<b>Lugar:</b> Instalaciones de la Casa de Cultura Temazcalli		<b>Duración:</b> 60 minutos
<b>Secuencia didáctica</b>		
<b>Actividades de inicio</b>	<b>Actividades de desarrollo</b>	<b>Actividades de cierre</b>
Se observará el video “Igualdad y no discriminación”	<p>Se pide a los niños y niñas que reflexionen y comenten qué puede sentir los personajes Sandra y Melisa cuando fueron discriminadas en el juego de futbol.</p> <p>Escribir una situación en la que se hayan sentido mal por ser discriminados y la comenten en grupo.</p> <p>Después se plantea una situación de discriminación hacia las niñas de la ludoteca.</p> <p>Se pide a los niños que dibujen cómo se sentirían si estuvieran en el lugar de las niñas.</p>	El ludotecario junto con los niños pega los dibujos en el periódico mural denominado “Me siento así cuando me discriminan”



	<p>Del mismo modo se plantea otra situación en la que haya una situación de exclusión hacia los niños.</p> <p>Se pide que dibujen el sentimiento que les provocó esa situación.</p> <p>Reflexionan sobre ¿qué pueden hacer para que alguien no se sienta así?</p>	
<p><b>Estrategia de evaluación:</b> Coevaluación. Niños y niñas exponen otras situaciones con las que se sienten mal por ser rechazados y qué harían si alguien se sintiera así.</p>		

Tomado y modificado de:

[https://www.google.com/search?q=formato+para+elaborar+estrategias+de+intervenci%C3%B3n&tbm=isch&source=iu&ictx=1&fir=OomQH3rmxu8XnM%253A%252CS4W9LFJZemTfIM%252C\\_&vet=1&usg=AI4\\_-kQEAnfPo8vOcw3raqsPk-doANHL-Q&sa=X&ved=2ahUKEwji2cPniNbkAhVJX60KHTLfBrYQ9QEwDnoECAYQFQ#imgsrc=fao doZWjTGe4zM:&vet=1](https://www.google.com/search?q=formato+para+elaborar+estrategias+de+intervenci%C3%B3n&tbm=isch&source=iu&ictx=1&fir=OomQH3rmxu8XnM%253A%252CS4W9LFJZemTfIM%252C_&vet=1&usg=AI4_-kQEAnfPo8vOcw3raqsPk-doANHL-Q&sa=X&ved=2ahUKEwji2cPniNbkAhVJX60KHTLfBrYQ9QEwDnoECAYQFQ#imgsrc=fao doZWjTGe4zM:&vet=1)

## LA ESTRATEGIA DE INTERVENCIÓN

Nombre del ludotecario: \_\_\_\_\_

Fecha: \_\_\_\_\_

Sesión 10

<b>Nombre de la estrategia:</b> La promoción de la igualdad de género en los niños y niñas de la ludoteca de Casa de Cultura Temazcalli.		
<b>Tema:</b> Las niñas también son inteligentes como los niños		
<b>Objetivo:</b> Explicar que las niñas, así como los niños pueden jugar juegos lógico-matemáticos.		
<b>Aprendizajes esperados:</b> Las niñas y niños juegan ajedrez armoniosamente.		
<b>Lugar:</b> Instalaciones de la Casa de Cultura Temazcalli	<b>Duración:</b> 60 minutos	
Secuencia didáctica		
Actividades de inicio	Actividades de desarrollo	Actividades de cierre
El ludotecario pide a los niños y niñas que entre todos acomoden los tableros de ajedrez y las piezas en el tablero.	<p>Se pide que se formen binas de niños y niñas.</p> <p>Cada equipo elige el color con el que va a jugar el juego de ajedrez.</p> <p>Uno de los integrantes será el tutor o bien podrá brindar ayuda al otro para ganar.</p> <p>Se estipula un tiempo determinado para el juego.</p> <p>Cuando haya culminado el juego se suman los puntos que reunieron.</p> <p>Se dan todos un aplauso por el trabajo en equipo.</p>	<p>Se reúnen en grupo mientras comen un refrigerio y comentan en que otros juegos necesitan de poner en juego las habilidades mentales.</p>

	<p>Es necesario que se reúnan después para comentar qué hicieron para poder realizar su estrategia.</p> <p>Se resalta que ambos sexos pueden trabajar en equipo y que la habilidad lógico-matemática o inteligencia no está relacionada solo con los niños.</p>	
<p><b>Estrategia de evaluación:</b> Coevaluación. Niños y niñas planean partidas de otros juegos donde se involucren a niños y niñas.</p>		

Tomado y modificado de:

[https://www.google.com/search?q=formato+para+elaborar+estrategias+de+intervenci%C3%B3n&tbm=isch&source=iu&ictx=1&fir=OomQH3rmxu8XnM%253A%252CS4W9LFJZemTfIM%252C\\_&vet=1&usg=AI4\\_-kQEAnfPo8vOcw3raqsPk-doANHL-Q&sa=X&ved=2ahUKEwji2cPniNbkAhVJX60KHTLfBrYQ9QEwDnoECAYQFQ#imgc=fao doZWjTGe4zM:&vet=1](https://www.google.com/search?q=formato+para+elaborar+estrategias+de+intervenci%C3%B3n&tbm=isch&source=iu&ictx=1&fir=OomQH3rmxu8XnM%253A%252CS4W9LFJZemTfIM%252C_&vet=1&usg=AI4_-kQEAnfPo8vOcw3raqsPk-doANHL-Q&sa=X&ved=2ahUKEwji2cPniNbkAhVJX60KHTLfBrYQ9QEwDnoECAYQFQ#imgc=fao doZWjTGe4zM:&vet=1)

## LA ESTRATEGIA DE INTERVENCIÓN

Nombre del ludotecario: \_\_\_\_\_

Fecha: \_\_\_\_\_

Sesión 11

<b>Nombre de la estrategia:</b> La promoción de la igualdad de género en los niños y niñas de la ludoteca de Casa de Cultura Temazcalli.		
<b>Tema:</b> ¿Y si nuestro planeta fuera de un solo color?		
<b>Objetivo:</b> Explicar que no hay colores para niños y para niñas.		
<b>Aprendizajes esperados:</b> Los niños y niñas utilizan diferentes colores para sus producciones		
<b>Lugar:</b> Instalaciones de la Casa de Cultura Temazcalli	<b>Duración:</b> 60 minutos	
<b>Secuencia didáctica</b>		
Actividades de inicio	Actividades de desarrollo	Actividades de cierre
El ludotecario convoca a los niños y niñas a las mesas del centro del patio. Ven el cuento "Rosa Caramelo".	Una vez visto el video del cuento "Rosa caramelo" se inicia la reflexión con las preguntas ¿Qué sentiríamos si solo se usaran colores rosa para niñas y azul para niños? Posteriormente se proporcionan a los niños y niñas papeles para pintar y pintura rosa y azul solamente. Se pide que dibujen a algún familiar con dichos colores. Una vez terminada la actividad se pregunta ¿qué sintieron usar un solo color azul o rosa para dibujar? ¿usarían otros? ¿cuales?	El ludotecario pide a los niños y niñas que escriban qué juguetes tienen color rosa y los niños qué juguetes tienen color azul. Se pide que escriban qué colores les gustaría que tuvieran diferente al color azul o rosa.

	Se reflexiona que los colores no son exclusivos de niñas o niños, ya que pueden usar ambos sin que esto implique una discriminación.	
<b>Estrategia de evaluación:</b> Coevaluación. Los niños se colocan una playera rosa y las niñas una playera azul durante un día en la ludoteca.		

Tomado y modificado de:

[https://www.google.cm/search?q=formato+para+elaborar+estrategias+de+intervenci%C3%B3n&tbm=isch&source=iu&ictx=1&fir=OomQH3rmxu8XnM%253A%252CS4W9LFJZemTfIM%252C\\_&vet=1&usg=AI4\\_-kQEAnfPo8vOcw3raqsPk-doANHL-Q&sa=X&ved=2ahUKEwji2cPniNbkAhVJX60KHTLfBrYQ9QEwDnoECAYQFQ#imgrc=faoZwjtGe4zM:&vet=1](https://www.google.cm/search?q=formato+para+elaborar+estrategias+de+intervenci%C3%B3n&tbm=isch&source=iu&ictx=1&fir=OomQH3rmxu8XnM%253A%252CS4W9LFJZemTfIM%252C_&vet=1&usg=AI4_-kQEAnfPo8vOcw3raqsPk-doANHL-Q&sa=X&ved=2ahUKEwji2cPniNbkAhVJX60KHTLfBrYQ9QEwDnoECAYQFQ#imgrc=faoZwjtGe4zM:&vet=1)

## **VI. CONCLUSIONES**

Elaborar este Proyecto de Desarrollo Educativo ha significado una gran experiencia y oportunidad para poner en práctica los conocimientos adquiridos a lo largo de la Licenciatura en Educación e Innovación Pedagógica. Ha sido un trabajo que ha requerido mucho esfuerzo y perseverancia, pero valió la pena realizarlo por los saberes que aporta al desarrollo profesional.

Al realizar un primer acercamiento al grupo participantes de la ludoteca, pude darme cuenta de que atravesaban por una problemática relacionada con el valor de la igualdad de género, que desafortunadamente afectaba sus relaciones interpersonales de las niñas y los niños, limitando así su desarrollo integral. Dicho valor se construye desde los diversos espacios o grupos sociales, pero sin duda algo estaba faltando para lograr la igualdad entre los niños/as.

Así que se emprendió el diagnóstico y diseño del proyecto, primero indagando en los sujetos acerca de su experiencia y convivencia en la ludoteca, para después diseñar la propuesta como una alternativa que mitigue el problema de desigualdad que se genera no solo en espacios educativos no formales sino también en los formales.

A partir de la experiencia en el desarrollo del proyecto entendí que las estrategias de intervención educativa pueden ser un medio valioso para desarrollar y fortalecer prácticas positivas alrededor de situaciones problemáticas de género, permitiendo orientarlas a procesos de diálogo, consenso y acción basados en intereses comunes de un grupo determinado.

Los hombres y las mujeres son iguales y diferentes, son igualdades en lo que se refiere a la dignidad, a los derechos, a los deberes y a las oportunidades. Son diferentes en lo que hace referencia a la estructura biológica. Abordar este tema en ámbitos como es una ludoteca permite dignificar el papel de cada uno de los géneros.

Reflexionar sobre estos elementos de modo subjetivo y objetivo permite identificar tanto nuestros aciertos como nuestros desaciertos y también favorece que pensemos en nuevos diseños de estrategias como alternativas de solución a los conflictos que restringen las posibilidades de lograr una mejor calidad de vida tanto para las mujeres como para los hombres.

Si la ludoteca tiene y es capaz de mantener una orientación pedagógica por medio de talleres, cursos y asesorías, permitirá a las personas que acudan a ésta, sentar las bases para fortalecer el desarrollo de un pensamiento crítico para alcanzar la equidad de género.

## VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AGNU. (1959). *Declaración de los Derechos de los Niños*. Ginebra.
- Balcázar, P., González López, N. I., Gurrola, G. M., & Moysén, A. (2013). *Investigación cualitativa*. México: Universidad Autónoma del Estado de México.
- Benítez, M. I. (2009). El juego como herramienta de aprendizaje. *Revista Digital Innovación y Experiencia Educativa*(16), 1-11.
- Cadena, P., Rendón, R., Aguilar, J., Salinas, E., Cruz, F. D., & Sangerman, D. M. (2017). Métodos cuantitativos, métodos cualitativos o su combinación en la investigación: un acercamiento en las ciencias sociales. *Revista Mexicana de Ciencias Agrícolas*, 1603-1617.
- Capdevila, R., Vendrell, R., Ciller, L., & Bilbao la Vieja, G. (2013). La evaluación de la equidad de género en Educación Infantil: estudio paralelo en el Departamento de La Paz (Bolivia) y en la Comunidad Autónoma de Cataluña (España). *Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa*, 63-77.
- Castilla, A. (2008). Coeducación. Pautas para su desarrollo en los centros educativos. *Escuela abierta*, 49-85.
- Castillo, R. (2016). Influencias del entorno en el juego infantil y estereotipos de género. *Revista Para el Aula*, 23-24.
- CNDH. (2010). *Ley General de Trato y Oportunidades entre Hombres y Mujeres del Estado de México*. Estado de México.
- CNDH. (2018). *Ley General de los Derechos de las Niñas, Niños y Adolescentes*. México.
- CONAVIM. (5 de Diciembre de 2016). *Sexo vs género ¿Porqué es importante conocer las diferencias?* Obtenido de Comisión Nacional para Prevenir y Erradicar la Violencia contra las Mujeres:



<https://www.gob.mx/conavim/articulos/sexo-vs-genero-por-que-es-importante-conocer-las-diferencias?idiom=es>

Delgado, M., Sánchez, M., & Fernández, P. A. (2012). Atributos y estereotipos de género asociados al ciclo de la violencia contra la mujer. *Universitas Psychologica*, 769-777.

Díaz, L., Torruco, U., Martínez, M., & Varela, M. (2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. *Investigación en Educación Médica*, 162-167.

Eraso, M. S. (2011). Rigor científico en las prácticas de investigación cualitativa. *Ciencia, Docencia y Tecnología*, 107-136.

Gómez, J. F. (2011). El juego infantil y su importancia en el desarrollo. *Revista Colombiana de Pediatría*, 10(4), 5-13.

H. Ayuntamiento de Temascalapa. (2016). *Plan de Desarrollo Municipal 2019-2020*. Temascalapa. Obtenido de <https://www.ipomex.org.mx/ipo/archivos/downloadAttach/727499.web;jsessionid=EA4DA484C7C96DB7C5B94D94D33C4B51>

Hernández, C., Magro, V., & Cuéllar, J. (2014). *El maltrato psicológico. Causas, consecuencias y criterios jurisprudenciales. El problema probatorio*. Madrid: Instituto de Capacitación Judicial del Supremo Tribunal de Justicia de Sinaloa.

MarketDataMéxico. (2019). *Colonia San Bartolo Actopan, Temascalapa, en Estado de México*. Obtenido de MarketDataMéxico: <https://www.marketdatamexico.com/es/article/Colonia-San-Bartolo-Actopan-Temascalapa-Estado-Mexico>

Martínez, R. M., & Vélez, C. M. (2009). Actitud en niños y adultos sobre los estereotipos de género en juguetes infantiles. *Ciencia Ergo Sum*, 16(2), 137-144.

- Mera, C. R. (2013). Beneficios del juego en el desarrollo integral de la niñez. *Rayuela. Revista Iberoamericana sobre Niñez y Juventud en Lucha por sus Derechos*(8), 153-157.
- Oliveira, V., & Waldenez, M. (2010). Trayectorias de investigación-acción: concepciones, objetivos y planteamientos. *Revista Iberoamericana de Educación*, 1-13.
- Ruedas, M. J., Ríos, M. M., & Nieves, F. E. (2009). Epistemología de la investigación cualitativa. *Educere*, 627-635.
- Ruiz, C. (2017). Estrategias para educar en y para la igualdad: coeducar en los centros. *Atlánticas-Revista Internacional de estudios feministas*, 166-191.
- Sánchez, O. A. (2017). Influencia de los estereotipos de género asociado con la violencia contra las mujeres. *Revista entorno*, 20-27.
- SEDESOL. (2019). *Cedulas de Información Municipal*. Obtenido de <http://www.microrregiones.gob.mx/zap/Economia.aspx?entra=nacion&ent=15&mun=084>
- Sequera, M. (2014). Investigación-Acción: un método de investigación educativa para la sociedad actual. *Revista Arjé*, 224-229.
- Torres, M. (2009). Estrategias educativas para evitar la discriminación de género. *Compartim*, 1-4.
- UNESCO. (2012). *La igualdad de género*. Recuperado el 12 de septiembre de 2012, de <https://es.unesco.org/creativity/sites/creativity/files/digital-library/cdis/lguldad%20de%20genero.pdf>
- Vargas, I. (2011). Reflexiones en torno a la vinculación de la educación y género. *Revista electrónica educare*, 137-147.
- Visilachis, I. (2009). Los fundamentos ontológicos y epistemológicos de la investigación cualitativa. *Forum Qualitative Sozialforschung*, 1-26.

Zapata, A. (2012). *Influencia de los estereotipos de género en la identidad del niño*. España: Universidad Academia de Humanismo Cristiano.

### **Cibergrafía**

[https://www.google.cm/search?q=formato+para+elaborar+estrategias+de+intervenci%C3%B3n&tbm=isch&source=iu&ictx=1&fir=OomQH3rmxu8XnM%253A%252CS4W9LFJZemTfIM%252C\\_&vet=1&usg=AI4\\_-kQEAnfPo8vOcw3raqsPk-doANHL-Q&sa=X&ved=2ahUKEwji2cPniNbkAhVJX60KHTLfBrYQ9QEwDnoECAYQFQ#imgrc=faodoZWjTGe4zM:&vet=1](https://www.google.cm/search?q=formato+para+elaborar+estrategias+de+intervenci%C3%B3n&tbm=isch&source=iu&ictx=1&fir=OomQH3rmxu8XnM%253A%252CS4W9LFJZemTfIM%252C_&vet=1&usg=AI4_-kQEAnfPo8vOcw3raqsPk-doANHL-Q&sa=X&ved=2ahUKEwji2cPniNbkAhVJX60KHTLfBrYQ9QEwDnoECAYQFQ#imgrc=faodoZWjTGe4zM:&vet=1)

## Anexo 1. Cuestionario para niñas y niños

Nombre: \_\_\_\_\_ Edad: \_\_\_\_\_

1. ¿Por qué razón acudes a la ludoteca?

\_\_\_\_\_

2. ¿Alguna vez te han negado jugar por tu sexo?

\_\_\_\_\_

3. Si la respuesta de la pregunta anterior fue SI entonces ¿Cómo te has sentido al ser rechazado de un juego por ser niño o niña?

\_\_\_\_\_

4. ¿Has rechazado a un compañero de un juego por su sexo?

\_\_\_\_\_

5. ¿Crees que hay juegos que solo pueden jugar niños y no niñas?

\_\_\_\_\_

6. ¿Te gustaría que hubiera actividades o juegos donde pudieran jugar niños y niñas?

\_\_\_\_\_

## Anexo 2. Guion de entrevista al ludotecario

Nombre: \_\_\_\_\_

1. ¿Qué estudios universitarios posee?  
\_\_\_\_\_
2. ¿Cuánto tiempo lleva desempeñándose como ludotecario?  
\_\_\_\_\_
3. ¿En qué edades oscilan los niños que acuden a la ludoteca?  
\_\_\_\_\_
4. ¿Cree que exista otra razón por la cual los niños acudan (aparte de jugar y divertirse) a la ludoteca?  
\_\_\_\_\_
5. ¿Cómo percibe la convivencia entre niños y niñas?  
\_\_\_\_\_
6. ¿Considera que existen conductas en los niños y niñas con tintes de exclusión por el género dentro de la ludoteca?  
\_\_\_\_\_
7. ¿Cree que la igualdad de género es un valor indispensable para la convivencia de las personas?  
\_\_\_\_\_
8. ¿Desarrolla otras actividades para fomentar los valores en los niños y niñas que acuden a la ludoteca?  
\_\_\_\_\_
9. ¿Cree que el núcleo familiar influye en la conducta que tienen niños y niñas de la ludoteca?  
\_\_\_\_\_

### Anexo 3. Guion de entrevista a papás y mamás

Nombre: \_\_\_\_\_

1. ¿Cuánto tiempo lleva trayendo a su hijo (a) a la ludoteca?

\_\_\_\_\_

2. ¿Cuál es el motivo por el cual acude a la ludoteca con su hijo?

\_\_\_\_\_

3. ¿Sabe si existen acuerdos para la convivencia en la ludoteca?

\_\_\_\_\_

4. ¿Qué valores considera necesarios para que su hijo pueda jugar con otros niños?

\_\_\_\_\_

5. ¿Cómo percibe la interacción entre los niños y niñas de la ludoteca?

\_\_\_\_\_

6. ¿Alguna vez su hijo ha estado triste, molesto o temeroso durante su estancia en la ludoteca? ¿Por qué?

\_\_\_\_\_

7. ¿Qué significa para usted la igualdad de género?

\_\_\_\_\_

8. ¿Considera la igualdad de género necesaria para la convivencia no solo de los niños, sino de las personas adultas?

\_\_\_\_\_

9. ¿Cómo podría percibir la desigualdad de género en los niños y niñas de la ludoteca? \_\_\_\_\_

#### Anexo. 4. Guion de observación

No.	Aspecto	Si	No	Observaciones
1	Existe una relación de compañerismo entre niños y niñas.			
2	Los niños y niñas manifiestan empatía durante el juego.			
3	Hay un ambiente de inclusión de niños y niñas en cada juego de la ludoteca.			
4	Padres de familia ayudan a otros niños y niñas a incorporarse a los juegos.			
5	El ludotecario invita a niños y niñas a que jueguen con los diversos juguetes			