

Centre de documentació  
Recull temàtic

---

Jocs, joguines i lleure  
no sexista

---



Generalitat de Catalunya  
**Institut Català de les Dones**  
Centre de Documentació Joaquina Alemany i Roca

## **PRESENTACIÓ**

La selecció de recursos documentals que us presentem comprèn una mostra representativa de referències bàsiques i actuals sobre el tema. Es tracta d'un recull documental que vol ser útil a totes aquelles persones interessades o que vulguin aprofundir i ampliar els seus coneixements en el tema del recull.

S'inclouen documents en diferents tipologies: monografies, estudis, informes, articles de revista, audiovisuals i recursos electrònics, entre d'altres, amb un comentari informatiu sobre cadascun dels documents ressenyats.

A través del [Centre de Documentació Joaquina Alemany i Roca](#) de l'[Institut Català de les Dones](#) es pot ampliar la informació bibliogràfica, consultar la documentació referenciada o bé, sol·licitar-la en préstec.

Des de l'Institut Català de les Dones, agraïm a totes les institucions i entitats l'aportació dels seus documents i recursos als fons documentals del Centre de documentació.

## **SUMARI**

- [MONOGRAFIES](#)
- [FULLETS](#)
- [RECURSOS ELECTRÒNICS](#)
- [AUDIOVISUALS](#)
- [JOCS DE TAULA](#)

## MONOGRAFIES



**Mollo, Ivana ; Navarro, Leticia. [La revolución de los cuidados](#). Madrid : Fundación InteRed, 2012**

Document que recull sis contes infantils que ensenyen als infants diverses maneres de col·laborar amb la gent que els envolta. Els contes s'acompanyen de propostes didàctiques que els fan reflexionar sobre la neteja, la conciliació entre la vida familiar i laboral, la coresponsabilitat domèstica, i com tenir cura de la gent gran entre d'altres temes. El conte de *La rana Graciana* reflecteix com el treball en grup i la coordinació fan que la seva bassa estigui més neta. *Huelga de mamá* representa la importància de les dones i de la feina que fan en el nucli familiar. El conte *Crepes de Manzana* tracta sobre la dependència i la cura que s'ha de tenir de la gent de la tercera edat. *Una experiència intensa* dona a conèixer la història d'una cuidadora que ha de deixar la família per qui treballa i tornar al seu país d'origen. El conte *Luna se va* tracta sobre com un grup d'amics i amigues s'acomiaten de la companya que torna al seu país per tenir cura de la seva àvia i germana. *La revolución de los cuidados* és una metàfora sobre l'eradicació de tenir cura dels altres en un futur llunyà, on es prestarà més atenció a la productivitat.



Rivera de la Cruz, Marta. *[Mi primer libro sobre ellas](#)*. Madrid: Anaya, cop. 2011

*Sabies que en el món encara existeixen llocs on es pensa que la dona és inferior a l'home?* Amb aquesta frase, l'escriptora Marta Rivera de la Cruz i la il·lustradora Cecilia Varela, s'endinsen en un conte per infants a partir de cinc anys, on les biografies de dones pioneres és la temàtica principal. Alguns dels criteris aplicats per les autores a l'hora de seleccionar les set dones ressenyades han estat el geogràfic i el professional, amb la finalitat de representar llocs i àmbits diversos. Aquestes dones són destacables perquè varen lluitar pels seus somnis i, fins i tot algunes d'elles, varen canviar la història. La primera d'elles és Josefa Alonso Pimentel, comtessa de Benavent i mecenes de Goya. L'actriu internacional i promotora teatral María Guerrero és la segona persona rellevant que s'introdueix en el llibre, i se segueix amb María Moliner, bibliotecària que va crear un dels diccionaris més destacats en llengua espanyola. Anaïs Napoleón fou la primera dona fotògrafa d'Espanya que, a més, era emprenedora perquè va crear el seu propi negoci a Barcelona. Clara Campoamor, primera dona diputada i activista incansable que va facilitar el camí cap el sufragisme, i continua amb l'escriptora Rosalía de Castro. I, en acabar, es cita a Matilde Montoya, dona destacada per ser la primera metgessa de Mèxic.



**Díaz Trancho, Iris. [Vivo en una casa malva](#).  
[Oviedo]: Pintar-Pintar, 2011**

La coneguda com "Casa Malva" pel color de les seves parets, és un edifici que es va erigir a Gijón per servir de refugi a aquelles dones que han estat víctimes de maltractaments, així com per les seves filles i fills. La vida dels infants en aquesta casa, i la importància de la seva presència dins d'una nova llar, és el motor de la història d'aquest llibre. Explicada en primera persona per un infant, amb il·lustracions vives i amb un text senzill i poètic, es narra la vida dins de la casa d'acolliment. El vocabulari usat vol transmetre la part positiva de la realitat que els hi ha tocat viure a moltes dones, i alhora intentar apropar les sensacions que el personatge experimenta amb cert grau d'il·lusió pel fet de començar una nova vida junt amb la seva mare, allunyats dels maltractaments i les pors patides. La descripció de la casa, de les parets, el llit, cadascun dels elements que s'esmenten és un reflex de la necessitat de protecció i refugi de l'infant. Així doncs, el conte no és una metàfora és una realitat, és la llar que moltes dones i infants han trobat per aconseguir la tranquil·litat necessària per continuar endavant amb les seves vides.



Broncazo, Fernando; Hernández de la Fuente, David, eds. [De Galatea a Barbie: autómatas, robots y otras figuras de la construcción femenina](#). Madrid: Lengua de Trapo, 2010

En aquesta obra, els editors recullen les reflexions entorn a diverses figures de la construcció femenina sorgides en el marc d'unes jornades organitzades per la Universitat Carlos III, l'abril de 2008, dins d'una sèrie dedicada a la influència dels mites antics i eterns en la literatura i en el pensament. A partir del mite literari grec de Pigmalió i Galatea sobre l'artífex idealista i desenganyat de l'amor humà, que tanta influència ha tingut en la nostra tradició cultural, les diverses autores repassen la construcció de la dona ideal per l'imaginari occidental com a robot sexual i maternal, que màgicament o mecànicament remet a una edat d'or robòtica que, en ocasions, es torna terrorífica. A més, analitzen el ressò que aquests mites femenins han tingut en la ciència, la robòtica, la filosofia, la literatura clàssica i la moderna, el cinema i les arts plàstiques. Finalment, exploren l'impacte que aquestes idees tenen en la societat i en l'home actual.



**Garrido Pascual, Mari Cruz. [El Corro de las niñas, el círculo de las mujeres : un repaso al juego del corro desde sus orígenes como elemento de la cultura femenina](#). Madrid: Horas y Horas, 2010**

Assaig que repassa històricament els jocs de rotllana, des dels seus orígens ancestrals fins a l'actualitat, destacant-ne la seva importància dins la tradició cultural i la literatura oral, transmeses durant segles per les dones. Aquests jocs, que uneixen dansa i cant, són un element comú de la cultura femenina de molts països i societats, i involucren diverses generacions de dones: nenes, mares i àvies. El document fa l'anàlisi d'aquestes tradicions des d'una mirada femenina, fet que el diferencia de la majoria d'estudis dedicats a aquest tema; a la vegada que reflexiona sobre els espais, tant físics, dels llocs on s'ha practicat i es practica, com conceptuals, antropològics i socials, que representen aquest tipus de jocs. Mitjançant entrevistes a dones de diversos edats, s'inclou també un ampli apèndix de textos de les cançons recopilades.





**Concha, Angeles de la, coord. [El sustrato cultural de la violencia de género: literatura, arte, cine y videojuegos](#). Madrid: Síntesis, 2010**

Llibre que analitza com es representa la violència de gènere en diverses manifestacions culturals com són la literatura, l'art, el cinema i com a fet innovador, els videojocs. Aquests jocs electrònics són un mitjà d'aprenentatge social i cultural ja que reuneixen les característiques essencials que requereix una organització eficaç de l'aprenentatge. Els factors que afavoreixen aquest aprenentatge són la dificultat creixent i progressiva de les habilitats; el ritme individual de cada participant; el coneixement clar de les tasques i objectius que cal aconseguir; la possibilitat de repetir i corregir accions; la identificació amb els personatges; la pràctica d'esports en els simuladors i l'estimulació visual, auditiva, etc. A més, els videojocs també permeten l'aprenentatge per immersió, ja que els escenaris virtuals són el mitjà idoni per aprendre, jugant històries i formant part d'elles. El problema apareix quan en aquests escenaris virtuals es reproduïxen les tendències dominants en el cine i la televisió, i en comptes d'un aprenentatge no sexista i lliure de violència, esdevé tot el contrari.



**Borda, Mª Isabel. [et al.] [Buenas prácticas en educación y en psicología: una propuesta para educar en la igualdad](#). [Sevilla]: Junta de Andalucía, Consejería de Educación, DL 2009**

El joc constitueix l'activitat espontània prioritària dels nens i nenes durant tota la infància, per això es la forma principal d'expressió dels seus pensaments, sentiments i interessos. En aquest sentit es desenvolupen els objectius dels materials coeducatius recollits en aquesta publicació i que corresponen a la primera edició dels Premis Rosa Regàs. Es tracta d'uns projectes curriculars que revisen amb perspectiva de gènere els coneixements acumulats contribuint a assentar un nou model social que propiciï i consolidi unes relacions entre dones i homes plenament igualitàries a través de la educació i els jocs.

La finalitat de l'obra és promoure actituds i comportaments no discriminatoris i desmuntar estereotips des d'una perspectiva de gènere a l'hora d'educar els nostres fills amb les joguines i el joc i així evitar el procés de l'estereotipació dels rols sexuals considerats per la societat envers ambdós sexes.



**Raquel Miranda. Enseñando a jugar, aprendiendo a querer: una experiencia coeducativa. [Sevilla]: Junta de Andalucía, Consejería de Educación, DL 2009**

Projecte coeducatiu portat a terme durant els anys 2005 i 2006 a l'escola pública d'educació infantil Rafael Alberti, en la qual es van desenvolupar una sèrie d'actuacions derivades del *I Plan de Igualdad entre Hombres y Mujeres en Educación*.

Aquest projecte, es basa en la necessitat de plantejar la coeducació mitjançant tres perspectives: el repartiment de tasques domèstiques, les professions i els estereotips de gènere. En aquest sentit, es van portar a terme una sèrie de jocs dirigits pel professorat amb l'objectiu d'analitzar la forma de jugar dels infants que formen part d'aquest centre educatiu i el significat del seu comportament durant el joc. També, es pretenen oferir jocs alternatius als habituals que no es relacionin amb cap sexe, evitant així la separació per sexe que provoquen alguns d'ells. D'altra banda, es va motivar a l'alumnat a jugar amb joguines que socialment es consideren del sexe contrari per afavorir l'ús de tot tipus de joguines sense diferenciació per sexe per tal que desenvolupin una visió més igualitària de la societat i es relacionin més i millor.



**[Violencia y sexismo en los videojuegos.](#)**  
**[Sevilla]: Instituto Andaluz de la Mujer, 2006**

Informe que, acompanyat d'un audiovisual, analitza i dóna a conèixer el progressiu augment de continguts sexistes en Internet i en els jocs d'ordinador. Comença analitzant l'augment dels videojocs com a conseqüència de la difusió de les noves tecnologies de la informació i la comunicació en les llars, la societat i la cultura, cosa que ha propiciat nous entreteniments lúdics. El document continua centrant-se en l'increment de continguts violents, racistes, xenòfobs i sexistes que són analitzats a partir de la temàtica dels videojocs. Es revisa el perfil dels personatges que hi apareixen, tant femenins com masculins i en aquest sentit, s'estudia també, el model d'arquetip femení típic d'aquesta mena de jocs que presenta un fort simbolisme sexual, però que alhora segueix models pròpiament masculins. Un altre element que s'analitza a l'informe és la presència de la violència envers les dones i el posicionament secundari en què hi apareixen aquestes, en els videojocs. Es conclou amb l'anàlisi de casos destacats de jocs en línia i comercials que queden recollits en el llibre, a l'igual que en l'audiovisual que acompanya la publicació. Es per tot això que resulta d'interès tant a nivell personal com a famílies i professionals de l'ensenyament, ja que permet extreure conclusions sobre el tipus de jocs que arriben a infants i joves.



**Crecer jugando: guía práctica para madres, padres y profesorado. Zaragoza: Instituto Aragonés de la Mujer, 2005**

Durant la infància, el model principal d'aprenentatge i expressió és el joc. Mentre juguen, els infants mostren la seva creativitat, les seves experiències i les seves expectatives. A més a més, aprenen comportaments i actituds que van formant la seva personalitat. Aquest document, tracta de ressaltar la importància d'utilitzar el joc com a instrument per tal d'educar el caràcter i la sensibilitat i així, fer-los servir com a vehicles per fomentar valors com la tolerància, la solidaritat i la igualtat. Es tracta d'una guia per mares i pares que inclou recomanacions en el moment d'escollir les joguines, pautes sobre l'ús que s'ha de fer de la televisió, d'Internet i dels videojocs. També incorpora un seguit de propostes didàctiques per a exercitar activitats lúdiques i educatives d'utilitat, tant per al professorat i l'alumnat, com per a les mares i els pares.



**Martínez Ten, Amparo ; García Marín, Carmen.**  
**Jugando en paz: propuestas para jugar en libertad y sin violencia.** Madrid: Narcea, cop. 2005

L'objectiu d'aquest llibre és ajudar a les persones que estiguin relacionades amb nenes i nens, especialment aquelles que realitzen tasques educatives, a conèixer les condicions que necessita la infància per a que el seu joc pugui contribuir a una socialització dins dels valors d'una cultura de la pau. El fil conductor de l'obra és el joc en pau. Les autores posen l'accent en el joc, considerant-lo la activitat primordial de la infància. Per a que els jocs de la infància contribueixin al desenvolupament infantil com a persones de pau, significa primer que puguin jugar i que ho puguin fer amb alegria, trobant-se amb els seus iguals. En segon lloc, significa que tinguin materials i referències pacífiques. I en tercer lloc, suposa que puguin regular els conflictes que sorgeixen en els jocs de forma no violenta. L'obra es complementa amb exercicis que conviden a la reflexió a partir de l'experiència pròpia.



**Acció Escolta de Catalunya, Grup d'Acció d'Igualtat d'Oportunitats. Juguem...: guia d'activitats per a la coeducació i la no violència de gènere. Barcelona: Acció Escolta de Catalunya, 2004**

Guia d'activitats que pretén contribuir a convertir l'escola en un espai de coeducació i respecte on s'ensenyin pautes de no violència de gènere entre els infants, per la qual cosa, està especialment adreçada a professionals de l'educació primària i secundària. El document comença amb una introducció on s'exposen els objectius concrets de la guia, per continuar amb unes taules de classificació dels infants per edats i per tipus d'activitats educatives, en aquest cas les separa en introductòries, d'aprofundiment i finalment de coeducació. Un cop acabada aquesta part, comença el recull d'activitats, cadascuna marcada per la franja d'edat corresponent i si són jocs per treballar a les aules de tipus introducció, aprofundiment o coeducació, acompanyades de les fitxes per treballar cada activitat. Per oferir més informació a les educadores i educadors, s'incorpora a la part final de la guia tot un seguit d'informació, sobre recursos d'interès per combatre la violència de gènere o altres agressions tals com: organismes, serveis d'orientació, centres hospitalaris, associacions i entitats, etc., tots amb les adreces corresponents i dades de contacte.



**La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos. Madrid: CIDE; Instituto de la Mujer, 2004**

Llibre que analitza la importància de la indústria dels videojocs en el temps d'oci dels infants. Es tracta d'un producte tecnològic de consum per l'entreteniment, l'oci, la informació i l'educació, una eina molt important que pot tenir aspectes perillosos respecte a la violència, l'agressivitat i la discriminació. Aquesta investigació vol donar importància a les pautes conductuals que transmeten, així com el llenguatge, els plantejaments i les solucions que donen als problemes que plantegen, i els efectes que tenen en la població juvenil. El document fa una anàlisi i una avaluació dels aspectes positius i negatius des d'una perspectiva àmplia, tenint sempre en compte la projecció recreativa i educativa dels videojocs. Mitjançant una anàlisi de treball de camp es tracta el sexisme i els rols de les dones i els homes en els videojocs, així com també un treball analític de més de 30 jocs disponibles en el mercat i coneguts pel jovent.

**Escofet Roig, Anna, et al. *Els Jocs d'ordinador, per a nens o per a nenes?*. Barcelona: Generalitat de Catalunya, Institut Català de la Dona, 2002**

Estudi que parteix de la idea que, encara avui dia, els jocs i les joguines sovint constitueixen una forma de manteniment dels estereotips de gènere. En relació amb això, en l'àmbit dels jocs virtuals i multimèdia, en bona part, encara es manté i potencia la discriminació, la diferenciació de rols sexuals i els arquetips de gènere. Aquest document reflexiona entorn a la realitat en el camp de les tecnologies de la informació i la comunicació per tal de no repetir i perpetuar les accions discriminatòries. D'aquesta manera, s'analitza l'ús dels jocs d'ordinador com a mitjà didàctic a l'aula, els jocs adreçats a nenes i nens, les diferències en l'accés, les actituds i l'ús que fan les nenes i nens dels ordinadors i les causes d'aquestes diferències. Finalment, l'estudi també analitza i critica les característiques d'alguns jocs adreçats exclusivament a nenes i en fa un repàs històric d'aquests.



***A jugar... que de todo aprenderás.* [Sevilla]: Instituto Andaluz de la Mujer, 2000**

Durant la infància, el mitjà de coneixement, aprenentatge i expressió per excel·lència és el joc, constituint una font de plaer amb significat i finalitat en si mateixa. En els jocs, les nenes i els nens reflecteixen les seves experiències més pròximes, les seves expectatives, aprenen comportaments, actituds i habilitats davant situacions que van conformant la seva personalitat futura. A través d'ells, s'adquireixen capacitats i valors que les joguines reforcen. Aquests jocs no resulten, en si mateixos, adequats o inadequats, sinó que tot dependrà de la utilització que d'ells es faci. Aquest material pretén proporcionar al professorat, mares, pares, professionals etc., uns recursos didàctics que facilitin una educació més justa i solidària amb la finalitat d'iniciar a les nenes i nens en la reflexió sobre el consum, la violència i el sexisme.

**Beigbeder, Frédéric. *Barbie*. Madrid: H Kliczkowski, 1998**

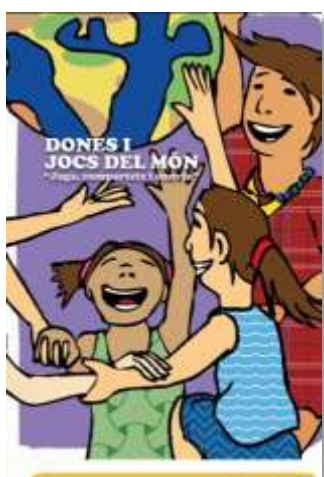
Encara que editat fa uns quants anys, aquest llibre tracta sobre l'emblemàtica Barbie, la nina més famosa i venuda al món. Considerada la primera top model de la era postmoderna i símbol definitiu del somni americà, la llegenda de la nina Barbie comença l'any 1959 quan Ruth Handler, (fundadora amb el seu marit de l'empresa Mattel) la presenta oficialment a la fira de joguines de Nova York. Ruth Handler havia trobat la inspiració per la creació de la Barbie, durant un viatge que va realitzar a Alemanya, quan va veure una nina que era la protagonista d'una tira còmica del diari Bild que es deia Lilly. Fins aquell moment les nines tenien forma de nadó i aquesta era la novetat que aportava la Barbie: era la primera nina a la història de la joguina amb cos d'adolescent. A partir d'aquí, caldria qüestionar, si aquesta nina pionera i altres que l'han secundat presenten als infants estereotips erronis de persona o bé, juguen a esdevenir professionals independents i emancipades tot i tenir les qualitats per ser unes perfectes dona objecte.

[Tornar al sumari](#)

## FULLETS

### ***Dones i jocs del món: juga, comparteix i conviu. Gavà: Ajuntament de Gavà, 2010***

Fullet on es recullen vint-i-cinc propostes lúdiques de veïnes de Gavà, nascudes a diferents llocs del món, que expliquen cadascuna un joc típic de la seva infantesa. Així, la equatoriana Bolívia López ens parla de la *bomba de los porotos*, que es juga amb llavors o mongetes de diferents colors i mides, la cubana Alina Sánchez ens explica com es divertia al pati de l'escola jugant als *yaquis* i la Bing Zhou, que és de la Xina, ens descobreix els secrets del *Tiaoqi* per millorar les nostres capacitats mentals. A través d'aquestes aportacions podem reflexionar sobre les similituds que ens uneixen i les coses que podem arribar a compartir les dones, en particular, i les persones, en general. Segons l'àrea d'Igualtat i Ciutadania de l'Ajuntament de Gavà, aquesta iniciativa té l'objectiu de crear nous espais de relació, intercanviar coneixements, compartir valors i fer xarxa per donar vida a la ciutat i fer-la més coeducativa i igualitària.



***La Igualdad también es cosa tuya: ¿quieres educar a tu hijo o hija para convivir en una sociedad igualitaria?. [S.I.]: Gobierno de Cantabria, Dirección General de la Mujer, [2009?]***

A través d'aquest fullet es descobreixen les característiques dels jocs i joguines que tradicionalment s'han considerat dirigides a un o altre sexe, que històricament han participat en l'educació sexista dels infants i que han estat capaces de transmetre implícitament un comportament sexista que apareixerà en l'edat adulta, alimentat també per altres condicionants com són la família, les amistats, o la televisió. Aquí, es donen consells per influir en un desenvolupament més correcte de l'educació en el lleure de les nenes i nens. Saber que una joguina no té sexe és primordial, però també s'ha d'aprendre a escollir bé, per exemple, aquelles joguines de contingut pedagògic, jocs sociabilitzadors i incentivadors. El fullet facilita unes pautes generals per dur a terme aquesta tasca, tot i que guarda un parell de punts per detallar la importància en l'elecció de videojocs i contes no sexistes, de la mateixa manera conté exemples de joguines recomanades segons la franja d'edat, des del naixement fins els catorze anys.

***Jocs de la meva infantesa: recull de jocs tradicionals. Vic, 2008***

Fullet que recull alguns dels jocs que havien estat protagonistes en les etapes d'infants de la gent gran. Hi ha compilats jocs d'amagar, jocs simbòlics, jocs de moviment i de saltar a corda, jocs d'habilitat, jocs de mims, jocs de punteria, jocs de rotllana i jocs de taula. Molts d'aquests jocs encara estan presents als patis de les escoles i al carrer, ja que s'han transmès de generació en generació, com per exemple el d'arrencar cebes, tocar i parar, la xarranca o saltar a corda.... Tots ells són jocs que estimulen la imaginació, la socialització i són una eina important de comunicació. Els jocs tradicionals conserven les tradicions transmeses de generació en generació i fomenten la igualtat de participació tant de nens com de nenes. A més estan lliures de violència, són un mitjà per educar i un mitjà per aprendre.

***Juguem?: jugant s'aprèn a viure. Barcelona: Generalitat de Catalunya, Departament d'Acció Social i Ciutadania, 2008***

Campanya de la Generalitat de Catalunya, l'objectiu de la qual és oferir recomanacions per tal que les joguines que triem permetin el desenvolupament d'habilitats creatives i socials, i evitin la reproducció del d'estereotips sexistes. Les joguines són un reflex d'allò que ens envolta, de la nostra societat. Són les eines amb les quals les nenes i els nens exploren, descobreixen i adquireixen uns comportaments que acabaran sent part del seu bagatge com a persones. Per aquest motiu és important que abans de comprar-les reflexionem sobre allò que els oferim i sobre la visió del món que els transmetem a través de les joguines. El joc, igual que altres aspectes de l'educació dels infants, té un paper fonamental en la formació de la seva mentalitat.

***Carmen Ruíz Repullo. Nuevas formas de jugar: campaña del juego y el juguete no sexista, no violento. [Sevilla]: Instituto Andaluz de la Mujer, DL 2007***

Document que, mitjançant una proposta d'intervenció basada en una metodologia cooperativa, pretén mostrar com les joguines tradicionals poden arribar a transformar-se en joguines coeducatives. Parteix de la idea que les joguines són un mecanisme d'aprenentatge present durant els primers anys de vida dels infants. Els jocs, a la primera infància, ajuden a desenvolupar habilitats socials que, sovint, no estan exemptes de càrregues de gènere. És a dir, a les nenes se les inculca habilitats tals com la cura i la paciència, mentre que als nens, se'ls anima cap a un altre tipus de capacitats, com la competència, el valor o la força. En aquest sentit, a través d'una anàlisi de gènere, es mostren i recomanen noves formes de jugar, les quals poden esdevenir eines vàlides per tal d'educar en igualtat.

**Carolina Alonso Hernández. *La publicidad también juega: campaña del juego y el juguete no sexista, no violento 2008*. [S.I.]: Instituto Andaluz de la Mujer, 2007**

La publicitat dels jocs i joguines als mitjans de comunicació i als catàlegs dels grans magatzems s'incrementa a les dates nadalenques. Per aquest motiu des dels organismes oficials se solen realitzar materials sobre la discriminació de gènere dintre d'aquest àmbit. En aquest cas es tracta d'una guia didàctica que exposa de manera introductòria pautes on la discriminació entre nenes i nens és fa present, les diferents tipologies de la publicitat sexista i, per últim, també mostra alguns jocs i joguines disponibles avui dia en el mercat que incrementen la diferència. S'inclou també un fullet que agrupa activitats que ajuden a comprendre la discriminació en el joc, tant a nivell familiar amb propostes sobre debats i exercicis pràctics, com a nivell escolar dividit entre grau primari i secundari; les propostes van acompanyades d'una avaluació sobre les activitats anteriors, i una reflexió sobre el sexisme als jocs i a les joguines. En acabar, s'exposen uns indicadors que ajuden a triar els millors regals.

**Ramos López, Cristina. *Vivir los cuentos: guía para contar los cuentos*. Sevilla: Instituto Andaluz de la Mujer, DL 2006**

Aquesta guia vol ser una eina útil tant per al professorat en general com per d'altres professionals relacionats amb el món de l'educació infantil, així com per tothom que pugui interessar-se en l'anàlisi dels continguts dels llibres infantils. Parteix d'una presentació on s'exposa el perquè de la importància de la literatura infantil no només per motius pedagògics, com l'ensenyament de la llengua oral i escrita sinó també com a eina de transmissió de valors socials i models d'actuació. Dóna uns exemples a seguir a l'hora de valorar els contes tradicionals i planteja com els estereotips masculins i femenins que es representen, els infants els assumeixen com a models a seguir. En conclusió, aquesta guia permet fer una selecció acurada de contes infantils, ja que inclou plantilles d'anàlisi de personatges, de la història, del llenguatge i de les imatges, i així adquirir habilitats que permetin detectar en els llibres, aquells elements sexistes i violents que malauradament encara persisteixen a la vida real.

***El Recreo igualitario: guía de recursos sobre coeducación y espacio.  
[Hernani]: Ayuntamiento de Hernani, 2005***

Aquesta guia de recursos bilingüe, en castellà i basc, vol analitzar el comportament de nenes i nens a l'espai del esbarjo escolar. Les raons de la seva elaboració han estat donar a conèixer les desigualtats d'ús d'aquests espais i proposar idees sobre la reorganització de l'espai d'esbarjo amb la intenció d'aconseguir un ús més igualitari, per la qual cosa, pot ser d'especial interès a professionals de l'educació primària i secundària. El document comença definint que és l'espai i que condiciona el seu ús, amb la voluntat d'aconseguir-ho, continua plantejant unes propostes segons tres categories: mesures inicials, disseny i ús de l'espai i sobre la transformació d'aquest espai escolar en un lloc d'igualtat entre nenes i nens. Per assolir tot això, s'ofereixen recursos, propostes i experiències pioneres i d'interès per a posar en pràctica. La guia finalitza amb un seguit de bibliografia sobre aquesta problemàtica, orientada al professorat i classificada segons el disseny i l'ús de l'espai.

[\*\*Tornar al sumari\*\*](#)

## RECURSOS ELECTRÒNICS



**15 años de juegos y juguetes no sexistas, no violentos: 1995-2010. [CD-ROM]. [Sevilla] : Instituto Andaluz de la Mujer, DL 2010.**

Recurs electrònic que recull totes les campanyes de sensibilització "El Juego y el Juguete no sexista, no violento" realitzades per l'Institut Andaluz de la Mujer durant un període de 15 anys, del 1995 al 2010. L'objectiu d'aquesta campanya, que ha gaudit d'una gran acollida, és sensibilitzar la població general sobre la necessitat d'eliminar el contingut sexista i violent de moltes joguines, alhora que promoure una actitud crítica sobre el consumisme i la publicitat que es genera al voltant de la venda d'aquest tipus de productes. El document electrònic inclou tots els materials editats al llarg d'aquest anys en format digital, des de pòsters, fins a díptics informatius o quaderns, i va acompanyat d'una guia en format paper que recull la descripció de cada una de les campanyes, incloent-hi el títol de cada edició, el públic al qual es dirigeix i els materials editats.

**Contes portats pel vent. [CD-ROM]. Barcelona: E-Krea, 2005-2009**

Aplicació multimèdia basada en cançons i contes catalans, subsaharians, amazics, àrabs i asiàtics. Està dividida en tres cd-roms l'objectiu dels quals és, d'una banda, donar a conèixer les diferents cultures i llengües que han arribat a Catalunya en els darrers anys i, d'altra banda, apropar la cultura i llengua catalana a les persones nouvingudes. Totes les històries són animacions interactives narrades o cantades en català i en el seu idioma original, i també dóna la opció de posar subtítols en català.

En el primer volum trobem els contes de *Les Goges d'aigua*, *El caçador*, *En Dembel* i *l'Home serp*, que estan explicats en català i en els seus idiomes originals que són wòlof, ful i soniké. En el segon s'expliquen *La paraula màgica*, *La filla del sol i la lluna*, *El rei i el drac*, *L'eriçó i el xacal* i *El rei de les orelles grosses*, explicats en català, àrab, amazic, tarifit i amazic taixelhit. Finalment en el tercer hi ha explicats els contes de *La unió fa la força*, *El tigre*, *Meng Jiang Nu* i *Els elefants i els ratolins*, tots ells contats en català, hindi, hurdú, xinès wu, xinès mandarí i bengalí.

**Decálogo para elegir juegos y juguetes no sexistas, no violentos: campaña del juego y el juguete no sexista, no violento [CD-ROM]. [Sevilla]: Instituto Andaluz de la Mujer, 2009**

L'Institut Andaluz de la Mujer realitza de manera anual, campanyes de joc i joguines no sexista i no violent, amb l'objectiu de sensibilitzar i conscienciar a la població en general, i a la comunitat educativa en particular. El present CD-ROM conté recursos didàctics que ajuden a orientar la tria de jocs, joguines i videojocs per a nenes i nens; aquests recursos són a l'apartat anomenat decàleg, on s'anomenen els deu punts més importants per distingir els productes que tenen contingut discriminatori dels que no. Dintre de cada principi es disposa, de forma complementària, més informació sobre la temàtica, i s'enllaça directament tant a pàgines webs com a d'altres formats electrònics. Des d'aquest document es pot enllaçar directament a l'*Observatorio Andaluz de la Publicidad No Sexista*, encarregat de fer un seguiment de la publicitat sexista per generar actituds crítiques, i possibilitar canvis cap a la igualtat.



***La Diferencia sexual en el análisis de los videojuegos [CD-ROM]. Madrid: CIDE : Instituto de la Mujer, DL 2005***

Recurs electrònic es complementa amb el document electrònic *Guia didàctica per l'anàlisi dels videojocs*, en el qual es presenta un estudi sobre la diferència sexual en l'àmbit dels videojocs. La intenció és promoure que el públic usuari d'aquests materials adquireixi consciència social respecte als valors sexistes que aquest tipus de joguines difonen. Es fa una presentació de l'origen i l'evolució dels videojocs i es realitza una investigació, basada en dades quantitatives i qualitatives, entorn als estereotips de gènere que apareixen als videojocs més utilitzats. Es reflexiona al voltant d'aspectes tals com el rol sexual, la imatge (física, vestuari, etc.) que presenten les dones i els homes als videojocs, els models de dona i home que apareixen en aquest tipus de jocs, les relacions entre personatges, les accions que porten a terme i l'entorn en el qual es desenvolupa el videojoc. També s'analitza el comportament dels/les adolescents en l'ús dels jocs en línia en diferents contextos (cases particulars, sales de videojocs, etc.) i la publicitat que envolta aquestes joguines, així com, el tipus de valors de gènere que promou. Per acabar, es fan propostes preventives i educatives en relació a la temàtica sexista que aquest tipus de joguines difonen.

***Guía didáctica para el análisis de los videojuegos. Madrid: CIDE : Instituto de la Mujer, DL 2005***

S'ha elaborat aquesta guia didàctica per a la investigació des de la pràctica, com a complement del document electrònic *La diferencia sexual en l'anàlisi dels videojocs*. Té com a objectiu oferir una sèrie d'activitats, entorn de l'anàlisi dels videojocs, que poden ser incorporades a aquelles que es duen a terme dins les aules en les diferents àrees, tant a l'ensenyament primari com de secundària. La metodologia de treball que es proposa en aquesta guia d'activitats per a l'aula es basa en l'experimentació, la reflexió i l'actuació. El mer coneixement intel·lectual dels continguts dels videojocs i dels valors que promouen, no porta a un canvi d'actituds. Es necessita analitzar quins són els mecanismes i les estratègies que generen un tipus de pensament, una sèrie de creences, per a poder canviar-les.



### **Fundación Crecer Jugando. Juguetes y género**

La Fundación Crecer Jugando publica aquest monogràfic amb la intenció de mostrar que no existeix cap joc ni joguina que sigui sexista. A través del document, s'exposa la idea que tots els jocs i les joguines són aptes per a nenes i nens, independentment del seu sexe, ja que és la persona adulta qui atorga aquest valor sexista als jocs i a les joguines. De fet, aquesta actitud respon a un factor cultural i, per tant, pot ser educable. Al document s'inclouen textos sobre qüestions relacionades amb el sexisme en el llenguatge, sobre el tipus de jocs i joguines més adients per a infants en funció de la seva personalitat, sobre les diferències entre "sexe" i "gènere" i, també, es presenten dades en relació amb qui és la persona que té la responsabilitat final d'educar als infants, entre d'altres.

### **Joguina segura**

Web catalana sobre jocs i joguines que ofereix una gran varietat de recursos: informació per tal d'extreure el màxim profit de les joguines i per tal de potenciar el valor lúdic i educatiu de les mateixes (selecció de jocs i joguines per edats i per tipologies, criteris de selecció en base a persones amb discapacitats, etc.), normativa referent als processos i als requisits legals que garanteixen les condicions de seguretat de les joguines i, finalment, pautes i criteris per comprar joguines i actuar com un/a consumidor/a responsable. També inclou una guia per a infants sobre la seguretat i el consum responsable de joguines, així com articles sobre jocs i joguines en relació amb d'altres temes de caire transversal (rol sexual, identitat de gènere i discapacitats, entre d'altres).

### [Juguetes sexistas y/o bélicos: preguntas y respuestas](#)

Del Seminario de Educación para la Paz de la APDH (Asamblea Permanente por los Derechos Humanos) ha sorgit la carpeta *Aprende a jugar, aprende a vivir*, que es presenta en aquesta pàgina web. Es tracta d'un recull dels interrogants que apareixen quan mares i pares han de valorar les joguines més adients, el jocs més convenients i el comportament que filles i fills tenen davant una joguina o una altra. Aquí es responen diverses preguntes que poden preocupar a mares i pares respecte a la conducta dels infants, com per exemple forçar una elecció de joguines tradicionalment d'un o altre sexe, la discriminació que es pot patir per la elecció no típica i les seves repercussions, també es presenta la marginació que pateixen les nenes en el moment de voler participar en un joc de nois, considerades incapaces pel fet de ser noies, i com encara és més difícil despertar l'interès dels nois cap a jocs històricament de noies, les conseqüències psicològiques i socials de tots aquests actes, el control de la agressivitat que transmeten alguns jocs i com aprendre a canalitzar-la, unes pautes útils que poden ajudar a dirigir millor l'entreteniment dels infants.

### [Ludomecum](#)

Recurs electrònic especialitzat en jocs i joguines educatives. Disposa d'informació sobre més de 1.500 joguines, ordenades a partir de criteris pedagògics i consultables a través d'un motor de cerca. La web està destinada a mares, pares, professorat, educadors/es socials i, en definitiva, a tot tipus de persones que estiguin interessades en el món del joc i la joguina i en la importància que suposen per al desenvolupament de les persones.

La web mostra una àmplia diversitat pel fet d'incloure jocs i joguines de més de 700 marques diferents i dels fabricants més coneguts i competents del mercat. També, inclou dos reculls de bibliografia recomanada: un destinat a mares i pares i, l'altre, a professionals d'aquest àmbit. Finalment, inclou articles sobre criteris de consum dels jocs, sobre el fet de jugar a l'escola, etc.

### **Marinva: Joc i educació**

Web especialitzat en el disseny i la realització de projectes i propostes de comunicació, dinamització, formació i oci, on el joc té un paper destacat. Mitjançant jocs educatius es transmeten valors, competències, continguts i hàbits pels infants, de manera eficaç i significativa a través dels jocs. El web diferencia els col·lectius als que adreça els seus jocs, com són la gent gran, els infants, les joves, els escolars, jocs per jugar en família o equips, i col·lectius en risc. Marinva crea jocs per ensenyar diferents conceptes sobre ciutadania, competències, educació i lleure, cultura, medi ambient, salut, tecnologia i competències entre d'altres, de manera que els infants poden adquirir nous coneixements que els seran útils per a conviure en societat.



### **Per què comprar joguines no-sexistes? Per què coeducar?**

El present document sorgeix d'un conjunt de tertúlies sobre coeducació amb les famílies de les [llars d'infants públiques municipals de Barberà del Vallès](#). En aquestes reunions es reflexionava sobre el consum de joguines i sobre la publicitat durant la campanya de Nadal. L'objectiu d'aquesta guia és donar idees i arguments per tal de fomentar un consum responsable i no sexista dels jocs i les joguines, donar pistes per reflexionar en fer la tria de les compres, fomentar un pensament crític que permeti evitar la pressió que genera la publicitat, donar la importància que es mereix al joc del públic infantil, oferir eines per evitar l'assignació de rols a nenes i nens i, en definitiva, fomentar la coeducació en tots els àmbits: a l'escola, dins de l'entorn familiar, etc. Així mateix, es tracta d'un recurs que pot ser d'utilitat a aquelles persones que estan pensant i decidint quines joguines comprar en èpoques nadalenques.

**[Ruíz Repullo, Carmen. Nuevas formas de jugar: campaña del juego y el juguete no sexista, no violento. \[Sevilla\]: Instituto Andaluz de la Mujer, DL 2007](#)**

Document que, mitjançant una proposta d'intervenció basada en una metodologia cooperativa, pretén mostrar com les joguines tradicionals poden arribar a transformar-se en joguines coeducatives. Parteix de la idea que les joguines són un mecanisme d'aprenentatge present durant els primers anys de vida dels infants. Els jocs, a la primera infància, ajuden a desenvolupar habilitats socials que, sovint, no estan exemptes de càrregues de gènere. És a dir, a les nenes se les inculca habilitats tals com la cura i la paciència, mentre que als nens, se'ls anima cap a un altre tipus de capacitats, com la competència, el valor o la força. En aquest sentit, a través d'una anàlisi de gènere, es mostren i recomanen noves formes de jugar, les quals poden esdevenir eines vàlides per tal d'educar en igualtat.

**[Tornar al sumari](#)**

## AUDIOVISUALS



### Ciudades imaginadas. 2010 [DVD]

El següent document s'engloba dins dels [Objectius de Desenvolupament del Mil·lenni](#) de l'organització Nacions Unides. Es tracta d'un dvd dirigit al professorat i/o mares i pares que volen desenvolupar la capacitat d'observació i la sensibilitat de les nenes i els nens a través de tres curtmetratges on es treballen tres dels objectius de les Nacions Unides.

Cada curt té un objectiu clar marcat, en el primer:

*Somos Caravana* es vol fomentar les associacions mundials per al desenvolupament, el segon: *Los niños de Patiobonito*, vol fer entendre la necessitat de l'ensenyament primari universal i en el tercer: *El milagro de la Pupuna y los aviones* es vol fer entendre als infants la pobresa extrema i la gana que passen alguns infants. L'audiovisual s'acompanya d'un fullet on s'explica la manera d'utilitzar els recursos didàctics, per treballar amb les nenes i els nens abans de veure les pel·lícules, unes petites activitats per fer després de veure els curts i treballar altres objectius marcats en el projecte. També s'inclou una petita bibliografia, una filmografia i enllaços electrònics per acabar de treballar els objectius amb els infants.



### **Aquest conte no s'ha acabat. 2010 [DVD]**

Aquest breu documental, realitzat per cinc dones (Irene Collell, Itsane Gaubeca, Leonor Sanchís, Isabel Martínez i Núria Costa) en el marc del Màster de Documental Creatiu del [Centre de cultura de Dones Francesca Bonnemaison](#), revisa els estereotips i referents que mostren alguns contes infantils tradicionals. Algunes veus consideren aquestes històries sexistes o plenes de desigualtats: ¿Per què els guapos son sempre els bons i els lletjos els dolents?, ¿Per què els prínceps protegeixen i salven a les princeses indefenses? ¿Per què al final es casen i son feliços? A partir de diferents entrevistes a famílies, escriptores, antropòlogues, infants i adolescents, es parla dels estereotips de bellesa, les estructures de poder desiguals i els tòpics entre les relacions d'ambdós sexes presents als contes més coneguts. A través d'aquest treball, les autores ressalten les possibilitats que tenen els contes de transformar la manera d'entendre i d'estar al món i, per això, reclamen un nou tipus de contes no sexistes, que reflecteixin un concepte de l'amor més actual i la representació de nous referents femenins.

### **Los Juguetes no tienen sexo. Madrid: Instituto de la Mujer, 2006. DVD**

Reportatge que, a través d'entrevistes amb investigadors/es, mares i gent del carrer, defensa la idea que els jocs i les joguines no es creen en funció del sexe de les nenes i els nens que els utilitzen, sinó que són les persones adultes aquelles que distingeixen entre jocs i joguines per nenes i nens. De fet, el conjunt de professionals que apareixen al vídeo (investigador/es i professors/es, entre d'altres), afirmen que els jocs i les joguines no tenen sexe perquè tots poden ser educatius pel conjunt d'infants.

També, s'analitza el component violent, sexista i masclista d'alguns jocs i joguines, com per exemple els videojocs, i es fa una denúncia per tal que es creïn jocs pensats per dones i, a la vegada, per tal que la imatge que es presenta de les dones en els jocs no es basi en un model masclista.

[Tornar al sumari](#)

## JOCS DE TAULA

***Compartim el temps* [joc]. [S.I.]: Generalitat de Catalunya, Secretaria de Polítiques Familiars i Drets de Ciutadania, [2009]**

*Compartim els temps* és una campanya dirigida a implicar a tota la societat catalana en l'assoliment d'un repartiment més equitatiu de les feines domèstiques i de cura entre totes les persones membres de la família. El present recurs és un dels materials proposats per aquesta campanya: es tracta d'un joc educatiu infantil de taula per a jugar-hi en família, que té com a objectiu afavorir la coresponsabilitat i promoure comportaments basats en el respecte i la no discriminació entre dones i homes, i al mateix temps informar i sensibilitzar a les famílies sobre aquesta coresponsabilitat i la bona gestió del temps. Amb aquest material de suport es pretén donar pautes a les famílies perquè trenquin els estereotips entorn de les tasques familiars i domèstiques i eduquin les nenes i els nens en els beneficis que suposa el repartiment equitatiu d'aquestes tasques entre totes les persones de la llar.

***¿Quién vive aquí?: el gran juego de la diversidad* [joc]. [Navarra]: Ekilikua, DL 2005**

Conjunt de materials didàctics que a més de promoure la vessant lúdica, també fomenten l'aspecte educatiu mitjançant materials de sensibilització i de recolzament per al treball a l'aula. Es tracta d'una sèrie de jocs que treballen els nous models familiars, la interculturalitat, la discapacitat, els rols sexuals, el concepte de diferència i d'igualtat entre els sexes i la integració social, entre d'altres.

Dins la capsa s'inclouen dotze jocs educatius, de diferents nivells de dificultat, destinats a nenes i nens d'entre 3 i 12 anys. Es tracta de jocs amb els quals es pot jugar de forma individual o en grup i de diferents tipologies: jocs d'estratègia, d'altres basats en la memorització i/o la deducció, jocs de cartes, trencaclosques, dominós, etc. Finalment, s'inclouen fitxes amb personatges i frases, per tal de fer pensar en els nous models familiars, que estan disponibles en català, castellà, gallec i basc.

[Tornar al sumari](#)