MUJER Y DERECHO

POR MARÍA ARÁNZAZU CALZADILLA MEDINA

LUDOTECA JURIDICA
Juegos para aprender Derecho

RESUMEN

El juego está pensado para asignaturas jurídicas que se impartan en titulaciones relacionadas con la igualdad entre mujeres y hombres, si bien pudiera utilizarse también en otras asignaturas tales como Historia del Derecho y de las Instituciones o Derecho constitucional.

Consiste en identificar, tanto a nivel internacional como nacional, qué mujeres, a lo largo de la historia han impulsado o propiciado reformas normativas importantes así como exactamente cuál ha sido su aportación específica.

Pueden también incluirse a mujeres de la actualidad, de manera que será el docente, en función de la materia impartida o la finalidad con la que plantee el juego el que decida a qué mujeres exactamente incluye.

TIPO DE JUEGO

01 JUEGO GRUPAL

02 JUEGO COGNITIVO Y DE MEMORIA

03 JUEGO COMPETITIVO

04 JUEGO DIRIGIDO

05 JUEGO INTERIOR

1ª FASE

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Los equipos se conformarán como indique el profesorado o bien de manera libre.

Cada equipo debe contar con una persona que lo represente.

El alumnado recibirá la indicación de que el juego versará sobre la identificación de distintas mujeres que, a lo largo de la Historia hasta nuestros días, se han caracterizado por impulsar reformas normativas importantes o por poner de manifiesto la existencia de desigualdades entre mujeres y hombres.

Indicación al alumnado del premio que obtendrá el equipo (o, en su caso, equipos que queden en los primeros puestos).

Entrega de las tarjetas a cada grupo de alumnado.

FASES

01

1ª FASE

DESARROLLO DEL JUEGO

Desarrollo del juego, conforme a las reglas que se expondrán a continuación.

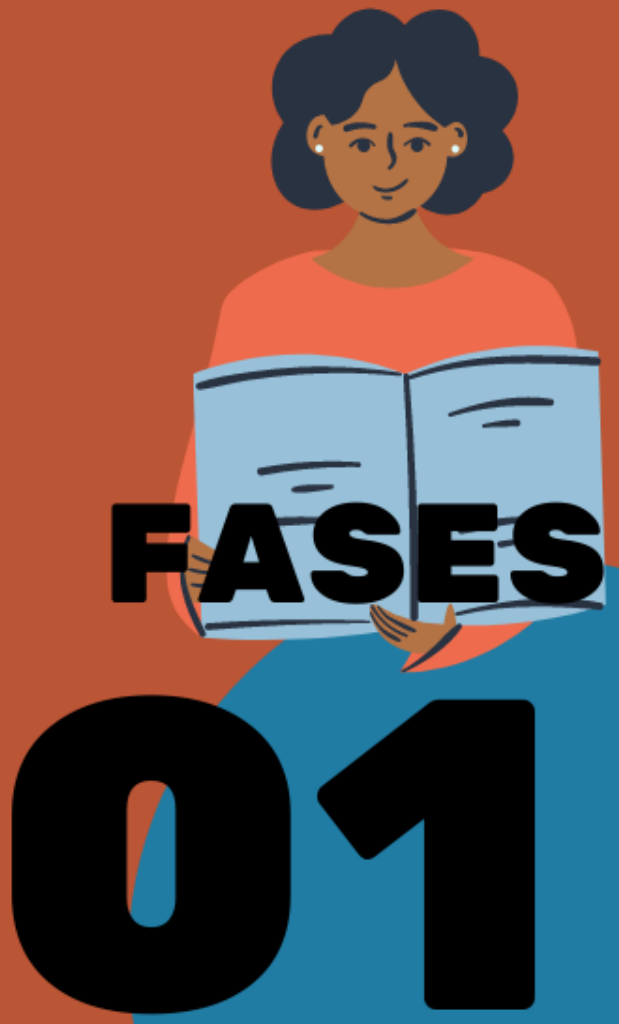
2ª FASE

CORRECCIÓN DE RESULTADOS

Puede llevarse a cabo un día diferente al de la segunda fase.

Publicación al alumnado, vía aula virtual de los resultados y corrección de los mismos entre toda la clase. La parte de la corrección servirá para reforzar todos los conocimientos.

Comunicación de los equipos ganadores. Si hubiera empate el premio será para los equipos que han empatado. Pueden por tanto, haber varios equipos vencedores.


FASES

MATERIALES

02

¿QUE NECESITO?

1.- ORDENADOR O DISPOSITIVO CON ACCESO A INTERNET (para que la persona representante pueda cumplimentar el formulario online con los resultados).

2.- UNA MESA POR EQUIPO para que puedan ir colocando todas las tarjetas agrupadas.

3.- TARJETAS. Cada equipo tiene que tener a su disposición todas las tarjetas durante todo el juego para poder ir agrupándolas conforme corresponda. Habrá cuatro tipos de tarjetas (se aconseja que sean de media cuartilla –la mitad de un A5– y que se plastifiquen para poder ser usadas en otras ocasiones):

- **Tarjetas con reverso rojo** y con el nombre y apellidos de la mujer en el anverso,
- **Tarjetas con reverso blanco** y con la imagen de la mujer en el anverso,
- **Tarjetas con reverso verde** y con el año o siglo en el anverso,
- **Tarjetas con reverso violeta** y con las principales actividades o logros alcanzados gracias al trabajo de la mujer en el anverso.

NOTA: Para dificultar el juego, las tarjetas que recogen las principales actividades o logros alcanzados deben ser el doble de las mujeres incluidas en el juego, de tal manera que sus logros se dividan en dos tarjetas color violeta por cada mujer. Incluso, podrían dividirse en más, por ejemplo, en tres, por lo que habría que hacer más tarjetas violeta.

Contínúa…

02

MATERIALES

¿QUE NECESITO?

Todas las tarjetas (salvo las de los nombres y apellidos) llevarán una referencia diferente en la parte inferior derecha del anverso y el alumnado deberá relacionar las cuatro referencias en un formulario online.

Ejemplo de posibles referencias para identificar las tarjetas:

- Para las tarjetas rojas: no llevan referencia porque sólo contendrán el nombre de la mujer
- Para las tarjetas blancas: I-1, I-2, I-3, etc.
- Para las tarjetas verdes: A-1, A-2, A-3, etc.
- Para las tarjetas violetas: L-1, L-2, L-3, etc.

En el **ANEXO I** se incluye un ejemplo de formulario para que quien represente al equipo pueda volcar los resultados a los que han llegado.

03 REGLAS DEL JUEGO

1

Se entregará a cada equipo todas las tarjetas boca abajo. Cuando comience el tiempo (entre 40 minutos o 1 hora, que dependerá de cuántas mujeres se incluyan en el juego), todo el equipo tratará de ir **asociando las tarjetas** que tengan claras al nombre de la mujer.

03 REGLAS DEL JUEGO

2

DURANTE EL JUEGO…

El equipo puede **hablar entre sí** durante todo el tiempo.

El profesorado podrá permitir, si así lo considera, la **consulta o no de materiales** (o incluso a internet durante los minutos finales), según sea la dificultad que haya querido dársele al juego.

03 REGLAS DEL JUEGO

3

Antes de finalizar el tiempo, cada equipo deberá haber entregado el **formulario con las casillas completas**.

03 REGLAS DEL JUEGO

4

El docente revisará las respuestas, y proclamará GANADOR a aquel o aquellos grupos que hayan obtenido una mayor puntuación.

DINÁMICA

04

TIEMPO

1 H.

Se trata de un juego “contra reloj”. La duración estimada es de entre 40 minutos y una hora (dependerá de cuántas mujeres se incluyan en el juego).

05

COMPETENCIAS

¿PARA QUE SIRVE?

- Poseer y comprender conocimientos.
- Habilidad para el aprendizaje.
- Trabajo en equipo.

06

¿COMO PUEDO VALORAR LOS RESULTADOS?

Se puede valorar como
NOTA PRÁCTICA O TEÓRICA.

Ejemplo: Se aconseja que se valore dentro de la parte práctica de la asignatura y que siempre y en todo caso, se articule un premio para el equipo ganador o ganadores. Si fuera mucho alumnado el participante puede articularse un segundo y, en su caso, un tercer puesto.

MI EXPERIENCIA

“LA COMPETICIÓN Y EL TRABAJO EN EQUIPO REFORZÓ LO APRENDIDO SOBRE MUJERES IMPORTANTES EN EL MUNDO DEL DERECHO”.

POR MARÍA ARÁNZAZU CALZADILLA MEDINA

ANEXO I

Nombre y apellidos *	Nº de referencia de la tarjeta de la imagen	Nº de referencia de la tarjeta del año o siglo	Nº de referencia la primera tarjeta de logros o actividades	Nº de referencia la segunda tarjeta de logros o actividades
Ascensión Chirivella				
Clara Campoamor				
Concepción Arenal Ponte				
Encarna Roca Trías				
Eulalia Ruiz de Clavijo				
Gloria Begué Cantón				
Josefina Triguero Agudo				
María Emilia Casas				
María Milagros Calvo Ibarlucéa				
María Telo Núñez				
Olympe de Gouges				
Victoria Kent				
Etc.				

* Estos nombres deben aparecer ya relacionados en el formulario para que aparezcan por orden y así la tarea de corrección sea más sencilla.