



UNIVERSIDAD  
DE GRANADA



# TFM

Trabajo Fin de Máster

**Máster en Dibujo: Ilustración, Cómic y Creación Audiovisual**

**Título: EL JUEGO DE MESA PARA EDUCAR EN LA EQUIDAD DE GÉNERO. PROYECTO ARTÍSTICO DE UN JUEGO DE MESA INFANTIL: *El Mundo Violeta***

**Autor/a:** Carmen de la Riva García

**Tutor/a:** M<sup>a</sup> Carmen Hidalgo Rodríguez

**Línea de Investigación en la que se encuadra el TFM:**

Ilustración infantil

Departamento de Dibujo

**Convocatoria:** Junio

**Año:** 2021



# TFM Trabajo Fin de Máster

**Máster en Dibujo: Ilustración, Cómic y Creación Audiovisual**

**Título: EL JUEGO DE MESA PARA EDUCAR EN LA EQUIDAD DE GÉNERO. PROYECTO ARTÍSTICO DE UN JUEGO DE MESA INFANTIL: *El Mundo Violeta*.**

**Autor/a:** Carmen de la Riva García

**Tutor/a:** M<sup>a</sup> Carmen Hidalgo Rodríguez

**Línea de Investigación en la que se encuadra el TFM:**

Ilustración infantil

Departamento de Dibujo

**Convocatoria:** Junio

**Año:** 2021

## DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y ORIGINALIDAD

El plagio, entendido como la presentación de un trabajo u obra hecho por otra persona como propio o la copia de textos sin citar su procedencia y dándolos como de elaboración propia, conllevará automáticamente la calificación numérica de cero. Esta consecuencia debe entenderse sin perjuicio de las responsabilidades disciplinarias en las que pudieran incurrir los estudiantes que plagien.

El abajo firmante D./Dña. Carmen de la Riva García con DNI 29514849F, que presenta el Trabajo Fin de Máster con el título: El juego de mesa para educar en la equidad de género, declara la autoría y asume la originalidad de este trabajo, donde se han utilizado distintas fuentes que han sido todas citadas debidamente en la memoria y dispone de la autorización y permisos pertinentes para la publicación de las imágenes y documentos.

Y para que así conste firmo el presente documento en Granada a 16 de Junio de 2020

El autor:

~~KARMEN~~

## ÍNDICE

Resumen y palabras clave.....	6
Abstract and keywords.....	7
1. INTRODUCCIÓN.....	8
2. OBJETIVOS.....	15
2.1 Objetivos generales.....	15
2.2 Objetivos específicos.....	15
3. METODOLOGÍA.....	16
3.1. Prospección y análisis de juegos de mesa infantiles con perspectiva de género.....	16
3.2. Creación artística: diseño y creación de un juego de mesa infantil.....	19
4. MARCO CONCEPTUAL Y ESTADO DE LA CUESTIÓN.....	21
5. JUEGOS DE MESA CON PERSPECTIVA DE GÉNERO.....	34
5.1. Prospección y análisis de juegos de mesa con perspectiva de género.....	35
5.1.1. “Wonder Woman”.....	35
5.1.2. “Bataille feministe”.....	36
5.1.3. “Oca feminista”.....	37
5.1.4. “Iguales”.....	38
5.1.5. “Mujeres en ciencia”.....	39
5.1.6.” Feminismos reunidos”.....	41
5.1.7. “Las niñas de Jacaranda”.....	42

5.1.8. “¿Quién es ella?” .....	43
5.1.9. “ Little office” .....	44
5.1.10. “Las brujas de farrabús” .....	45
5.1.11. “El misterio de las mujeres invisibles” .....	46
5.1.12. “Herstóricas pioneras” .....	48
5.1.13. “Grandes damas” .....	49
5.1.14. “Equality memory job” .....	50
5.2. Resultados del análisis.....	52
6. ANTECEDENTES RESPECTO A LA CREACIÓN ARTÍSTICA....	56
7. DISEÑO Y CREACIÓN DE UN JUEGO DE MESA.....	63
7.1. Explicación, objetivos e instrucciones.....	63
7.2. Componentes del juego de mesa.....	64
7.2.1 La caja.....	65
7.2.2 Las instrucciones.....	67
7.2.3 El tablero.....	68
7.2.4 Las fichas.....	70
7.2.5 Los dados.....	71
7.2.6 Los cubiletes.....	72
7.2.7 Los puzzles.....	73
7.2.8 Las cartas.....	75
7.3. Propuesta final.....	83
8. CONCLUSIONES.....	86
9. BIBLIOGRAFÍA, WEBGRAFÍA Y FIGURAS.....	88

## **Resumen (en español)**

Este proyecto teórico-práctico gira en torno al juego de mesa infantil con perspectiva de género como herramienta para fomentar valores de respeto e igualdad en niños y niñas. El trabajo consta de tres partes fundamentales: en la primera se plantea cómo los estereotipos de género que reproducen los juegos infantiles son perjudiciales para el desarrollo de la identidad de niños/as y se considera la educación como el método para erradicar estos estereotipos. Además se señala la importancia de recuperar figuras femeninas ausentes en la historia para que las niñas del mañana tengan referentes. En la segunda parte, se realiza un sistema de análisis de los juegos de mesa infantiles actuales que abogan por la igualdad. En la tercera y última fase se propone el desarrollo y diseño de un juego de mesa infantil cuyo objetivo se centra en la recuperación de referentes femeninos en las diferentes disciplinas: arte, ciencia, filosofía y literatura. Los objetivos fundamentales consisten en señalar las consecuencias de los roles de género que se adquieren en la infancia, cuestionar la ausencia de referentes femeninos en la educación y posibilitar a los niños/as la opción de conocer estos modelos femeninos a través de la creación de un juego propio.

**Palabras clave:** juego de mesa infantil, estereotipos de género, roles sexistas, coeducación, memoria histórica

## **Abstract (en inglés)**

This theoretical-practical project proposes the use of children's board games with a gender perspective as a tool to promote values of respect and equality among young boys and girls. The work consists of three essential parts. The first part exposes how gender stereotypes reproduced by children's games are detrimental to the development of children's identity and proposes education as the key to eradicate those stereotypes. It also points out the importance of retrieving female figures absent in history, so that the girls of tomorrow can access a range of role models. The second part analyses a number of current children's board games that advocate for equality. In the third and last part, we propose the development and design of a children's board game with a focus on the retrieval of women of history from different disciplines: art, science, philosophy and literature. Hence, the main objectives are to point out the consequences of gender roles acquired in childhood, to question the absence of female representation in prescriptive education, and to create the possibility of accessing some of these female role models through the creation of our own game.

## **Key Words**

children's board games, gender stereotypes, sexist roles, coeducation, historical memory

## 1. INTRODUCCIÓN

Esta investigación gira en torno al juego de mesa con perspectiva de género como herramienta educativa para fomentar la igualdad en niños/as. Para llevar a cabo este estudio cabe destacar dos partes fundamentales, la parte teórica y la parte práctica. De este modo, en la parte teórica se aborda el marco conceptual y estado de la cuestión donde se señalan los estereotipos de género en los juegos infantiles y se mencionan las consecuencias en los niños y niñas. Al mismo tiempo, se cuestiona la ausencia de referentes femeninos en la historia y se plantea la importancia de que éstos se incorporen en los libros de texto. Además se plantea la coeducación como la vía más factible para llevar a cabo la ruptura con esos estereotipos. A su vez, se realiza una recopilación y un análisis de juegos de mesa infantiles actuales desde una óptica de género y se exponen los resultados de dicho análisis. En cuanto a la parte práctica, se presenta el diseño y la creación de un juego de mesa infantil centrado en recuperar la memoria histórica con una óptica de género.

En relación a la temática elegida, se debe a mi interés personal y compromiso con la igualdad de género tanto en mi obra académica como personal. Tal y como apunta Foucault en *Vigilar y castigar* (1975) el poder atraviesa todas las dimensiones de nuestra vida, y dado que nuestro sistema es neoliberal y patriarcal, considero oportuno repensar la categoría de mujer en esta dimensión para poder dismantlar estos dispositivos de control que relegan a la mujer a permanecer en el segundo plano. De esta manera, a lo largo de mi trayectoria artística me he ido sirviendo del dibujo para comunicar, expresar y plantear cuestiones relacionadas con la desigualdad de género, estereotipos establecidos, mitos del amor romántico y

diferentes aspectos de la sexualidad. El dibujo es para mí un lenguaje visual con una enorme capacidad comunicativa que, al anclarse a otro lenguaje, en este caso el escrito, bajo códigos humorísticos, cotidianos y dialogales me permite contar las injusticias que las mujeres vivimos. A su vez, al trabajar con la figura humana, trato de deformarla y simplificarla huyendo, de esta manera, de los cánones prevalentes. Busco un dibujo expresivo, como lo hacía Egon Schiele, o lo hace en la actualidad Pollynor. Mis dibujos son una huida del realismo y una búsqueda de la representación deformada, “novedosa” y elástica, pero, fundamentalmente, mordaz y cáustica. La historietista argentina Maitena Burundarena (2015) declara que no existen dibujos bonitos y feos, sino dibujos vivos y muertos -una declaración al alcance de todos que se puede encontrar en unos de sus post de instagram-. Desde esta perspectiva, mi trabajo es una continua búsqueda del dibujo vivo. Desde mi punto de vista, el arte es la mejor herramienta para trasladar desinhibidamente y sin tapujos nuestra problemática interior. Intento trasladar, de este modo, una forma de estar en el mundo que socialmente es “inaceptable”. En las ilustraciones empleo técnicas secas y húmedas como lápices de colores, rotuladores, acuarelas, témperas y retoques digitales. Considero que el dibujo es una herramienta que puede favorecer a colectivos oprimidos, y confío que con el poder de la imagen se pueda visibilizar la injusta situación de la mujer en una sociedad marcadamente patriarcal.

A su vez, encuentro oportuno apostar por la coeducación a través de la creación de un juego de mesa ilustrado destinado a el público infantil. Bien sabemos que el juego es imprescindible en la infancia ya que es fundamental para el desarrollo psicológico de niños/as pero, ¿perpetúan los juegos de mesa los roles de género? ¿Existen juegos que fomenten el respeto y la igualdad?

Lo cierto es que existe un gran sexismo en los juegos de mesa ya que éstos se han convertido en un producto de consumo que buscan llegar a un público determinado: niños o niñas. Este fenómeno lo podemos observar ya desde las propias revistas de juguetes, donde los juguetes para niños y para niñas se encuentran notablemente separados y usualmente marcados por el color azul en referencia al género masculino, y el rosa para el género femenino.

Algunos de los juegos de mesa discriminatorios que podemos encontrar en la actualidad son, por ejemplo, "Party & Co. Girls", un juego de mesa exclusivamente para chicas y recomendado a partir de ocho años. El juego comienza cuando a "Bianca" le toca un viaje por Europa al que tan solo puede llevar a una amiga. La amiga que le acompaña es quién consigue en primer lugar los complementos que la protagonista pide. El objetivo es conseguir esos complementos y se adquieren respondiendo a distintas preguntas de cuatro categorías: moda, belleza, ocio y cultura. Algunas de las preguntas son las siguientes: "¿cuál de estos tres estampados te haría más esbelta?: Cuadros, rayas horizontales o , rayas verticales", "Actúa durante treinta segundos como si recibieras un SMS del chico que te gusta", "Di antes de medio minuto tres marcas de colonia, de ropa, de móvil, de reloj, de tejanos...", "Actúa como si te encontraras a tu ídolo por la calle".



**Figura 1.** *Party & Co. Girls*. Diset [Fotografía del juego de mesa], Puppen toys. 2011. Recuperado de: <https://tinyurl.com/3bsm7wp4>

Luengo (2013), inició una petición en “[change.org](https://www.change.org)” para que retirasen este juego del mercado ya que tras analizarlo declaró lo siguiente:

¿Son estas preguntas educativas para niñas de 8 años? ¿O más bien son cuñas publicitarias de un modelo de mujer consumista, superficial, dependiente y obsesionada con su imagen? Estamos en un momento donde el limitado estereotipo de mujer guapa-superficial-inculta está superándose, no lo alimenten por favor... ¿o es que a alguien le interesa que se mantenga?. (Luengo, M, 2013.)

Otro de los ejemplos que encontramos actualmente en el mercado es un juego llamado “¿GUAT? Chicas”. Este juego también se presenta exclusivamente para las chicas y lo forma doscientas tarjetas con preguntas de cuatro categorías: confiesa, reto, ¿qué preferirías? y ¿quién de nosotras...?. Algunas de estas preguntas son: “¿Quién de nosotras es más probable que llegue estupenda a los setenta años?,

“Confiesa... ¿qué es lo más absurdo que has hecho para ligar?”,  
“¡Reto!, pide a tu contacto número siete de WhatsApp una foto sexy”,  
“¿Qué ha sido lo más estúpido que has hecho para impresionar a un hombre?”.



**Figura 2 y 3.** ¿GUAT? Girls [fotografía del juego de mesa], Redberain.

Recuperado de: <https://tinyurl.com/npzvpsn5>

La problemática de estos juegos tan fuertemente estereotipados es que estimulan a las niñas atributos inadecuados, como por ejemplo enseñar que la belleza es su cualidad principal. Aznar y Fernández, (2004), declaran que estos juegos perpetúan los estereotipos sexuales en niños y niñas desde edades tempranas. De esta manera, los niños/as a los cuatro años ya tienen claro qué cosas son las que deben hacer dependiendo de su sexo. En la revista *Científica de Comunicación y Educación* (Aznar y Fernández, 2004) exponen la siguiente conversación mantenida con una niña de cuatro años:

“-¿A qué jugáis?-Los niños de mi clase juegan a la guerra y las niñas a las mamás.-¿Y cómo juegan a la guerra?-Juegan peleándose, el más bruto de todos es Héctor, todos corren y a veces tiran a la niñas.-¿Y las niñas a qué juegan?-Algunas a las mamás, algunas hacen flanes, algunas juegan con las muñecas y hacen unas casitas.-¿Con qué?-Con arena mojada, hacen una puertecita y meten

al muñeco.-¿Y las niñas no juegan a la guerra?-No, porque no es de niñas, y además los niños no les dejan”.

(Aznar y Fernández, 2004, p. 2)

Del mismo modo, Rebolledo (2011) analiza el juego en la infancia en la revista *Juegos y juguetes para la igualdad* y expone que los niños tienen preferencias por videojuegos, construcciones, juegos de montaje y coches, soldados y muñecos de héroes, mientras que y las niñas escogen muñecas y accesorios, disfraces de princesas, adornos personales, imitación del hogar y juguetes de belleza. Tal y como señala Pinto (2016) en el artículo "*Hay un repunte en las campañas de juguetes sexistas*”:

En ocasiones se argumenta que el mercado de los juguetes está condicionado por las preferencias naturales de los menores. Desde un punto de vista científico no existen pruebas que indiquen estas preferencia estén relacionadas exclusivamente con su sexo. De hecho, algunos estudios muestran que muchas de ellas, como el color rosa de las niñas, aparecen entre los dos y tres años, justo cuando los menores empiezan a ser conscientes del concepto de género. (Pinto, 2016, p. 1)

Por tanto, realizar un análisis de juegos de mesa actuales con perspectiva de género puede ser un recurso para valorar la oferta existente y el papel social que desempeñan. Por otro lado, diseñar un juego que se centre en fomentar valores de igualdad y respeto a través de la diversión, contribuirá, de alguna manera, a la visibilización de estos juegos y a reivindicar la importancia de educar en igualdad desde la infancia y siendo conscientes de los mensajes que estamos transmitiendo a los niños.

Por esta causa, considero necesario recuperar la memoria histórica con perspectiva de género ya que en los libros de textos la mayoría de mujeres importantes de la historia están ausentes y las niñas de hoy en día carecen de referentes femeninos. El el juego creado para este TFM se dan a conocer grandes mujeres que han destacado en diferentes disciplinas a lo largo de la historia, concretamente, (arte, ciencia, filosofía y literatura,). A modo de síntesis, en esta investigación se ofrece tanto una biblia y análisis de juegos con perspectiva de género ya creados, como el diseño de un juego propio para impulsar la igualdad a través de éstos.

## **2. OBJETIVOS**

### **2.1 Objetivos generales**

- Poner en valor el juego de mesa infantil con perspectiva de género como herramienta pedagógica para fomentar valores de igualdad.
- Valorar las consecuencias de los roles de género que se adquieren en la infancia a través del juego.
- Exponer la ausencia y la importancia de referentes femeninos en la educación.

### **2.2 Objetivos específicos**

- Recopilar y analizar juegos de mesa infantiles con una óptica de género para prevenir situaciones de discriminación sexista en el futuro de niños y niñas.
- Diseñar y crear un juego de mesa infantil propio, desde una perspectiva de género, que ayude a recuperar la memoria histórica.
- Posibilitar a los niños/as la opción de descubrir referentes femeninos a través de un juego.

### **3. METODOLOGÍA**

La metodología de esta investigación puede dividirse en dos bloques dado que es un trabajo teórico-práctico. En primer lugar se ha llevado a cabo la fase teórica donde se hace una recopilación y análisis de juegos de mesa infantiles con una óptica de género y se plantea la importancia de la recuperación de referentes femeninos de la historia. En segundo lugar, se diseña y desarrolla un juego de mesa con perspectiva de género con el fin de presentar algunas de las grandes mujeres olvidadas en la historia.

#### **3.1 Prospección y análisis de juegos de mesa infantiles con perspectiva de género**

Para llevar a cabo la recopilación y análisis de juegos de mesa infantiles bajo una óptica de género se han seguido diferentes sistemas metodológicos. En primera instancia, para la recopilación de juegos ha sido necesario investigar algunos proyectos editoriales como *Ekilikua*, ya que nos facilitan en sus catálogos algunos juegos centrados en fomentar valores de igualdad. Otros han sido recopilados de otras fuentes como *Educación 3.0*, un medio de comunicación líder en innovación educativa que ofrece en su página web algunos juegos de mesa para educar en equidad.

Para la selección de los juegos de mesa se ha tenido en cuenta algunos de los requisitos y valores que ofrece Rebolledo (2011), en la guía didáctica *Juegos y juguetes para la igualdad*. De este modo, los aspectos que he considerado necesarios para la elección de los juegos de mesa han sido los siguientes:

- Que puedan jugar con él niños y niñas indistintamente.
- Que evite la transmisión de estereotipos sexistas y no potencie la violencia.
- Que facilite poder jugar con las demás personas, la comunicación entre los y las participantes y que fomente las relaciones entre iguales.
- Que el juego evite la competitividad exagerada, que no fomente la agresividad y facilite las relaciones entre niñas y niños.
- Que potencie las relaciones cooperativas de ayuda, que se logre alcanzar un mismo objetivo o propósito entre todos y todas (pasarle bien).
- Que sea divertido, motivador y que despierte el deseo de jugar.
- Que estimule su curiosidad, su interés por investigar y que permita a la niña o el niño descubrir nuevas posibilidades en el juego.

En segundo lugar, otro de los recursos empleados para la recopilación de los juegos ha sido elaboración de un sistema de análisis cualitativo en el que se responden las siguientes preguntas:

- ¿Cuál es el objetivo del juego?
- ¿Hacia quién va destinado?
- ¿Qué elementos utiliza?
- ¿Perpetúa o reproduce roles sexistas?
- ¿Qué valores fomenta?
- ¿Qué tipo de habilidades desarrolla?

Atendiendo a las preguntas planteadas, considero que éstos son los puntos claves a tener en cuenta para comprobar si, efectivamente, se favorece la igualdad de oportunidades a través de los juegos que a priori responden a principios de igualdad de género. En primer lugar, se considera que conocer el objetivo del juego es fundamental para

conocer su fin. A su vez, dado que este análisis se centra en la mirada de género, es oportuno señalar si el juego se dirige hacia ambos géneros o hacia uno específico (tal y como hemos visto en el juego “Party & Co. Girls” o “¿GUAT? Girls”, donde se especificaban que era exclusivamente para chicas). De la misma forma, atender a los elementos que se utilizan es fundamental ya que en estos elementos podemos encontrar imágenes estereotipadas que reflejen un canon de belleza inalcanzable y perjudiciales para los menores. Por otra parte, señalar si perpetúa o reproduce roles sexistas es primordial para considerar que el juego apuesta por la igualdad. Asimismo, ocurre con los valores que fomentan desde una perspectiva global. En última instancia, este análisis tiene en consideración también las habilidades que se desarrollan durante el juego, ya que, de alguna manera, son la praxis de los valores que se defienden.

Como puede verse se excluyen a priori de la muestra los juegos de mesa que no respetan los derechos fundamentales de igualdad de igualdad de género, puesto que lo que se pretende demostrar es la capacidad de los juegos de mesa para contribuir a la educación en valores de igualdad de género. Los juegos que no cumplen con estos requisitos obviamente defienden valores opuestos y van en contra de la educación en valores.

Las pautas básicas a seguir en el juego son:

-En cuanto al objetivo, es de vital importancia que tanto el desarrollo como los fines que se pretenden alcanzar respeten la igualdad de género en todo momento.

-Debe prestarse especial atención al público objetivo al que se destina el juego, que este caso es el público infantil, de edades

comprendidas entre los seis y los doce años.

- En cuanto a los elementos que utiliza se requiere la ausencia de imágenes estereotipadas. En función de lo planteado, se precisa que fomente unos valores de respeto e igualdad que den cabida a un acercamiento entre ambos géneros.

### **3.2 Creación artística: diseño y creación de un juego de mesa infantil**

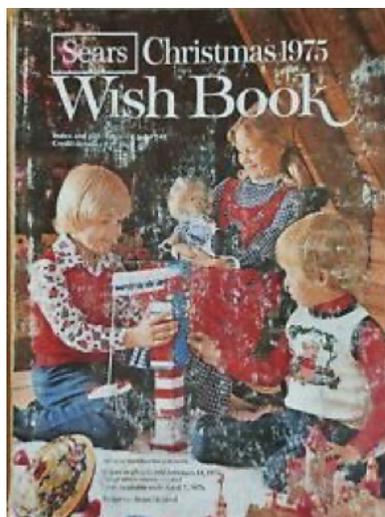
En esta parte práctica se llevará a cabo la creación de un juego de mesa cuyo objetivo será recuperar la memoria histórica con perspectiva de género presentando algunas de las mujeres que fueron importantes en la historia.

En primer lugar se establecerá hacia quién va dirigido el juego y se determinará el rango de edad para los jugadores/as. En segundo lugar, se desarrollará el juego en base a la temática elegida y se establecerá el objetivo. Después se asentará la dinámica de éste y la manera en la que ganarán los jugadores/as. A continuación, se establecerán las reglas y normas y se llevará a cabo diferentes borradores del diseño del tablero y las cartas. Tras esto, se establecerá el número de cartas y las preguntas en cada una de ellas. Después se buscará la dinámica a seguir y los elementos necesarios. En cuanto a las habilidades que se desarrollan en el juego se tendrá en cuenta alguna de estas: atención sostenida o selectiva, coordinación óculo-manual, lenguaje, memoria, orientación, habilidades sociemocionales, cooperación, o escucha activa. Por último, se realizará el diseño final y la producción final del juego.

El juego de mesa que se presenta reunirá tres tipologías de juego: el juego de cartas, el juego de tablero y el juego de temática. Esta condición se plantea como reto personal y como búsqueda del mayor dinamismo y diversión posible, por ello constará de un tablero, cartas y fichas de diferentes colores. La elección de estos elementos se debe a la huida de la monotonía que muchas veces encontramos en los juegos meramente de cartas. A su vez, al ser un juego de mesa de preguntas y respuestas se requiere atención y participación constante de los jugadores/as. En tal sentido, se busca que el jugador/a aprenda, se entretenga y se divierta al jugar.

#### 4. MARCO CONCEPTUAL Y ESTADO DE LA CUESTIÓN

Sweet (2012) señala en *Sunday Review* de *The New York Times* que la separación entre géneros era mucho menos pronunciada hace 50 años que en la actualidad y este hecho se ha verificado por los expertos. Dentro de este marco, la socióloga de la Universidad de California, Sweet (2012) ha estudiado y analizado diferentes catálogos bajo una óptica de género y en la revista *The Atlantic* revela algunos de los resultados. Declara que de un catálogo de la revista *Sears*<sup>1</sup> de 1975 tan solo el 2% de los juguetes publicitados estaban destinados de forma clara para niños y niñas. Sin embargo, en 2012 el 100% de los productos de la tienda online de Disney lo estaban. La autora comenta lo siguiente en la revista *Sunday Review* “Incluso en momentos en que la discriminación era mucho más común, los catálogos contenían apelaciones más neutrales que los anuncios de hoy” Elizabeth Sweet (2014, p. 35).



**Figura 4.** Catálogo de Navidad, Sears , 1975. Recuperado de: <https://tinyurl.com/2vrahevww>

---

<sup>1</sup>

Sears es una cadena estadounidense de tiendas departamentales fundada por Richard Warren Sears y Alvah Roebuck en el siglo XIX.

Tal y como señala la socióloga (Sweet, 2014), la publicidad de principios del siglo XX no fomentaba la división de juguetes por género ya que fue a partir de la Segunda Guerra Mundial cuando comenzó esta tendencia. No obstante, con el avance del movimiento feminista el marketing publicitario se vio en la obligación de moderar una división de género tan explícita. Menéndez (2020) afirma en su investigación *Publicidad y campañas navideñas de juguetes: ¿promoción o ruptura de estereotipos y roles de género?* que en la década de 1980 y 1990 con el boom del capitalismo se reanudó el marketing de género. Se puede considerar que en el año 1995 volvieron a estar vigentes las diferencias entre niños y niñas. Este suceso se debió a que las compañías consideraron que era mejor segmentar el mercado en pequeños grupos demográficos para obtener mayores beneficios en ventas.

De la misma forma, los investigadores de un estudio realizado en quince países por la *Organización Mundial de la Salud* y la *Universidad estadounidense de John Hopkins*, aseguran que “durante la adolescencia, el mundo se expande para niños y se contrae para niñas” (Robert Blum, 2009, p. 1). Tal y como señala Valencia (2017) en el artículo *Los estereotipos marcan futuro desde niños*, “para hacernos una idea solo hay que ver los recreos de institutos o colegios de primaria: la mayoría de niños estarán jugando al fútbol en una gran extensión del patio, mientras ellas andarán en pequeños rincones del mismo” (p. 1).

A su vez, Blum (2009) indica que los niños y niñas a muy corta edad (desde las sociedades más liberales hasta las más conservadoras) interiorizan muy pronto el mito de que las niñas son vulnerables y los chicos son fuertes e independientes. Una de las causas residen en

los catálogos de los juguetes, ya que determinan las aspiraciones de niños y niñas y perpetúan una educación basadas en los roles sexistas.

Para adentrarnos en cómo los juegos de mesa actuales perpetúan los estereotipos de género se considera oportuno comenzar presentando la terminología empleada. Uno de los términos fundamentales de esta investigación es **perspectiva de género**. Esta estrategia fue incorporada en la ONU (Organización de Naciones Unidas) en la Cuarta Conferencia Mundial sobre la Mujer en 1995 y se definió como:

Estrategia destinada a hacer que las preocupaciones y experiencias de las mujeres, así como de los hombres, sean un elemento integrante de la elaboración, la aplicación, la supervisión y la evaluación de las políticas y los programas en todas las esferas políticas, económicas y sociales, a fin de que las mujeres y los hombres se beneficien por igual y se impida que se perpetúe la desigualdad. El objetivo final es lograr la igualdad [sustantiva] entre los géneros". (ONU Mujeres, 1995, p. 1. )

De este modo, la ONU considera la perspectiva de género como un conjunto de enfoques estratégicos y específicos con procesos técnicos e institucionales que se adoptan para llegar a un objetivo: la igualdad de género. Debe señalarse que si nos adentramos en la definición actual que ofrece El Glosario del Centro de Capacitación de ONU Mujeres encontramos la siguiente:

El término "perspectiva de género" es una forma de ver o analizar que consiste en observar el impacto del género en las oportunidades, roles e interacciones sociales de las personas.

Esta forma de ver es lo que nos permite realizar un análisis de género y luego transversalizar una perspectiva de género en un programa o política propuesta, o en una organización. (ONU Mujeres, 2017, p.1. )

No obstante, Cortada (2019), desde la fundación Oxfam Intermón, nos ofrece algunas propuestas de cómo podemos contribuir en nuestra vida cotidiana para fomentar la perspectiva de género y éstas son las siguientes:

- Poniendo freno al sexismo, y algunas de las formas de llevar a cabo esta propuesta sería intentando emplear un lenguaje no sexista.
- Dejando de dividir a los hombres y mujeres en función de los roles. Es decir, evitar determinar las capacidades de unos y otras en función de su género. De este modo, también se anima a dividir las tareas del hogar y responsabilidades a partes iguales, siendo así un ejemplo para los más pequeños/as.
- Fomentando la igualdad en las aulas. Además de introducir la mirada de género en los libros de textos, se puede promover la igualdad a través de dinámicas, manualidades y recursos en el aula para infantil y primaria.
- Conociendo la terminología y las figuras destacadas. Todos/as conocemos a Frida Kahlo pero, ¿quiénes fueron Artemisia Genitleschi, Mary Cassatt, Georgia O'Keeffe, Tamara de Lempicka, Helen Frankenthaler, Leonora Carrington o Natalia Goncharova?
- Deconstruyendo estereotipos. Una forma de llevar a cabo este idea sería dejando de asumir que las niñas juegan con muñecas nos niños

con coches. En otras palabras, ofreciéndole al niño/a la posibilidad de jugar con cualquier juguete.

Otros de los términos mencionados fundamentales en esta investigación es el **estereotipo** de género. Según la oficina de Alto Comisionado de las Naciones Unidas para los Derechos Humanos (ACNUDH) un estereotipo de género es “una opinión o prejuicio generalizado acerca de atributos o características que hombres y mujeres poseen o deberían poseer o de las funciones sociales que ambos desempeñan o deberían desempeñar”.(ACNUDH, p.1.)

Por esta razón, se considera que los estereotipos de género son nocivos ya que limitan las capacidades de hombres y mujeres a la hora de desarrollar sus facultades personales o realizar una carrera profesional. Según el estudio de Kristin Mmari (2017) *Global Early Adolescent Study*, elaborado por la OMS y la Universidad John Hopkins, los estereotipos de género afectan a las niñas de todo el mundo sin importar el nivel de desarrollo de su país, expandiéndose por la sociedad en general, desde progenitores a profesores. Las consecuencias de este hecho son perjudiciales para las niñas más pequeñas, ya que reducen sus aspiraciones y limitan sus opciones profesionales como hemos mencionado con anterioridad. En relación a la problemática expuesta, Bian (2017) afirma en la revista Science que las niñas comienzan a sentirse menos inteligentes que los niños a partir de los seis años. Según las palabras de la fundadora de *Inspiring Girls*, Miriam González (2020), “ni los niños ni las niñas nacen sexistas, hay algo entre todos como sociedad les hacemos para que lleguen a ese punto” (p. 1) .

La continua exposición de estereotipos de género en los juegos tiene efectos perjudiciales en los menores ya que les enseñan lo que deben

ser. En este sentido, varias investigaciones apuntan que la forma corporal de las muñecas influye en la percepción del cuerpo y el autoestima de las niñas. Dittmar (2006) realiza un estudio llamado *¿Barbie hace que las chicas quieran ser delgadas?* que revela que las niñas expuestas a las barbies en la infancia tienen una menor autoestima corporal y un mayor deseo de ser delgadas que las niñas en otras condiciones de exposición (muñecas menos estereotipadas). A su vez, Pinto (2016), en el artículo *Hay un repunte en las campañas de juguetes sexistas*, menciona lo siguiente: “la exposición temprana a las muñecas que personifican un ideal del cuerpo poco realista puede dañar la imagen corporal de las niñas, lo que contribuye a un mayor riesgo de desarrollar desórdenes alimenticios en el futuro” (p.1).

Una de las soluciones ante esta disputa está en la educación. Para ello, resulta indispensable el apoyo de los gobiernos tal y como establece la UNESCO en su informe de *Seguimiento de la Educación en el Mundo*. No obstante, existen algunos consejos para que los docentes y progenitores no fomenten los estereotipos y la directora del *Máster Universitario en Género e Igualdad de la Universidad Pablo Olvide* Lina Gálvez (2018) nos deja algunos de ellos en el artículo *El fin de los estereotipos comienza en las aulas* :

- Tratar el tema de la igualdad sin complejos. Ignorar las críticas o las presiones que ejercen terceros a la hora de abordar cuestiones sobre igualdad.
- Unir fuerzas por una educación igualitaria. Cuantas más personas se impliquen en este tipo de educación más efectiva será.
- Trabajar de forma transversal. Reforzar a niños y niñas en sus preferencias independientemente de si coinciden o no con lo que el estereotipo nos hace esperar.
- Concienciarse contra el sexismo. Cuestionarse ciertos estereotipos

que tomamos como naturales y en realidad son construcciones sociales.

Simultáneamente, la organización *Inspiring Girls* afirma que es posible extirpar de nuestras mentes los estereotipos de género. Unas de sus propuestas, tal y como dice la fundadora de la organización, González (2020), es dar a conocer la necesidad de modelos femeninos que puedan convertirse en fuentes de inspiración para las mujeres de mañana. De esta manera, en el podcast *Hay sexismo de ruido de fondo en nuestra sociedad*, González (2020) declara que es difícil que las niñas estudien carreras de ciencia ya que la no visibilidad de mujeres en estos campos profesionales impiden que las niñas tomen ese camino. Señala que a esto se le suma la falta de confianza en sí mismas y el miedo al fracaso que las niñas desarrollan en la adolescencia debido a los roles de género. Al mismo tiempo nos indica que es posible mejorar la autoestima, la acción profesional y las expectativas laborales de las niñas en edad escolar ayudándolas a visibilizar la amplia variedad de profesiones que existen sin que el hecho de ser mujer suponga ningún tipo de limitación.

Tal y como indica Pablo Delgado (2017):

Las mujeres han estado aparentemente ausentes en muchos ámbitos de la ciencia y de la cultura a lo largo de los siglos. Aparecen escasamente en la Historia, en la Literatura, en el Arte, en la Ciencia... Por un lado, porque han tenido muchos obstáculos para poder desarrollar sus intereses y capacidades, y por otro lado, porque a las que han conseguido hacerlo no se les ha reconocido y ni siquiera han sido nombradas en los libros o en las enciclopedias". (p. 1)

Algunos expertos confirman la ausencia de mujeres en los libros de texto. En este sentido destaca el estudio que realizaron Edda Sant Obiols y Joan Pagés Blanch en el año 2011 donde analizan un libro de Ciencias Sociales (A. Trepal, Campamà y Vidal. 2008). Entre los resultados destaca lo siguiente:

En los ocho temas mencionados dedicados a la historia política, hay 17 imágenes donde aparecen representadas personas. En 14 de ellas sólo hay hombres (aproximadamente el 82%); en dos de ellas hay hombres y mujeres (aprox. 12%); y sólo en una de ellas aparece únicamente una mujer (aprox. 6%). Por lo que se refiere al texto escrito, se citan 36 hombres con nombre propio –ya sea nombre o cargo- y solo 5 mujeres. En consecuencia, las mujeres representan aproximadamente el 12% de las personas citadas en el texto. (Blanch, 2011, p.1 )

Las conclusiones de este estudio señalan que la enseñanza de la historia no puede seguir olvidando el papel de las mujeres ni mantenerlas invisibles por más tiempo. Dentro de este marco, Pau Rodríguez realiza un artículo titulado *¿Dónde están las mujeres en los libros de texto?* en el periódico *eldiario* y expone un estudio de la Universidad de Valencia que revela que tan solo el 7'5% de los referentes culturales y científicos que aparecen en los libros de texto de la ESO son mujeres. Comenta que para este análisis se han tenido en cuenta 115 libros de 19 asignaturas diferentes recopilando una base de datos con 5.527 referentes de los cuales tan solo 690 son mujeres.

Cabe considerar, por otra parte, que algunas editoriales como Santillana o SM se encuentran dispuestas a incorporar y mencionar más figuras femeninas en sus libros de texto. López Navajas, es asesora en conducción e igualdad y trabaja para recuperar referentes

femeninos olvidados. En su artículo *La profesora que rescata a las mujeres que la historia quiso borrar*, de la revista *Smoda*, declara que tanto la Junta de Andalucía como la Generalitat de Valencia están dando grandes pasos para promover manuales que incorporen mujeres y que se podría llegar al 35% en asignaturas históricas, pero en otras como Ética podrían superar el 50%. En este mismo artículo declara lo siguiente: “nuestro objetivo es mostrar que existe memoria compartida cultural en la que mujeres y hombres hemos participado de forma similar para construir la sociedad que tenemos” (López , 2018, p.1 ).

Una de las claves fundamentales para llevar a cabo estas series de propuestas sería a través de la **coeducación**. Desde la consejería de igualdad, políticas sociales y conciliación del *Instituto Andaluz de la Mujer* se nos ofrece la siguiente definición:

Coeducar consiste en desarrollar todas las capacidades, tanto de niñas como de niños, a través de la educación. Supone eliminar estereotipos o ideas preconcebidas sobre las características que deben tener las niñas y los niños, los chicos y las chicas, las mujeres y los hombres. Cada niño o cada niña tiene derecho a ser diferente, por lo que es necesario educar valorando las diferencias individuales y las cualidades personales. (Instituto Andaluz de la Mujer, 2013, p. 1)

De modo similar, Rebolledo (2011) define la “coeducación” en la guía didáctica *Juegos y juguetes para Igualdad* como:

Un proceso educativo basado en la Igualdad, la Paz, y la Justicia como principios esenciales para corregir el sexismo, reducir las desigualdades entre niñas y niños, mujeres y

hombres, y lograr una sociedad más justa, igualitaria y equitativa. Todo ello con el fin de construir un mundo en el que las personas puedan desarrollar plenamente sus capacidades, independientemente del sexo con el que nazcan”. (Rebolledo, 2011, p.6)

Otras de las declaraciones que realiza Rebolledo en esta guía es que la coeducación aplicada a juegos y juguetes tiene el objetivo de mostrar nuevos modelos de hombres y mujeres, construyendo historias en torno a valores como la igualdad, la justicia o la paz que sirvan de referencia a niñas y niños.

Bien sabemos que el juego es una actividad fundamental para el desarrollo y aprendizaje de los niños/as ya que ayuda a expresar la visión del mundo, aumenta la creatividad y permite desarrollar la imaginación y las habilidades socioemocionales. Al mismo tiempo, el juego contribuye a la maduración psicomotriz, cognitiva y física del niño/a. Para entender del término “psicomotricidad” se expondrán las palabras de la psicóloga Mas, Jiménez Ruerar (2019):

La actividad psicológica relacionada con los niveles cognitivos y afectivos respecto al movimiento. Es decir, la actividad psicomotriz permite el desarrollo del niño a nivel psicológico, físico y social a través de la misma. Por lo tanto, el niño utilizará su cuerpo como elemento de contacto con el entorno, logrando así su maduración psicológica”. (Jiménez, 2019, p.1 )

Además, fortalece el vínculo afectivo con los padres y favorece la socialización. Así mismo, el juego tiene un gran impacto en el desarrollo de nuevas habilidades, identidad y conceptos de los

niños/as. Por otra parte, los juguetes inculcan valores, modelos a seguir, creencias e ideas que influyen en la construcción de la identidad y personalidad. Si analizamos los juguetes bajo una óptica de género podemos observar que muchos de ellos están categorizados en “femeninos” o “masculinos”. Este hecho se puede ver reflejado en los catálogos de juguetes de Navidad, ya que siempre hay una parte destinada a muñecas (y otros juguetes relacionados con el cuidado doméstico) donde predomina el rosa y otra en la que prevalecen los juegos de acción (superhéroes, coches o mecánica) bajo el tinte azul.



**Figura 5.** Catálogos de Navidad, Corte Inglés, 2017. Recuperado de: <https://vadecuentos.com/juguetes-no-sexistas/>

Como podemos observar en este catálogo, a las niñas se les invita a divertirse mediante el cuidado doméstico y a los niños mediante la acción, en otras palabras, perpetúan los roles de género. Tal y como señala Rebolledo en la *guía Juegos y juguetes para la igualdad* :

Los juguetes son otra forma más de imponer y perpetuar la desigualdad en el reparto de funciones según el sexo,

colaborando con ello al mantenimiento del sexismo”. Cabe considerar que los juguetes en sí carecen de género, es la sociedad la que atribuye lo “femenino” o lo “masculinos” en éstos. ( Rebolledo, 2011, p. 12)

Dentro de este marco, destaca la artista coreana Jeong Mee Yoon (2005), que ha fotografiado habitaciones de niños y niñas de diferentes partes del mundo. El resultado de estas habitaciones demuestran la presencia de los estereotipos de género en los juegos.



**Figura 6.** *SeWoo and Her Pink Things* [fotografía], JeongMee Yoon's, 2006. Recuperado de: <https://tinyurl.com/vh3t7d5t>



**Figura 7.** *SeWoo and Her Pink Things* [fotografía], JeongMee Yoon's, 2006. Recuperado de: [http://www.jeongmeeyoon.com/aw\\_pinkblue.htm](http://www.jeongmeeyoon.com/aw_pinkblue.htm)

Según la declaración de los derechos de la infancia de la ONU, el

derecho al juego es equiparable a otros derechos como la sanidad, la alimentación o la propia salud. Desde mi óptica, dado que los niños/as pasan gran parte de su vida jugando, es nuestra responsabilidad ofrecerles juegos didácticos que fomenten valores tan fundamentales como la igualdad y el respeto. Considero importante ofrecer tanto desde la escuela como del hogar, juegos libres de estereotipos para así no seguir perpetuando contra lo que llevamos luchando décadas. De la misma forma, el *Consejo de la Juventud de España* declara que la educación en igualdad es una herramienta fundamental para evitar comportamientos machistas, fomentando respeto hacia la otra persona y las relaciones interpersonales igualitarias. En definitiva, es necesaria la educación en igualdad para erradicar los estereotipos de género en la infancia al igual que es necesario recuperar todos los referentes femeninos ausentes en las historia y hacer un buen uso del juego, puede ser una herramienta que favorezca y haga posible estas necesidades.

## 5. JUEGOS DE MESA CON PERSPECTIVA DE GÉNERO

Desde la corporación de *Radio y Televisión Española*, Carolina Pecharromán (2020) dirige un programa titulado *Objetivo igualdad* y en uno de sus programas declara que los juegos de mesa se han disparado por la pandemia y que algunos de ellos nos ayudan a descubrir mujeres olvidadas por la historia. Hay proyectos editoriales como *Ekilikua* especializados en juegos de mesa cooperativos que promueven valores positivos para la convivencia. En este capítulo se hace una recopilación de juegos de mesa que pueden encontrarse hoy en día en el mercado y que han sido creados para educar en igualdad tanto dentro como fuera de las aulas. Esta guía es un recurso didáctico de apoyo para hacer un uso no sexista de juegos, es una propuesta alternativa de juegos que fomentan valores positivos e igualitarios favoreciendo así el desarrollo pleno de niños y niñas, es decir, este archivo es una apuesta coeducativa.

Como ya hemos mencionado, muchos juegos son una forma de imponer y perpetuar los roles de género, es decir, colaboran al mantenimiento del sexismo. Por ello, con esta aportación, abogo por una educación no sexista, lejos de la dicotomía de los roles diferenciados según el sexo. Estos juegos, según el equipo de *Educación 3.0 líder informativo en innovación educativa* (2021), siguen una metodología llamada “Aprendizaje basado en juegos” y su fin consiste en convertir al estudiante en protagonista de su aprendizaje con el docente como guía. El área de educación del *Grupo Planeta* nos explica en su web *aulaPlaneta* en qué consiste el aprendizaje basado en juego; trata de la utilización de juegos como herramientas y vehículos de apoyo al aprendizaje, la asimilación o la evaluación de conocimientos. Alonso (2020) nos ofrece en la *Revista Digital del Portal de la Educación* algunas de las ventajas del aprendizaje basado

en juegos, como pueden ser motivar al alumno, ayudar a razonar y ser autónomo/a, dar al alumno/a el control de su aprendizaje, fomentar las habilidades sociales, permitir el aprendizaje activo y potenciar la creatividad y la imaginación.

## **5.1 Prospección y análisis de juegos de mesa**

### **5.1.1. “Wonder Woman”**

El objetivo de este juego de cartas es dar a conocer a mujeres que han dejado huella en la historia en diferentes campos. Consta de cuarenta y cuatro cartas y cada una de ellas representa a una mujer artista, aventurera, científica y deportista, que siempre ha estado ahí pero que nunca apareció en los libros de texto. Está pensado para niños y niñas mayores de seis años y al estar en inglés ofrece la posibilidad de aprender el idioma al mismo tiempo. El juego está pensado para dos o cinco jugadores y la dinámica consiste en conseguir cuatro cartas de mujeres de una misma categoría (fotógrafas, artistas, escritoras, científicas, activistas o cantantes) y señalar qué jugador/a sabe más sobre estas mujeres. El juego también ofrece una breve biografía de cada mujer para que tanto los niños como los adultos puedan aprender más.

Si analizamos este juego, conociendo sus características y el objetivo, podríamos considerar que no reproduce roles sexistas y que fomenta valores de igualdad ya que da a conocer mujeres importantes de la historia. Unas de las habilidades que se desarrollan con este juego sería el conocimiento histórico y cultural. Por tanto, podemos considerar que este juego de mesa fomenta la equidad de género.



**Figura 8.** *Wonder Woman* [fotografía del juego de cartas], Isabel Thomas, 2018. Recuperado de: <https://tinyurl.com/2abf27k8>

### 5.1.2. “Bataille féministe”

En este juego de cincuenta y cinco cartas, los personajes (rey, reina, duque, duquesa, vizconde y vizcondesa) tienen como objetivo hacerse con el poder a través de luchar en igualdad de condiciones. Los personajes femeninos y masculinos tienen la misma capacidad y poder para ganar. La enseñanza que este juego transmite se basa en que la reina no depende del rey. Está pensado para dos jugadores y la edad recomendada es a partir de los cuatro años.

“*La bataille féministe*” es un juego que no perpetúa los roles sexistas ya que deconstruye los estereotipos para combatirlos mejor. La desconstrucción de estos estereotipos se presenta al inicio del juego ya que los personajes femeninos y masculinos tienen la misma condición para poder ganar. Por ello, fomenta valores de igualdad y además habla de grandes mujeres, que con frecuencia han estado ausentes en la historia. Cabe destacar algunas de las habilidades y aprendizajes que se desarrollan al jugar, y algunas de estas son: coordinación ojo-mano, memoria, razonamiento, socialización y

lenguaje.



**Figura 9, 10 y 11.** *Bataille féministe* [fotografía del juego de cartas], The moon project, 2019.. Recuperado de <https://tinyurl.com/hjdvevph>

### 5.1.3. “Oca feminista”

Este juego está creado por una maestra de Primaria llamada Ana Gómez Rudilla. Es una versión de la oca pero con un enfoque feminista. El objetivo es llegar a la casilla final, la ilustración que representa el empoderamiento femenino. En el tablero podemos encontrar diferentes ilustraciones de distintas mujeres claves en la historia del movimiento feminista: (Frida Khalo, Amelia Earhart, Gloria Fuertes, Margarita Salas, Malala, Clara Campoamor Marie Curie y Maruja Mallo).

Consta de cincuenta casillas con cinco categorías: verdadero o falso, léxico, biografía, responde y debate. Para este juego se necesitaría solamente un cubilete y tantas fichas como participantes jueguen ya que el tablero está disponible para imprimir de manera gratuita en la siguiente web: <https://www.lapizdeele.com/feminismo/>.

Conociendo la dinámica y el objetivo del juego, se puede deducir que no perpetúa ni reproduce roles de género, sino todo lo contrario.





**Figura 13.** *Iguales* [fotografía del juego de mesa], *Ekilikua*, 2019.  
Recuperado de <https://tinyurl.com/f2uvhh3r>

Los valores que fomenta “iguales” son de igualdad tal y como el nombre indica. Las habilidades y aprendizajes que se desarrollan al jugar son la diversidad cultural, ya que aparecen figuras de orígenes culturales diversos; la eliminación de estereotipos de género, ya que las niñas y los niños juegan a cualquier juego libre de estereotipos y roles; la diversidad funcional, con la aparición de personajes en silla de ruedas y por último los juegos no bélicos, puesto que la carta de la pistola penaliza.

#### **5.1.5. “Mujeres en ciencia”**

Este juego ha sido creado por Anouk Charles y Benoit Fries, una pareja de padres que buscaban para su hija algún juego con el que aprender quiénes fueron las grandes científicas en la historia. Consta de una baraja de cartas con diferentes científicas sobresalientes y poco conocidas que han obtenido grandes logros a lo largo de la historia. Este juego pudo crearse gracias a una campaña de financiación colectiva y se puede imprimir de manera gratuita de la

siguiente web: <https://www.luanagames.com/es.pdf>

La dinámica del juego es repartir a cada jugador/a seis cartas y colocar el mazo boca abajo con una única carta a la vista. En cada turno, cada jugador/a debe decidir si coger la carta visible del mazo u otra con el fin de reunir cartas del mismo color. El objetivo del juego es reunir cuatro cartas del mismo color para formar un laboratorio. Hay cinco tipología de laboratorios y estos son lo siguientes: naranja (física e inventos), amarillo (informática, medicina y salud), lila (informática y matemáticas), fucsia (educación, psiquiatría y psicología) y por último verde (biología, geología y química).



**Figura 14.** *Mujeres en ciencia* [fotografía del juego de mesa], Anouk Charles y Benoit Fries, 2015. Recuperado de <https://www.luanagames.com/es.pdf>

Este juego está recomendado a partir de siete años y el objetivo es ofrecer modelos inspiradores para jóvenes. Algunas de las cuarenta y cuatro científicas que se dan a conocer a través de las cartas son Chien-Shiung Wu, Ellen Hayes, Margaret Mead, Lynn Margulis y

Marie Tharp. Por ello, podemos considerar que con este juego se desarrolla el aprendizaje y recuperación de la memoria histórica al igual que no reproduce roles sexistas ni estereotipados.

#### **5.1.6. “Feminismos reunidos”**

Feminismos reunidos "la revolución empieza en tu salón" es un juego creado por el colectivo *sangre fucsia* y está inspirado en el clásico Trivial. Está formado por 1.200 preguntas ordenadas por seis categorías y cada una de éstas está representada por una figura icónica de esta materia: académico (con referentes teóricos de ayer y de hoy); cultura (aportaciones de mujeres en campos relacionados con esta materia); calle (preguntas de diferentes movimientos sociales y activismo); derechos (leyes conseguidas); cuerpos (sexualidad y LGBTI) y herstory (grandes acontecimientos producidos por mujeres).

Las figuras icónicas que representan estas categorías son Simone de Beauvoir, Angela Davis, Judith Butler, Frida Kahlo, Olympe de Gouges y Valentina Tereshkova. Está recomendado tanto para niños y niñas como adultos. Su objetivo es conocer la lucha feminista desde sus inicios y poner a prueba los conocimientos de los jugadores/as acerca de diversos temas tales como la historia de las mujeres, la diversidad sexual, la cultura en femenino o el activismo. Algunas de las habilidades y aprendizajes de este juego son la planificación y la toma de decisiones, el conocimiento cultural e histórico y el conocimiento de salud y sexual. Por esta razón este juego no perpetúa roles sexistas e impulsa y fomenta la equidad y el trabajo en equipo.



**Figura 15 y 16.** *Feminismos reunidos* [fotografía del juego de mesa], Sangre Fucsia, 2016. Recuperado de <https://tinyurl.com/kxkppmh5>

#### 5.1.7. “Las niñas de Jacaranda”

Este juego de mesa cooperativo está basado en la aventura de unas niñas que se rebelan contra su destino y buscan llegar a la cima de la Montaña Azul, donde sus sueños pueden alcanzarse. Esto se debe a que a las niñas de Jacaranda le dijeron una y otra vez que eran débiles, pequeñas y que solo valían para cuidar al ganado. Como consecuencia, se lo terminaron creyendo y olvidando los sueños. La dinámica del juego es ir avanzando casillas a través del dado hasta llegar a la cima de la montaña donde se revelan los sueños olvidados. El juego contiene un tablero, cuatro peones de madera y veintidós fichas redondas reversibles. Se recomienda para niños y niñas de cuatro a ocho años.

Entre los valores que fomenta este juego encontramos una ruptura con el estereotipo de que las niñas son débiles y cobardes y trata de reforzar la sororidad entre ellas. Las habilidades que se desarrollan son el trabajo en equipo, el conocimiento de los derechos sociales y la cooperación.



**Figura 17 y 18.** *Las niñas de Jacaranda* [fotografía del juego de mesa], Ekilikua, 2018. Recuperado de <https://tinyurl.com/5emhxdz>

### 5.1.8. “¿Quién es ella?”

Este juego es una idea de la ilustradora Zuzia Koezerska-Grirard y es la versión feminista del mítico *¿Quién es ella?*. El juego lo forma dos tableros idénticos (uno para cada jugador) y consta de veintiocho ilustraciones de mujeres que han cambiado el mundo (desde la primera mujer ginecóloga, Hagnódice, hasta la actual tenista Serena Williams). La dinámica es la siguiente: cada jugador/a selecciona una carta al azar y el objetivo del juego es adivinar el personaje que le ha tocado a tu oponente. La originalidad la encontramos a la hora de cuestionar se pregunta por los logros de cada personaje en vez de su aspecto físico. Algunas de estas preguntas pueden ser ¿Ganó un premio novel? ¿Fue una escritora española? ¿Era científica?. Marie Curie, Temple Grandin, Valentina Tereshkova, Wangari Maathai, Alice Ball, Mary Anning, Hedy Lamarr o Grace Hopper son algunas de las figuras que se recogen. Este juego busca rescatar la trayectoria de mujeres que cambiaron el mundo ya que tal y como Koezerska (2018) señala "Básicamente no conocemos sus historias. No sabemos lo suficiente sobre mujeres que han hecho cosas increíbles" (p. 1). Además apunta que este juego es tanto para niños como para niñas. La autora señala que los menores necesitan ver a mujeres poderosas

a su alrededor y verlas como sus heroínas.

La edad recomendada es a partir de 8 años y uno de los aprendizajes que se adquiere es el conocimiento de figuras femeninas que han tenido la valentía de ser diferentes y de arriesgarse en un contexto poco favorable para ellas.



**Figura 19 y 20.** *¿Quién es ella?* [fotografía del juego de mesa], Zuzia Koezerska-Grirard, 2018. Recuperado de <https://tinyurl.com/xuskbb9t>

### 5.1.9. “Little office”

“Little office” consta de ochenta cartas y ha sido creado por Marta Escarrà y Cristina Vila. Tiene como objetivo romper con los estereotipos de género en ámbito laboral ofreciendo una mirada equitativa de las profesiones. Está recomendado para niños y niñas a partir de cuatro años y el tiempo de juego estimado es de diez a treinta minutos. La dinámica del juego es hacer parejas pero además hay que jugar usando un lenguaje no sexista y haciendo tanto mímica como preguntas.

Su fin es transmitir que tanto mujeres, hombres y personas no binarias pueden trabajar en cualquier oficio independientemente de su género, por ello podemos afirmar que no reproduce roles sexistas. En otras

palabras, aboga por los oficios libres de estereotipos de género. Algunas de las habilidades y aprendizajes que se ponen en práctica con este juego son la memoria y la comunicación no verbal.



**Figura 21 y 22.** *Little office* [juego de cartas], Little Revolutions, 2019. Recuperado de: <https://tinyurl.com/hay9htjx>

#### **5.1.10. “Las brujas de farrabús”**

Este juego de mesa cooperativo aborda la igualdad de género a través de un mundo de fantasía y aventuras. Está compuesto por un tablero, seis peones, un dado, doce fichas de personajes y veinticuatro objetos mágicos. El objetivo es deshacerse del hechizo del Príncipe Azul utilizando el espejo del autoestima, la lágrima del trol sensible, el escudo del no es no y la tijera de los ponzoñosos celos. Es un juego cooperativo para cuatro jugadores y la edad recomendada es a partir de los seis años. Su fin es que a través de los retos propuestos los jugadores/as conozcan la corresponsabilidad afectiva, los buenos tratos, los nuevos modelos de masculinidad y los mitos de amor romántico de una forma divertida.

Si analizamos las habilidades y aprendizajes que se desarrollan podemos destacar la cooperación ya que las personas se relacionan con un objetivo común y unen esfuerzos para poder ganar. Por otro lado, la toma de decisiones conjunta, el lenguaje no sexista y la ruptura con los estereotipos de género.



**Figura 23 y 24.** *Las brujas de Farrabús* [fotografía del juego de mesa], Ekiliuka, 2017. Recuperado de <https://tinyurl.com/5pmtbbdw>

#### 5.1.11. “El misterio de las mujeres invisibles”

Este juego creado por Eneko González se ambienta en una Gran Exposición de la Historia de la Humanidad en el Museo de Arte e Historia Universal. La misión es encontrar las obras de mujeres ya que en la mayoría de museos brillan por su ausencia. El juego está formado por treinta y cinco tarjetas de mujeres, diez cartas especiales, dieciséis fichas rojas, diez piezas de puzzle, un dado, cuarenta y ocho losetas de túneles y cuatro peones. El tiempo estimado es de treinta minutos y el número recomendado de jugadores es de una a cuatro personas mayores de siete años. El objetivo es visibilizar treinta y cinco referentes femeninos que han estado silenciados en la historia y tiene seis modalidades juego diferentes. Estas son: “El plan B ¡túneles

iluminados”, “la búsqueda”, “expertas”, “al rescate de la historia” y “¡tríos!”.

Las competencias que se desarrollan son las habilidades cognitivas y socioemocionales. Específicamente, la cooperación, el aprendizaje de conocimientos históricos y conceptos feministas y la lectura. Esta última se pone en práctica ya que al jugar es necesario leer la acción que se activa al caer en las losetas del tablero. Si hablamos de las habilidades generales podemos señalar la memoria (ya que los jugadores han de memorizar la posición de las losetas o cartas), la tolerancia de la frustración (fomenta la cohesión grupal) y la atención (perderse alguna información puede ser perjudicial para el grupo). De esta manera, se considera que este juego no perpetúa roles sexistas.



**Figura 25 y 26.** *El misterio de las mujeres invisibles* [fotografía del juego de mesa], Eneko González, 2017. Ekilikua. Recuperado <https://tinyurl.com/r5sswtmp>

### **5.1.12. “Herstóricas pioneras”**

Este juego de cartas está compuesto por sesenta cartas de treinta personajes femeninos y el mensaje principal es enseñar las aportaciones de las mujeres en la historia. Se recomienda a partir de los cuatro años y el tiempo estimado es de diez minutos.

A su vez, tiene varias modalidades de juego y las diferentes propuestas son las siguientes. La primera se llama “memory” y consiste en distribuir las cartas boca abajo sobre la mesa e ir destapando de dos en dos para buscar las parejas. La segunda se llama “adivinar” y consiste repartir una carta a cada jugador/a (ésta no podrá verse) y su misión es adivinar qué personaje les ha tocado haciendo preguntas de “sí” o “no”. El jugador o jugadora que gana es quien adivina primero su personaje primero. La tercera y última se llama “velocidad y reflejos” y consiste en repartir las cartas bocabajo entre los jugadores/as y por turnos ir girándolas hasta que dos cartas coincidan. En este momento, los jugadores/as deberán poner la mano en el centro de la mesa siendo el último quien pierda. Gana el jugador/a que se quede sin cartas en primer lugar.

Las habilidades y aprendizajes que se ponen en práctica con este juego son la memoria, el lenguaje, la atención y el conocimiento histórico y cultural. Fomenta valores de equidad y no reproduce roles de género ya que presenta a figuras femeninas cuyas profesiones son diversas y rompen con los estereotipos estándares.



**Figura 27 y 28.** *Herstóricas pioneras* [fotografía del juego de cartas], colectivo Autoras de cómic, 2019. Ekilikua. Recuperado de <https://tinyurl.com/3md3hcjx>

### 5.1.13. Grandes damas

Grandes damas es un libro-juego formado por un tablero, veinticuatro tarjetas ilustradas de mujeres de distintas culturas, épocas y disciplinas, y un libro de sesenta y cuatro páginas que en forma de cuento narra las biografías de las protagonistas. Además, los cuentos están acompañados por ilustraciones de gran formato. Algunas de estas mujeres son Frida Kahlo, Floria Fuertes, Valentina Tereshkova, Amelia Earhart, Wangari Mathai, Hipatia de Alejandría y Mary Read. El objetivo es visibilizar el papel de la mujer a lo largo de la historia y apostar por una sociedad más justa e igualitaria.

Está recomendado a partir de siete años y el objetivo es visibilizar el papel de la mujer a lo largo de la historia y tener una sociedad más justa para que las mujeres también participen en igualdad de condiciones. Algunas de las habilidades que se desarrollan son la lectura, el conocimiento histórico, el trabajo en equipo y la atención.



**Figura 29 y 30.** *Grandes damas* [fotografía del juego de mesa], Eneko González Yagüe , 2017. Ekilikua. Recuperado de <https://tinyurl.com/ybban5rr>

#### **5.1.14. Equality memory job**

Este juego está compuesto por veinticuatro cartas que ilustran tanto a hombres como mujeres ejerciendo las mismas profesiones. La dinámica del juego es colocar todas las cartas boca abajo e ir destapando las cartas para encontrar las parejas. De esta manera, permite que los niños y niñas asocien una profesión tanto a una mujer como a un hombre. Cabe considerar por otra parte que la duración aproximada es de diez minutos.

El número de jugadores/as es de tres a seis y la edad recomendada es a partir de cinco años. Este juego fomenta una educación en la igualdad y rompe los estereotipos de forma lúdica. A su vez, se desarrollan habilidades como la memoria, la atención, la coordinación mano-ojo, la socialización y el lenguaje oral.



**Figura 31 y 32.** *Equality memory Job* [fotografía del juego de cartas]. The moon project. Recuperado de <https://tinyurl.com/45xrhrpu>

## 5.2 Resultados del análisis

Atendiendo a la totalidad de los juegos seleccionados podemos observar que de los catorce juegos encontrados y analizados, la mitad son juegos de tablero y la otra mitad de cartas. A su vez, todos los juegos de mesa constan de un tablero, fichas o cartas. En el caso de los juegos de cartas, las ilustraciones o bien son de figuras femeninas que se quieren dar a conocer o bien de figuras femeninas y masculinas realizando diversas profesiones. Al mismo tiempo, el 50% de los juegos tienen como objetivo presentar los logros de algunas mujeres importantes en la historia y el 50% restante se centra en la ruptura de roles y estereotipos sexistas.

Si analizamos aspectos comunes de todos ellos, podemos observar que pueden jugar tanto niños como niñas. En general se evita la transmisión de estereotipos y la competitividad exagerada. Otro de los puntos claves a destacar es que potencian las relaciones cooperativas ya que todos se juegan en grupo.

Respondiendo a las preguntas del análisis planteado en la metodología encontramos los siguientes resultados:

- ¿Cuál es el objetivo del juego?

En general, encontramos dos objetivos fundamentales en los juegos planteados. O bien incrementan la mirada de los menores ofreciendo un amplio abanico de posibles profesiones laborales indistintamente del género al que pertenezcan, o bien muestran figuras femeninas para recuperar la memoria colectiva para que las niñas del mañana tengan referentes en todos los ámbitos.

- ¿Hacia quién va destinado?

Los juegos recopilados están recomendados para niños/as de educación infantil (desde los cero a los seis años) y/o mayoritariamente para niños/as de educación primaria (entre los seis y los doce años). Por tanto, el público objetivo son menores.

- ¿Qué elementos utiliza?

Si atendemos a los componentes que se utilizan en los juegos podemos observar que en todos ellos se utilizan algunos de los siguientes elementos: tablero, fichas, cartas normales (las que forman el juego), cartas especiales (suelen ser una minoría de cartas que plantean retos o preguntas diferentes y que se salen de la dinámica establecida),, dados e instrucciones. Cabe destacar que ninguno de ellos emplea en su packaging imágenes estereotipadas.

- ¿Perpetúa o reproduce roles sexistas?

El tipo de roles y estereotipos que fomenta ha sido una de las consideraciones fundamentales a la hora de seleccionar los juegos. Se ha buscado que no impongan ni perpetúen la desigualdad en el reparto de funciones según el sexo. Una de las razones por las que estos juegos no reproducen roles sexistas es que el público objetivo abarca ambos géneros. Además no perpetúan los roles asignados socialmente a la niñas (cuidado del hogar y de personas) ni los roles asignados socialmente a los niños (lucha, competición y superhéroes). También fomentan la inclusión de ambos géneros en el ámbito laboral a través de imágenes de niños y niñas ejerciendo distintas profesiones. Otra de las características fundamentales es la huida de tópicos como el de las princesas que han de ser salvadas por

príncipes. En todo momento, se establecen relaciones horizontales entre ambos géneros.

-¿Qué valores fomenta?

En cuanto a los valores que se fomentan en los juegos seleccionados destacan la igualdad efectiva entre hombres y mujeres, la empatía, el respeto y la cooperación. En definitiva, se fomenta la ruptura con los estereotipos sexistas para que los niños y niñas aprendan que tienen las mismas capacidades.

-¿Qué tipo de habilidades desarrolla?

Entre las habilidades que se desarrollan podemos destacar las siguientes: tiempos de espera (habilidad para gestionar el tiempo que hay de un turno a otro); escucha activa (fundamental en los juegos cooperativos); cohesión grupal (primordial a la hora de jugar en equipo); aceptación de normas (dado que se debe seguir las instrucciones de los juegos); toma de decisiones (al tener que elegir entre una u otra opción); fluidez verbal (se trabaja la comunicación fluidamente con los demás) y por último y no menos importante, la coordinación óculo-manual (donde se pone de manifiesto el movimiento de las manos en función de lo que se recibe a través de los ojos).

Estos juegos nos hacen reflexionar sobre el sistema opresivo patriarcal y neoliberal que domina en nuestra sociedad que infravalora los logros de referentes femeninos ausentes en la historia y ponen de manifiesto esa falta de conocimientos y memoria colectiva que tenemos. Debido a esto, es oportuno que fomentemos su uso, para que desde una edad temprana se pueda facilitar el acercamiento entre

los géneros y evitar estas asimetrías de oportunidades para las niñas y niños del mañana.

## 6. ANTECEDENTES RESPECTO A LA CREACIÓN ARTÍSTICA

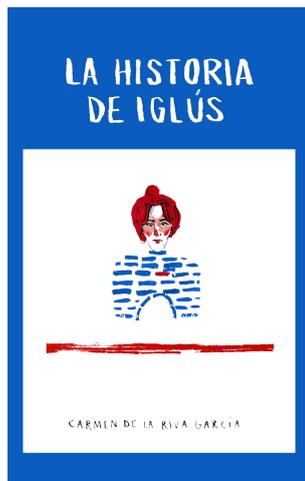
Aplicar la perspectiva de género en la creación artística ha sido el principal motor de mi trayectoria plástica. Por ello, procedo a exponer obras anteriores relacionadas estrechamente con el tema que se discurre.

En el año 2019 presenté para la asignatura “discursos del arte gráfico” de la Universidad de Sevilla un fanzine donde se cuestionan los mitos del amor romántico. Este proyecto nace por la necesidad personal de alzar la voz y desmentir todas aquellas cuestiones que nos han hecho creer acerca del amor. El objetivo de este fanzine es romper con el estereotipo de género de que los hombres son independientes, seguros, agresivos, dinámicos y valientes, y las mujeres inseguras, tiernas, pasivas, detallistas y sensibles.



**Figura 33 y 34.** Ilustraciones del fanzine *Desmontando mitos del amor romántico*, 2019. Elaboración propia.

Por otra parte, en 2020, para el Trabajo de Fin de Grado llevé a cabo un libro cuyo principal mensaje es la lucha contra los roles de género y la reivindicación del placer femenino. Una de las partes que debe señalarse de la investigación que le acompaña a este libro es la introducción de las mujeres en el contexto histórico de humor gráfico y reivindicación de un espacio en el humor para éstas.





**Figura 35, 36, 37 y 38.** Ilustraciones del libro *La Historia de Iglús*, 2020. Elaboración propia.

En relación con este tema, este año 2021, para la asignatura "Dibujo expandido" del Máster en Dibujo de la Universidad de Granada presenté una instalación cuyo objetivo es cuestionar el sistema patriarcal y los estereotipos de género a través de piezas intervenidas con el dibujo.



**Figura 39 y 40.** Fotografías de la instalación *El feminismo expandido*, 2021. Elaboración propia.

Dentro de este marco, en la asignatura del Máster de Dibujo “Cómic experimental” presenté una serie de nueve tiras que ponen en cuestión el reparto de tareas en el hogar y los estereotipos y roles de género en la vida cotidiana. Estas son algunas de ellas.





**Figura 41, 42, 43.** Ilustraciones para la asignatura Cómico Experimental, 2021. Elaboración propia.

Para concluir, para la asignatura de “Ilustración infantil” llevé a cabo un álbum ilustrado infantil titulado *El Mundo Violeta*. Este cuento comienza con el cumpleaños de Martina, la protagonista de ocho años. Cuando llega el día de su cumpleaños le regalan varios juguetes y el que más le llama la atención es un tractor amarillo en el que habita una jirafa. Cuando llega la noche, el tractor cobra vida y despierta a Martina para comunicarle que tienen que ir al Mundo Violeta. Juntos atraviesan la colina y emprenden su viaje hacia este mundo. Un vez llegados a este punto, Martina queda maravillada ya que en ese lugar los niños y las niñas jugaban libremente. Al día siguiente, vuelven a casa y la niña le expresa a su madre que quiere vivir en el Mundo Violeta. Tras explicarle cómo es ese mundo, la

madre le comunica que en este mundo también se puede jugar libremente, solo hace falta proponerlo. El álbum ilustrado finaliza con una ilustración en la que todos los niños y niñas aparecen en el patio del colegio jugando libremente tal y como hacían en el Mundo Violeta. Este álbum rompe con los estereotipos de género y trata de enseñar que tanto las niñas como los niños pueden jugar a lo que quieran independientemente del género al que pertenezcan. Por ejemplo, en la siguiente ilustración encontramos una ruptura del estereotipo ya que aparece un niño con un vestido de ballet rosa y unas niñas jugando a luchar.



**Figura 44 y 45.** Ilustraciones del álbum ilustrado *El Mundo Violeta*, 2021. Elaboración propia.

El juego que se propone en esta investigación se ambienta en el Mundo Violeta. Específicamente, el tablero es el recorrido que se da desde la casa de Martina al Mundo Violeta. A continuación adjunto las ilustraciones del álbum ilustrado que muestran la parte de la historia en la que Martina va y viene al Mundo Violeta a través del tractor. El álbum ilustrado en su totalidad puede consultarse en el siguiente link:

[Álbum ilustrado El Mundo Violeta.pdf](#)



**Figura 46 y 47.** Ilustraciones del álbum ilustrado *El Mundo Violeta*, 2021. Elaboración propia.

## 7. DISEÑO Y CREACIÓN DE UN JUEGO DE MESA

### 7.1. Explicación, objetivos, instrucciones

El juego de mesa que se propone en esta investigación se titula *El Mundo Violeta* y como hemos mencionado está inspirado en el álbum ilustrado. En concreto, se desarrolla en la parte de la historia en la que Martina se dirige hacia este mundo a través de su tractor amarillo. El objetivo del juego es dar a conocer referentes tanto masculinos como femeninos en los campos de la ciencia, la literatura, el arte y la filosofía. A su vez, mostrar imágenes no estereotipadas en las ilustraciones que se presentan, como por ejemplo la figura de Martina (la protagonista) realizando diferentes profesiones: filósofa, científica, escritora y artista.

*El camino hacia el Mundo Violeta* es un juego de mesa cooperativo que sigue la metodología de “aprendizaje basado en juegos”. Está dirigido a niños y niñas de educación primaria, así que el rango de edad recomendado es de 6 a 12 años. El juego se desarrolla en base a la temática elegida y ésta es la igualdad de género y la recuperación de memoria histórica. Para su uso, se requiere un mínimo de 2 jugadores o equipos de 2 a 4 personas. El objetivo es viajar al fascinante Mundo Violeta donde se encuentra Martina. Para llegar, se requiere superar las pruebas de las casillas. El juego comienza tirando el dado y el equipo que consiga la puntuación más alta inicia el juego. A partir de este momento la dinámica es la siguiente:

1. Cada jugador/a o cada equipo se asigna una ficha, un dado y un cubilete.
2. El equipo que empieza tira el dado y comenzando desde la casilla de "inicio" mueve su ficha el número de casillas que

indica el dado.

3. El equipo deberá coger una carta de la temática que marca la casilla. Si el equipo supera la prueba, avanzará una casilla. Si falla, el turno pasa al equipo de su derecha.
4. El juego termina cuando uno de los equipos llega en primer lugar a la casilla final, es decir a El Mundo Violeta.

Es importante mencionar que ha de tenerse en cuenta las siguientes consideraciones:

Hay dos casillas especiales conectadas por una escalera. Ésta permitirá al jugador/ar ascender o descender según la casilla en la que caiga.

En cada turno, cada vez realiza la prueba un jugador/a distinto.

El jugador que responde no puede abrir la carta ya que vería la respuesta.

En cada turno, solo uno de los jugadores es quien realiza la prueba para su pareja o para sus compañeros/as.

En cada turno, el tiempo máximo permitido es de 40 segundos.

## **7.2. Componentes del juego de mesa**

Los elementos de los que consta el juego son los siguientes:

- Una caja
- Instrucciones
- Un tablero
- Cuarenta cartas
- Cinco fichas
- Cinco dados
- Cinco cubiletes
- Tres puzzles

### 7.2.1 La caja

La caja es un elemento fundamental ya que permite el almacenamiento de los componentes del juego, posibilita el transporte y favorece la conservación. Esta caja tiene unas medidas de 29 x 39 cm y su tonalidad es azulada. En la parte superior de la caja se indica el título del juego y la edad recomendada. Estos datos aparecen sumergidos en una ilustración que nos adentra hacia este mundo protagonizado por Martina. Para evitar el deterioro de la imagen, ésta se encuentra protegida por un acetato.





**Figura 48 y 49.** Fotografía de la caja del juego de mesa *El Mundo Violeta*, 2021. Elaboración propia.

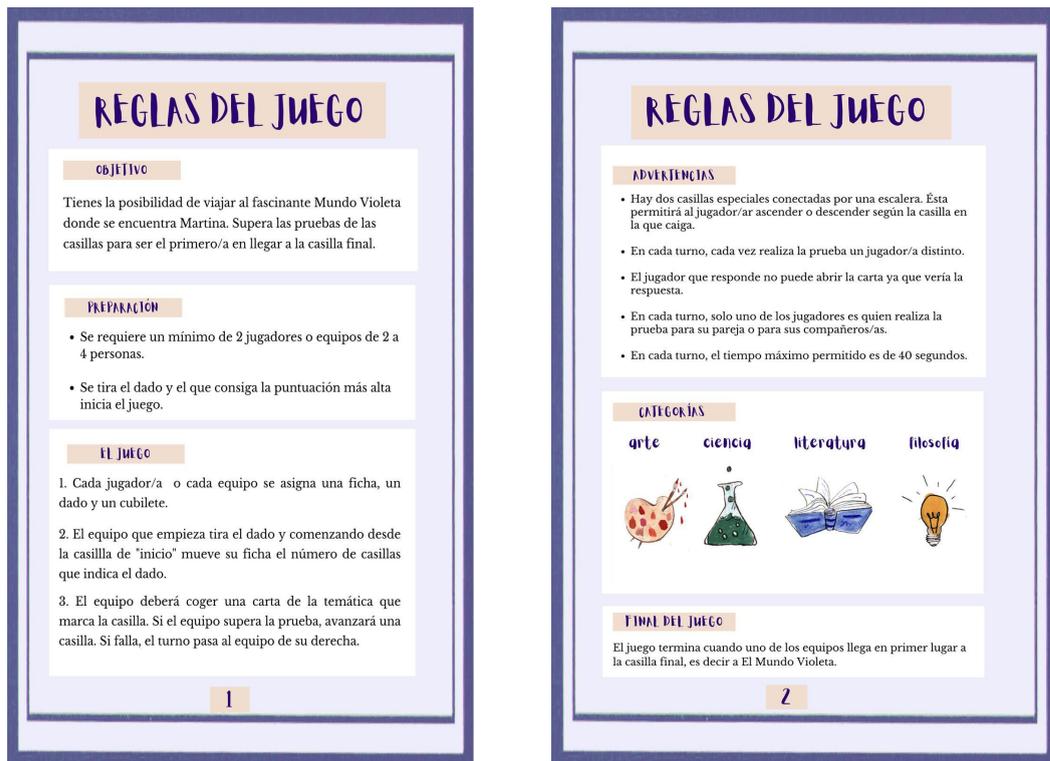
En el interior encontramos ocho cajas de 9 x 14 cm que permiten almacenar y ordenar los elementos del juego. En el primer compartimento encontramos las instrucciones; en el segundo las fichas; en el tercero los dados y los cubiletes; en el cuarto los sobres con los puzzles; en el quinto las cartas de ciencias; en el sexto las cartas de literatura, en el séptimo las cartas de filosofía y por último, en el octavo las cartas de arte. Las cajas de las cartas pueden separarse de la caja principal y posicionarse al margen del tablero para que sea más cómodo a la hora jugar.



**Figura 50.** Fotografía del interior de la caja del juego de mesa *El Mundo Violeta*, 2021. Elaboración propia.

### 7.2.2 Las instrucciones

Las instrucciones nos indica cómo jugar al juego. Para la elaboración se ha tenido en cuenta lo siguiente: el empleo de un lenguaje preciso, que las indicaciones sigan una secuencia clara y ordenada, el uso de marcas gráficas (número e iconos) para listar la secuencia de los pasos a seguir y el apoyo de imágenes descriptivas (como se observa en las categorías).



**Figura 51 y 52.** Instrucciones del juego de mesa *El Mundo Violeta*, 2021. Elaboración propia.

### 7.2.3 El tablero

El tablero es el escenario donde se desarrolla la acción, por tanto, es el elemento principal. El que se presenta pertenece a la tipología de tableros de recorrido. Esta tipología requiere de dos a más jugadores y la dinámica que sigue es la siguiente: los jugadores tendrán que tirar el dado por turno e ir avanzando los casilleros que el dado indique. Una vez avanzadas las casillas, se deberá coger una carta del mismo color de la casilla en la que permanece el jugador/a. Si la respuesta a la pregunta que aparece en la carta es correcta, se podrá avanzar una casilla (tal y como explica la carta). El objetivo de los tableros de recorrido es llegar a la casilla final. Por otra parte, cabe destacar dos casillas especiales que encontramos en este tablero. Éstas aparecen

señaladas por una escalera que permite mover al jugador/a de una casilla a otra.

El tablero mide 27'5 x 36'5 cm y algunos de los factores que se han tenido en cuenta para su diseño ha sido que no fuera demasiado pequeño y que predominaran los colores vibrantes y saturados para captar mejor la atención del público objetivo. Cabe considerar que se mantiene rígido ya que se posiciona sobre una tabla de madera y a su vez, está pensado para que quepa en la caja sin inconvenientes.



**Figura 53.** Ilustración del tablero del juego de mesa *El Mundo Violeta*, 2021. Elaboración propia.

#### 7.2.4 Las fichas

Las fichas las protagonizan cinco tractores diferenciados por el color. Estos tractores se sitúan sobre una peana de madera de 1'5 x 1'5 cm. La elección de este motivo en las piezas se debe a que en el álbum ilustrado, el tractor es el medio de transporte que lleva a Martina al Mundo Violeta. De esta manera, cada equipo o cada jugador/a tendrá su propio tractor que le permitirá protagonizar el viaje hasta el Mundo Violeta.



**Figura 54 y 55.** Fotografía de las fichas del juego de mesa *El Mundo Violeta*, 2021. Elaboración propia.

### 7.2.5 Los dados

El dado es el elemento por excelencia que determina el azar y la suerte en los juegos. Están preparados para mostrar un número aleatorio cuando se lanza sobre una superficie horizontal mediante un cubilete o la mano. En este juego encontramos cinco dados, uno para cada equipo o jugador/a.



**Figura 56.** Fotografía de los dados del juego de mesa *El Mundo Violeta*, 2021. Elaboración propia.

### 7.2.6 Los cubiletes

- Los cubiletes se utilizan para agitar los dados y arrojarlos sobre el tablero. Éstos son del mismo color que las piezas, de manera que cada equipo tendrá la pieza y el cubilete del mismo color.



**Figura 57.** Fotografía de los cubiletes del juego de mesa *El Mundo Violeta*, 2021. Elaboración propia.



**Figura 38.** Fotografía los cubiletes, los dados y las fichas del juego de mesa *El Mundo Violeta*, 2021. Elaboración propia.

### 7.3.6 Los puzzles

Los puzzles son un entretenimiento para los niños/as y además de ser divertidos, modifican de forma positiva los procesos de pensamientos del cerebro. El juego consta de tres puzzles que se encuentran dentro de sobres numerados. Éstos han de resolverse para superar el reto que se propone en tres cartas y así poder avanzar una casilla.



**Figura 59.** Fotografía de los sobres del juego de mesa *El Mundo Violeta*, 2021. Elaboración propia.



**Figura 60.** Fotografía de los puzzles del juego de mesa *El Mundo Violeta*, 2021. Elaboración propia.

### 7.3.6 Las cartas

Las cuarenta cartas que forman el juego se categorizan en cuatro disciplinas: filosofía, literatura, arte y ciencia. Estas aparecen diferenciadas por el color, correspondiendo la ciencia con el verde, el arte con el rojo, la literatura con el azul y la filosofía con el amarillo. También encontramos disimilitud en la ilustración que se presenta en la parte inferior. Todas las cartas están formadas por un pliego y siguen el mismo orden: en la primera cara encontramos la pregunta que el jugador/a tiene que acertar de manera correcta para avanzar una casilla. Si abrimos el pliego, encontramos la respuesta a un lado y la fotografía con una breve información de la persona que protagoniza la pregunta al otro lado. En las preguntas de **arte** encontramos las siguientes figuras: Camille Claudel, Beatrix Potter, Pablo Picasso, Frida Kahlo, Vicent Van Gogh, Louise Bourgeois, Gabriele Münter, Mary Cassatt, René Magritte e Isabel Quintanilla. En las preguntas de **ciencia** se hallan las siguientes personas: Jane Goodall, Albert Einstein, Katherine Jonshon, Marie Curie, Isaac Newton, Margarite Salas, Hedy Lamarr, Mary Anderson y June McCarroll. En las preguntas de literatura se descubren las siguientes figuras: Gloria Fuertes, Migue de Cervantes, Rosa Chacel, Clara Campoamor, Rosalía de Castro, Carmen Laforet, Federico García Lorca, Julio Cortázar, Marguerite Duras. Por último, las cartas de **filosofía** están protagonizadas por: Simone de Beauvoir, Descartes, Amy Winehouse, Platón, Judith Butler, Amelia Valcárcel, Marcela Lagarde, Michel Foucaul, Julia Kristeva e Hiparquia.



A continuación, se presenta el puzzle N° 2 de un cuadro de la pintora Gabriele Münter, si lo resuelves avanza una casilla.



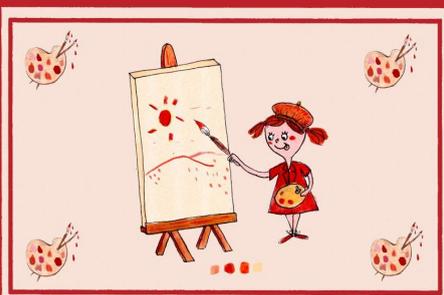
Mary Cassatt fue una pintora y grabadora estadounidense. Encuentra las tres diferencias de esta obra "Niñita en sillón azul":



Si las obras de Yayoi Kusama se caracterizan por sus lunares, ¿podrías señalar una obra suya?



A. Eros y Psique B. Sopa de Calabaza C. El Grito



A continuación se presenta un puzzle N° 1 de un cuadro de la pintora Isabel Quintanilla llamado "Cuarto de baño", si lo resuelves avanza una casilla.



Si el puzzle es correcta, avanza una casilla.



Gabriele Münter (1877) fue una pintora alemana del expresionismo.



Si la respuesta es correcta, avanza una casilla.



Mary Cassatt (1844) fue una pintora y grabadora estadounidense.



**RESPUESTA:**

**B. Sopa de calabaza**



Si la respuesta es correcta, avanza una casilla.



Yayoi Kusama (1929) es una artista japonesa que trabaja la pintura, el collage, la escultura, la performance y la instalación.



Si el puzzle es correcto, avanza una casilla.



Isabel Quintallina (1938) fue una artista visual española perteneciente al nuevo realismo español.

**Figura 61 y 62.** Diseño de las cartas de “arte” en orden de impresión, 2021. Elaboración propia.



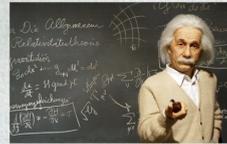
¿Sabrías decirme en qué centra sus estudios la científica Jane Goodall?



- A. En el patinaje artístico
- B. En el comportamiento de los chimpancés
- C. En los cantajuegos



Albert Einstein dedicó su vida a:



- A. La ciencia y la física
- B. El deporte
- C. El dibujo

B. En el comportamiento de los chimpancés



Si la respuesta es correcta, avanza una casilla.



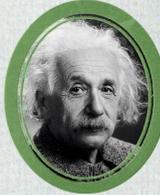
Jane Goodall (1934) es una etóloga inglesa.

**RESPUESTA:**

A. La ciencia y la física



Si la respuesta es correcta, avanza una casilla.



Albert Einstein (1879) fue un físico alemán.

La persona que hizo posible que la humanidad llegase a la Luna fue:

A. Katherine Johnson    B. Aitana Ocaña    C. Coco Chanel

Marie Curie fue una \_\_\_\_\_ muy importante en la historia.

A. Bailarina  
B. Científica  
C. Cantante

**A. Katherine Johnson**

Si la respuesta es correcta, avanza una casilla.

Katherine Johnson (1918) fue una física, científica espacial y matemática estadounidense.

**RESPUESTA:**

**B. Científica**

Si la respuesta es correcta, avanza una casilla.

Marie Curie (1867) fue una científica polaca pionera en el campo de la radioactividad.

Figura 63 y 64. Diseño de las cartas de “ciencias” en orden de impresión, 2021. Elaboración propia.



Realiza el puzzle N° 5 para desvelar el rostro de la filósofa griega Hiparquía.



\_\_\_\_\_ es una filósofa que ha realizado importantes en el campo del feminismo.

	
A. Judith Butler	B. Julia Roberts

RESPUESTA:



Si el puzzle es correcto, avanza una casilla.



Hiparquía (ca. 346 c. C.) fue una filósofa cínica griega.

RESPUESTA:

A. Judith Butler



Si la respuesta es correcta, avanza una casilla.



Judith Butler (1956) es una filósofa judeo-estadounidense.



**Figura 65 y 66.** Diseño de las cartas de "filosofía" en orden de impresión, 2021. Elaboración propia.



**Figura 67 y 68.** Fotografías de las cartas del juego, *El Mundo Violeta*, 2021. Elaboración propia.

### 7.3 Propuesta final

A continuación se exponen fotografías del prototipo final de *El Mundo Violeta*.



**Figura 69.** Fotografía del prototipo final *El Mundo Violeta*, 2021. Elaboración propia.



**Figura 70.** Fotografía jugando una partida, 2021. Elaboración propia.



**Figura 71.** Fotografía de un fragmento de la partida, 2021. Elaboración propia.

Para concluir este capítulo, se procede a aplicar el análisis cualitativo planteado en la metodología en el juego propuesto.

En cuanto al objetivo debe señalarse que al estar centrado en el descubrimiento tanto de hombres como de mujeres en diferentes campos, se considera que de algún modo acerca a los jugadores/as a la igualdad de género. También, cabe destacar que pueden jugar tanto niños como niñas. El público objetivo al que se destina el juego son niños/as de edades comprendidas entre seis y doce años. En cuanto a los componentes, no se presentan en ninguno de ellos imágenes estereotipadas o ideales de belleza inalcanzables. Atendiendo a las habilidades que se desarrollan encontramos las siguientes: la atención selectiva (ya que requiere prestar especial atención sobre un aspecto concreto, como es el caso de las preguntas); la lectura (ya que en cada carta se debe leer la pregunta y las respuestas en voz alta); la coordinación óculo-manual (a la hora de realizar los puzzles); la fluidez verbal (en todo momento hay que comunicarse con los demás); la toma de decisiones (la capacidad de elegir entre dos o más opciones teniendo en cuenta los posibles resultados); la velocidad de procesamiento (la ligereza con la que se procesa la información de las cartas y se da una respuesta); la aceptación de normas (los jugadores/as deben aceptar y adaptarse a las normas establecidas); la cohesión grupal y la cooperación (la capacidad de los miembros para orientar sus esfuerzos a un mismo fin: acertar las preguntas y llegar a la última casilla) y por último la escucha activa (los jugadores/as deben atender activamente y con conciencia plena el enunciado de las preguntas).

## 8. CONCLUSIONES

Atendiendo al desarrollo de este trabajo y teniendo en consideración los objetivos planteados, cabe destacar que desterrar los estereotipos de género desde edades tempranas es beneficioso para el desarrollo de la identidad de los niños y las niñas. De este modo, dado que el juego es una actividad fundamental para el desarrollo y aprendizaje de los niños/as, es importante atender a los valores que estos juegos fomentan. De la misma manera, se ha presentado la evidencia, a través de estudios mencionados, que uno de los mayores obstáculos a los que se enfrentan las mujeres en su desarrollo individual es la carencia de una memoria colectiva que les representen y con las que se puedan sentir identificadas. Bien es cierto que en el contexto social actual, las redes sociales han contribuido a la expansión y divulgación de mujeres en diferentes campos, pero no debemos perder de vista la tradición que nos acontece. Por esta razón, el juego que se presenta en esta investigación rinde homenaje a todas aquellas mujeres que han hecho posible que hoy día podamos dedicarnos a lo que queramos.

A su vez, la recopilación y el análisis de juegos de mesas actuales desde una mirada de género beneficia a la prevención de situaciones de discriminación sexista en las futuras generaciones. Conocer estos juegos ha sido fundamental para la creación del propio, tanto para la inspiración como para intentar aportar algo nuevo, tal y como dice el dicho *aquel que no conoce la historia está condenado a repetirla*. Es decir, ha sido importante para tratar de ser lo más original posible en el juego propuesto. El proceso creativo ha sido un proceso complejo ya que se pretendía unir la recuperación de la memoria histórica, con la ruptura de los estereotipos y con el álbum ilustrado, mediante el

juego de tablero de recorrido y de cartas. La creatividad ha sido un papel fundamental en todo el desarrollo y en todo momento se ha tenido en cuenta los datos que se aportan en la parte teórica.

De la misma forma, crear un juego de mesa propio con valores que fomentan la igualdad y el conocimiento de figuras femeninas posibilita la opción de que los niños y las niñas se planteen sus gustos e intereses indistintamente del género al que pertenezcan. *El Mundo Violeta* podría usarse en el aula como herramienta de aprendizaje a través del juego. También tiene cabida en el mundo editorial, como en el caso de *Ekilikua Creaciones*, un espacio que se centra en juegos que fusionan lo lúdico con lo educativo.

En última instancia, cabe mencionar que el juego planteado cumple el principal objetivo: ofrecer a los menores un mundo diverso con la finalidad de inculcar la visión de un mundo libre de ideas preconcebidas.

## 9. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA

Alonso, D. (2020). *Gamificación y Game-Based Learning*.

Metodologías activas de la revista digital del portal de la educación.

Recuperado de:

[http://revistas.educa.jcyl.es/revista\\_digital/index.php?option=com\\_content&view=article&id=4093&catid=79&Itemid=8](http://revistas.educa.jcyl.es/revista_digital/index.php?option=com_content&view=article&id=4093&catid=79&Itemid=8)

Aznar-Díaz, I., & Fernández-Martín, F. (2004). Adquisición de estereotipos sexuales a través de los medios de comunicación. *Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación*, 12(23), 121-123.

Baraja Francesa por la Igualdad, *The Moon Project*. Kinuma.

Recuperado de:

<https://kinuma.com/es/juegos-de-mesa/8791-baraja-francesa-por-la-igualdad-the-moon-project-3760278380071.html>

Bian, L., Leslie, S. J., & Cimpian, A. (2017). Gender stereotypes about intellectual ability emerge early and influence children's interests. *Science*, 355(6323), 389-391. Recuperado de:

<https://science.sciencemag.org/content/355/6323/389.abstract>

Beatrix Potter. (2021). Wikipedia, La enciclopedia libre. Fecha de consulta: 15:48, junio 1, 2021

desde [https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Beatrix\\_Potter&oldid=134898929](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Beatrix_Potter&oldid=134898929)

Coeducación. (2013). Instituto Andaluz, Consejería de igualdad, políticas sociales y conciliación. Recuperado de:

<https://www.juntadeandalucia.es/iamindex.php/areas-tematicas/coeduc>

acion

Cómo educar en igualdad en la infancia. (2019). OXFAM Intermón.

Recuperado de:

<https://blog.oxfamintermon.org/como-educar-en-igualdad-en-la-infancia/>

Delgado, P. (2017). *La injusta invisibilidad de la mujer en la Historia*.

ABC blogs. Recuperado de:

<https://abcblogs.abc.es/fahrenheit-451/libros/la-injusta-invisibilidad-de-la-mujer-en-la-historia.html>

Díaz, P. (2018). "La profesora que rescata a las mujeres que la historia quiso borrar". Smoda, El país. Recuperado de:

<https://smoda.elpais.com/feminismo/la-profesora-que-rescata-a-las-mujeres-que-la-historia-quiso-borrar/>

¿En qué se diferencian la gamificación y el Aprendizaje Basado en Juegos?. (2018). Educación 3.0. Recuperado de:

<https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/gamificacion-y-aprendizaje-basado-en-juegos/>

El fin de los estereotipos comienza en las aulas. Junta general de accionistas, Iberdrola. Recuperado de:

<https://www.iberdrola.com/compromiso-social/estereotipos-de-genero>

Espinoza, N. (2020). "Infancia y roles de género: cómo los juguetes pueden reforzar estereotipos sexistas en la adultez". El mostrador.

Recuperado de:

<https://www.elmostrador.cl/braga/2020/12/21/infancia-y-roles-de-genero-como-los-juguetes-pueden-reforzar-estereotipos-sexistas-en-la-adultez/>

ez-2/

El misterio de las mujeres invisibles. (2020). Ekilikua creaciones.

Recuperado de:

<https://www.ekilikua.com/juegos/juegos-cooperativos/el-misterio-de-las-mujeres-invisibles>

Feminismos Reunidos. (2016). Sangre Fucsia. Recuperado de:

<https://sangrefucsia.wordpress.com/feminismos-reunidos/>

Frida Kahlo. (2021). Wikipedia, La enciclopedia libre. Fecha de

consulta: 15:50, junio 1, 2021

desde [https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Frida\\_Kahlo&oldid=135462978](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Frida_Kahlo&oldid=135462978).

Glosario de Igualdad de Género. (2021). ONU mujeres centro de capacitación. Recuperado de:

<https://trainingcentre.unwomen.org/mod/glossary/view.php?id=150&mode=letter&hook=P&sortkey=&sortorder=asc>

Gonzalez, B. (2020). Psicomotricidad: desarrollo cognitivo y

movimiento en la infancia” NeuroClass. Recuperado de:

<https://neuro-class.com/psicomotricidad-desarrollo-cognitivo-y-movimiento-en-la-infancia/>

González, M. (2020). *Hay sexismo de ruido de fondo en nuestra sociedad* [Podcast]. Spotify. Recuperado de:

[https://open.spotify.com/episode/4klaU8iYPLoKFFIEOC1v9R?si=I5xzJgK6RWiaD6u7-tNXDg&dl\\_branch=1](https://open.spotify.com/episode/4klaU8iYPLoKFFIEOC1v9R?si=I5xzJgK6RWiaD6u7-tNXDg&dl_branch=1)

Gómez, L. (2018). “Quince mujeres que han marcado y cambiado la

historia”. La Vanguardia. Recuperado de:  
<https://www.lavanguardia.com/vida/20180307/441317420277/mujeres-importantes-historia.html>

Hablar de nosotras/as. (2019). Lápiz de ele. Recuperado de:  
<https://www.lapizdeele.com/feminismo/>

Herstóricas Pioneras Juego de Cartas Feminista”. (2018). Material Revolution. Recuperado de:  
<https://materialrevolution.es/regalos/herstoricas-pioneras-juego-de-cartas-feminista/>

Hernández, C. (2019). “Juegos de mesa para educar en la equidad de género”. Bebeamordor. Recuperado de:  
<https://bebeamordor.com/juegos-de-mesa-y-equidad-de-genero/>

Incorporación de la perspectiva de género. Coordinación del sistema de Naciones Unidas. Recuperado de:  
<https://www.unwomen.org/es/how-we-work/un-system-coordination/gender-mainstreaming>

Juegos de mesa para educar en igualdad de género. (2021). Educación 3.0. Recuperado de:  
<https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/juegos-de-mesa-educar-igualdad-de-genero/>

Johnson, S. B., Blum, R. W., & Giedd, J. N. (2009). *Adolescent maturity and the brain: the promise and pitfalls of neuroscience research in adolescent health policy*. Journal of Adolescent Health, 45(3), 216-221. Recuperado de:  
<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1054139X0900>

2511

Juego de cartas Wonder Women Happy Families. (2020). Trouva.

Recuperado de:

<https://www.trouva.com/es/products/wonder-women-happy-families-card-game>

Las niñas de jacaranda ekilikua. (2019). Artijoc. Recuperado de:

<https://www.artijoc.com/es/recursos-de-educacion-emocional-y-comunicacion-no-violenta/9263-las-ninas-de-jacaranda-ekilikua-8437006749749.html>

Libro juego: Grandes Damas, el papel de la mujer a lo largo de la historia". (2017). Romeo libreta. Recuperado de:

<https://romeolibreta.wordpress.com/2017/09/28/989/>

Las brujas de farrabus. (2020). Xogando nas nubes. Recuperado de:

<https://www.xogandonasnubes.com/producto/las-brujas-de-farrabus/>

Luengo, M. (2013). *Diset: Retiren del mercado el juego Party&Co GIRLS*. Change.org. Recuperado de:

<https://www.change.org/p/diset-retiren-del-mercado-el-juego-party-co-girls>

López, E. (2017). "Tenemos una responsabilidad con la generación siguiente" . Telva. Recuperado de:

<https://www.telva.com/estilo-vida/2017/03/07/58be72b3e2704e41608b4617.html>

Hidalgo, Ma Carmen (2015). The Interaction between Text and Image in Picturebooks. Analysis of Story Books Published in Spain Today. The International Journal of Visual Design. Common Ground. Illinois,

USA. Recuperado de:

[https://www.researchgate.net/publication/285612220\\_The\\_interaction\\_between\\_text\\_and\\_image\\_in\\_picturebooks\\_Analysis\\_of\\_story\\_books\\_published\\_in\\_Spain\\_today](https://www.researchgate.net/publication/285612220_The_interaction_between_text_and_image_in_picturebooks_Analysis_of_story_books_published_in_Spain_today)

Martinez, J. (2018) . El juego es cosa seria: Los juguetes y los estereotipos de género. Cultura y primera infancia en la web.

Recuperado de:

<https://maguared.gov.co/los-juguetes-y-los-estereotipos-de-genero/>

Mujeres que han cambiado la historia y deberías conocer. (2017).

Sapos y princesas, Elmundo. Recuperado de:

<https://saposyprincesas.elmundo.es/consejos/actualidad/10-mujeres-que-han-cambiado-la-historia/>

Mujeres en Ciencia. (2018). Luana Games. Recuperado de:

<https://www.luanagames.com/es.pdf>

Moreno, C. (2019). “Test mujeres artistas”. Daypo test online.

Recuperado de: <https://www.daypo.com/mujeres-artistas.html>

Menéndez, M. I. M. Princesas y superhéroes: análisis del sexismo publicitario en campañas de juguetes.

Obiols, E. Y Blanch, J. (2011). “¿Por qué las mujeres son invisibles en la enseñanza de la historia?”. Recuperado de:

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3928214.pdf>

Pablo Picasso. (2021). Wikipedia, La enciclopedia libre. Fecha de consulta: 15:50, junio 1, 2021

desde [https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Pablo\\_Picasso&oldid=135331781](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Pablo_Picasso&oldid=135331781).

Quiroga, L. (2020). "«¿Quién es ella?», «Ms Monopoly», «Batalla Feminista» y otros juegos de mesa para niños y niñas que fomentan la igualdad". EIDiario. Recuperado de:

[https://www.eldiario.es/nidos/ms-monopoly-batalla-feminista-juegos-mesa-fomentan-igualdad\\_1\\_6505885.html](https://www.eldiario.es/nidos/ms-monopoly-batalla-feminista-juegos-mesa-fomentan-igualdad_1_6505885.html)

Palomar Millán, G. (2013). Los juegos de mesa: creación y producción. [Trabajo de fin de Máster de ilustración, Universidad de Granada]. Recuperado de:

[https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/29363/German\\_Palomar.pdf?sequence=1&is](https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/29363/German_Palomar.pdf?sequence=1&is)

Pecellín, C. (2019). El sexismo en la publicidad de la industria juguetera. El caso de ToyPlanet y El Corte Inglés. Recuperado de:

<https://core.ac.uk/reader/286563230>

Salazar, C. (2020). Los estereotipos de género en las aulas de Educación Infantil. Recuperado de:

<https://riull.ull.es/xmlui/handle/915/20723>

Rebolledo, M. (2011). Juegos y juguetes para la igualdad. Recuperado de:

[http://associacioperlacoeducacio.org/wp-content/uploads/2016/12/172\\_juegos-madres-padres-pdf.pdf](http://associacioperlacoeducacio.org/wp-content/uploads/2016/12/172_juegos-madres-padres-pdf.pdf)

Rodríguez, P. (201). ¿Dónde están las mujeres en los libros de texto?". EIDiario. Recuperado de:

[https://www.eldiario.es/catalunya/educacion/mujeres-libros-texto\\_1\\_4992553.html](https://www.eldiario.es/catalunya/educacion/mujeres-libros-texto_1_4992553.html)

Sáez, E. (2018). Mujeres artistas: 12 talentos que echaron un pulso a

la historia. Enfemenino. Recuperado de:  
<https://www.enfemenino.com/feminismo/las-mujeres-artistas-mas-influ-yentes-de-la-historia-s1728779.html>

Saranova, I. (2016). «Feminismos Reunidos», el Trivial feminista que lo está petando con su «crowdfunding». Público. Recuperado de:  
<https://blogs.publico.es/strambotic/2016/12/feminismos-reunidos/>

Stalder, M. (2015). El juego de cartas «Mujeres de ciencia». Mujeres con ciencia. Recuperado de:  
<https://mujeresconciencia.com/2015/09/09/el-juego-de-cartas-mujeres-de-ciencia/>

Soler, S. y Serra, P. (2018). La igualdad en juego. Recuperado de:  
[https://inefcgiseafe.files.wordpress.com/2018/06/igualdad-en-juego-gu-c3ada-de-buenas-prc3a1cticas-de-gc3a9nero-en-los-estudios-de-la-familia-de-las-cafyd\\_cast.pdf](https://inefcgiseafe.files.wordpress.com/2018/06/igualdad-en-juego-gu-c3ada-de-buenas-prc3a1cticas-de-gc3a9nero-en-los-estudios-de-la-familia-de-las-cafyd_cast.pdf)

Sweet, e. (2014). *Los juguetes están más divididos por género ahora que hace 50 años*. The Atlantic. Recuperado de:  
<https://www.theatlantic.com/business/archive/2014/12/toys-are-more-divided-by-gender-now-than-they-were-50-years-ago/383556/>

“Talleres lúdicos sobre igualdad de género basados en juegos de mesa cooperativos”. (2018). Ekilikua creaciones. Recuperado de:  
<https://www.ekilikua.com/blog/3-talleres-ludicos-sobre-igualdad-de-genero-basados-en-juegos-de-mesa-cooperativos>

Valencia, G. (2017). ¿Muñecas para ellas y pistolas para ellos? Así deberían ser y así siguen siendo los catálogos de juguetes. Tribus ocultas. Recuperado de:

[https://www.lasexta.com/tribus-ocultas/artes/munecas-ellas-pistolas-ellos-asi-deberian-ser-asi-siguen-siendo-catalogos-juguetes\\_201711165a0e6de20cf2018c197365c4.html](https://www.lasexta.com/tribus-ocultas/artes/munecas-ellas-pistolas-ellos-asi-deberian-ser-asi-siguen-siendo-catalogos-juguetes_201711165a0e6de20cf2018c197365c4.html)

Yoon, J. (2005). *The Pink & Blue Project*. Official website. Recuperado de: [http://www.jeongmeeyoon.com/aw\\_pinkblue.htm](http://www.jeongmeeyoon.com/aw_pinkblue.htm)

## FIGURAS

Fig. 1 *Party & Co. Girls*. Diset [Fotografía del juego de mesa], Puppen toys. 2011. Recuperado de: <https://tinyurl.com/3bsm7wp4>

Fig. 2 y 3. ¿GUAT? Girls [fotografía del juego de mesa], Redberain. Recuperado de: <https://tinyurl.com/npzvpsn5>

Fig. 4 Catálogo de Navidad, Sears , 1975. Recuperado de: <https://tinyurl.com/2vrahev>

Fig. 5 Catálogos de Navidad, Corte Inglés, 2017. Recuperado de: <https://vadecuentos.com/juguetes-no-sexistas/>

Fig. 6 *SeWoo and Her Pink Things* [fotografía], JeongMee Yoon's, 2006. Recuperado de: [http://www.jeongmeeyoon.com/aw\\_pinkblue.htm](http://www.jeongmeeyoon.com/aw_pinkblue.htm)

Fig. 7 Jeonghoon and His blue Things [Fotografía], JeongMee Yoon's, 2008. Recuperado de: [http://www.jeongmeeyoon.com/aw\\_pinkblue.htm](http://www.jeongmeeyoon.com/aw_pinkblue.htm)

Fig. 8 *Wonder Woman* [fotografía del juego de cartas], Isabel Thomas, 2018. Recuperado de

<https://www.trouva.com/es/products/wonder-women-happy-families-card-game>

Fig. 9, 10 y 11 *Bataille féministe* [fotografía del juego de cartas], The moon project, 2019.. Recuperado de <https://tinyurl.com/hjdvevph>

Fig. 12 *Oca feminista* [fotografía del juego de mesa], Ana Gómez Rudilla, 2019. Recuperado de <https://tinyurl.com/5x2vm3m8>

Fig. 13 *Iguales* [fotografía del juego de mesa], Ekilikua, 2019. Recuperado de <https://tinyurl.com/f2uvhh3r>

Fig. 14 *Mujeres en ciencia* [fotografía del juego de mesa], Anouk Charles y Benoit Fries, 2015. Recuperado de <https://www.luanagames.com/es.pdf>

Fig. 15 y 16 *Feminismos reunidos* [fotografía del juego de mesa], Sangre Fucsia, 2016. Recuperado de <https://tinyurl.com/kxkppmh5>

Fig. 17 y 18 *Las niñas de Jacaranda* [fotografía del juego de mesa], Ekilikua, 2018. Recuperado de <https://tinyurl.com/5emhxdz>

Fig. 19 y 20. *¿Quién es ella?* [fotografía del juego de mesa], Zuzia Koezerska-Grirard, 2018. Recuperado de <https://tinyurl.com/xuskbb9t>

Fig. 21 y 22 *Little office* [juego de cartas], Little Revolutions, 2019. Recuperado de: <https://tinyurl.com/hay9htjx>

Fig. 23 y 24 *Las brujas de Farrabús* [fotografía del juego de mesa], Ekiliuka, 2017. Recuperado de <https://tinyurl.com/5pmtbbdw>

Fig. 25 y 26 *El misterio de las mujeres invisibles* [fotografía del juego de mesa], Eneko González, 2017. Ekilikua. Recuperado de <https://tinyurl.com/r5sswtmp>

Fig. 27 y 28 *Herstóricas pioneras* [fotografía del juego de cartas], colectivo Autoras de cómic , 2019. Ekilikua. Recuperado de <https://tinyurl.com/3md3hcjx>

Fig. 29 y 30 *Grandes damas* [fotografía del juego de mesa], Eneko González Yagüe , 2017. Ekilikua. Recuperado de <https://tinyurl.com/ybba5rr>

Fig. 31 y 32 *Equality memory Job* [fotografía del juego de cartas], .The moon project. Recuperado de <https://tinyurl.com/45xrhrpu>

Fig. 33 y 34 Ilustraciones del fanzine *Desmontando mitos del amor romántico*, 2019. Elaboración propia.

Fig. 35, 36, 37 y 38 Ilustraciones del libro *La Historia de Iglús*, 2020. Elaboración propia.

Fig. 39 y 40 Fotografías de la instalación *El feminismo expandido*, 2021. Elaboración propia.

Fig. 41, 42 y 43 Ilustraciones para la asignatura Cómics Experimentales, 2021. Elaboración propia.

Fig. 44 y 45 Ilustraciones del álbum ilustrado *El Mundo Violeta*, 2021. Elaboración propia.

Fig. 46 y 47 Fotografía del juego *El camino hacia el Mundo Violeta*.

Fig. 48 y 49 Fotografía de la caja del juego de mesa *El Mundo Violeta*, 2021. Elaboración propia.

Fig. 50 Fotografía del interior de la caja del juego de mesa *El Mundo Violeta*, 2021. Elaboración propia.

Fig. 51 y 52 Instrucciones del juego de mesa *El Mundo Violeta*, 2021. Elaboración propia.

Fig. 53 Ilustración del tablero del juego de mesa *El Mundo Violeta*, 2021. Elaboración propia.

Fig. 54 y 55 Fotografía de las fichas del juego de mesa *El Mundo Violeta*, 2021. Elaboración propia.

Fig. 56 Fotografía de los dados del juego de mesa *El Mundo Violeta*, 2021. Elaboración propia.

Fig 57 Fotografía de los cubiletes del juego de mesa *El Mundo Violeta*, 2021. Elaboración propia.

Fig. 38 Fotografía los cubiletes, los dados y las fichas del juego de mesa *El Mundo Violeta*, 2021. Elaboración propia.

Fig 59 Fotografía de los sobres del juego de mesa *El Mundo Violeta*, 2021. Elaboración propia.

Fig 60 Fotografía de los puzzles del juego de mesa *El Mundo Violeta*, 2021. Elaboración propia.

Fig. 61 y 62 Diseño de las cartas de “arte” en orden de impresión, 2021. Elaboración propia.

Fig. 63 y 64 Diseño de las cartas de “ciencias” en orden de impresión, 2021. Elaboración propia.

Fig. 65 y 66 Diseño de las cartas de “filosofía” en orden de impresión, 2021. Elaboración propia.

Fig. 67 y 68. Fotografías de las cartas del juego, *El Mundo Violeta*, 2021. Elaboración propia.

Fig. 69 Fotografía del prototipo final *El Mundo Violeta*, 2021. Elaboración propia.

Fig. 70 Fotografía jugando una partida, 2021. Elaboración propia.

Fig. 71 Fotografía de un fragmento de la partida, 2021. Elaboración propia.

## **CURRÍCULUM**

**Nombre y Apellidos:** Carmen de la Riva García

**Dirección Postal:** Granada (18002)

**Dirección electrónica:** carmendelarivagarcia@gmail.com

**Título académico:**

Graduada en Bachiller artístico. Instituto IES San Blas, Arcena  
(2016).

Licenciada en Bellas Artes por la Universidad de de Sevilla (2020)

**Exposiciones colectivas:**

2017, Bar Medusa, Sevilla  
2018, Plaza Marqués, Arcena  
2019, "Puntos de Vista", Montellano  
2019, II Muestra Imagen y Salud, Sevilla  
Este 2019, "Pasarela Proyecto" Galería Roja, Sevilla

**Formación complementaria:**

2016, workshop con Paula Bonet, la galería roja, Sevilla  
2017, curso urban Stkechers impartido por Inma Serano e Inma Otero, Sevilla  
2018, curso urban stkechers impartido por Arturo Redondo y Gabriel de la Riva, Sevilla  
2018, participación en "skisomic fest", la trompeta verde, Sevilla  
2019, participación en "Il edición skisomic fest", Lanónima, Sevilla  
2019, workshop con Flavia Banana, la galería Roja, Sevilla  
2019, curso superior de paisaje, Priego de Córdoba

**Experiencia**

2015, ilustro "Nueve emergencias", editorial Niebla, Arcena  
2017, ilustro "La coreografía de los glaciares", editorial apuleyo, Sevilla  
2019, imparto talleres sobre "el dibujo creativo", la anónima, Sevilla  
2020 participo como ponente en la jornada llamada

"arquitectura busca sexo" en Sevilla

2021, trabajo como ilustradora mensual para la empresa "Código Nuevo"



