

JORNADA EDUCAR EN IGUALDAD 2026

Prevención y Erradicación de la Violencia de Género

Del 1 al 5 de junio

Propuesta de actividades



Jornada Educar en Igualdad 2026

La Jornada *Educar en Igualdad* se implementa en todas las escuelas de la provincia desde el año 2016, en cumplimiento de la **Ley N.º 27.234 “Educar en Igualdad: Prevención y erradicación de la violencia de género”**. Dicha normativa establece la realización de una jornada anual de reflexión en las instituciones educativas, orientada a promover vínculos respetuosos y equitativos, y a prevenir las violencias por motivos de género.

¿Qué entendemos por violencia de género?

La Ley N.º 26.485 define la violencia contra las mujeres como toda conducta —por acción u omisión— basada en razones de género que, de manera directa o indirecta, tanto en el ámbito público como en el privado, y en entornos analógicos y digitales, sustentada en una relación desigual de poder, afecte su vida, libertad, dignidad, integridad física, psicológica, sexual, económica o patrimonial, su participación política, así como su seguridad personal.

Estas violencias no pueden comprenderse como hechos aislados o exclusivamente individuales, sino como expresiones de un sistema social que reproduce desigualdades de género. En este marco, también afectan a las personas del colectivo de la diversidad sexual, quienes son destinatarias de múltiples formas de violencia, tanto explícitas como simbólicas, que vulneran sus derechos.

En un contexto social atravesado por múltiples formas de violencia que impactan en la vida escolar y generan situaciones de creciente complejidad, resulta necesario y prioritario fortalecer el abordaje pedagógico de estas problemáticas. Las experiencias construidas a lo largo de los **20 años de implementación de la Ley N.º 26.150 de Educación Sexual Integral** constituyen un acervo fundamental de saberes y prácticas pedagógicas que enriquecen las reflexiones y propuestas que se desarrollan en cada institución educativa.

En este sentido, la jornada se constituye como un espacio institucional clave para profundizar la implementación de la ESI, promoviendo el cuidado, el respeto y la construcción de vínculos igualitarios, en pos del bienestar educativo y social.

Propuesta pedagógica para Educar en Igualdad 2026

La Jornada *Educar en Igualdad* se desarrollará durante la **semana del 1 al 5 de junio de 2026**, en la fecha que cada institución determine según su organización escolar.

En articulación con los aprendizajes priorizados en los diseños curriculares jurisdiccionales, la propuesta pedagógica para este año consiste en abordar la temática a partir de la **construcción colectiva de juegos por parte de las y los estudiantes, seguida de instancias de juego compartido**. El juego, tanto su proceso de elaboración como la experiencia misma de jugar, constituye una estrategia pedagógica que favorece la reflexión, la escucha y el intercambio, habilitando la problematización de las violencias de género y la construcción de compromisos con la igualdad de derechos.

La propuesta se organiza en tres momentos:

1. Momento de construcción de los juegos

Se propone la elaboración de juegos tales como sapo, oca, dados, rayuela, rosco o tabú, entre otros, utilizando materiales accesibles (papel, cartón, lápices, etc.). El foco está puesto en el proceso de trabajo grupal, el intercambio de ideas y la reflexión colectiva, más que en el producto final. Cada institución podrá definir la modalidad de organización: al interior de cada aula o mediante propuestas compartidas entre salas, grados o cursos.

2. Momento lúdico

Las y los estudiantes comparten los juegos elaborados con otros grupos y participan de instancias de juego durante la jornada. Se sugiere, cuando sea posible, la participación de las familias y la comunidad educativa, a fin de ampliar el alcance de la propuesta.

3. Cajón de juegos para Educar en Igualdad

Las producciones realizadas quedarán disponibles en la institución, conformando un repositorio de recursos pedagógicos que podrán ser utilizados en futuras instancias como talleres, convivencias u otras propuestas institucionales vinculadas a la ESI.

A continuación, se presentan orientaciones y propuestas de juegos para cada nivel educativo, considerando su adecuación, accesibilidad y potencialidad pedagógica:

- [Educación Inicial – Página 4](#)
- [Educación Primaria – Página 40](#)
- [Educación Secundaria – Página 51](#)

Para la **Educación Superior**, y en particular en instituciones de formación docente, se propone analizar los juegos destinados a los distintos niveles educativos y diseñar nuevas propuestas que aborden la temática de las violencias de género. Asimismo, se sugiere reflexionar sobre las particularidades didácticas que requiere su tratamiento en cada nivel, fortaleciendo la formación profesional en el marco de la Educación Sexual Integral.

NIVEL INICIAL

Desde los primeros años de vida, niñas y niños observan, imitan y absorben los modelos que el mundo adulto les muestra: quién cocina y quién trabaja afuera, a qué se juega según tu género, quién consuela y quién protege. En el nivel inicial, estas ideas ya circulan: en los juegos, en los roles que cada quien asume, en lo que se animan o no se animan a hacer o decir. La educación inicial tiene la oportunidad y responsabilidad de ampliar esos horizontes: de mostrar que hay muchas formas de ser, de jugar y de relacionarse, y que ninguna de ellas tiene que depender del género. Para trabajar la igualdad de género en esta etapa se propone hacerlo a través del juego, la escucha y la conversación cotidiana. Cuando una/un docente pregunta por qué solo los nenes juegan a la pelota, o invita a una nena a construir con bloques, o da lugar a que un nene llore sin apurarlo a calmarse, está educando en igualdad. Esos pequeños gestos pedagógicos son los que, sostenidos en el tiempo, van ampliando lo que cada niña y niño se permite ser.

En esta propuesta, la prevención de las violencias de género se vinculan estrechamente con los aprendizajes planteados en los diseños curriculares de la provincia, tales como:

“Participación en diferentes tipos de juego, fortaleciendo la autoestima y la interacción colaborativa”

“Deliberación sobre situaciones conflictivas o problemáticas de la vida cotidiana del jardín, del barrio y de otros entornos, reconociendo diversidad de intereses y puntos de vista, proponiendo y consensuando posibles soluciones”.

En este marco, ponemos a disposición 2 juegos:

- 1) Mapeando historias
- 2) Juego de dados

Juego 1: Mapeando historias

¿A qué jugamos?

A pensar situaciones cercanas y sus roles de género en la vida cotidiana. La actividad se desarrolla con toda la sala, para habilitar una conversación y reflexión colectiva.

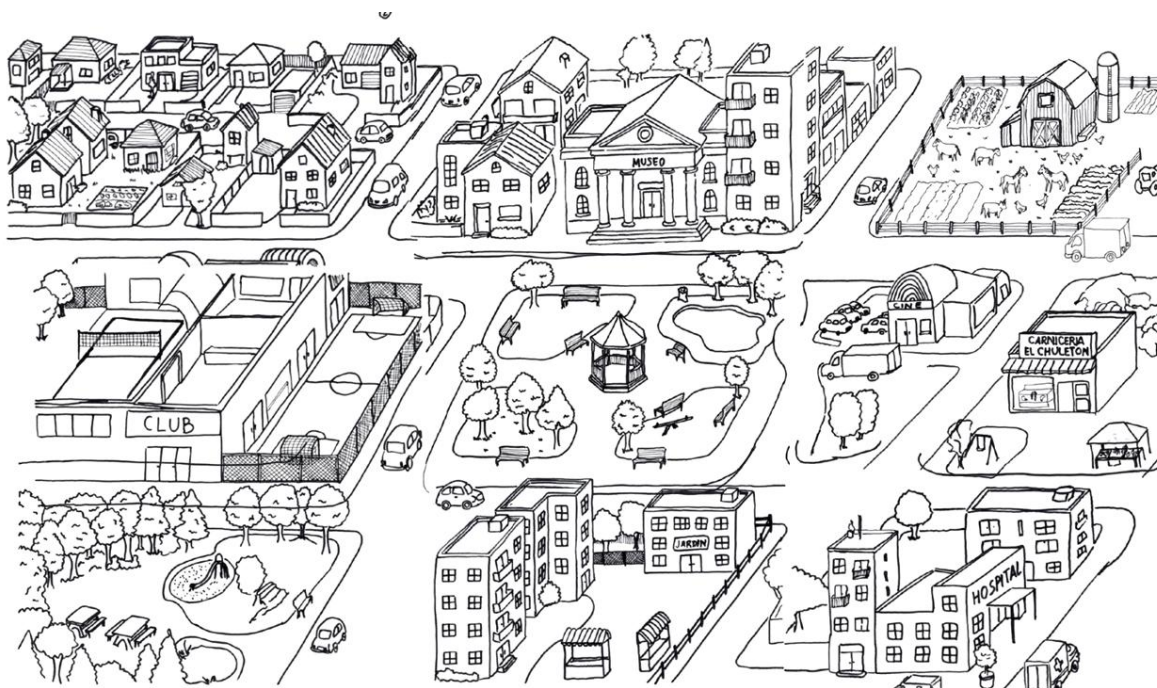
Materiales para la construcción (Anexo 1)

- Mapa de ciudad en blanco y negro (son 9 hojas, para ensamblar).
- Tarjetas de imágenes con personajes
- Tarjetas de lugares.
- Lápices de colores.
- Cinta adhesiva.

¿Cómo armamos el juego?

1. Imprimir y recortar el mapa de la ciudad (son 9 hojas) y ensamblar las partes. Se les puede pedir a las niñas y los niños que pinten las imágenes como una forma de familiarizarse con los lugares allí representados.
2. Imprimir, recortar las tarjetas con imágenes de personas y colorearlas.
3. Imprimir, recortar las tarjetas de lugares y colorearlas.

El mapa debe quedar armado de la siguiente manera:



¿Cómo jugamos?

Una vez armado el mapa se lo coloca sobre el piso o una mesa.

Primero, se les pregunta a las/los estudiantes qué lugares identificaron mientras lo coloreaban.

En segundo lugar, se reparten entre las/los estudiantes las tarjetas de personajes, de tal modo que cada niño/a reciba una.

Luego, se colocan las tarjetas de lugares boca abajo. La/el docente va sacando de a una tarjeta a la vez y habilitando la reflexión y conversación colectiva en torno a las situaciones y los roles de género que ocurren en los diferentes espacios que habitan las personas. Cada vez que le asignan un rol a un personaje, se coloca sobre el tablero.

Por ejemplo: La/el docente saca la tarjeta de lugar: LA CARNICERÍA. Se invita a pensar a las/los estudiantes: ¿Quién tiene un personaje que podría trabajar aquí? El grupo elige qué tarjeta van a colocar sobre el tablero, en la carnicería. Luego se reflexiona: ¿quién más podría trabajar en este lugar? ¿quién compra aquí? ¿alguna vez conociste una mujer carnicera?

El juego continúa y la/el docente va guiando las reflexiones en torno a los roles de género en los diferentes lugares del mapa: ¿por qué creen que la maestra sería una mujer? ¿puede haber un maestro varón? ¿a qué creen que están jugando en el Club? ¿niñas y niños juegan a lo mismo? ¿pueden las niñas jugar al fútbol? ¿quién es médico/a en el hospital? ¿quién es enfermero/a? ¿quiénes cuidan a otras personas? ¿quién conduce el auto? ¿conocen varones y/o mujeres que manejan?

El juego es una dinámica colaborativa que invita a problematizar los roles y estereotipos de género para promover el concepto de la igualdad entre varones y mujeres en situaciones y lugares de la vida cotidiana. Finaliza cuando se colocaron todas las tarjetas de personajes sobre el tablero.

[Ver anexo para imprimir el mapa, las tarjetas de lugares y las tarjetas de personajes.](#)

Juego 2: Juego de dados

¿A qué jugamos?

Jugamos a arrojar los dados y a partir de las imágenes, crear una pequeña historia o escena. A través de esta dinámica, se busca reflexionar sobre estereotipos de género y reconocer situaciones de desigualdad que muchas veces se naturalizan en la vida cotidiana. El juego habilita la palabra de todas y todos, promueve vínculos respetuosos y abre preguntas sobre cómo la sociedad tiene expectativas distintas según si somos varones o mujeres. Se juega en ronda, con el grupo total.

Materiales para la construcción

Una caja de cartón cúbica o molde de cartulina para armar el dado.

Imágenes impresas.

¿Cómo armamos el juego?

Se propone que la/el docente construya el dado pegando cada imagen en una cara de las cajas. Un dado lleva las primeras seis imágenes de objetos. El segundo dado lleva las siguientes seis imágenes de personajes. El tercer dado lleva las últimas seis imágenes de lugares.

¿Cómo jugamos?

Se organiza a las y los estudiantes en ronda para que puedan verse y escucharse. Por turno, cada estudiante arroja los tres dados. Con las tres imágenes de las caras que salieron deberá crear una escena o pequeña historia que una las tres cosas: el objeto, el personaje y el lugar.

No hay respuestas incorrectas: el objetivo es habilitar la palabra y generar un espacio de confianza para que cuenten la historia que imaginan con esos elementos.

A medida que aparecen las respuestas, la/el docente acompaña la reflexión del grupo orientando la conversación hacia repensar roles de género y buscar promover la igualdad y equidad. Algunas preguntas que pueden ayudar: *¿Quién imaginan que compra en este lugar? ¿quién estudia y quien enseña? ¿quién repara? ¿quién cree que utiliza más este objeto, varones o mujeres? ¿por qué? ¿puede una mujer utilizar herramientas? ¿puede un varón usar la escoba? ¿quién suele barrer en sus casas?*

Es fundamental que el/la docente no exponga ni juzgue las realidades familiares de las/los estudiantes, sino que use las respuestas como punto de partida para visibilizar cómo los estereotipos de género afectan la vida cotidiana, visibilizar las desigualdades de género y pensar en actividades y tareas distribuidas con equidad entre varones y mujeres.

[Ver anexo para imprimir las caras del dado](#)



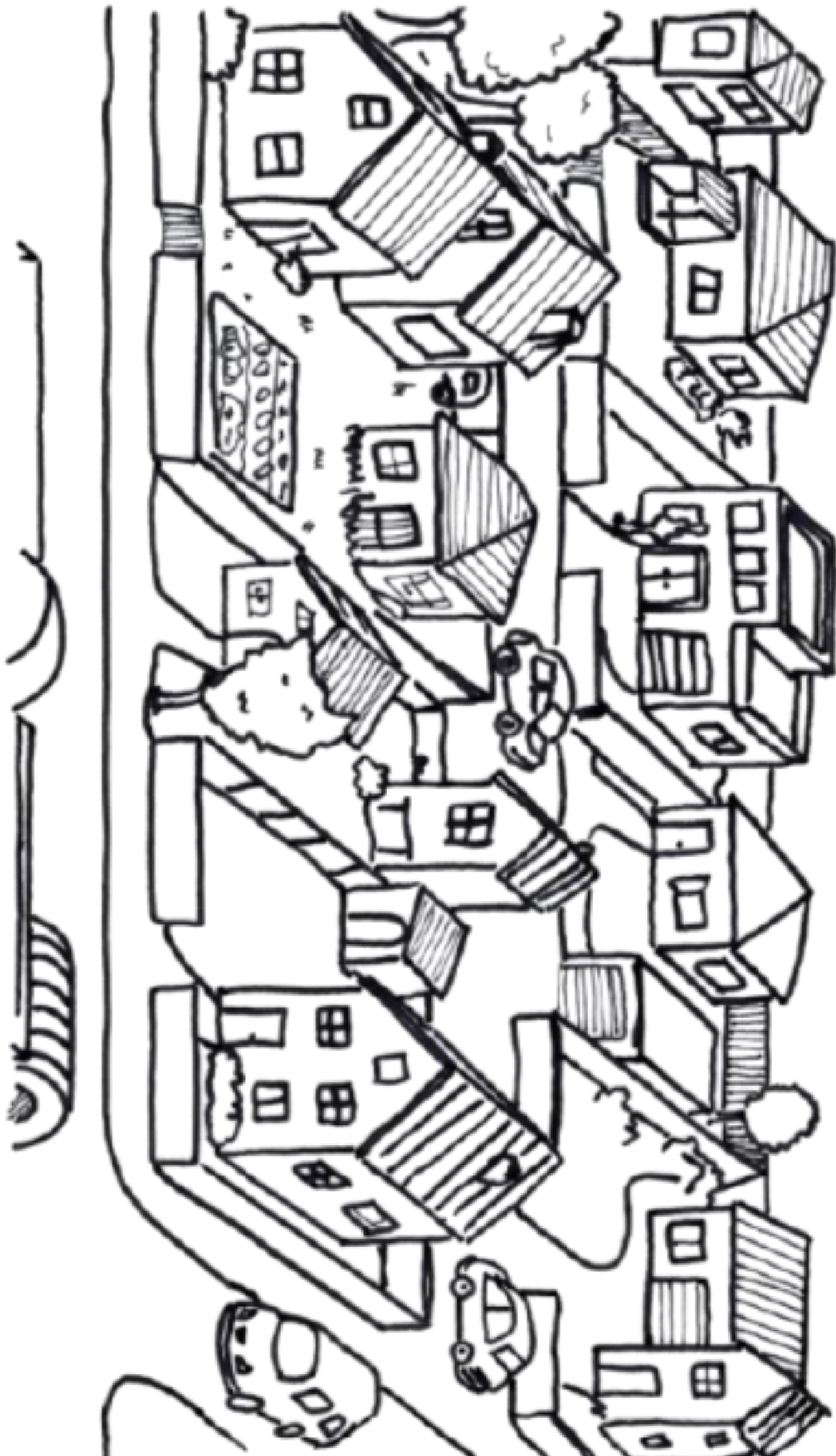
Al finalizar la Jornada Educar en Igualdad, pueden armar un “cajón de juegos” de ESI en la escuela, donde estos materiales queden disponibles como recursos pedagógicos para distintos momentos de la jornada escolar.

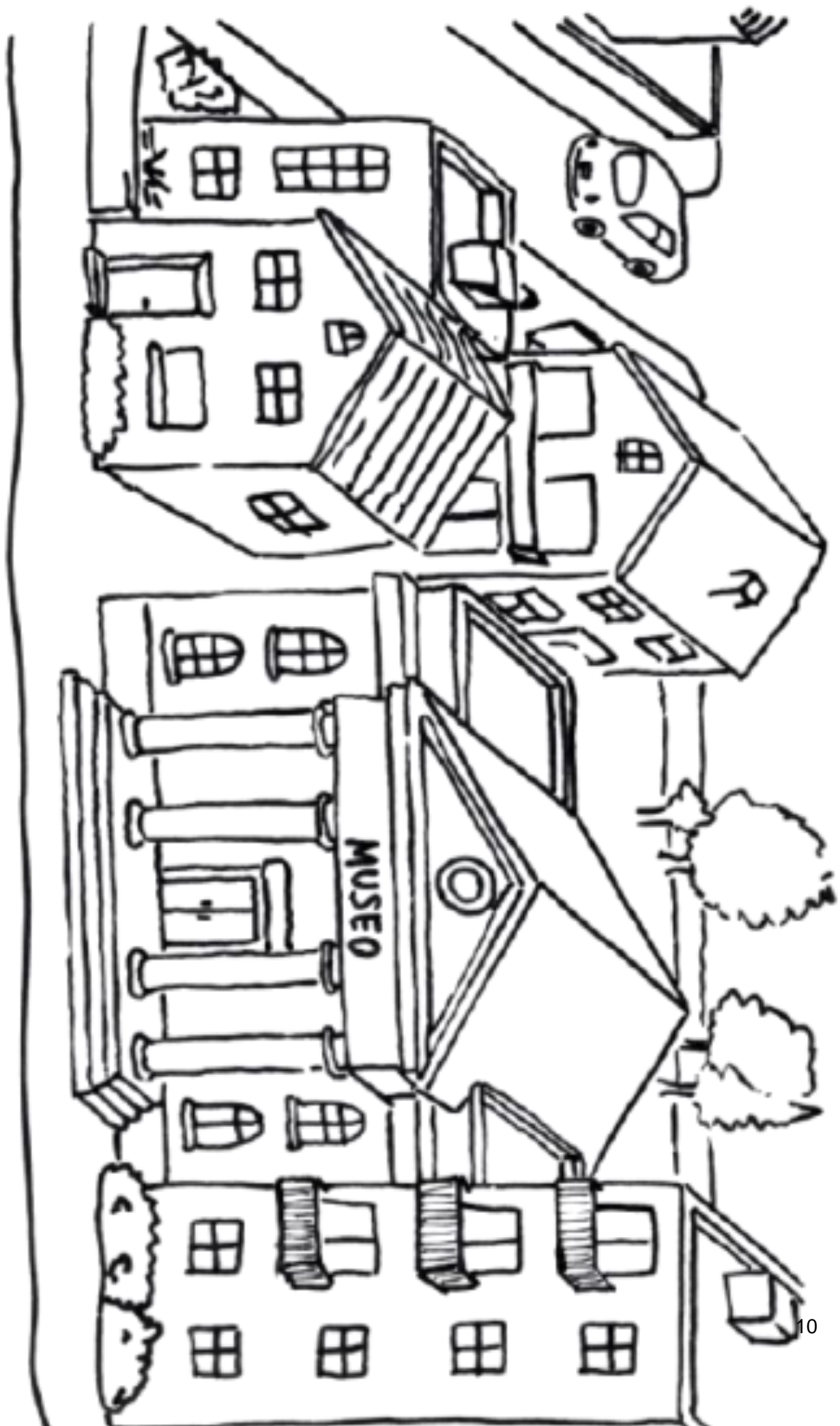
También pueden compartir fotos y/o videos de la jornada de este año [AQUÍ](#).

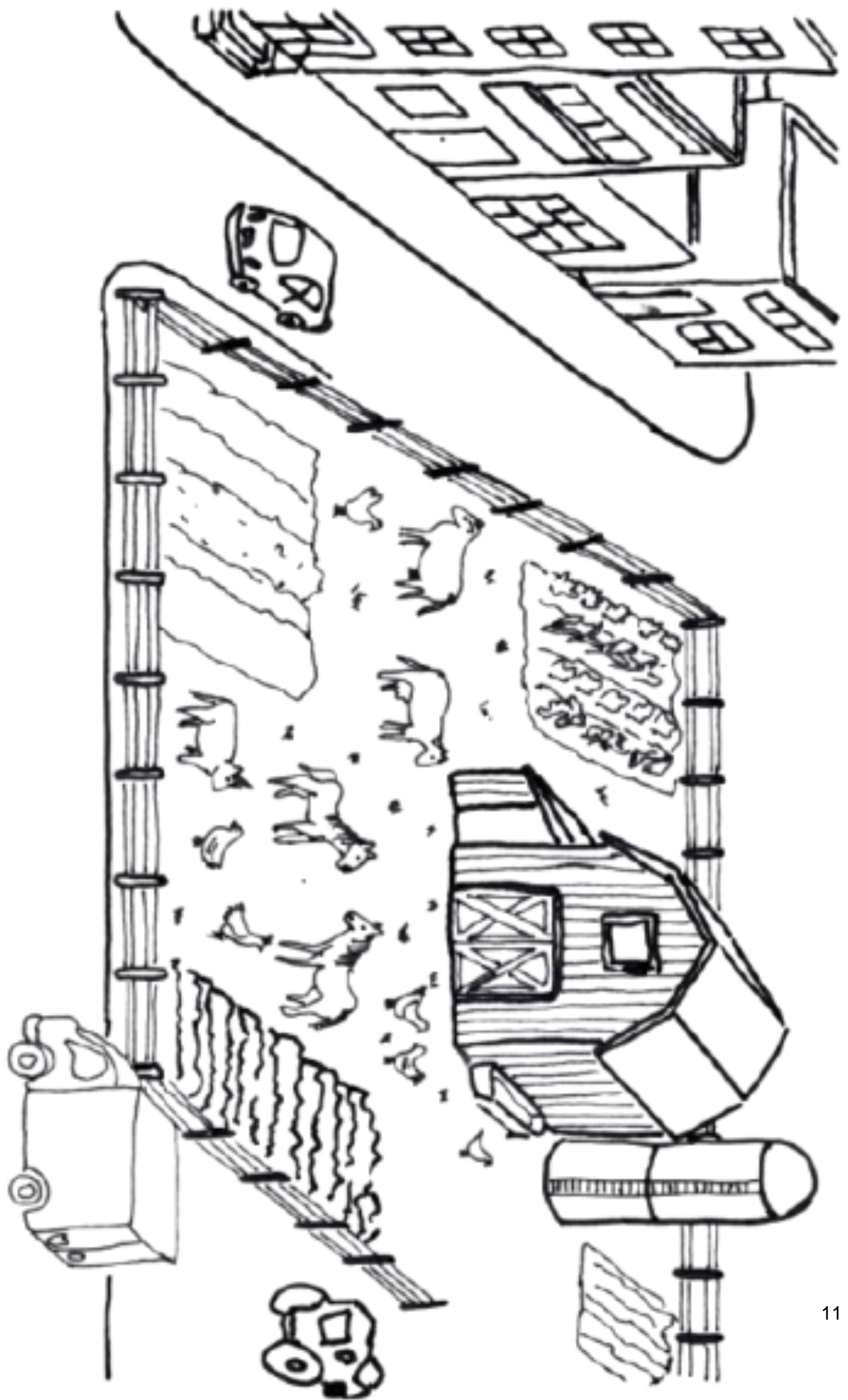
ANEXO IMPRIMIBLE

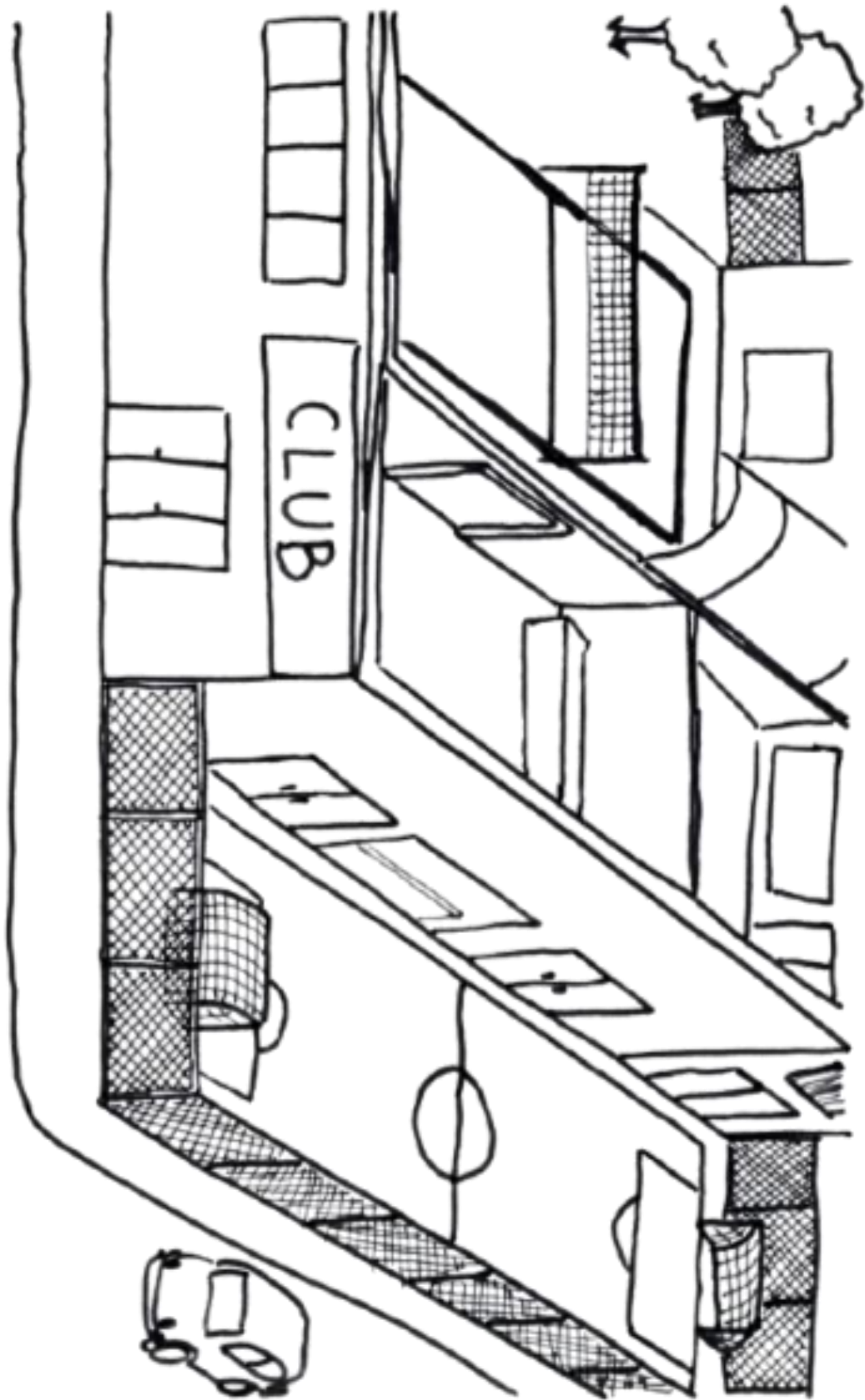
NIVEL INICIAL

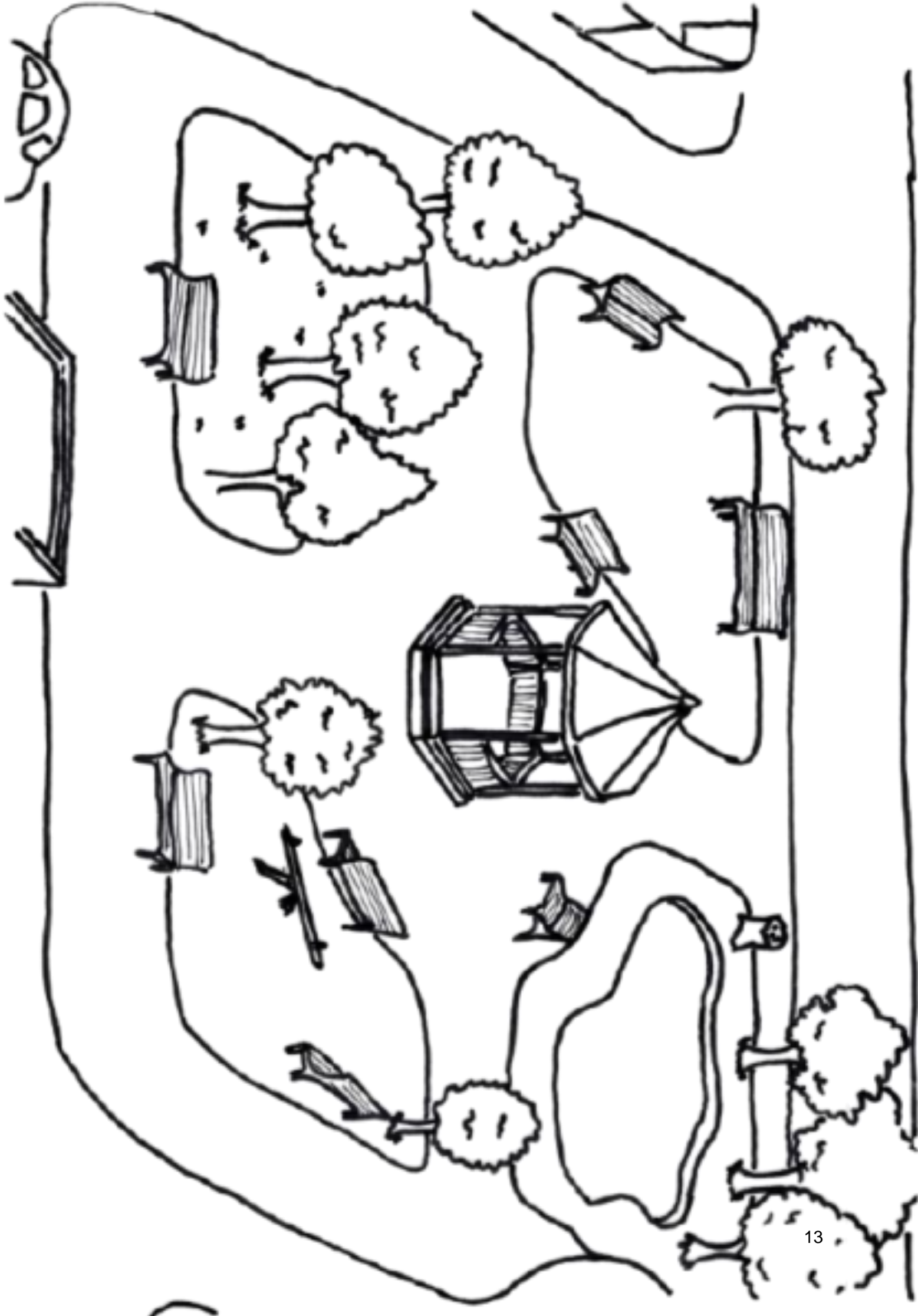


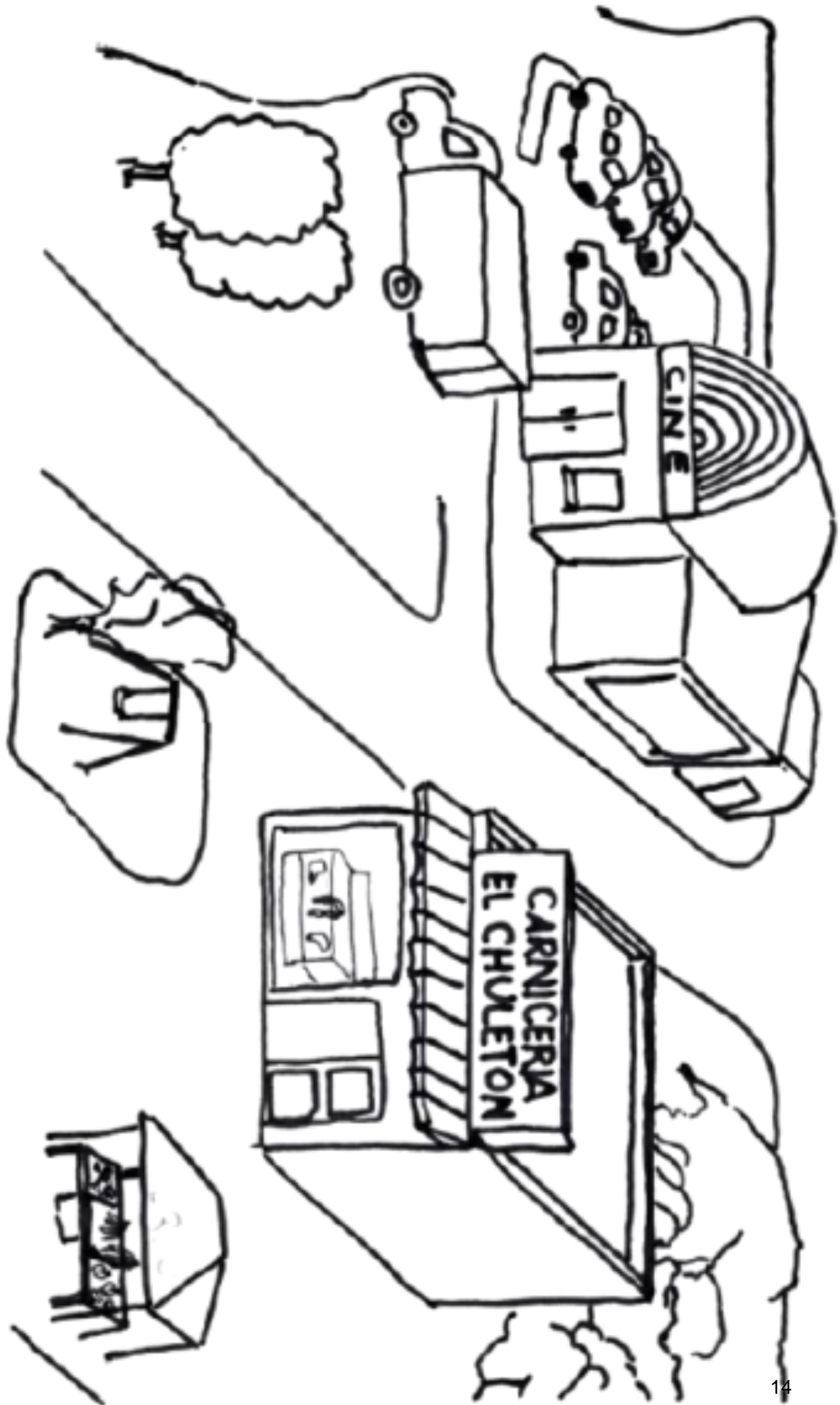


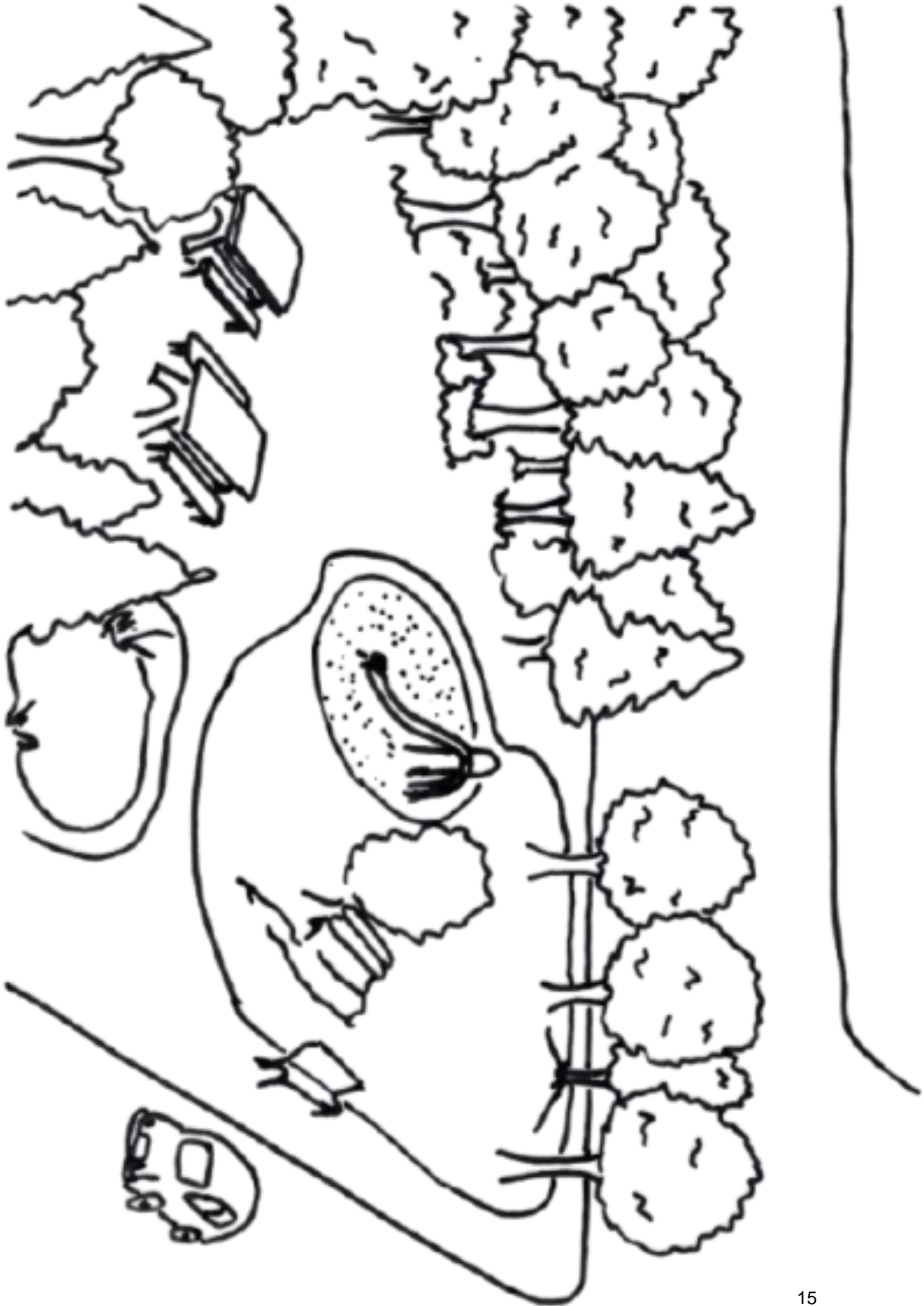


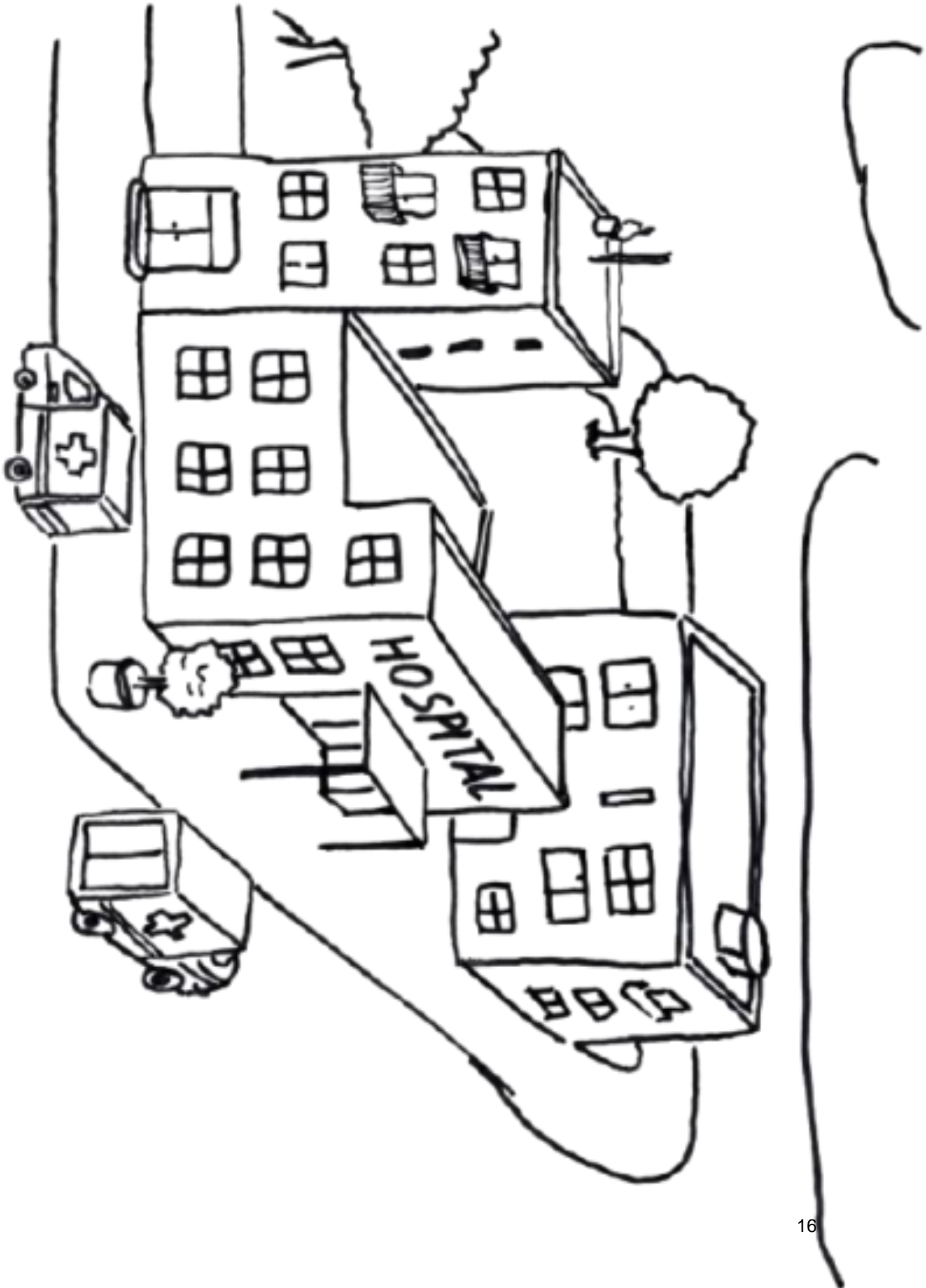


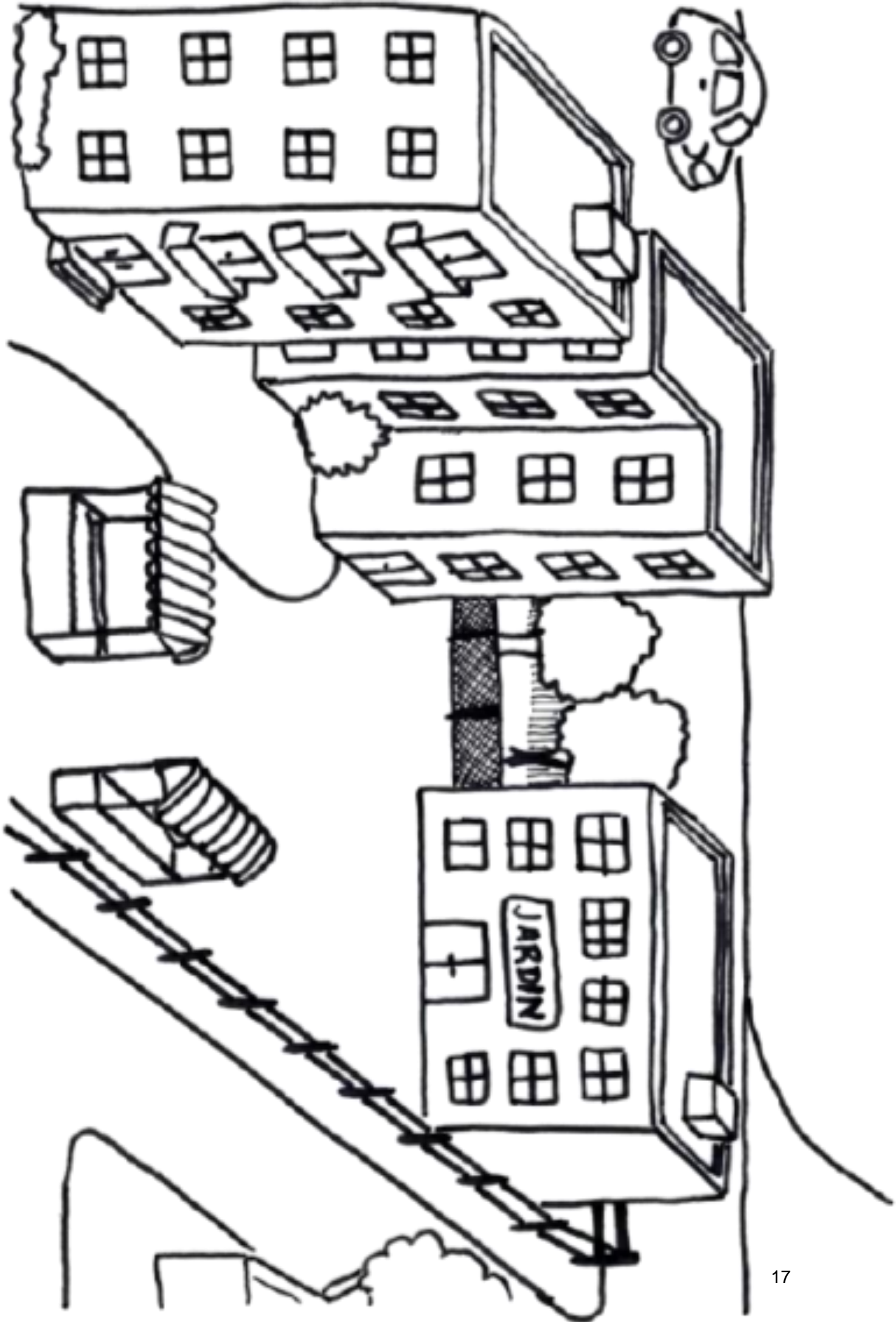






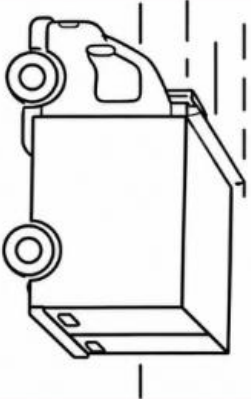




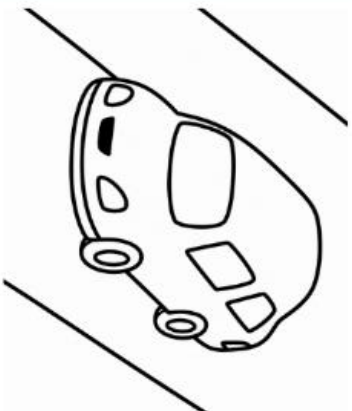




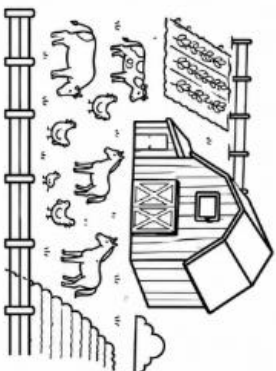
CASA



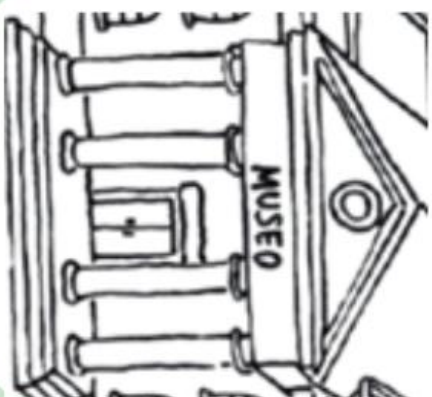
CAMIÓN



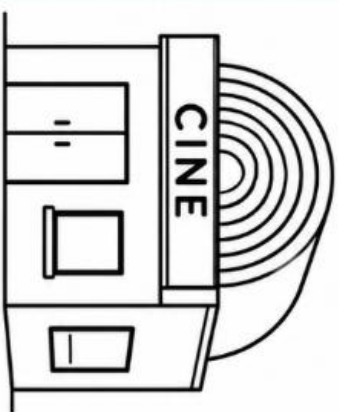
AUTO



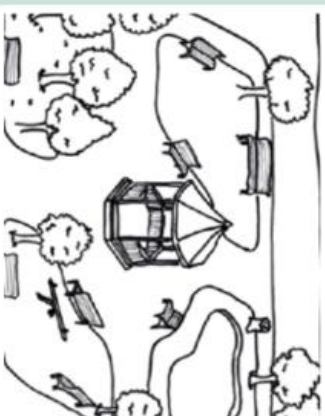
GRANJA



MUSEO



CINE

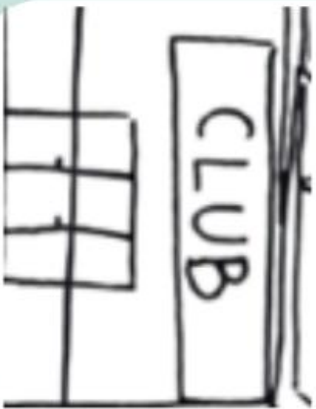


PARQUE

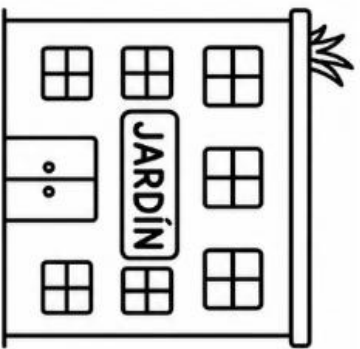


CARNICERÍA

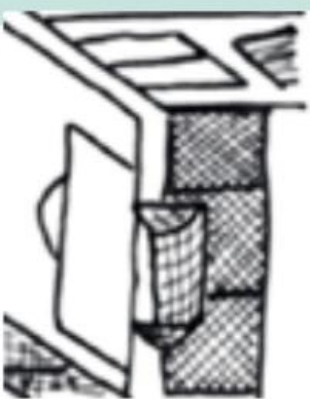
CLUB



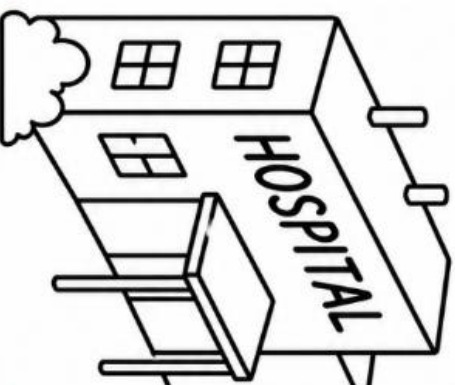
JARDÍN



**CANCHA
FUTBOL**



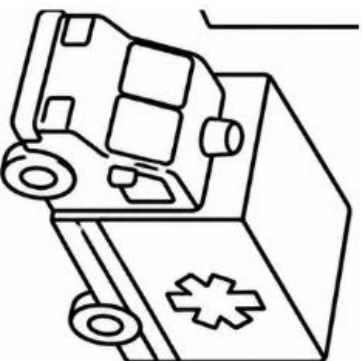
HOSPITAL



**CANCHA
VOLEY**



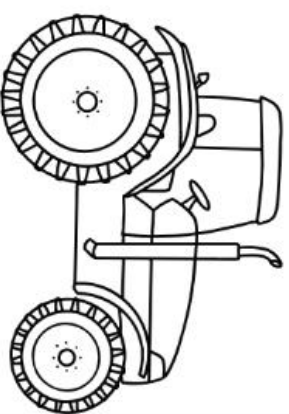
AMBULANCIA

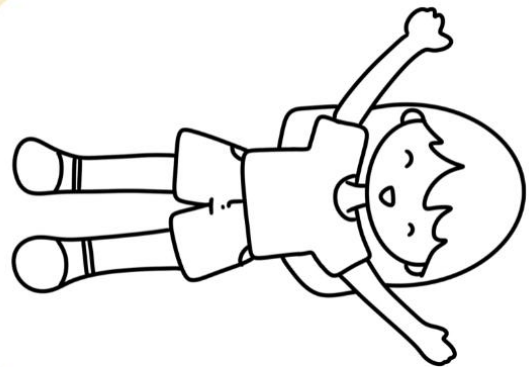
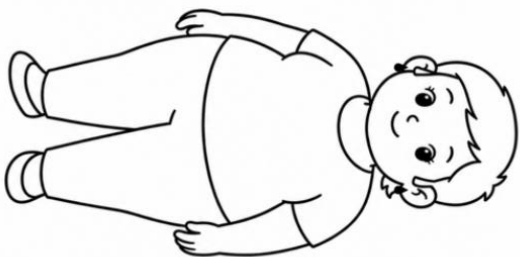
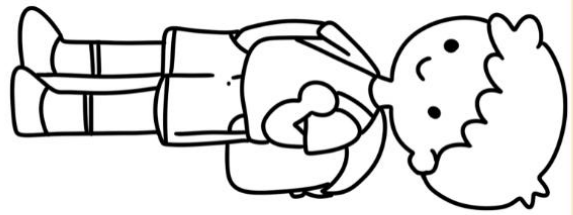
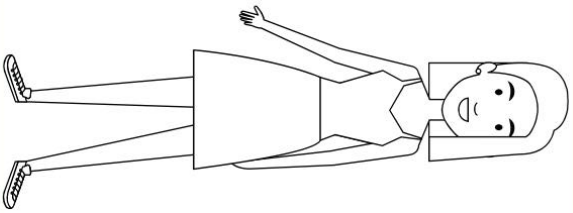
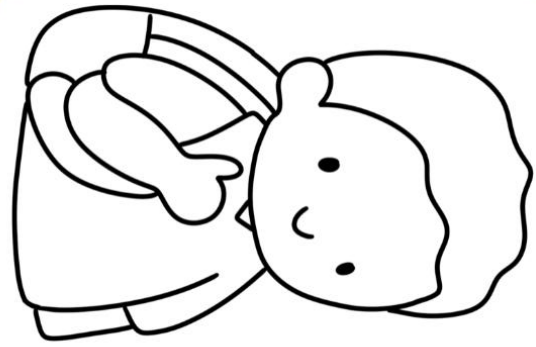
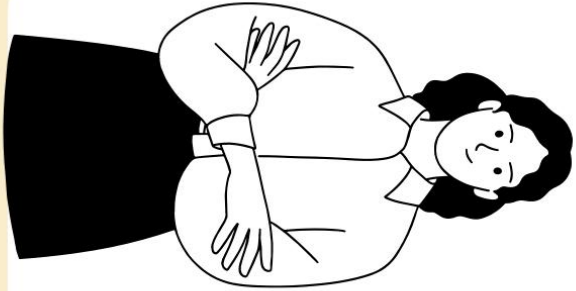
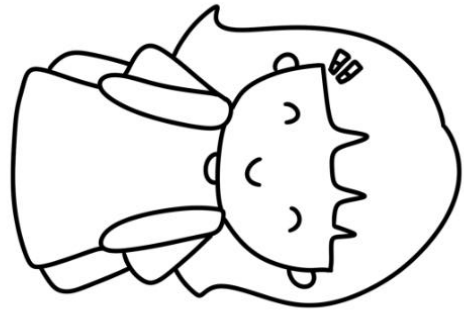
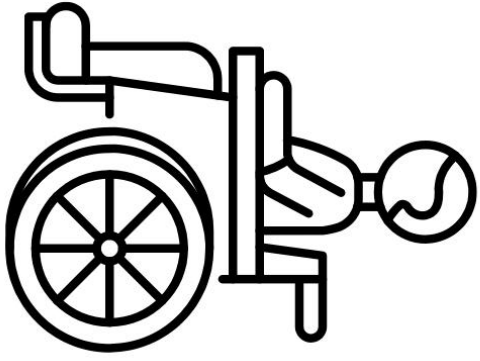


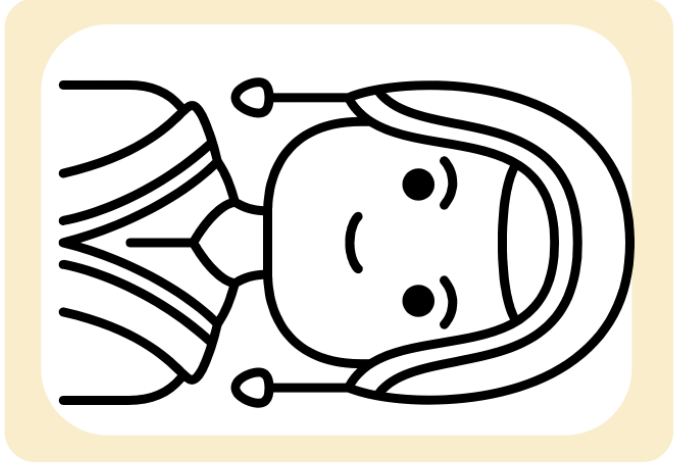
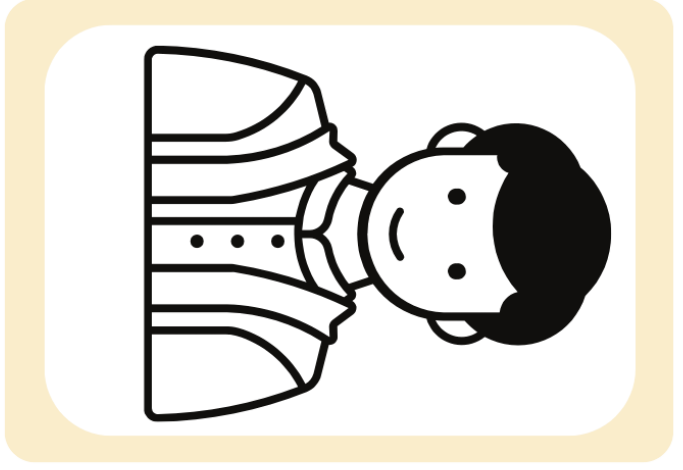
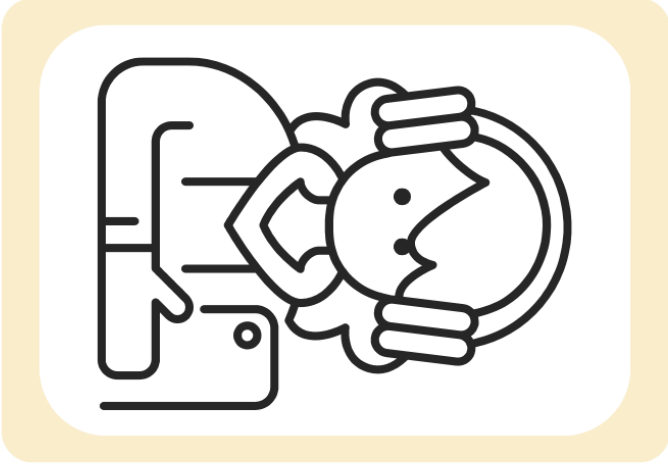
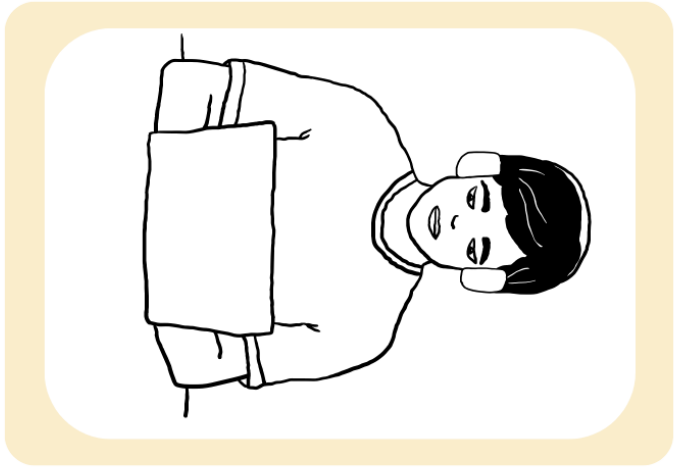
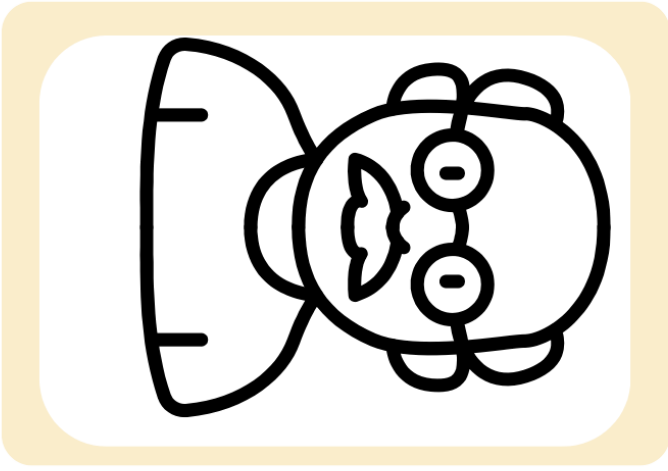
PLAZA



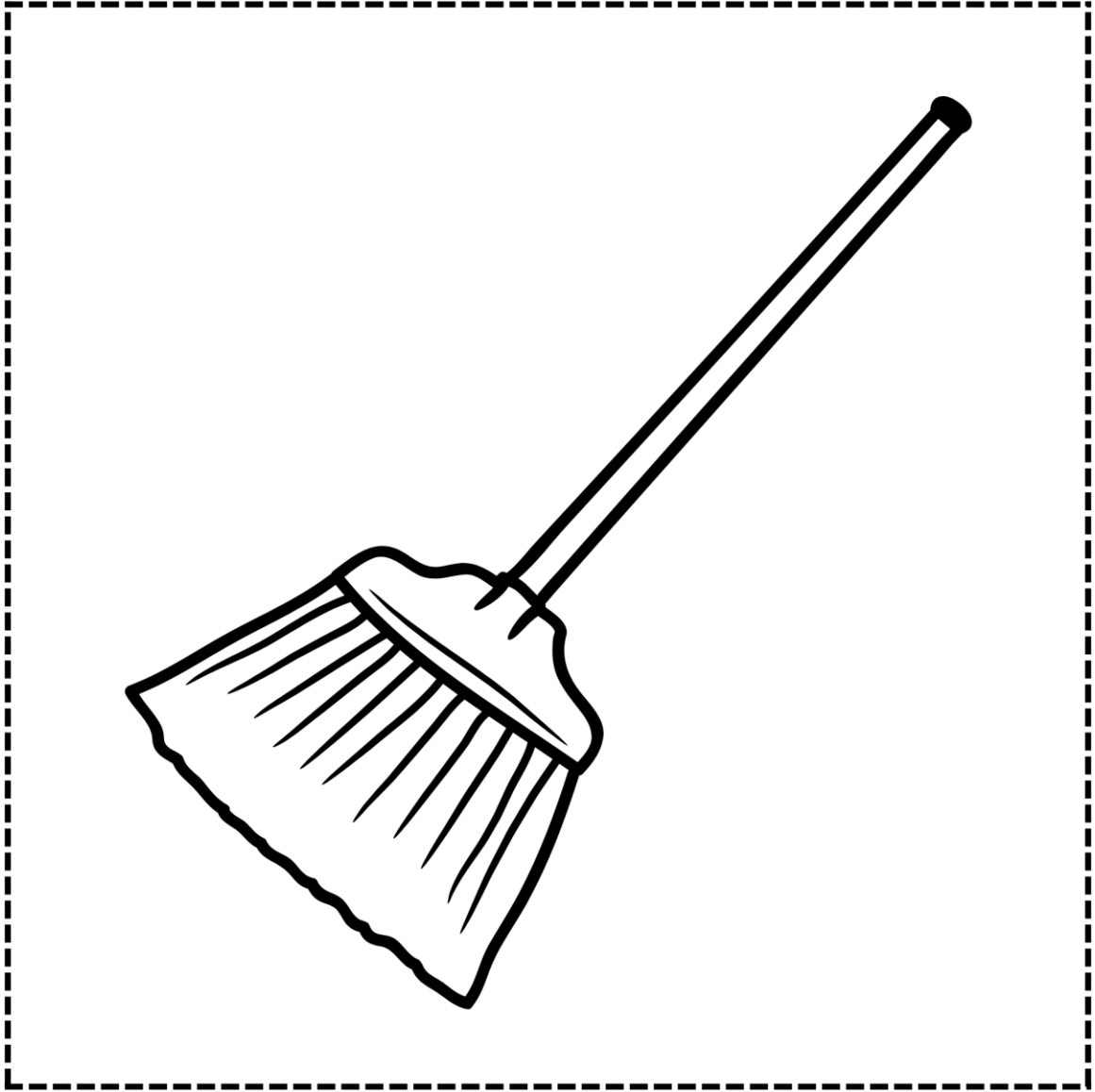
TRACTOR

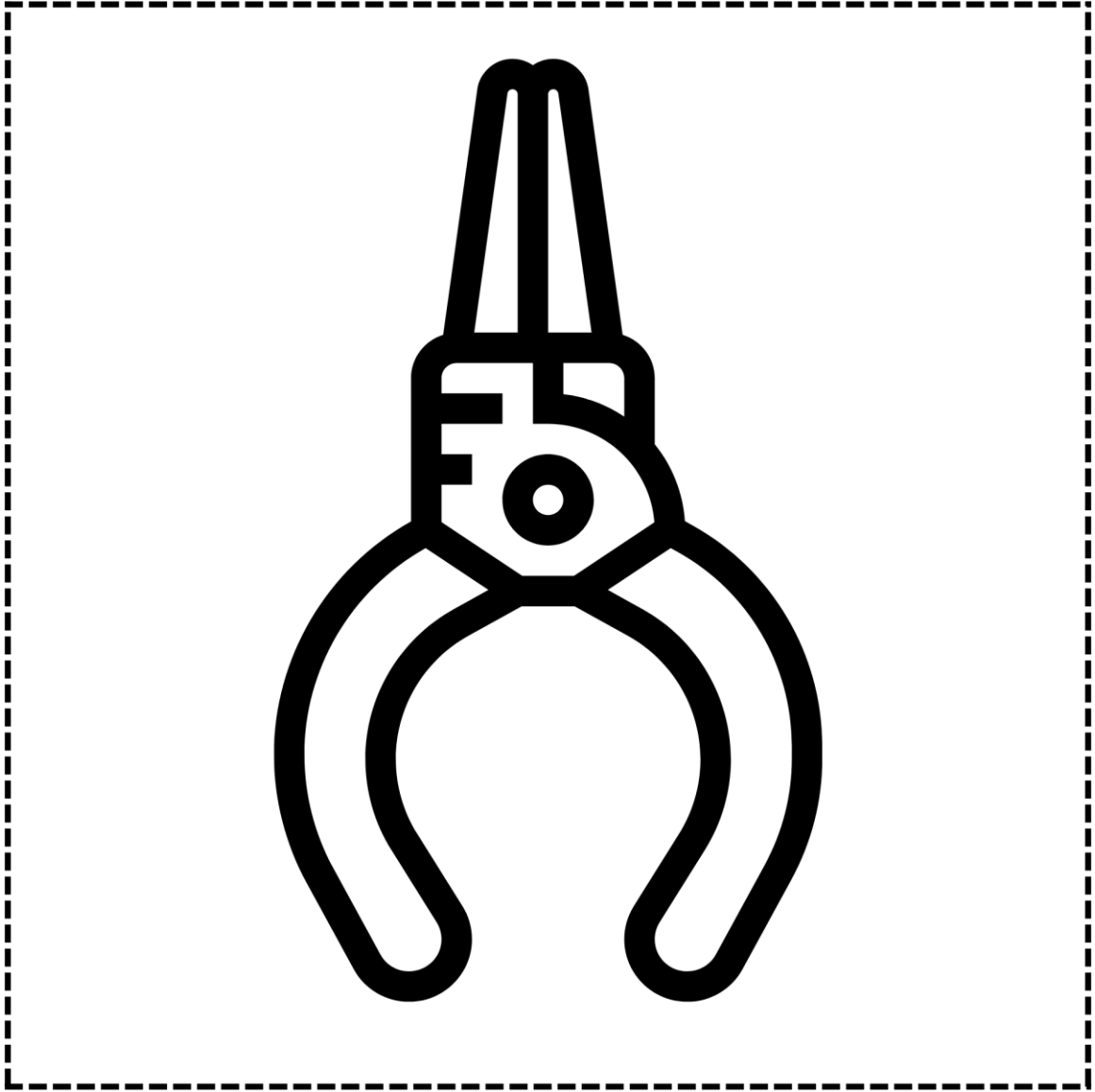


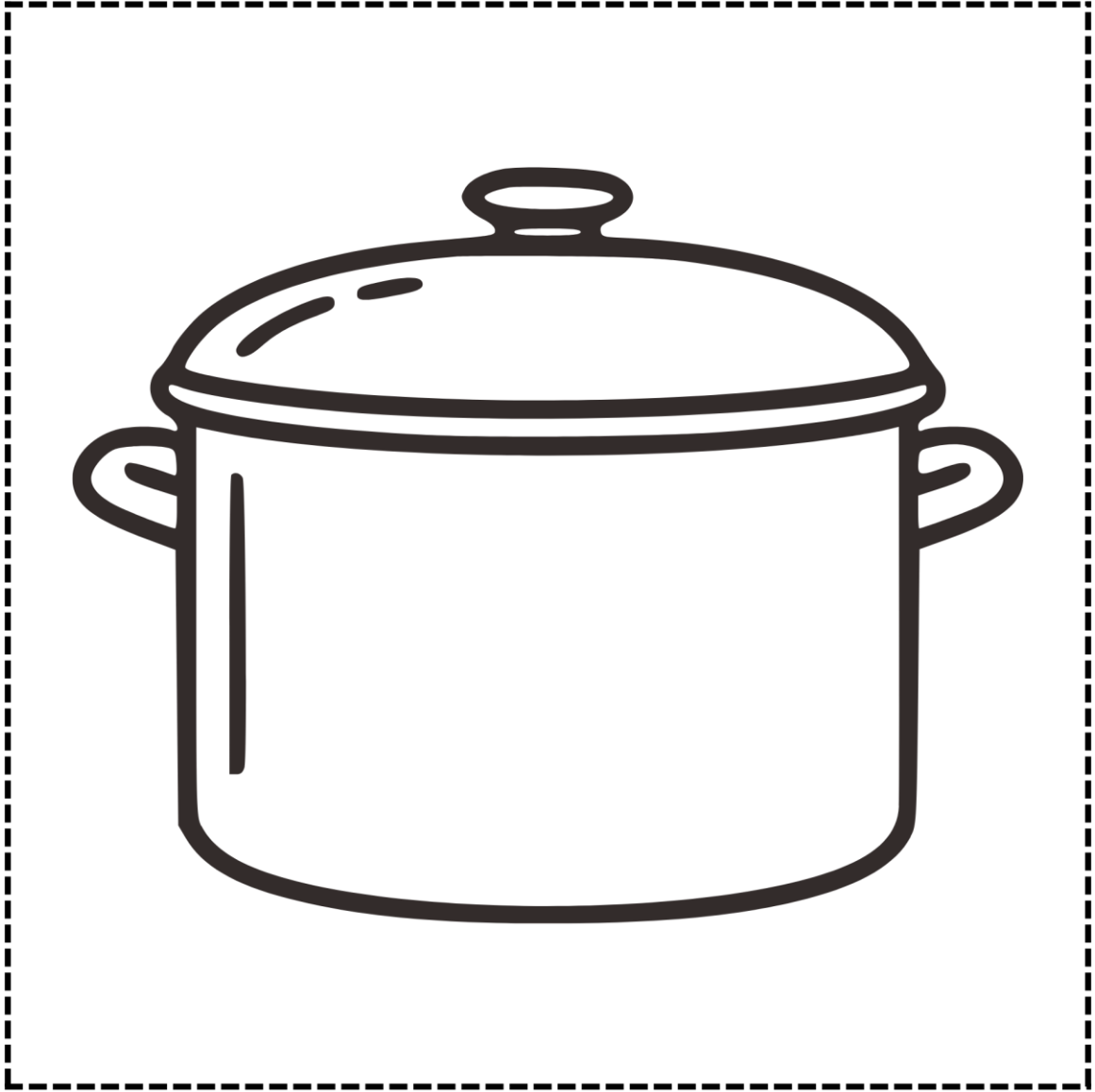


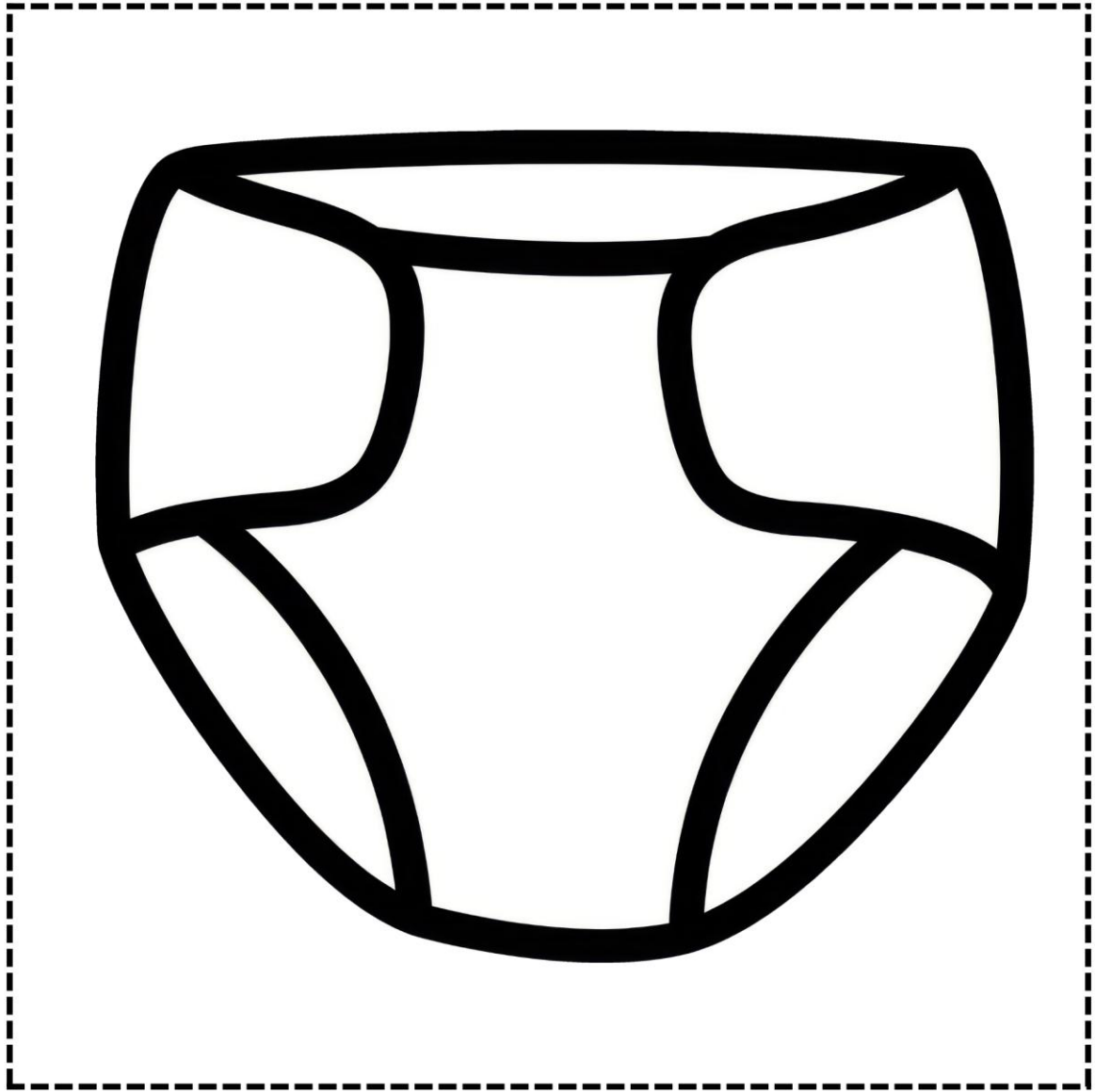


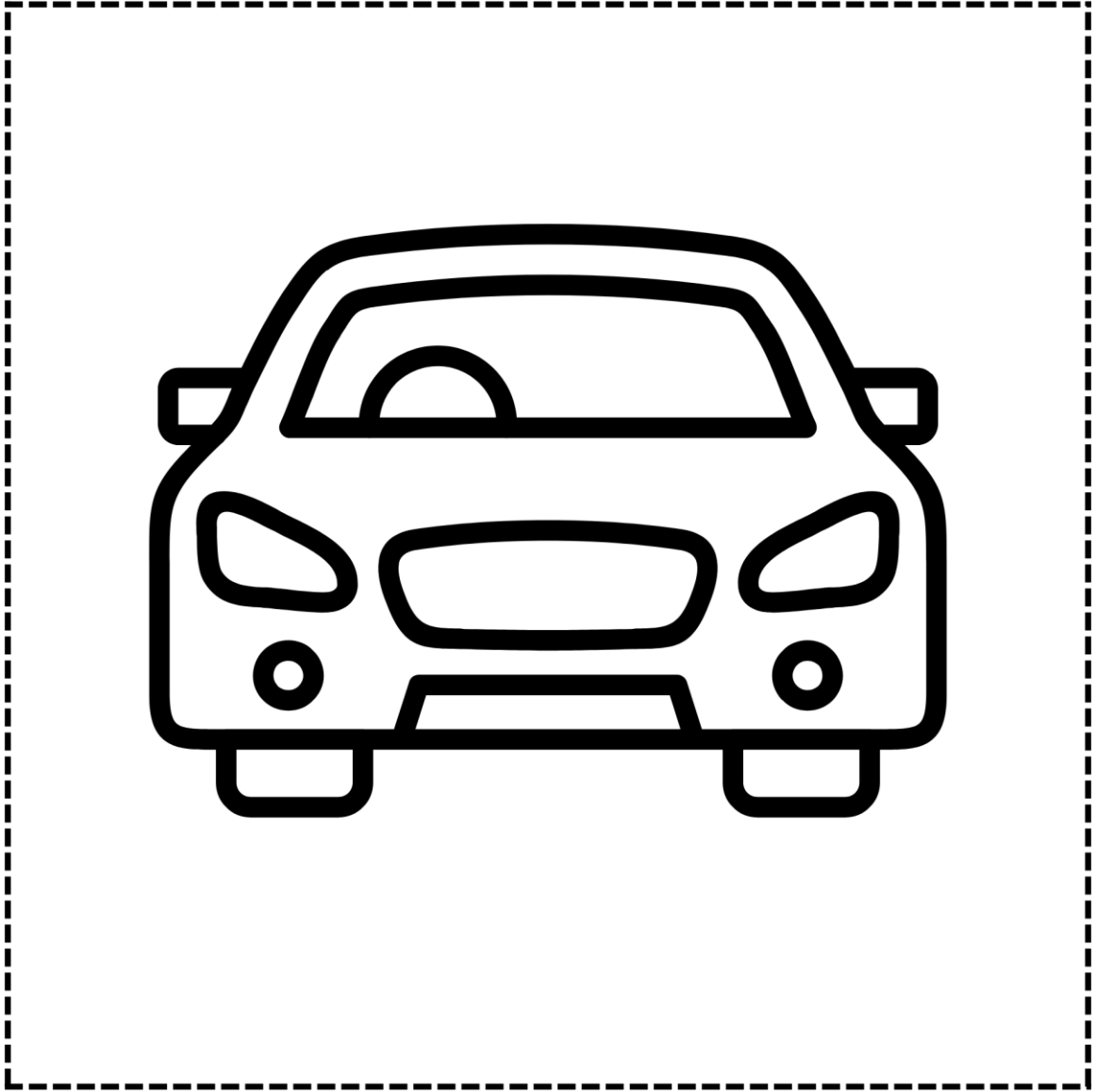


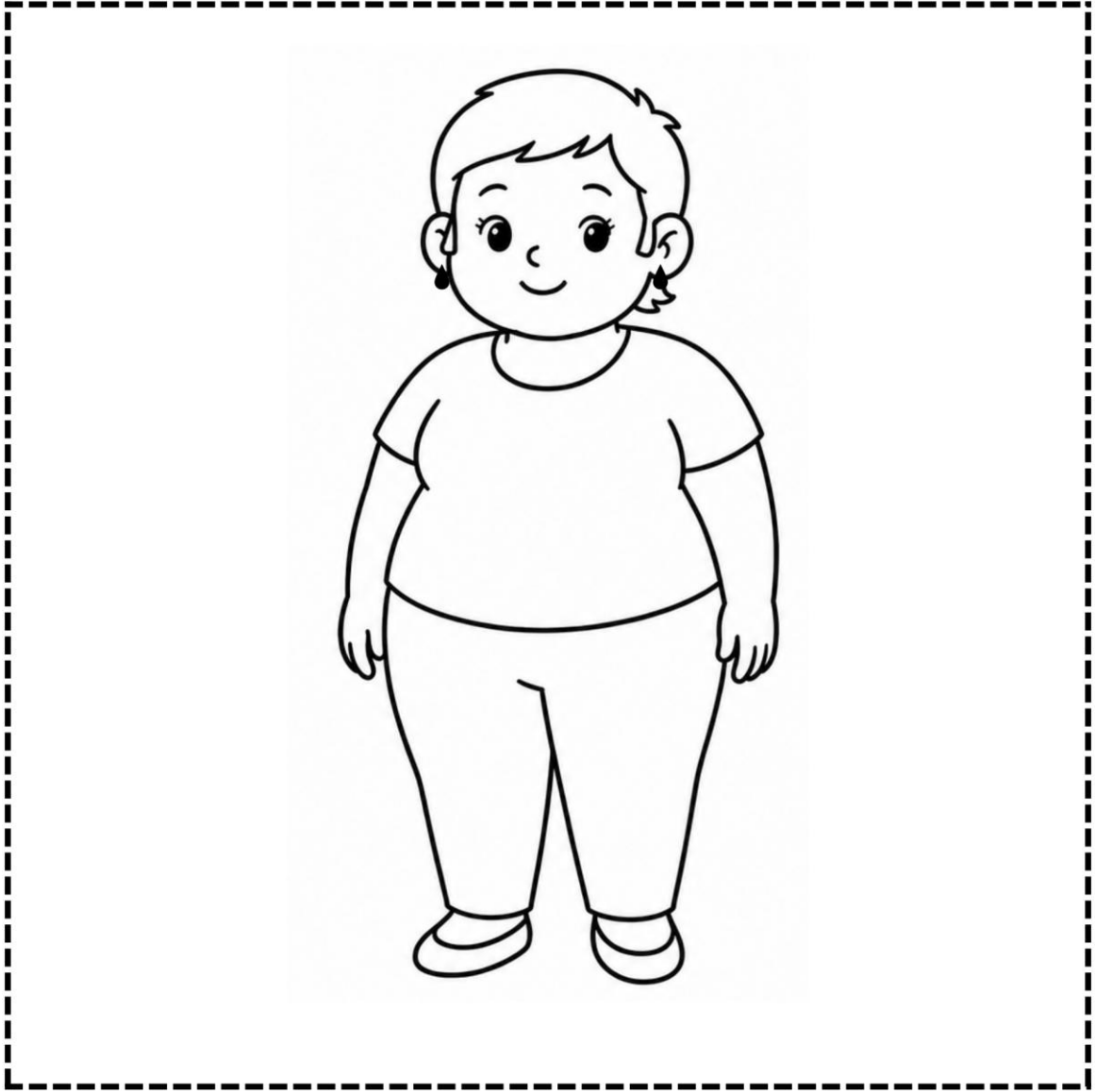


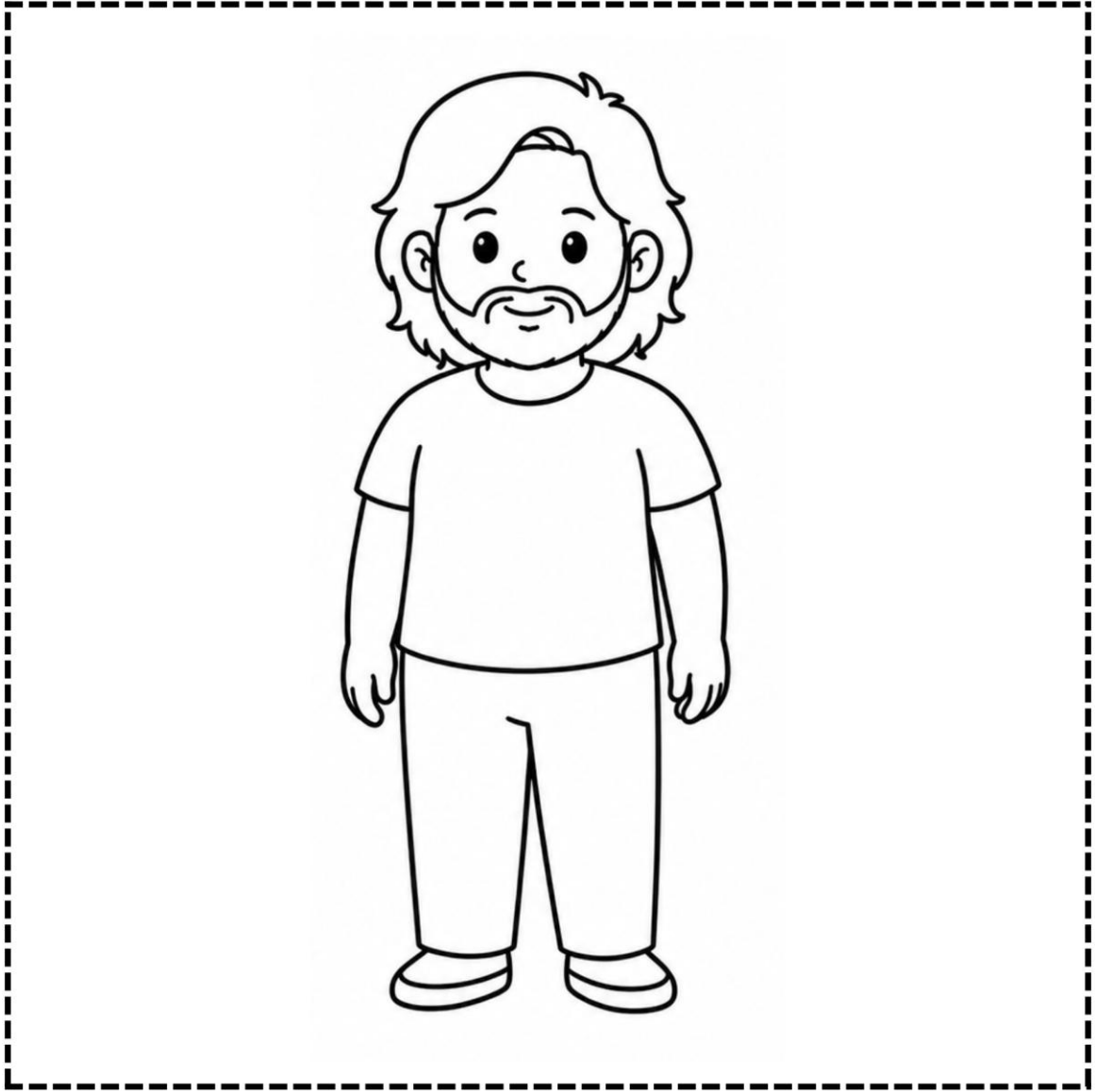


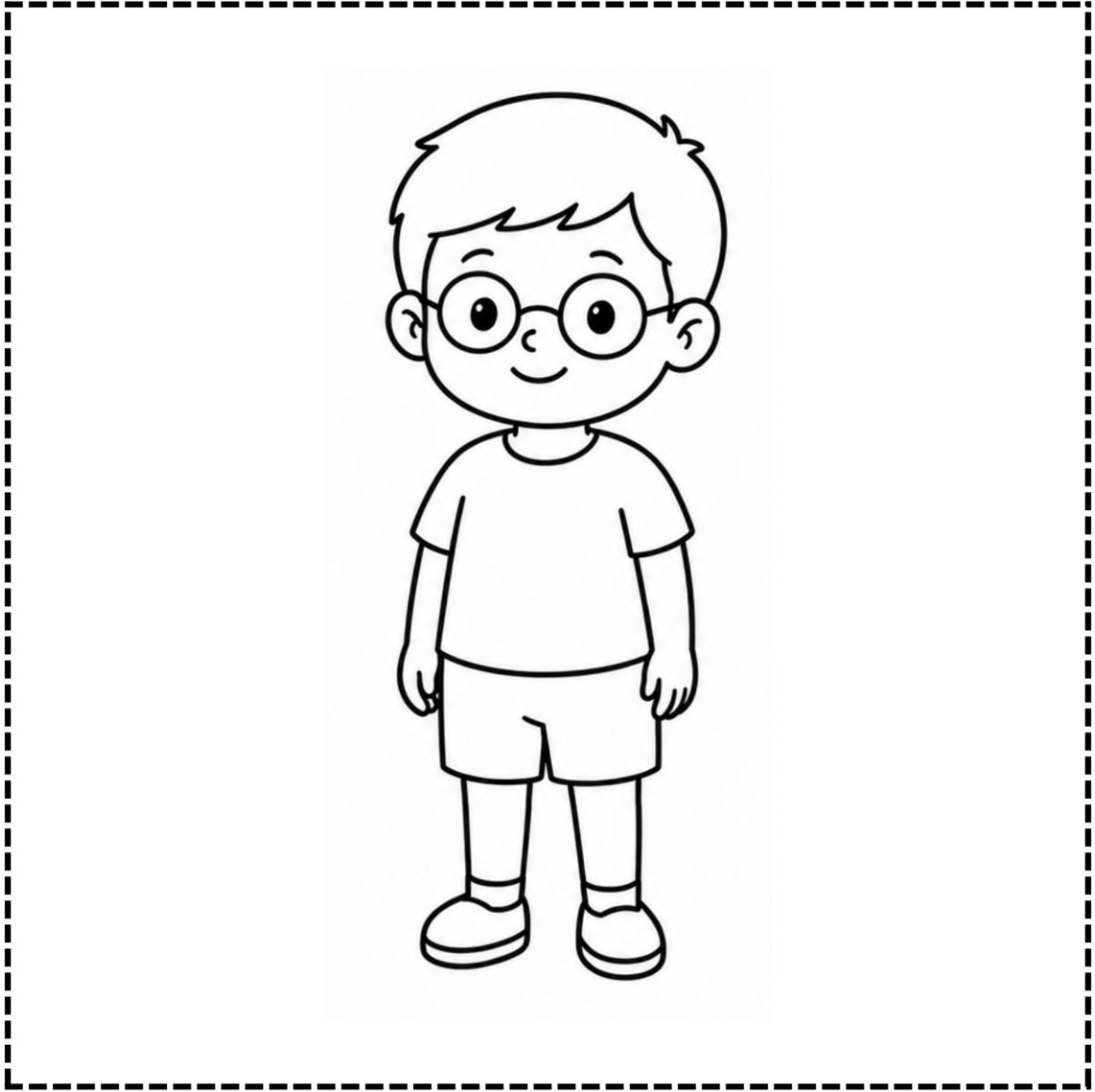


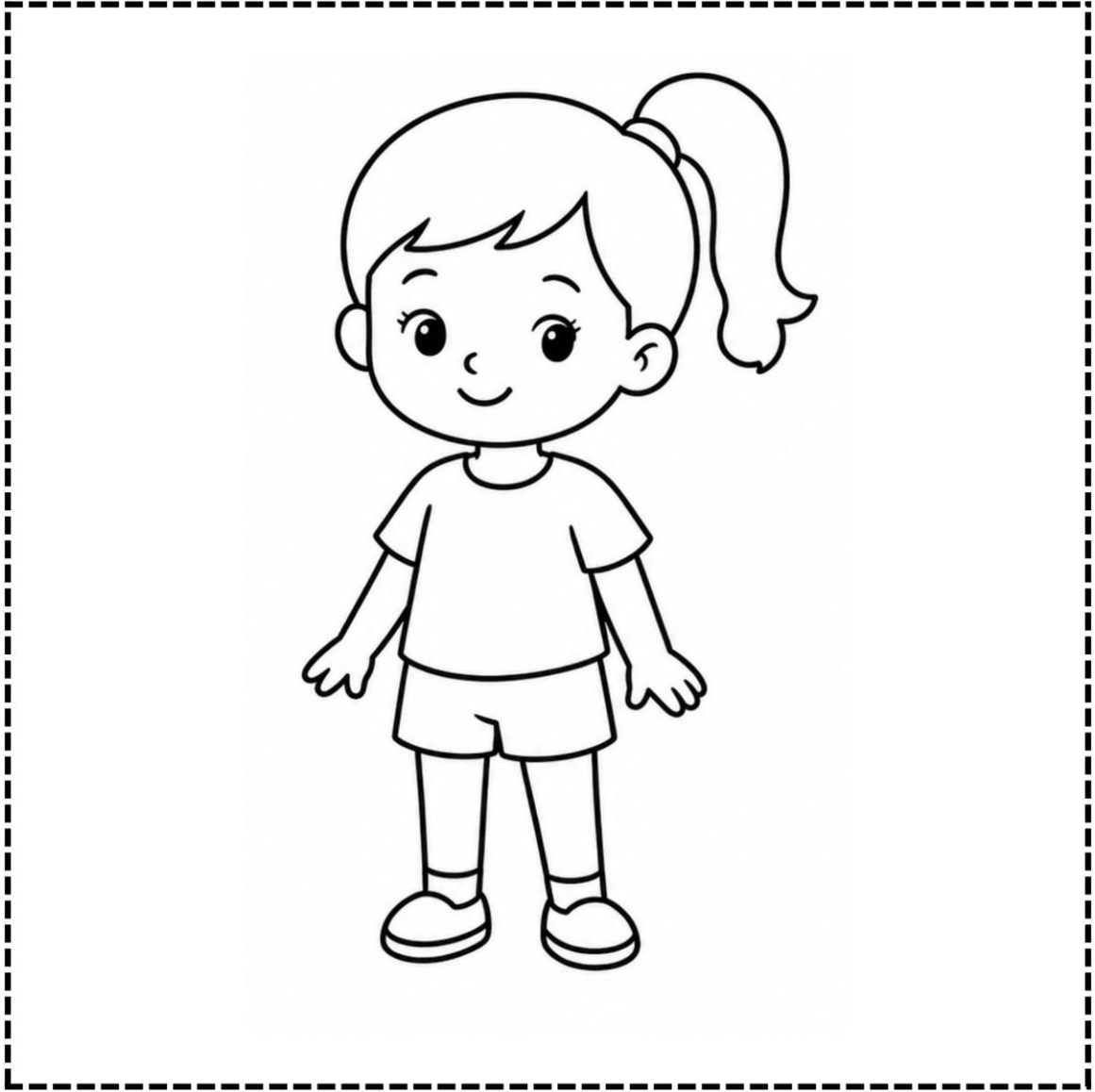


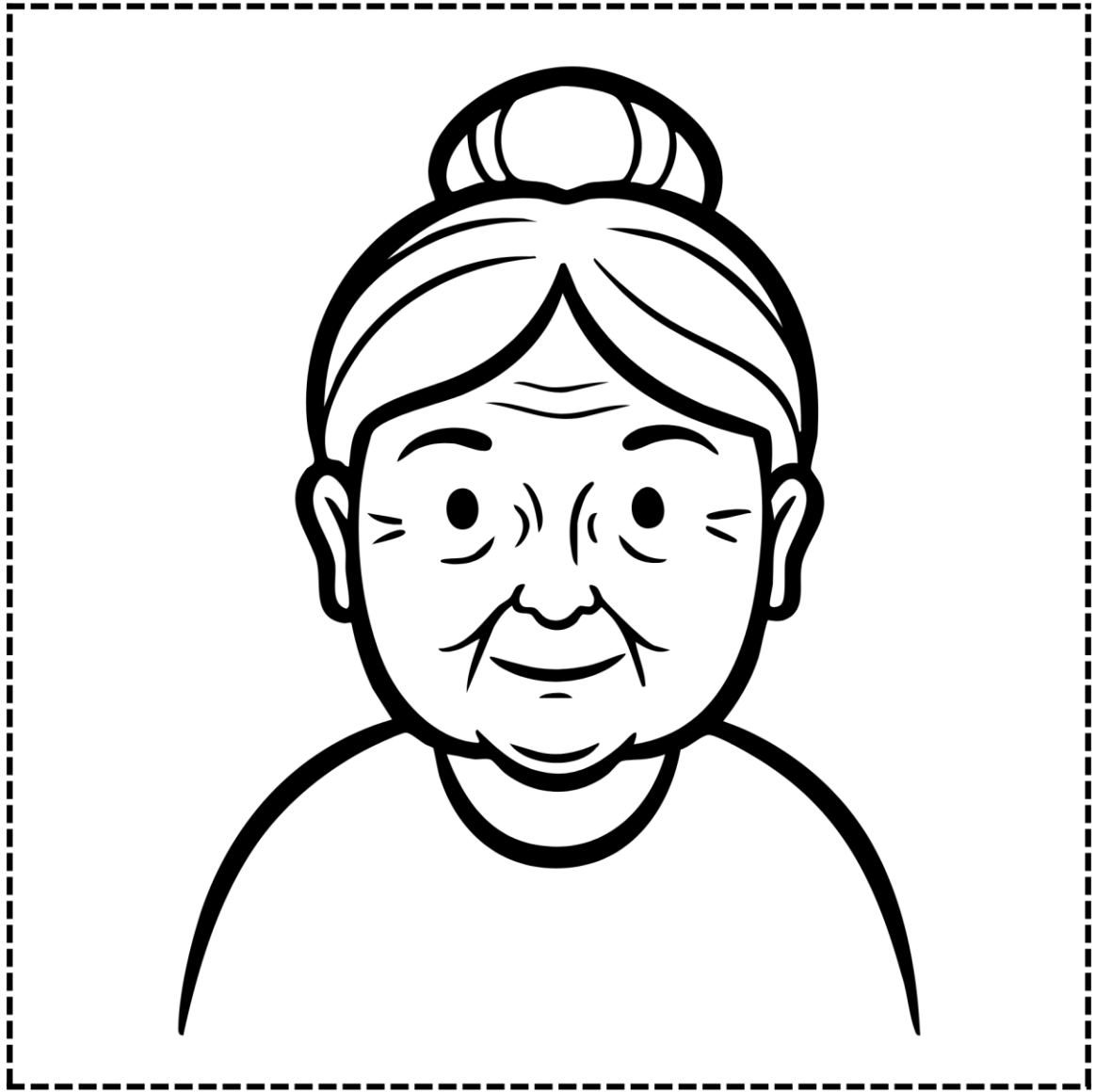


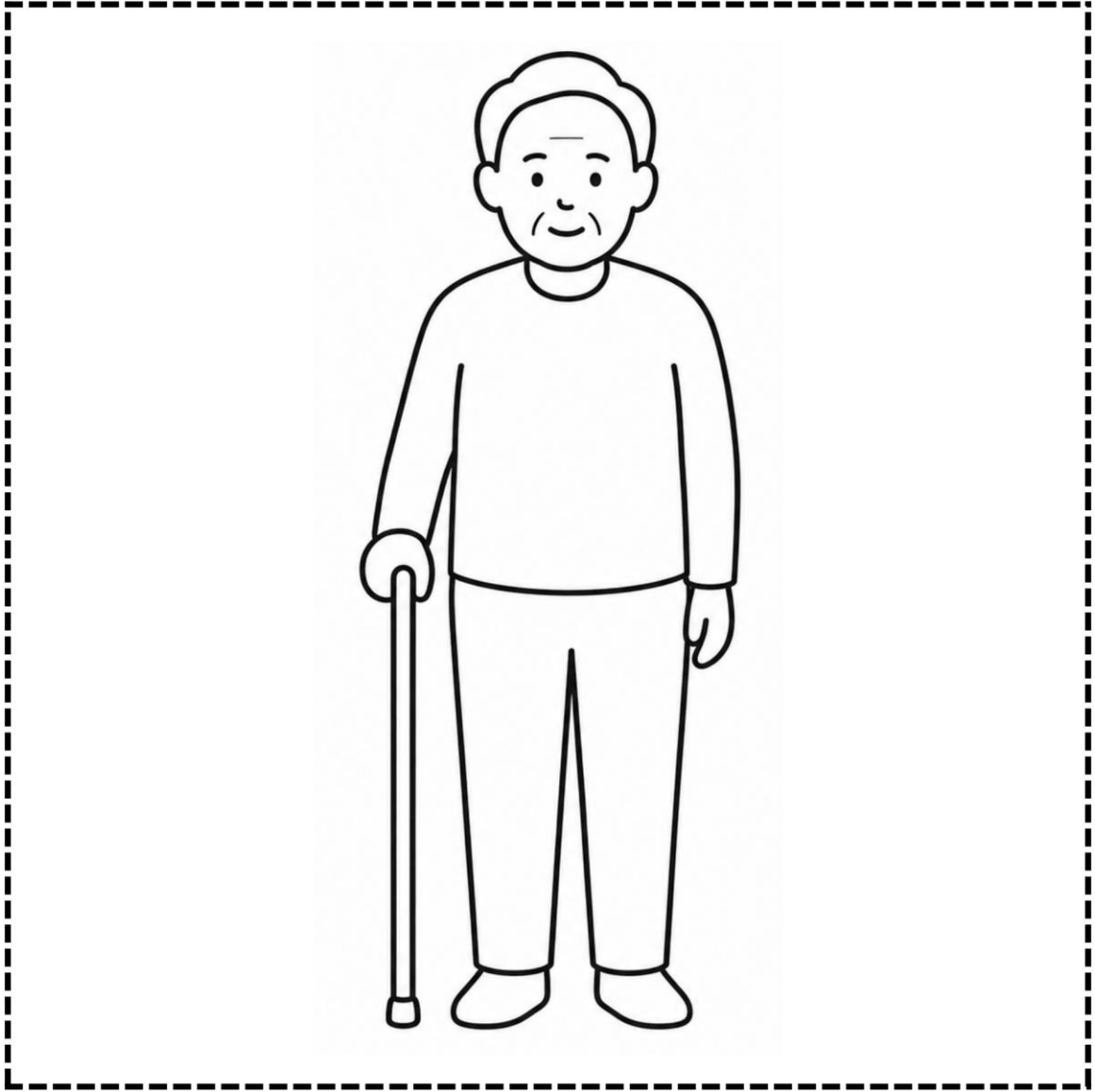




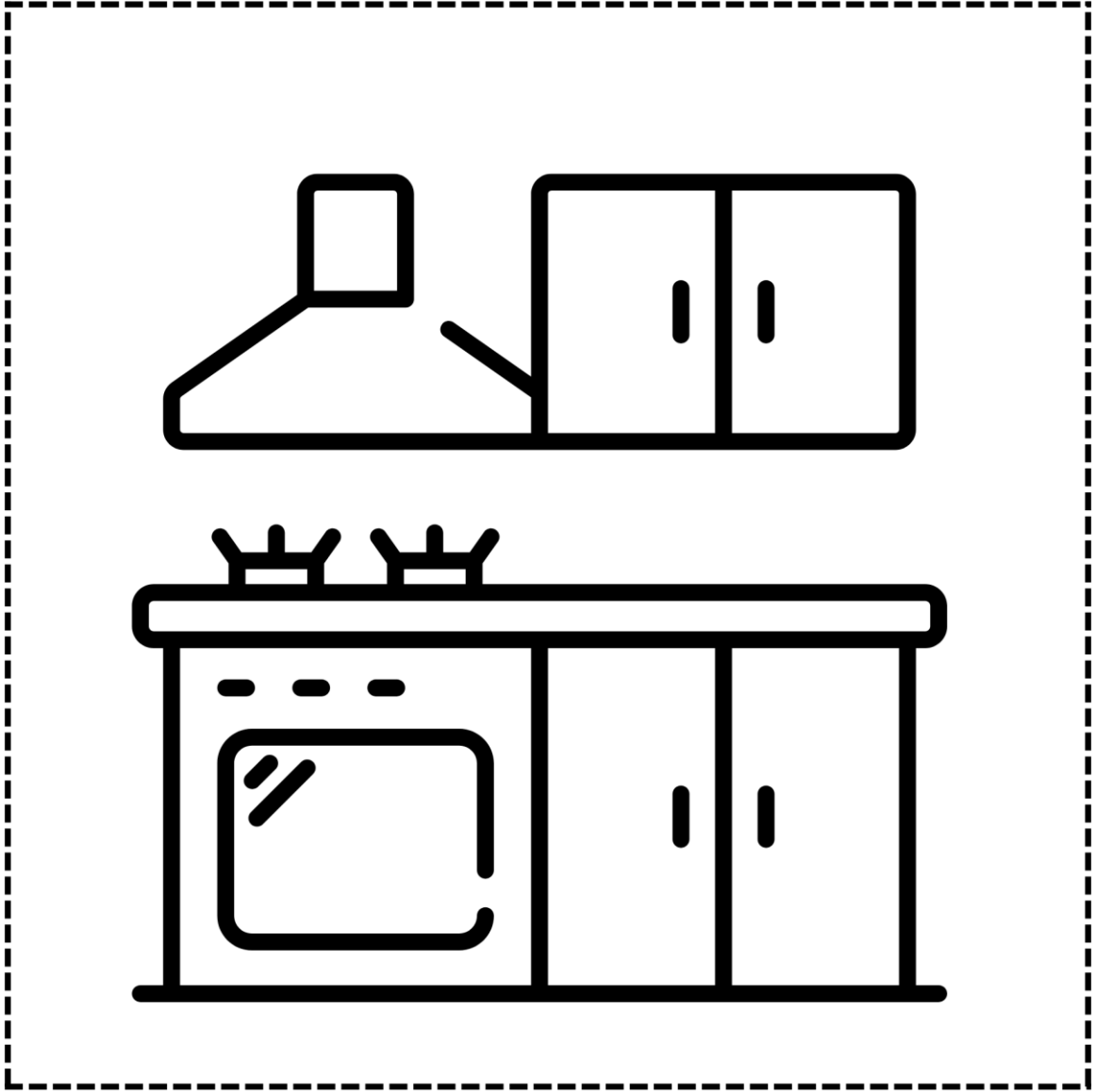


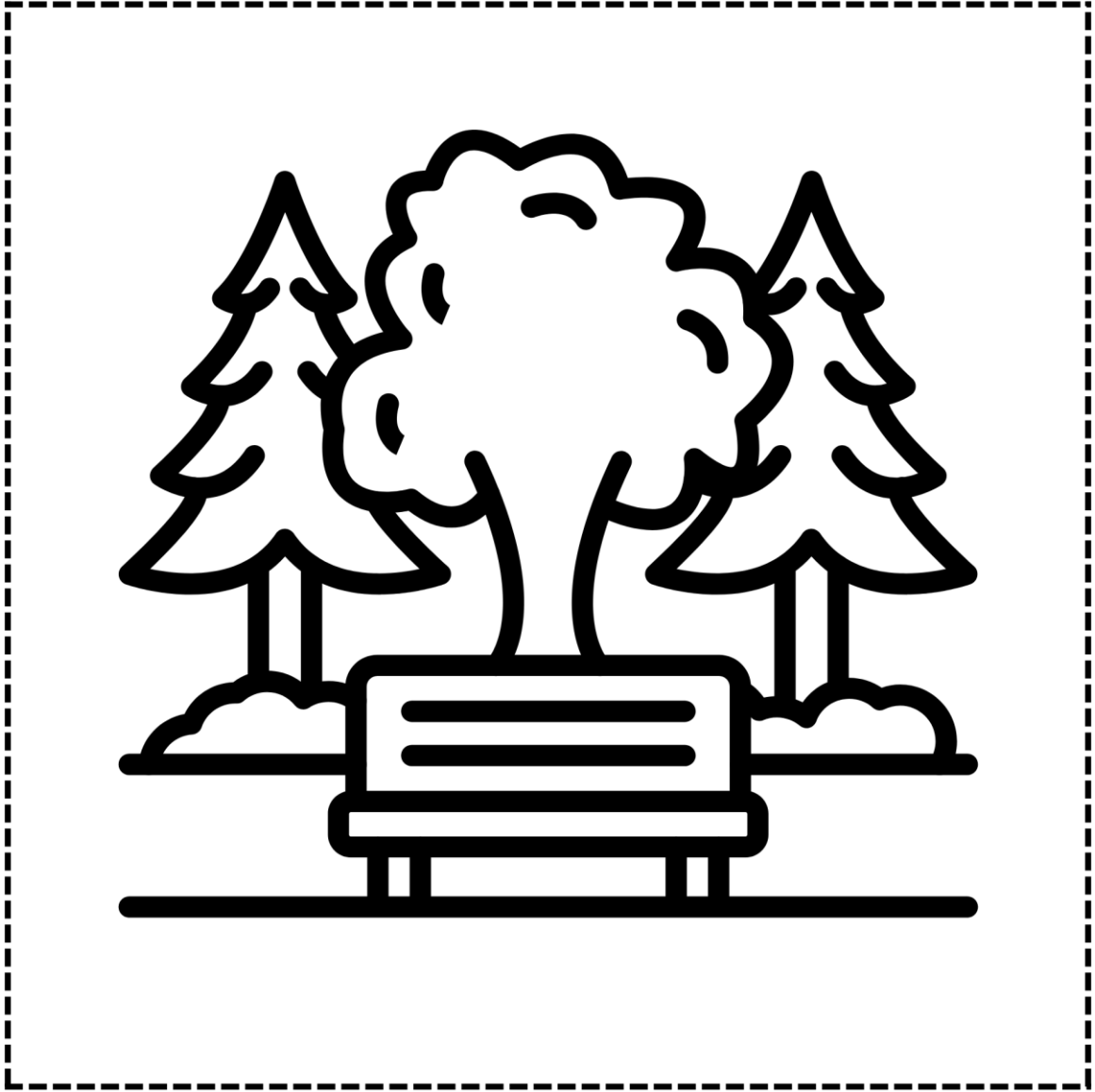


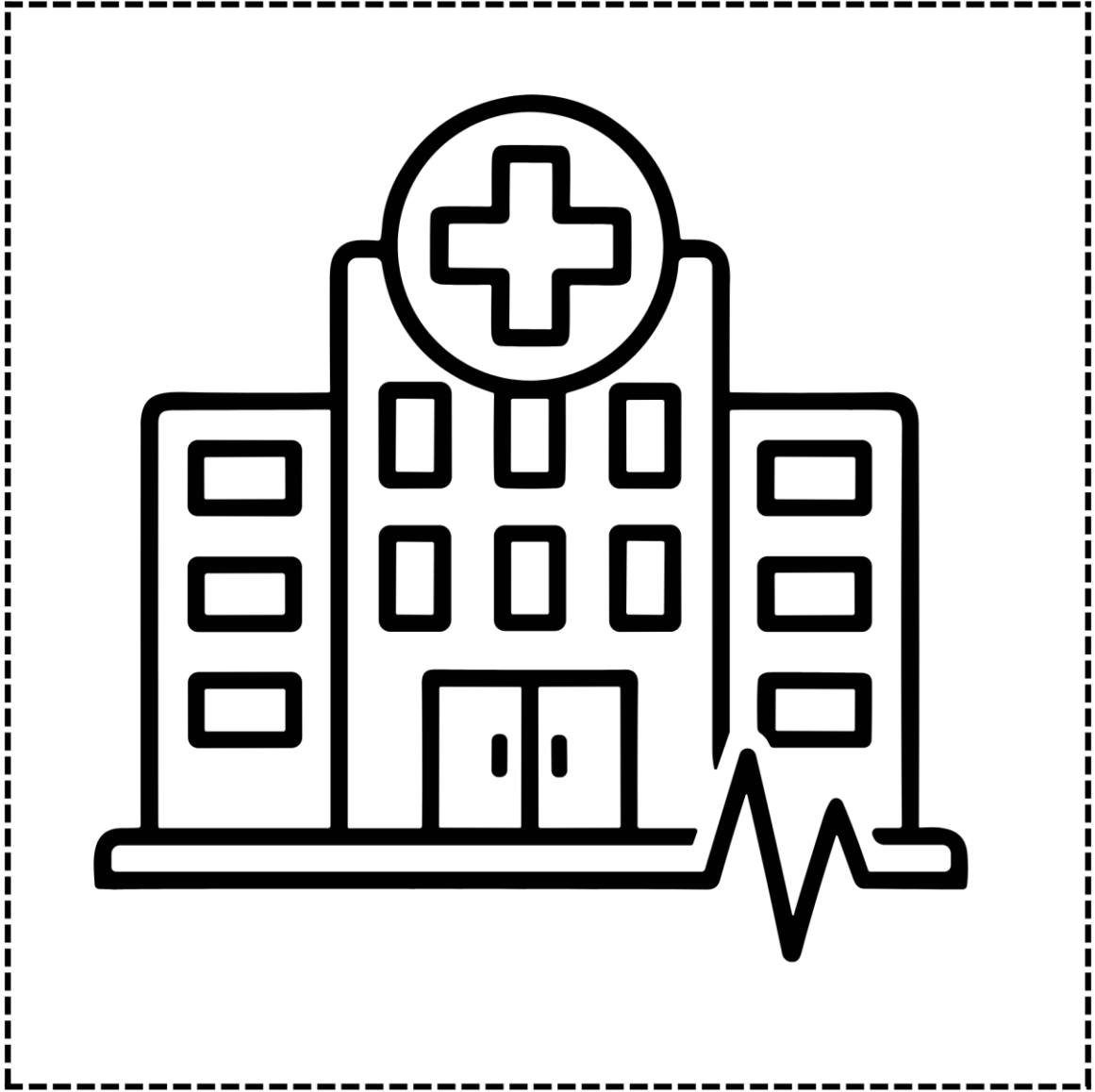


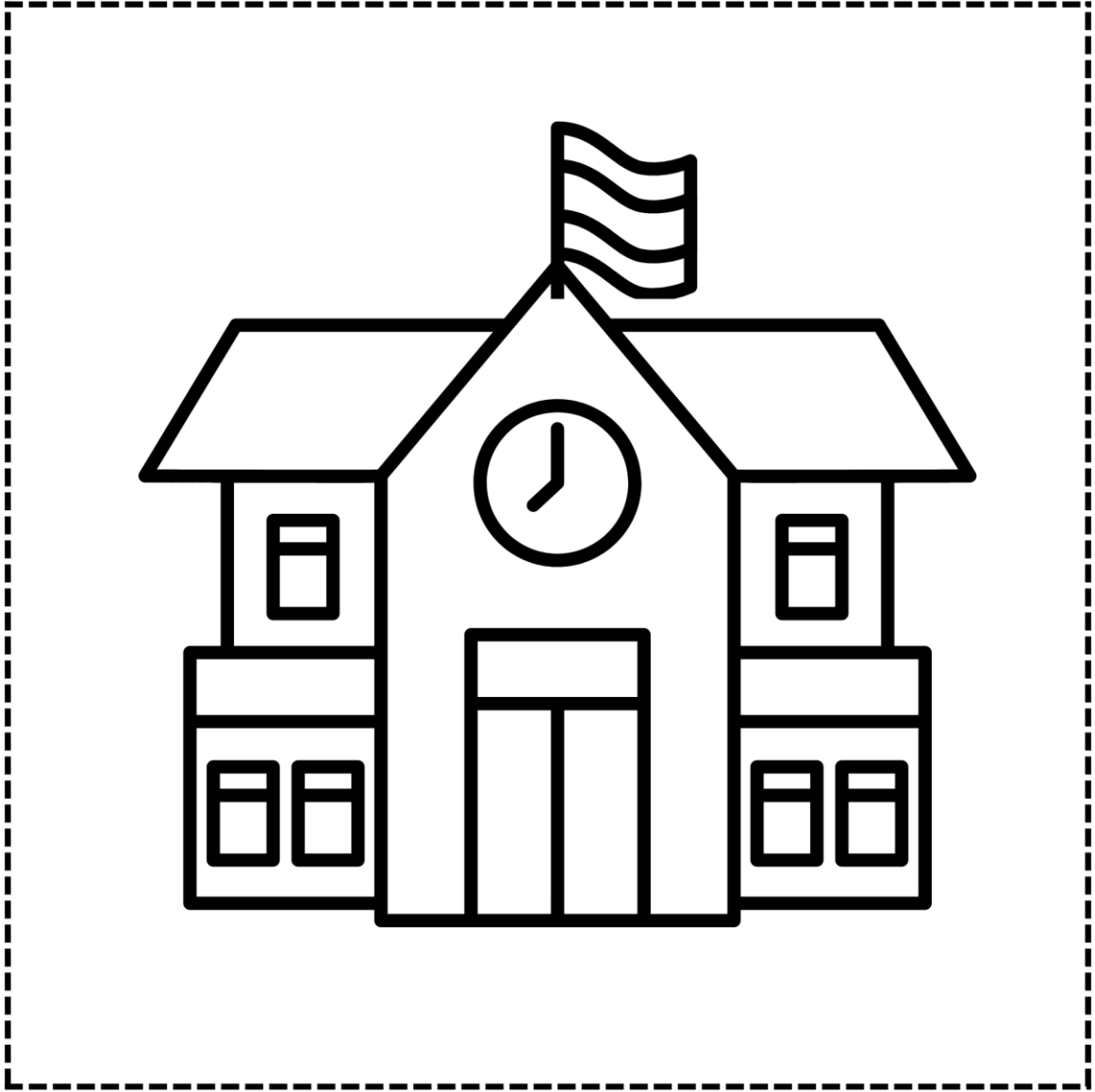


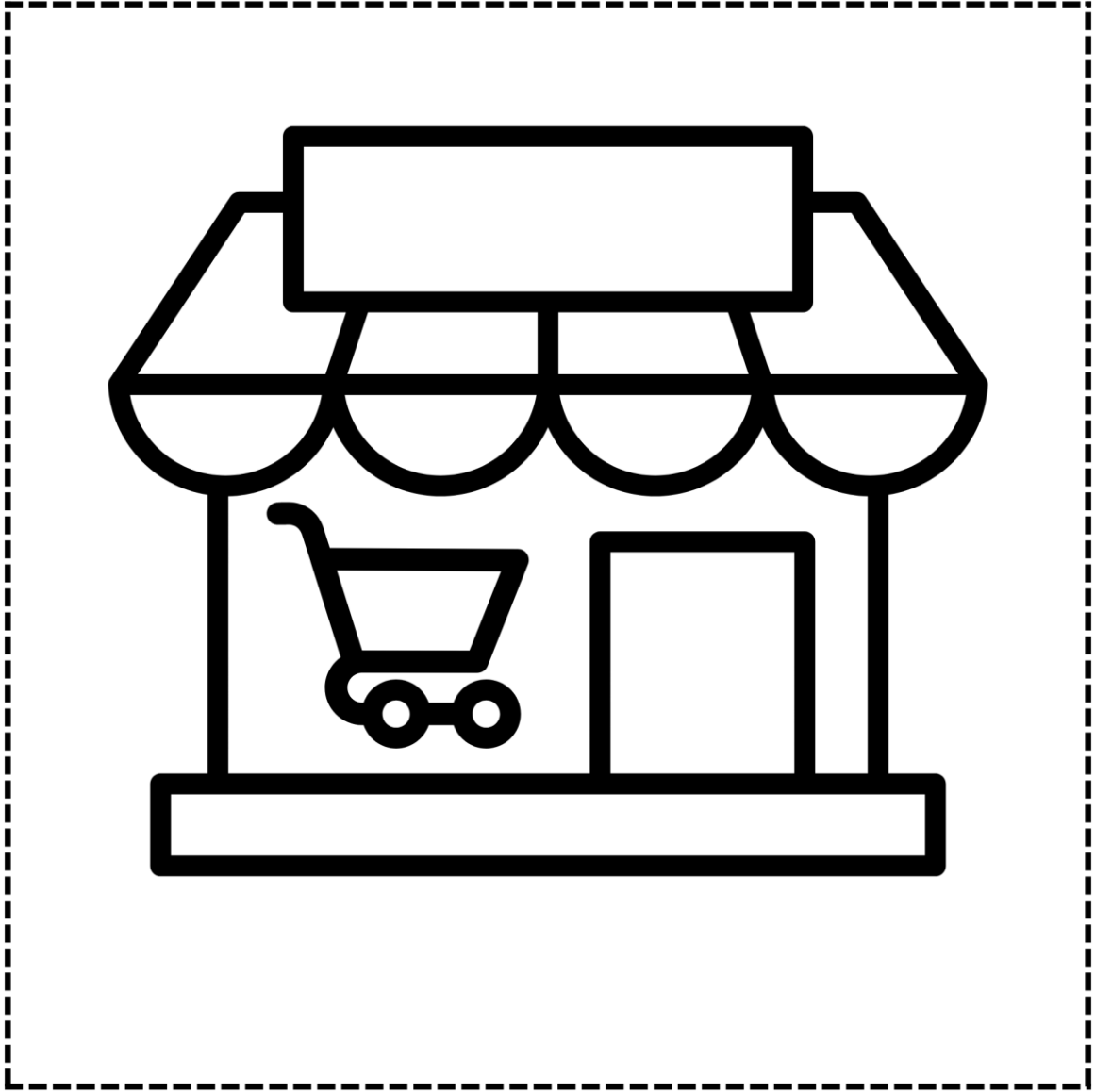












NIVEL PRIMARIO

La escuela primaria es un espacio privilegiado para conversar sobre la igualdad de género. Es en estos años donde las y los estudiantes van formando su identidad, se relacionan con otras personas e incorporan (muchas veces sin saberlo) los mandatos y estereotipos que la sociedad asigna según el género. Creencias sobre qué pueden o no pueden hacer, sentir o decir según su género; sobre quién cuida y quién manda; sobre qué emociones está permitido mostrar y cuáles hay que esconder. Estas ideas, que parecen pequeñas o cotidianas, son el terreno en el que se asientan las desigualdades y, con el tiempo, las distintas formas de violencia por motivos de género. Trabajarlas desde nivel primario, en un clima de confianza y juego, es una oportunidad pedagógica y una responsabilidad colectiva de la comunidad educativa.

Además, la prevención de las violencias de género se vinculan estrechamente con los aprendizajes propuestos en los diseños curriculares de la provincia, tales como:

“Reflexión ética sobre la igualdad/desigualdad de género, los mandatos y roles sociales asignados, y su influencia en la libertad de las elecciones personales, en diferentes ámbitos de la vida cotidiana”

“Reflexión ética sobre diferentes formas de violencias y vulneración de derechos de las infancias, en el ámbito escolar, en Internet y en entornos digitales, a partir de situaciones problematizadoras, casos y experiencias propias o ajenas”

En este marco, ponemos a disposición 3 juegos:

- 1) El sapito o comecoco
- 2) Juego de dados

3) Rayuela "Saltando Estereotipos"

Los juegos propuestos habilitan la reflexión acerca de los estereotipos de género que reproducen desigualdades y son la base en las que se asientan las violencias por motivos de género, que es donde se espera que las/los docentes focalicen la discusión. No obstante, se introducen otras consignas que apuestan al cuidado del propio cuerpo y a la promoción de vínculos saludables para diversificar los ejes de reflexión y matizar así la propuesta lúdica.

Juego 1: Sapito o comecoco

¿A qué jugamos?

El sapito o comecoco (como se le dice en otros países) es un juego con origami que se propone aquí como una experiencia de construcción y juego colectivo. Al implementarlo, es fundamental que la/el docente actúe como un facilitador de la palabra, cuidando que el foco no esté en "ganar" o responder correctamente de forma mecánica, sino en el intercambio de ideas que surge de cada prenda o pregunta.

Materiales para la construcción

Papel cuadrado o impresión de la plantilla del sapito.

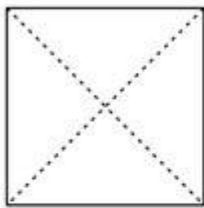
¿Cómo armamos el juego?

Para armar el juego necesitará una hoja cuadrada. Pueden imprimir y usar la plantilla que se les ofrece en este documento, o crear uno desde cero.

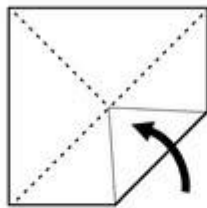
A continuación se explica cómo plegar hasta armar el Sapito o Comecoco:

Armamos un comecocos

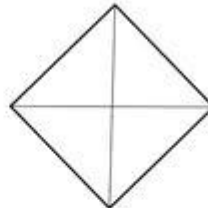
Necesitamos 1 hoja cuadrada y seguir las siguientes indicaciones



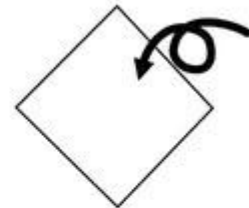
A) Doblamos la hoja por las esquinas, en diagonales



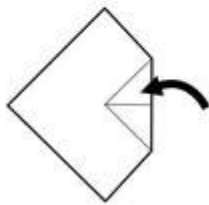
B) Doblamos cada esquina hacia el centro.



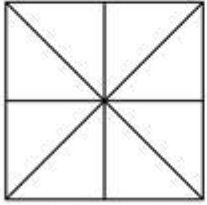
C) Se formará un cuadrado como el que vemos.



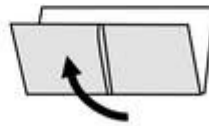
D) Damos vuelta la hoja.



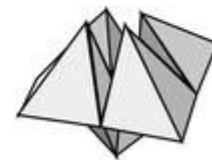
E) Doblamos cada esquina hacia el centro, nuevamente.



F) Se formará un cuadrado como el que vemos.



G) Doblamos por la mitad, en ambas direcciones.



H) Se forman "bolsillitos", para poner los dedos y jugar con el comecoco.

Para armar el contenido del juego, proponemos jugar con cuatro categorías: prenda, completá la frase, dígallo con mímica y preguntas. A continuación ofrecemos diferentes ejemplos de contenidos para que los/as estudiantes elijan algunos y escriban en la solapa interior de cada categoría. De esta manera cada sapito puede ser diferente. La construcción del sapito puede ser individual o grupal.

Luego de plegar tu sapito debes elegir un ejemplo para cada lado/categoría de la siguiente plantilla:

PRENDAS	Representar como invitar a alguien que está solo a jugar o dar un abrazo de consuelo.
	Inventar una frase corta para que nadie se sienta mal en los juegos online (ej: "En internet, respeto también")
	Nombrar tres cosas que a los varones les gusta hacer pero a veces les dicen que "no son de hombres"
	Decir una frase para ayudar a un amigo/a que está triste en el recreo
	Nombrar una tarea de la casa que puedan hacer tanto mamá abuela, tía como papá, abuelo, tío.
	Representar a una princesa
	Representar a una Superheroína.
COMPLETAR LA FRASE	Para que un juego sea divertido para todos, tenemos que.....
	Si un amigo/a me pide mi contraseña del teléfono, yo le digo que.....
	En mi casa, las tareas de limpieza las pueden hacer.....
	Si alguien me toca de una forma que no me gusta, yo debo.....
	Un varón que no quiere pelear es....
	A los chicos en general les importa el cuerpo de las chicas porque ...
	Lavar los platos y ocuparse de las mascotas en mi casa es tarea de....
DÍGALO CON MÍMICA	Representar un trabajo que generalmente se le asignó a las mujeres
	Representar un trabajo que generalmente se le asignó a los hombres
	Representar a alguien que está muy triste y busca a alguien para consolarse.
	Representar a alguien que lava los platos con su bebé en brazos
	Decir "No" con un gesto cuando alguien quiere darnos un beso o abrazo que no deseamos
	Hacé la pose que hace un varón para verse lindo en una selfie
	Hacé la pose que hace una niña para verse linda en una selfie
PREGUNTAS/ RESPUESTAS	¿A quién puedes acudir en la escuela ante una situación que te preocupa?
	¿Hay colores "de nena" y "de nene"?
	¿Qué cosas en internet te hacen sentir incómodo/a?
	¿Alguna vez sentiste que no te dejaron jugar un juego por ser nena o por ser nene?.
	¿De qué forma podemos respetar la intimidad de las otras personas?
	¿Por qué es importante que dialoguemos cuando existe un conflicto?
	¿Crees que a las nenas se le exige más que a los varones ser delgadas?

¿Cómo jugamos?

Se puede jugar en grupos pequeños de entre 3 y 5 estudiantes. Un estudiante dice un número al azar, y otro/a estudiante abre vertical y horizontalmente el sapito origami hasta el número indicado. Luego quien juega elige una de las cuatro opciones desplegadas.

El/la estudiante que sostiene el sapito abre esa solapa y le lee a su compañero/a una pregunta o consigna que debe responder o hacer. El juego termina cuando cada estudiante responde al menos una de cada categoría.

Como docente, es clave estar atenta/o al clima de confianza y escucha, permitiendo que las y los estudiantes se expresen. Se propone que el/la docente circule mientras se desarrolla el juego escuchando las respuestas, y tomando notas para luego recuperarlas en un espacio de reflexión conjunta. Por ejemplo: ¿se imaginaron a una mujer o a un varón lavando los platos mientras carga a un bebé? ¿cómo se sintieron si no los dejaron jugar a algo por ser nenes o ser nenas? ¿creen que un varón que no quiere pelear es menos varón?. El sentido es desarmar estereotipos y mandatos y reforzar la idea de que el respeto y la igualdad son la base de cualquier vínculo saludable.

EDUCAR EN IGUALDAD

SAPITO O COME COCOS

1. Arma el Come Cocos o Sapito doblando las esquinas y formando las solapas.
2. Mové el sapito la cantidad de veces que te indique quien juega
3. Abri la pestaña del número que te indique el jugador
4. Hacé la pregunta o reto a quien está jugando

!Y vuelven a jugar con otro/a compañero/a!



Juego 2: Juego de dados

¿A qué jugamos?

Jugamos a arrojar un dado y responder la consigna que indica la cara que salió. A través de esta dinámica, los chicos y chicas pueden compartir experiencias, reflexionar sobre estereotipos de género y reconocer situaciones de desigualdad que muchas veces se naturalizan en la vida cotidiana. El juego habilita la palabra de todas y todos, promueve vínculos respetuosos y abre preguntas sobre cómo la sociedad tiene expectativas distintas según si somos varones o mujeres. Se juega en ronda, con el grupo total.

Materiales para la construcción

Una caja de cartón cúbica o molde de cartulina para armar el dado.

Papel afiche de colores, pegamento y marcadores.

¿Cómo armamos el juego?

Se propone que los y las estudiantes construyan el dado al comienzo de la jornada. Para ello, forrar la caja con papel de color claro y pegar o escribir en cada cara una de las seis consignas. Esta construcción colectiva ya es parte de la actividad: invita a pensar juntos sobre los temas que van a trabajar.

Propuesta de consignas:

1. *Contá una situación en la que alguien no te dejó hacer algo o te dijeron que "eso no es para vos" por ser nena o por ser nene.*
2. *¿Alguna vez viste que trataron diferente a una nena y a un nene en la misma situación? Contá qué pasó.*
3. *Contá cómo es un día en tu casa: ¿quién cocina, quién limpia, quién cuida? ¿Cómo te parece que podría ser más justo?*
4. *¿Alguna vez alguien te lastimó con palabras o actitudes, en persona o por redes? ¿Qué hiciste o qué te hubiera gustado hacer?*
5. *Contá una situación en la que te sentiste presionado/a a hacer algo que no querías. ¿Cómo saliste de ahí?*
6. *¿Alguna vez defendiste a alguien o alguien te defendió cuando lo estaban tratando mal? Contá cómo fue.*

Nota para la docente: Estas consignas pueden ser modificadas o reemplazadas según las características del grupo, siempre y cuando mantengan el foco en la prevención de la violencia de género. Es importante recordar que el objetivo de la Jornada Educar en Igualdad es visibilizar y cuestionar las desigualdades entre varones y mujeres: ese es el hilo conductor que debe guiar tanto la elección de las consignas como la reflexión que se abre a partir de ellas.

¿Cómo jugamos?

Organizar a los y las estudiantes en ronda para que puedan verse y escucharse. Por turno, cada estudiante arroja el dado y responde la consigna de la cara que salió. No hay respuestas incorrectas: el objetivo es habilitar la palabra y generar un espacio de confianza.

A medida que aparecen las respuestas, la/el docente acompaña la reflexión del grupo orientando la conversación hacia la desigualdad de género. Algunas preguntas que pueden ayudar: "*¿Les pasa lo mismo a las nenas y a los varones en esa situación?*", "*¿Por qué creen que pasa eso?*", "*¿Cómo podría ser más justo?*"

Es fundamental que el/la docente no exponga ni juzgue las realidades familiares de las/los estudiantes, sino que use las respuestas como punto de partida para visibilizar cómo los estereotipos de género afectan la vida cotidiana, y cómo esa desigualdad puede convertirse, con el tiempo, en una forma de violencia.

Juego 3: Rayuela "Saltando Estereotipos"

¿A qué jugamos?

La rayuela es un juego tradicional cuyo objetivo es completar un recorrido de ida y vuelta a través de un tablero numerado, sin perder el equilibrio ni pisar las líneas. Aquí la reversionamos para convertirla en una herramienta de reflexión colectiva: cada casillero propone una consigna que invita a cuestionar estereotipos de género, reconocer situaciones de desigualdad y pensar juntos cómo construir vínculos más justos y saludables. Se juega con el grupo total.

Materiales para la construcción

Para una rayuela temporaria: tizas en el patio o cinta de papel en el interior del aula.

Para una rayuela permanente: pinturas de colores para construir en el suelo del patio.

Como ficha: una piedra, una tapita o una pelota de trapo.

¿Cómo armamos el juego?

Se dibuja el tablero de la rayuela con el formato sugerido. Cada cuadrado individual debería medir aproximadamente 40x40 cm para que los pies de los niños y niñas quepan cómodamente.

LA RAYUELA de la • IGUALDAD •

9 BELLEZA
Decí 3 formas de ser lindo/a que no tengan que ver con el cuerpo

MASCULINIDAD
10 Menciona dos cosas que te pongan tristes

VÍNCULOS
8 Nombra una característica de un buen compañero o compañera

6 COLORES
Menciona cuál es tu color favorito.

RESPETO
7 Decí una palabra que ayude a resolver un problema sin pelear

5 CUIDADO
Menciona quién puede cuidar a un bebé o a una mascota en la familia.

3 AFECTIVIDAD
Haz un gesto que sea una demostración de afecto o cariño hacia un compañero o compañera

4 PROFESIONES
Decir dos trabajos que antes se creían "de hombre" o "de mujer" y que ahora hacen todos y todas

2 TAREAS DEL HOGAR
Decir una tarea de la casa que todos y todas pueden hacer

1 DEPORTES
Menciona un deporte que puedan jugar tanto niñas como niños

¿Cómo jugamos?

Cada estudiante arroja la ficha en una de las casillas de la rayuela. Avanza los casilleros con un pie como en el juego tradicional de la rayuela, pero al volver de su recorrido y levantar la ficha debe responder a la consigna de esa casilla. El juego termina cuando todas/os juegan al menos una vez.

Mientras sucede el juego el/la docente habilita la reflexión grupal ante cada consigna, por ejemplo: "¿Qué opinan los demás?", "¿Por qué creen que pasa eso?", o "¿Cómo podríamos hacer esa situación más justa?".

Es importante validar las experiencias personales de los y las estudiantes sin exponer situaciones familiares delicadas en público.

Es fundamental asociar cada respuesta a las desigualdades de género que se suelen producir a partir de los estereotipos que se abordan en cada casillero. Para ello pueden seguir estas recomendaciones y orientaciones para abordar cada vez que se cae en cada casillero:

Casillero 1: Pueden incorporar preguntas como "¿Conocen a alguna jugadora de fútbol famosa?", "¿Vieron alguna vez un partido de fútbol femenino televisado?". Reforzar que el gusto por un deporte no depende del género.

Casillero 2: Validar la realidad pero proyectar la igualdad. Visibilizar que las mujeres suelen ser las responsables de las tareas domésticas y de cuidado. Introducir algunos interrogantes como ¿Quién cocina, limpia o hace las compras en tu casa? ¿Quién se acuerda de lo que falta o de los turnos médicos? ¿Les parece que esa distribución es justa? ¿Cómo podría ser más equitativa?

Casillero 3: Invitarlo/as a pensar que todo/as podemos expresar nuestras emociones y sentimientos sin distinción si somos nenas o varones. Preguntas orientadoras: ¿Los varones pueden abrazar o llorar? ¿Y las nenas enojarse? ¿Alguna vez te dijeron "los varones no lloran" o "las nenas no se pelean"? ¿Cómo nos gustaría que nos traten cuando estamos tristes o enojados?

Casillero 4: Reforzar que no hay trabajos de varones o de mujeres. Cualquier persona puede hacer lo que le gusta, sin importar su género. ¿Conocen alguna médica, carnicera, ingeniera, bombera? ¿Algún enfermero, maestro, peluquero? ¿Por qué creés que antes había trabajos "solo para mujeres" o "solo para hombres"? ¿Qué les gustaría ser cuando sean grandes?

Casillero 5: Invitarlos/as a pensar que no hay distinción de género para realizar las tareas de cuidado. ¿Solo las mamás cuidan a los bebés? ¿Por qué? ¿Conocen papás, abuelos o hermanos que cuiden a alguien? ¿Qué necesita saber una persona para cuidar bien a otra?

Casillero 6: Mostrar que los colores son para todos. Interpelar ¿Los colores tienen género? ¿Alguien alguna vez no eligió su color favorito por miedo a que se burlen? ¿Qué colores tiene la camiseta de tu equipo favorito?

Casillero 7: Trabajar con niños y niñas que existen maneras pacíficas de poder resolver los conflictos aunque a veces podemos no estar de acuerdo. ¿Qué hacen cuando se pelean con

alguien? ¿Cómo lo resuelven? ¿Hay diferencia entre cómo resuelven conflictos los varones y las niñas? ¿Qué es el respeto? ¿Cómo se ve en el día a día? ¿Quiénes creen que resuelvan sus problemas a los golpes?

Casillero 8: Pensar con los niños y las niñas qué características (actitudes) son necesarias para ser considerado un buen/a compañero/a: que no discrimina, que incluye a los demás, que no se burla, no maltrata ni falta el respeto a otra persona. ¿Qué hace alguien que discrimina? ¿Y alguien que incluye? ¿Alguna vez vieron que dejaron a alguien afuera de un juego? ¿Cómo se sintió? ¿Qué podemos hacer cuando vemos que alguien es excluido/a?

Casillero 9: Promover un espacio de reflexión que desplace el foco del aspecto físico hacia las cualidades personales. El objetivo es fomentar elogios que valoren capacidades actitudes, rompiendo con los estereotipos estéticos vigentes. ¿A quién le decís más seguido "qué linda estás" o "qué bien te queda": a una amiga o a un amigo? Cuando crece una niña, ¿qué le suelen decir los adultos que la elogian? ¿Y a los varones, qué les dicen? ¿Por qué creés que es diferente?

Casillero 10: Es fundamental trabajar la idea que la tristeza es una emoción válida. Debemos enseñarles a permitirse sentirla, validarla y cuando sea necesario, compartirla con alguien más. Invitar a pensar si mujeres y varones pueden expresar la tristeza de la misma forma. ¿Los varones pueden estar tristes? ¿Cómo lo muestran? ¿Qué pasa cuando alguien se guarda la tristeza y no la comparte? ¿Con quién hablan cuando algo les duele?

Para cerrar la jornada, la/el docente puede invitar al grupo a mirar hacia atrás el recorrido que hicieron: saltaron casilleros sobre deportes, tareas del hogar, emociones, profesiones, colores, cuidados, belleza. Y en cada uno, seguramente aparecieron respuestas que mostraron algo importante: que muchas de las cosas que creemos "naturales" —que las mujeres cuidan, que los varones no lloran, que hay colores o trabajos "de cada género"— en realidad son construcciones que aprendimos, y que pesan más sobre las mujeres y las niñas.

La/el docente puede proponer una última pregunta para pensar en conjunto: "*¿En cuáles de estos casilleros sintieron que las mujeres tienen más presiones o menos libertades que los varones?*" Dejar que el grupo nombre lo que vio durante el juego: quién carga con las tareas del hogar, a quién se le exige más por su apariencia, quién tiene permitido mostrar sus emociones, quién ocupa más espacio.


A partir de esa reflexión, cada estudiante escribe o dibuja en un afiche colectivo un "Compromiso por la Igualdad": algo concreto que puede hacer en su aula, en su casa o con sus amistades para que las mujeres y las niñas —y todas las personas— puedan vivir con más libertad y menos mandatos. El afiche queda en el aula como recordatorio de que la igualdad no es solo un valor: es una práctica que se construye todos los días.



Al finalizar la Jornada Educar en Igualdad, pueden armar un "cajón de juegos" de ESI en la escuela, donde estos materiales queden disponibles como recursos pedagógicos para distintos momentos de la jornada escolar.

También pueden compartir fotos y/o videos de la jornada de este año [AQUÍ](#).

NIVEL SECUNDARIO



La pubertad y la adolescencia inauguran una etapa en la que las preguntas sobre el amor, el deseo, los vínculos y la propia identidad cobran una intensidad particular. Es también el momento en que muchos y muchas jóvenes viven sus primeras relaciones de pareja, experimentan presiones del grupo de pares y comienzan a moverse con mayor autonomía en espacios públicos y digitales. En ese contexto, los mandatos de género siguen operando con fuerza: qué se espera de un varón, qué se espera de una mujer, cómo debe verse una relación, quién tiene derecho a ocupar qué lugares. Estas expectativas se instalan con fuerza en esta etapa, muchas veces sin que nadie las ponga en palabras. Se aprenden en los vínculos, en lo que el entorno celebra o sanciona, en los modelos de relación que circulan en las redes y en la cultura. Cuando se asumen como algo natural, las desigualdades de género se profundizan y se generan las condiciones para que aparezcan distintas formas de violencia por motivos de género. La escuela secundaria tiene la responsabilidad de crear espacios donde estas ideas puedan ser nombradas, cuestionadas y debatidas, y donde los y las estudiantes puedan construir herramientas concretas para reconocer situaciones de desigualdad y violencia, y para actuar frente a ellas.

En este nivel, la prevención de las violencias de género se vinculan estrechamente con los aprendizajes propuestos en los diseños curriculares de la provincia, tales como:

“Reconocimiento y realización de acciones para prevenir y erradicar formas de violencia por razones de género, de clase, étnicas, en los ámbitos público y privado, problematizando concepciones sobre la otredad”

“Estudio del desarrollo psicosexual y análisis de la importancia de los vínculos afectivos y amorosos en la adolescencia”

“Reconocimiento de las diferentes dimensiones de la sexualidad, abordando aspectos de una educación sexual integral relativos al cuidado de sí misma/o y de las/os otras/os, el placer, el amor y la responsabilidad, desde una perspectiva de género”.

En este marco, ponemos a disposición 3 juegos:

- 1) Juego de la Oca
- 2) El Sapito
- 3) Tabú de Prevención de las Violencias de Género

Juego 1: Juego de la oca

¿A qué jugamos?

Al juego de la oca, un juego de mesa clásico que aquí se revierte para poner en el centro la prevención de las violencias de género. Cada casillero del tablero propone un desafío distinto que abre preguntas, debates y reflexiones sobre las desigualdades de género y los vínculos.

Materiales para la construcción

Papel, cartulina, impresiones de tablero y tarjetas, tijeras, colores, un dado y fichas personalizadas.

¿Cómo armamos el juego?

Se puede utilizar el tablero imprimible que ofrecemos o construir uno propio con cartulina y marcadores. En ambos casos, el tablero cuenta con casilleros consecutivos donde cada uno pertenece a una de las cuatro categorías del juego, identificadas con colores o símbolos: pregunta y respuesta, verdadero o falso, pictionary o dibujo, y lista de tres elementos vinculados a la consigna.

Se propone que los y las estudiantes participen en la construcción del tablero, las tarjetas y las fichas, ya que el armado en sí es parte de la propuesta pedagógica y favorece el acercamiento a los contenidos. También pueden agregar nuevas tarjetas con otras preguntas o consignas, siempre con acompañamiento docente para asegurar que el contenido mantenga el foco en la prevención de las violencias de género.

¿Cómo jugamos?

El objetivo es avanzar por el tablero hasta llegar a la meta resolviendo las consignas que aparecen en cada casillero. Se juega en equipos: cada uno tira el dado, avanza los casilleros correspondientes y saca una tarjeta de la categoría en la que cayó su ficha. Según la tarjeta, el equipo deberá responder una afirmación de verdadero o falso, armar una lista de tres elementos vinculados a la consigna, dibujar una situación para que el resto adivine, o participar en una breve discusión grupal sobre una pregunta o situación propuesta.

Cada consigna resuelta es una oportunidad para la reflexión colectiva. Con la orientación de la/el docente, el grupo puede ir identificando en las respuestas situaciones de la vida cotidiana

que reproducen o cuestionan las desigualdades por motivos de género. El juego finaliza cuando un equipo llega a la meta, aunque se puede continuar hasta que todos los grupos completen el recorrido para favorecer la participación y profundizar las conversaciones. No se trata de ganar el juego sino de detenerse en las conversaciones y reflexiones que surgen a partir de los disparadores que proponen las tarjetas.

[Ver tarjetas imprimibles en anexo.](#)

DIBUJO SECRETO (PICTIONARY)	TODOS/AS DISCUTEN	VERDADERO O FALSO	ENUMERO 3: 1... 2... 3...	DIBUJO SECRETO (PICTIONARY)	TODOS/AS DISCUTEN	SALIDA
--------------------------------	----------------------	----------------------	------------------------------------	--------------------------------	----------------------	---------------

LA OCA DE EDUCAR EN IGUALDAD

ENUMERO 3: 1... 2... 3...

VERDADERO O FALSO	TODOS/AS DISCUTEN	DIBUJO SECRETO (PICTIONARY)	ENUMERO 3: 1... 2... 3...	VERDADERO O FALSO	TODOS/AS DISCUTEN	DIBUJO SECRETO (PICTIONARY)
----------------------	----------------------	--------------------------------	------------------------------------	----------------------	----------------------	--------------------------------

Cada equipo tira el dado y avanza la cantidad de casilleros indicada. Según el color en el que caigan, deberán tomar una tarjeta de esa categoría y responder o resolver la consigna. El objetivo no es ganar, sino generar conversaciones sobre situaciones cotidianas vinculadas a las violencias por motivos de género.

ENUMERO 3: 1... 2... 3...

INICIO

TODOS/AS DISCUTEN	VERDADERO O FALSO	ENUMERO 3: 1... 2... 3...	DIBUJO SECRETO (PICTIONARY)	TODOS/AS DISCUTEN	VERDADERO O FALSO
----------------------	----------------------	------------------------------------	--------------------------------	----------------------	----------------------

Juego 2: El sapito o comecocos

¿A qué jugamos?

Al sapito o comecocos temático en Educar en Igualdad, en el que un/a estudiante invita a otro/a a poner en movimiento el Sapito y responder las preguntas o realizar los retos que se les asignen, vinculados a la prevención de las violencias de género y la construcción de vínculos respetuosos.

Materiales para la construcción

Papel, tijera, colores.

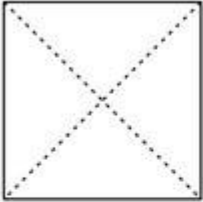
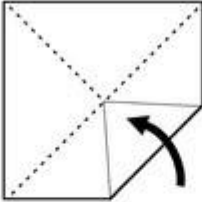
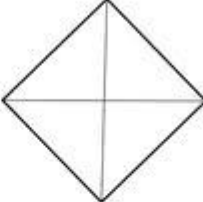
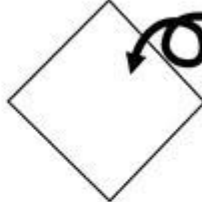
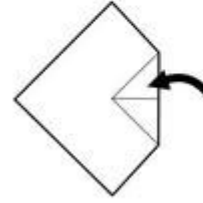
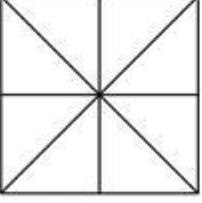
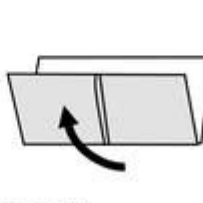
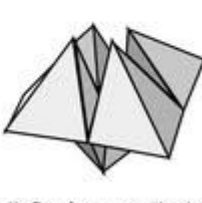
¿Cómo armamos el juego?

Los y las estudiantes deben participar en el armado del Sapito o Comecocos para interiorizarse con los contenidos desde una propuesta lúdica. Se ofrecen dos maquetas del juego: un Sapito imprimible con consignas para el juego, y otro sapito vacío para que el grupo pueda construir su propio juego personalizado que invite a pensar sobre las desigualdades de género. Es valioso que cada grupo pueda construir uno propio con otras preguntas o prendas, siempre con acompañamiento docente para poder asegurarse que el contenido es pertinente a la prevención de la violencia, con enfoque de género. La construcción del sapito puede ser individual o grupal, y las categorías del del juego son:

- Dígalo con mímica
- Responder una pregunta
- Realizar una prenda
- Completar una frase

Armamos un comecocos

Necesitamos 1 hoja cuadrada y seguir las siguientes indicaciones

			
A) Doblamos la hoja por las esquinas, en diagonales	B) Doblamos cada esquinas hacia el centro.	C) Se formará un cuadrado como el que vemos.	D) Damos vuelta la hoja.
			
E) Doblamos cada esquinas hacia el centro, nuevamente.	F) Se formará un cuadrado como el que vemos.	G) Doblamos por la mitad, en ambas direcciones.	H) Se forman "bolsillitos", para poner los dedos y jugar con el comecoco.

¿Cómo jugamos?

El objetivo del juego es mover el sapito, descubrir sus consignas ocultas y responderlas. En el juego, un/a estudiante manipula el Sapito o Comecocos y hace jugar a otro/a.

El/la manipulador/a del Sapito puede hacer jugar a varias personas y en el aula pueden circular simultáneamente varios Sapitos para que todos/as los/as estudiantes puedan participar.

Se sugiere que la/el docente pueda circular por el aula acompañando las consignas y aportando consideraciones sobre el tema. El juego termina cuando cada estudiante haya jugado como manipulador/a del sapito o como jugador al menos dos veces.

Al terminar el juego, se realiza una puesta en común conjunta, para reflexionar acerca de las consignas y dialogar acerca de los temas abordados. En este momento, la/el docente puede realizar preguntas orientadoras acerca de lo que circuló en el juego, como ser la indagación acerca de cómo representaron los tipos de violencia señalados, por qué reconocen que una frase que aparentemente es amorosa puede ocultar una intención de control, qué saben acerca del Movimiento Ni Una Menos, entre otras preguntas.

EDUCAR EN IGUALDAD

SAPITO O COME COCOS

1. Arma el Come Cocos o Sapito doblando las esquinas y formando las solapas.
2. Mové el sapito la cantidad de veces que te indique quien juega
3. Abri la pestaña del número que te indique el jugador
4. Hacé la pregunta o reto a quien está jugando

!Y vuelven a jugar con otro/a compañero/a!

 <p>PRENDA</p>	<p>1</p> <p>Representar una situación de violencia obstétrica y proponer el trato adecuado.</p>	<p>2</p> <p>No es amor cuando...</p>	 <p>COMPLETA LA FRASE</p>
<p>8</p> <p>Decí una frase que parezca "romántica" pero que en realidad sea control.</p>			<p>3</p> <p>Si te controla y te cela...</p>
<p>7</p> <p>¿Qué es un femicidio?</p>			<p>4</p> <p>Grooming</p>
 <p>PREGUNTAS</p>	<p>6</p> <p>¿Qué es el movimiento Ni Una Menos?</p>	<p>5</p> <p>Violencia de género digital</p>	 <p>DÍGALO CON MÍMICA</p>

EDUCAR EN IGUALDAD

SAPITO O COME COCOS

1. Arma el Come Cocos o Sapito doblando las esquinas y formando las solapas.
2. Mové el sapito la cantidad de veces que te indique quien juega
3. Abri la pestaña del número que te indique el jugador
4. Hacé la pregunta o reto a quien está jugando

!Y vuelven a jugar con otro/a compañero/a!



Juego 3: Tabú de prevención de las Violencias de Género

¿A qué jugamos?

Se trata de una versión del clásico juego Tabú, adaptada para trabajar la prevención de las violencias de género. A través de pistas y palabras prohibidas, se promueve el intercambio, la reflexión y la construcción colectiva de sentidos en torno a la temática.

Materiales para la construcción

- 40 tarjetas con palabras principales y palabras tabú
- Reloj o cronómetro
- Papel y lápiz para llevar la puntuación
- Bolsa o recipiente para mezclar las tarjetas

¿Cómo armamos el juego?

La propuesta comienza con la construcción colectiva del material. La/el docente puede llevar las 40 tarjetas imprimibles para que las y los estudiantes las recorten, peguen sobre cartulina u otro soporte resistente y preparen el juego. Este momento también puede aprovecharse para pensar cómo organizarlo, definir roles y acordar las reglas.

Además, las tarjetas pueden ampliarse o adaptarse junto al grupo, incorporando nuevos conceptos o situaciones vinculadas a la ESI y a la prevención de las violencias por motivos de género que resulten significativas para ese curso. De este modo, el armado del juego se convierte también en una instancia de reflexión e intercambio.

¿Cómo jugamos?

Se forman dos o más equipos. En cada turno, un/a jugador/a asume el rol de *descriptor/a* y toma una tarjeta. Su objetivo es lograr que su equipo adivine la palabra principal sin decir ninguna de las palabras tabú ni sus derivados (plurales, sinónimos directos o conjugaciones). Cada ronda dura aproximadamente 60 segundos, y el tiempo es controlado por el equipo contrario. Si el/la descriptor/a dice una palabra prohibida, el equipo rival puede indicarlo y la tarjeta pasa automáticamente a ese equipo como punto. Se suma 1 punto por cada palabra adivinada correctamente. Gana el equipo que acumule más puntos o se puede jugar hasta terminar las tarjetas.

Más allá de la dinámica de puntaje, el sentido principal del juego no es la competencia sino la reflexión. Al finalizar (o incluso durante el juego), se propone abrir un espacio de intercambio sobre las palabras que aparecieron: ¿por qué algunas resultan difíciles de explicar sin usar ciertos términos?, ¿qué ideas, prejuicios o sentidos se ponen en juego?, ¿qué entendemos por esos conceptos? Este momento permite profundizar en las definiciones vinculadas al género y las violencias, y reconocer cómo el lenguaje también forma parte de su construcción.

Al finalizar la Jornada Educar en Igualdad, pueden armar un “cajón de juegos” de ESI en la escuela, donde estos materiales queden disponibles como recursos pedagógicos para distintos momentos de la jornada escolar.

También pueden compartir fotos y/o videos de la jornada de este año [AQUÍ](#).



ANEXO IMPRIMIBLE
NIVEL SECUNDARIO

ENUMERO 3:

Tipos de
violencia
de género
además de
la
violencia
física

DIBUJO
SECRETO

Acoso
callejero/
violencia
en el
espacio
público

TODOS/AS
DISCUTEN

Martín le
exige a su
novia Lucía
que le pase su
ubicación en
tiempo real
cada vez que
sale con sus
amigas

VERDADERO-

FALSO

Cuando un
varón
impide
trabajar a
su pareja es
violencia
económica

ENUMERO 3:

Ejemplos
de
violencia
psicológica

DIBUJO
SECRETO

Violencia
económica

TODOS/AS
DISCUTEN

En las
publicidades
de artículos de
limpieza
siempre
aparecen
mujeres
limpiando el
hogar

VERDADERO-

FALSO

Las mujeres no
pueden
trabajar en una
fábrica porque
tienen menos
fuerza que los
varones

ENUMERO 3:

Acciones
que
constituyan
Violencia
Digital de
Género

DIBUJO
SECRETO

Roles de
género

TODOS/AS
DISCUTEN

A una joven de
16 años le
niegan el
acceso a
métodos
anticoncepti-
vos en el
hospital

VERDADERO-
FALSO

Las mujeres
deben
dedicarse a
las tareas del
hogar por
razones
biológicas

ENUMERO 3:

Palabras
clave que
definan la
Violencia
por
motivos de
Género

DIBUJO
SECRETO

Sextorsión

TODOS/AS
DISCUTEN

Marcos publica
en una red
social fotos
íntimas de su
ex novia
Ludmila sin su
consentimiento

VERDADERO-
FALSO

Decir
piropos en
la calle a
una
desconocida
no es
violencia

ENUMERO 3:

Emociones
tradicional-
mente
asignadas a
mujeres

DIBUJO
SECRETO

Techo de
cristal

TODOS/AS
DISCUTEN

En una familia
siempre se le
pide a la hija
mujer que
tienda las
camas del resto
de sus
hermanos

VERDADERO-
FALSO

Difundir
imágenes
íntimas sin
consenti-
miento es
violencia

ENUMERO 3:

Tareas del
hogar
tradicional-
mente
asignadas a
mujeres

DIBUJO
SECRETO

Violencia
mediática

TODOS/AS
DISCUTEN

En los recreos
de la escuela
los varones
ocupan casi
todo el espacio
del patio
jugando al
fútbol

VERDADERO-
FALSO

La violencia
ejercida por
orientación
sexual o
identidad de
género es
violencia de
género

ENUMERO 3:

Trabajos
asignados
tradicional-
mente a
varones que
hoy realicen
mujeres

DIBUJO
SECRETO

Micro-
machismos

TODOS/AS
DISCUTEN

A Sofía le
regalan bebés
de juguete
cuando
expresó que
prefiere jugar
con autitos

VERDADERO-
FALSO

Manipular
fotografías de
personas con
IA y viralizarlas
en redes
sociales no es
violencia

ENUMERO 3:

Mitos del
amor
romántico

DIBUJO
SECRETO

Tareas de
cuidado

TODOS/AS
DISCUTEN

Morena
nunca se
anima a
caminar
hacia su casa
de noche

VERDADERO-
FALSO

Exigir la
contraseña
de las redes
sociales a
tu pareja es
una
demostración de
amor

ENUMERO 3:

Frases o refranes populares que escondan prejuicios de género

DIBUJO SECRETO

Brecha salarial

TODOS/AS DISCUTEN

Pablo desea tomar clases de ballet pero su padre prefiere enviarlo a fútbol

VERDADERO-FALSO

Enviar por mensaje fotografías de genitales sin consentimiento es violencia

ENUMERO 3:

Formas de acompañar a alguien que sufre violencia de género

DIBUJO SECRETO

Deep fake (manipulación de imágenes con IA)

TODOS/AS DISCUTEN

En una escuela se prohíbe a las chicas usar pantalón corto mientras a los varones se les permite hacerlo

VERDADERO-FALSO

Las mujeres dedican más tiempo que los varones a las tareas de cuidado

ENUMERO 3:

Formas de control en el noviazgo

DIBUJO SECRETO

Techo de cristal

TODOS/AS DISCUTEN

Ana y Tomi empezaron una relación y acuerdan que, para respetarse, él deje de tener amigas y ella deje de tener amigos.

VERDADERO-FALSO

Revisar el celular de tu pareja es una forma de control y de violencia.

ENUMERO 3:

Banderas rojas en una relación

DIBUJO SECRETO

Consentimiento

TODOS/AS DISCUTEN

En una pareja, ambos comparten su ubicación en tiempo real durante todo el día como forma de demostrar amor y confianza.

VERDADERO-FALSO

Los celos son una demostración de amor

VERDADERO-
FALSO

VERDADERO-
FALSO

TODOS/AS
DISCUTEN

TODOS/AS
DISCUTEN

DIBUJO
SECRETO

DIBUJO
SECRETO

NUMERO 3:

NUMERO 3:

Referencias

- Ley 27.234. (2015). *Jornadas “Educar en Igualdad: Prevención y Erradicación de la Violencia de Género”*. Boletín Oficial de la República Argentina.
- Ministerio de Educación de la Nación. (2021). *Referentes escolares de ESI: Educación Primaria. Propuestas para abordar los NAP*.
<https://www.igualdadycalidadcba.gov.ar/SIPECCBA/SFI/DGBE/SAI/ESI/doc/ref-esc-esi-primario.pdf>
- Ministerio de Educación de la Nación. (2022a). *Jornadas Educar en Igualdad: Prevención y erradicación de la violencia por motivos de género. Ley Nº 27.234. Orientaciones y propuestas para las instituciones educativas. Nivel Inicial*.
- Ministerio de Educación de la Nación. (2022b). *Jornadas Educar en Igualdad: Prevención y erradicación de la violencia por motivos de género. Ley Nº 27.234. Orientaciones y propuestas para las instituciones educativas. Nivel Primario*.
- Ministerio de Educación de la Nación. (2022c). *Jornadas Educar en Igualdad: Prevención y erradicación de la violencia por motivos de género. Ley Nº 27.234. Orientaciones y propuestas para las instituciones educativas. Nivel Secundario*.
- Ministerio de Educación de la Nación. (2022d). *Referentes escolares de ESI: Educación Inicial*.
<https://www.igualdadycalidadcba.gov.ar/SIPECCBA/SFI/DGBE/SAI/ESI/doc/ref-esc-esi-inicial.pdf>
- Ministerio de Educación de la Nación. (2022e). *Referentes escolares de ESI: Educación Secundaria*.
<https://www.igualdadycalidadcba.gov.ar/SIPECCBA/SFI/DGBE/SAI/ESI/doc/ref-esc-esi-secundario.pdf>
- Ministerio de Educación y Deporte. (2016). *Jornada nacional: educar en igualdad: prevención y erradicación de la violencia de género. Ley 27234, Orientaciones para las instituciones educativas*. Presidencia de la Nación.
- Programa de ESI del Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba. (2025). *Línea de tiempo de los 10 años de ESI* [Recurso interactivo].
<https://programaesicordoba.blogspot.com/p/educar-en-igualdad.html>

Un material de:

Dirección General de Bienestar Educativo

Responsables del contenido:

Equipo técnico del Programa de Educación Sexual Integral

Horario de atención: Lunes a viernes de 8:00 a 18:00 hs

Teléfono: 0351 - 4462400 int. 2516

Correo electrónico: programaesicordoba@me.cba.gov.ar

Web: <https://www.igualdadycalidadcba.gov.ar/SIPEC-CBA/SFI/DGBE/SAI/esi.php>

Blog: <http://www.programaesicordoba.blogspot.com.ar>

Dirección: Santa Rosa 751 - 1º Piso - Córdoba Capital



*“20 años fortaleciendo una educación con perspectiva de género,
basada en derechos, diversidad, afectividad y cuidados”*