

**SESIÓN 9: VIOLENCIA DE GÉNERO**

El pasado 25 de noviembre, como todos los años de un tiempo a esta parte, se celebró el Día Internacional contra la Violencia de Género. Esta celebración tiene como objeto denunciar y erradicar la violencia que sufren las mujeres en todo el mundo.

Cada año las calles se tintan de morado y las asociaciones feministas convocan movilizaciones y actividades de concienciación con el fin de reivindicar su lucha.

Con la sesión de hoy trabajaremos nuestra memoria, relacionándola con este tema mediante distintas actividades.

**ACTIVIDAD 1: ORDENA LAS LETRAS.**

Intenta buscar las palabras más largas relacionadas con la violencia de género.

E	M	A	Z	N	A	A	R
---	---	---	---	---	---	---	---

S	I	T	N	A	U	R	L
---	---	---	---	---	---	---	---

S	N	E	A	C	T	I	E	N
---	---	---	---	---	---	---	---	---

N	D	E	N	C	U	A	I
---	---	---	---	---	---	---	---

**ACTIVIDAD 2: LENGUAJE INCLUSIVO.**

También conocido como lenguaje incluyente, lenguaje igualitario o lenguaje no sexista, el lenguaje inclusivo es una práctica lingüística que, además, de evitar ser sexista, incorpora a lo femenino, lo masculino y otras entidades.

¿Por qué intentar usarlo?

- Incluye a todos los géneros e identidades.
- Rompe con las ideas sexistas y patriarcales y las actitudes discriminatorias.
- Busca la valoración de la diversidad.

A continuación os ponemos algunos ejemplos:

USO SEXISTA	LENGUAJE IGUALITARIO
El hombre (o los hombres)	Los hombres y las mujeres; la humanidad; el género humano; la especie humana; las personas; los seres humanos
Los derechos del hombre	Los derechos humanos; los derechos de la persona
El niño (por ejemplo, «los derechos del niño»)	Los derechos de la infancia
Los niños	Los niños y las niñas, la infancia; los jóvenes y las jóvenes; la adolescencia; la juventud
El candidato (uso frecuente en el lenguaje administrativo)	Los/las candidatos/as; las personas que presenten su candidatura; quienes optan por candidatearse

En esta actividad os presentamos unos conceptos que debéis intentar cambiar por otros más igualitarios. Para hacerlo más fácil os diremos por la letra que empiezan:

Por la A:

Lugar donde podemos encontrar al alcalde o la alcaldesa: \_\_\_\_\_

Por la C:

Candidatos y candidatas a una elección: \_\_\_\_\_

Por la D:

Conforma el grupo de hijos e hijas de una pareja: \_\_\_\_\_

Por la H:

Conjunto de hombres y de mujeres en sentido general: \_\_\_\_\_

Por la I:

Los niños y las niñas: \_\_\_\_\_

Por la J:

Los y las jóvenes: \_\_\_\_\_

Por la P:

Hombres y mujeres que tienen un trabajo (remunerado o no): \_\_\_\_\_

Por la S:

Ciudadanos y ciudadanas forman: \_\_\_\_\_

V

Vecinos y vecinas forman: \_\_\_\_\_

¿Qué cuestiona el lenguaje inclusivo? Esta práctica lingüística enfoca su crítica en la mirada masculina como posición central en el mundo, pues no solo invisibiliza a lo femenino, también marginaliza a las personas de otras entidades.

Además, el lenguaje no debe entenderse solo como un sistema de signos o una capacidad para expresar sentimientos o pensamientos por medio de la palabra; el lenguaje es también una construcción social, puesto que establece realidades e identidades. Está vivo y puede cambiar con el tiempo, tal y como lo hace la sociedad.

El uso de un lenguaje inclusivo contribuiría a reducir la violencia de género.

### ACTIVIDAD 3: INTENTA DESCIFRAR ALGUNAS FRASES FAMOSAS QUE DEFIENDE EL FEMINISMO.

La Real Academia Española (RAE) define el feminismo como “el principio de **igualdad de derechos de la mujer y el hombre** así como el movimiento que lucha por la realización efectiva en todos los órdenes del feminismo”.

Defendiendo la igualdad de derechos se evitaría la violencia de género.

La escritora Mary Wollstonecraft:

Yo no d\_se\_ q\_ \_ las muj\_res t\_ng\_n p\_der sobre l\_ s  
ho\_br\_s, sin\_ sobre ellas m\_sm\_s.

Angela Davis, activista política más importante de la historia:

N\_ esto\_ ac\_pt\_ndo las c\_s\_s que n\_ p\_ \_do ca\_bi\_r,  
est\_y c\_mbia\_do l\_s c\_s\_s q\_e no p\_ \_do ac\_pt\_r.

Esta es una de las frases feministas más destacadas. Se suele atribuir a Cherris Kramarae y Paula Treichler, pero al parecer fue acuñada por Marie Shear en 1986:

El feminismo es la conciencia racial de que las mujeres son personas.

Malala, fue galardonada con el Premio Nobel de la Paz a los 17 años en 2014, siendo la persona más joven en recibir el premio en cualquiera de sus categorías:

Debemos de igualar las niñas que sus voces son importantes.

ESPERAMOS QUE OS HAYA GUSTADO Y HAYÁIS APRENDIDO NUEVAS COSAS CON ESTA SESIÓN.

¡FELIZ SEMANA!



WEBGRAFÍA:

<https://www.elperiodico.com/es/sociedad/20201125/dia-violencia-genero-por-que-celebra-25-noviembre-8219502>

<https://www.crehana.com/es/blog/negocios/que-es-el-lenguaje-inclusivo/>

[http://www.cdp.udl.cat/tallers/images/documents/pasapalabra\\_esp\\_anex1.pdf](http://www.cdp.udl.cat/tallers/images/documents/pasapalabra_esp_anex1.pdf)

<https://www.google.com/search?q=feminismo+rae&oq=FEMINISMO&aqs=chrome..69j57j0i131i433j3j46i131i433j0i433l2.3471j0j15&sourceid=chrome&ie=UTF-8>

<https://estilonext.com/frases-y-reflexiones/frases-feministas>

MEMORIA AVANZADA

MARIA LILLO

merylillo10@hotmail.com

## SESIÓN 8: JUEGOS DE MESA.

Entre las distintas opciones que podamos tener para practicar el ocio, una que nos ofrece un gran abanico de ventajas, es sin duda alguna los juegos de mesa. Por sus cualidades y manejabilidad, se convierten en un instrumento idóneo para los adultos. Esto es así porque no sólo son un material con el que encontrar diversión sino que son, como ningún otro, un material para estimular el desarrollo cognitivo.

Al jugar, el adulto se ve obligado a manejar mentalmente distintos tipos de información: resolver problemas, comprender cambios que surgen durante el desarrollo del juego adaptándose a los mismos (flexibilidad de pensamiento), a tomar decisiones, hacer análisis, mantener la concentración, aplicar estrategias, lo cual conlleva imaginar distintas posibilidades de acción por parte de sus compañeros o compañeras de juego, coordinar su pensamiento con la ejecución.

### ACTIVIDAD 1: TRIVIAL ADIVINANZAS

El trivial es un juego de preguntas y repuestas, existen de diferentes tipos (historias, deportes, personajes famosos...) Hoy hemos seleccionado uno de adivinanzas, puedes completarlo en casa y jugar con aquellos que más quieres.

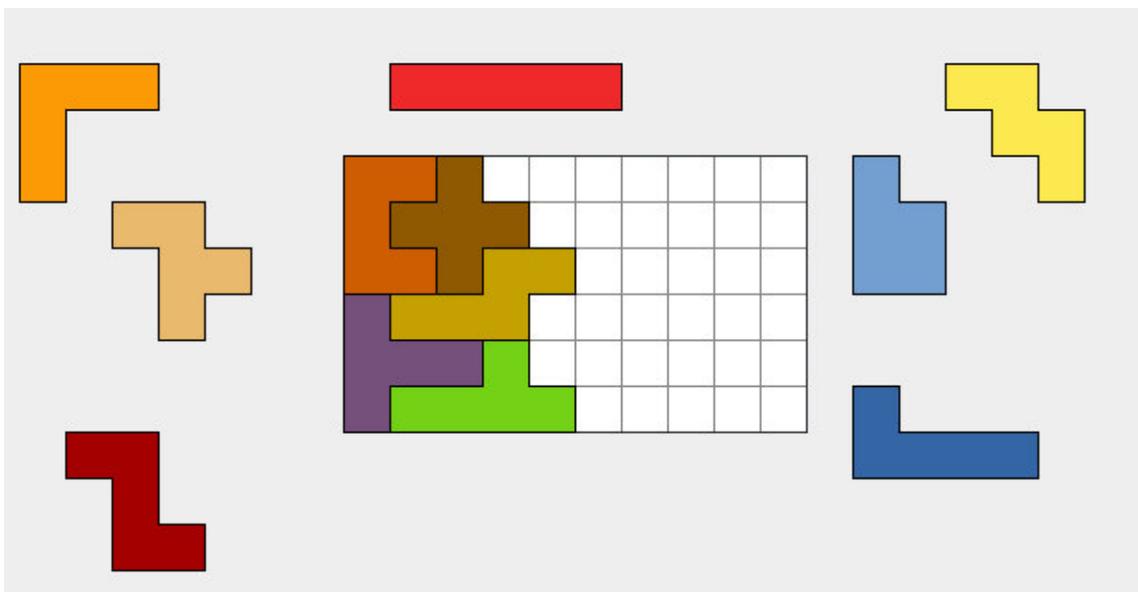
 <p>Cargadas van, Cargadas vienes, Y en el camino Nunca se detienen. hormigas</p>	 <p>As no soy. As no fui. As no seré hasta el fin asno</p>
 <p>Alto, altanero, gran caballero, gorro de grana, capa dorada, y espuela de acero. El gallo</p>	 <p>Quién tiene dos agujas y no pincha? El reloj</p>
 <p>El roer es mi trabajo, el queso mi aperitivo. Y el gato ha sido siempre mi más terrible enemigo. raton</p>	 <p>Un animal que tiene: ojos de gato, orejas de gato, patas de gato, rabo de gato y no es gato gata</p>

--	--

## ACTIVIDAD 2: PUZZLES

Por todos es sabido que realizar puzles y rompecabezas es un buen ejercicio mental. Los beneficios de realizarlos son numerosos, mejoran el razonamiento visual-espacial, la atención al detalle, la memoria, la resolución de problemas.

Para la actividad de hoy hemos seleccionado el siguiente reto, debes colocar las fichas que faltan de manera que no queden huecos en el rectángulo, tampoco deben quedar huecos entre ellas y no puedes mover las que ya están colocadas. ¡Ánimo!



## ACTIVIDAD 3: JUEGOS DE CARTAS

Existen numerosos juegos de cartas. Para hoy hemos seleccionado uno que nos ayudará a estimular nuestro lenguaje. Seguramente muchos de vosotros habréis jugado. Debes tratar de explicar la palabra que aparece en la parte superior de la carta (en negrita) sin decir ninguna de las palabras que aparecen

<p><b>RISA</b></p> <p>Ridículo</p> <p>Cómico</p> <p>Carcajada</p> <p>Chiste</p> <p>Broma</p>	<p><b>ESPOSAS</b></p> <p>Arresto</p> <p>Policía</p> <p>Mano</p> <p>Preso</p> <p>Muñeca</p>	<p><b>CENIZAS</b></p> <p>Fuego</p> <p>Fumar</p> <p>Polvo</p> <p>Quemar</p> <p>Cigarrillo</p>	<p><b>BOTIQUIN</b></p> <p>Baño</p> <p>Espejo</p> <p>Remedios</p> <p>Guardar</p> <p>Armario</p>
<p><b>PASAPORTE</b></p> <p>Documento</p> <p>Extranjero</p> <p>Viajar</p> <p>Aduana</p> <p>Visa</p>	<p><b>ANTIFAZ</b></p> <p>Ojos</p> <p>Tapar</p> <p>Mascara</p> <p>Carnaval</p> <p>Cara</p>	<p><b>RADIADOR</b></p> <p>Anticongelante</p> <p>Enfriar</p> <p>Coche</p> <p>Agua</p> <p>Motor</p>	<p><b>PINOCHO</b></p> <p>Mentira</p> <p>Nariz</p> <p>Gepetto</p> <p>Muñeco</p> <p>Cuento</p>
<p><b>LAGRIMA</b></p> <p>Ojos</p> <p>Llorar</p> <p>Agua</p> <p>Gotas</p> <p>Triste</p>	<p><b>GRUA</b></p> <p>Levantar</p> <p>Auto</p> <p>Avería</p> <p>Estacionamiento</p> <p>Auxilio</p>	<p><b>PAIS</b></p> <p>Estado</p> <p>Nación</p> <p>Gobierno</p> <p>Frontera</p> <p>Bandera</p>	<p><b>BILLIKEN</b></p> <p>Anteojito</p> <p>Revista</p> <p>Infantil</p> <p>Quiosco</p> <p>Niños</p>
<p><b>CONVENTO</b></p> <p>Iglesia</p> <p>Habito</p> <p>Religión</p> <p>Monja</p> <p>Cura</p>	<p><b>NUBE</b></p> <p>Cielo</p> <p>Despejado</p> <p>Lluvia</p> <p>Sol</p> <p>Trueno</p>	<p><b>CARPA</b></p> <p>Campamento</p> <p>Tienda</p> <p>Dormir</p> <p>Camping</p> <p>Circo</p>	<p><b>UNIFORME</b></p> <p>Vestido</p> <p>Igual</p> <p>Colegio</p> <p>Ejercito</p> <p>Policía</p>

<p><b>RISA</b></p> <p>Ridículo</p> <p>Cómico</p> <p>Carcajada</p> <p>Chiste</p> <p>Broma</p>	<p><b>ESPOSAS</b></p> <p>Arresto</p> <p>Policía</p> <p>Mano</p> <p>Preso</p> <p>Muñeca</p>	<p><b>CENIZAS</b></p> <p>Fuego</p> <p>Fumar</p> <p>Polvo</p> <p>Quemar</p> <p>Cigarrillo</p>	<p><b>BOTIQUIN</b></p> <p>Baño</p> <p>Espejo</p> <p>Remedios</p> <p>Guardar</p> <p>Armario</p>
<p><b>PASAPORTE</b></p> <p>Documento</p> <p>Extranjero</p> <p>Viajar</p> <p>Aduana</p> <p>Visa</p>	<p><b>ANTIFAZ</b></p> <p>Ojos</p> <p>Tapar</p> <p>Mascara</p> <p>Carnaval</p> <p>Cara</p>	<p><b>RADIADOR</b></p> <p>Anticongelante</p> <p>Enfriar</p> <p>Coche</p> <p>Agua</p> <p>Motor</p>	<p><b>PINOCHO</b></p> <p>Mentira</p> <p>Nariz</p> <p>Gepetto</p> <p>Muñeco</p> <p>Cuento</p>
<p><b>LAGRIMA</b></p> <p>Ojos</p> <p>Llorar</p> <p>Agua</p> <p>Gotas</p> <p>Triste</p>	<p><b>GRUA</b></p> <p>Levantar</p> <p>Auto</p> <p>Avería</p> <p>Estacionamiento</p> <p>Auxilio</p>	<p><b>PAIS</b></p> <p>Estado</p> <p>Nación</p> <p>Gobierno</p> <p>Frontera</p> <p>Bandera</p>	<p><b>BILLIKEN</b></p> <p>Anteojito</p> <p>Revista</p> <p>Infantil</p> <p>Quiosco</p> <p>Niños</p>
<p><b>CONVENTO</b></p> <p>Iglesia</p> <p>Habito</p> <p>Religión</p> <p>Monja</p> <p>Cura</p>	<p><b>NUBE</b></p> <p>Cielo</p> <p>Despejado</p> <p>Lluvia</p> <p>Sol</p> <p>Trueno</p>	<p><b>CARPA</b></p> <p>Campamento</p> <p>Tienda</p> <p>Dormir</p> <p>Camping</p> <p>Circo</p>	<p><b>UNIFORME</b></p> <p>Vestido</p> <p>Igual</p> <p>Colegio</p> <p>Ejercito</p> <p>Policía</p>

#### ACTIVIDAD 4: JUEGOS DE MEMORIA

También son numerosos los juegos de mesa que nos ayudan a mejorar nuestra memoria, existen juegos de cartas de muchos tipos. Para la sesión de hoy hemos seleccionado uno tipo dooble. Para jugar debes intentar encontrar un símbolo común entre las distintas

cartas (círculos que se os proponen) . Cuando la encuentres debes seguir buscando objetos repetidos entre las distintas cartas. Y así hasta que no quede ninguna carta sin objetos en común.

Puedes hacerlo en la hoja directamente o recortarlos e ir buscando los objetos que comparten las distintas cartas.



Primera , segunda , tercera y cuarta : barco vela.

De la cuarta a la octava: castillo de arena

De la octava a la doceava: pala de arena.

Se pueden hacer múltiples combinaciones, sólo tenemos que fijarnos bien . Podemos jugar cuantas veces queramos.

#### BENEFICIOS DE LA REALIZACIÓN DE LA SESIÓN DE HOY:

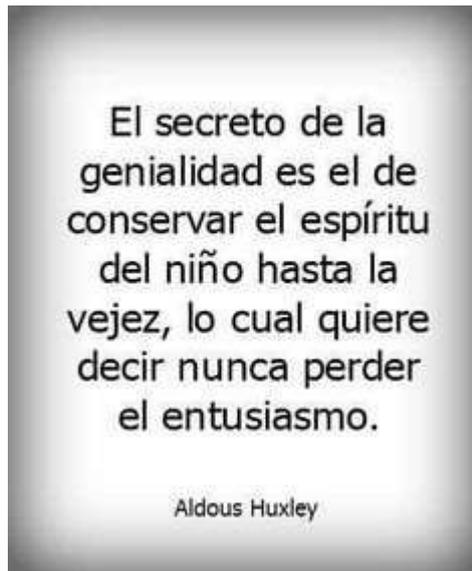
Los juegos de preguntas y respuestas, y aquellos que requieren atención y concentración, contribuyen a la activación de la memoria.

Los juegos de palabras y letras, o los de cálculo, ayudan a practicar algunos hábitos necesarios para el desarrollo de las actividades de la vida cotidiana. Además potencian y mejoran el uso del lenguaje.

Todos los juegos de mesa estimulan la percepción sensorial: cualquier actividad lúdica, al ser fuente de motivación, incrementa la atención y mejora la percepción y estimulación de los sentidos.

Si compartes el juego con otras personas potenciarás el contacto social y la comunicación, también la satisfacción emocional y la seguridad.

Recuerda que las elecciones que hacemos con respecto a nuestro estilo de vida y nuestras actitudes influyen en la forma en que envejecemos.



¡FELIZ SEMANA!

#### WEBGRAFIA:

<file:///C:/Users/Nosotros/Downloads/GUIADELNIN%CC%83O.+Trivial+adivanzas+3.pdf>

[https://www.google.com/search?q=juego+puzzle+iq+casero&tbm=isch&chips=q:juego+puzzle+iq+casero,online\\_chips:pentomin%C3%B3&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjByKmyrJjtAhUQwIUKHX-CDQMQ4IYoBnoECAEQHA&biw=1891&bih=936#imgrc=KbjgW57W9KSikM](https://www.google.com/search?q=juego+puzzle+iq+casero&tbm=isch&chips=q:juego+puzzle+iq+casero,online_chips:pentomin%C3%B3&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjByKmyrJjtAhUQwIUKHX-CDQMQ4IYoBnoECAEQHA&biw=1891&bih=936#imgrc=KbjgW57W9KSikM)

[https://www.google.com/search?q=TABU+CASERP&tbm=isch&ved=2ahUKEwi-0u-3rJjtAhUPwYUKHefSDzAQ2-cCegQIABAA&oq=TABU+CASERP&gs\\_lcp=CgNpbWcQAzoHCCMQ6gIQJzoECCMQJzoCCAA6BAgAEEM6BQgAELEDOgcIABCxAxBDOgQIABAeOgYIABAFEB46BAgAEBNQzthBWND3QWCq\\_EFoAXAAeAOAAaMBiAHwFpIBBDI2LjaYAQCgAQGqAQnd3Mtd2l6LWltZ7ABCsABAQ&sclient=img&ei=EoC7X76BJY-ClwTnpb-AAw&bih=936&biw=1891&hl=es#imgrc=4Sc8jZJNM-19CM](https://www.google.com/search?q=TABU+CASERP&tbm=isch&ved=2ahUKEwi-0u-3rJjtAhUPwYUKHefSDzAQ2-cCegQIABAA&oq=TABU+CASERP&gs_lcp=CgNpbWcQAzoHCCMQ6gIQJzoECCMQJzoCCAA6BAgAEEM6BQgAELEDOgcIABCxAxBDOgQIABAeOgYIABAFEB46BAgAEBNQzthBWND3QWCq_EFoAXAAeAOAAaMBiAHwFpIBBDI2LjaYAQCgAQGqAQnd3Mtd2l6LWltZ7ABCsABAQ&sclient=img&ei=EoC7X76BJY-ClwTnpb-AAw&bih=936&biw=1891&hl=es#imgrc=4Sc8jZJNM-19CM)

[https://www.google.com/search?q=dobble+pdf&tbm=isch&hl=es&sa=X&ved=2ahUK EwiAg-z5sJtAhUBexoKHeN\\_BFEQrNwCKAF6BQgBEPiB&biw=1891&bih=879#imgrc=0FmNYwkMng7LOM&imgdii=WbsUwHq2ZH5SsM](https://www.google.com/search?q=dobble+pdf&tbm=isch&hl=es&sa=X&ved=2ahUK EwiAg-z5sJtAhUBexoKHeN_BFEQrNwCKAF6BQgBEPiB&biw=1891&bih=879#imgrc=0FmNYwkMng7LOM&imgdii=WbsUwHq2ZH5SsM)