

**A exposición "O Planeta da Igualdade"** ten como finalidade sensibilizar a poboación na percepción social que se ten sobre as funcións que os homes e mulleres desempeñan tanto a nivel laboral como persoal. Para iso teremos como referencia o Planeta da Igualdade que representa un modelo de sociedade no que as mulleres e os homes fan as mesmas cousas.

A través dos xogos que se propoñen nesta exposición inténtase mostrar como as mulleres e os homes poden desempeñar as mesmas funcións tanto na vida profesional como persoal, en busca dun mundo máis igualitario.

A finalidade é romper con estereotipos sobre os roles e papeis tradiciónais asignados a homes e mulleres.

### **CONTIDOS DA EXPOSICIÓN:**

A exposición contén dous cubos, o **cubo M** e o **cubo LL**, a elección destas dúas letras que lle dan nome os cubos, foi porque ambas forman parte da palabra **Mulleres**, o que aporta un sentido implícito a exposición no tocante a Igualdade de Oportunidades entre mulleres e homes.

### **CONTIDOS DOS CUBOS M-LL**

Os cubos están situados un ó lado do outro, o entrar na sala atopamos de fronte a man dereita o cubo M a a esquerda o cubo LL.

A continuación describimos os xogos que hai en cada unha das caras dos cubos.



### Cara frontal:

Conten unha pantalla e o lado esquerdo da mesma un ordenador. Na parte de abaixo hai unha estantería:

A pantalla conten un vídeo presentación da exposición, e a pantalla do ordenador visualiza un vídeo en off dos obxectivos e finalidade do Proxecto Conta con Elas o cal poderá cambiarse alternativamente con vídeos que reflexan actividades da Concellería da Muller do Concello de Vigo.

Na estantería hai dous libros: **un conto de Carapuchiña Vermella versionado de xeito que as personaxes femininas teñen papeis máis activos que na versión tradicional do conto.**

Outro libro que argumenta con debuxos para nenas e nenos diversas situacións das mulleres.

### Cara lateral dereita:

A cara contén:

Dous paneis e un ordenador. A finalidade do xogo proposto aquí é ver, como **as ferramentas de traballo non teñen sexo** e que tanto mulleres como homes poden traballar nos mesmos oficios.

Nun panel figurarán as instrucións do xogo das ferramentas, no ordenador o propio xogo en versión dixitalizada, e no último panel unha maqueta tridimensional do Planeta da Igualdade.

### Cara lateral esquerda:

Nesta cara atopamos un panel e un ordenador. O xogo que temos nesta cara e o tradicional xogo de cartas no que aparecen cara abaixo e se van casando por parellas afines, a medida que as levantamos.

A finalidade e mostrar parellas de cartas que reflectan situacións de igualdade, por exemplo se nunha carta atopamos un home cun biberón a que casa con ela é un bebé. No panel irán as instrucións do xogo e no ordenador cunha pantalla táctil o xogo en si en versión dixitalizada.

### Cara traseira:

Esta cara contén un elemento a destacar que é a saída do xogo do Planeta da Igualdade (parecido en sí mesmo o tradicional xogo da oca). Este cubo ten unha parte interior na que as nenas e os nenos poderán entrar e xogar con diversas propostas. Describirei en que consiste cada xogo:

- **Xogo do Planeta da Igualdade:** Aparecen pegadas no chan 30 casillas polo que as nenas e nenos avanzarán facendo tiradas cun dado, atopando casillas que as/os farán avanzar, retroceder ou quedarse sen xogar un ratiño. Teñen que chegar a meta (que finaliza no cubo LL) a cal representa o Planeta da Igualdade. Nun lado do cubo desta cara aparecerán nun panel as instrucións do xogo.

- Na parte interior do cubo atopamos a man esquerda **unha pizarra onde as nenas e nenos que xoguen o "Xogo do Planeta da Igualdade"** poderán ir escribindo as puntuacións que vaian acadando con cada xogada.
- A man dereita temos outra pizarra cun pictoplasma (é unha especie de grafitti) onde nenas e nenos poderán debuxar e pintar sacando diversas formas a través duns trazos xa marcados por nos.
- No centro da parte interior do cubo aparecen unha serie de debuxos **que reflexan esceas da vida cotiá feitas por mulleres e homes en igualdade**. Encima destas esceas hai unha pantalla na que se proxectarán debuxos feitos polas nenas e nenos que visiten a exposición, nos que terán que reflexar esceas de igualdade. O procedemento da proxección destes debuxos será o seguinte: As través das visitas que fagan os colexios a exposición, as mestras e mestres que estean interesadas/os, o día seguinte, pediránlle o alumnado que fagan un debuxo sobre o que máis lles gustou da exposición e que reflexe unha escea de igualdade. Para a entrega dos debuxos podemos ir poñendo prazos, e dicir, entregalos 15 días despois da visita que faga cada colexio. A medida que vaian chegando se irán poñendo na pantalla para que todas as persoas os poidan ver.



### Cara frontal:

Aparecen dúas portas de acceso que nos permiten entrar o interior do cubo que simboliza o propio Planeta da Igualdade, é a meta do "Xogo do Planeta da Igualdade", a que chegamos desde o Cubo M.

Atravesando as portas, o interior irá iluminándose pouco e pouco, e a persoa que entre atopará de fronte un pulsador iluminado que apretará, así soa unha música e encéndese a luz completamente, podendo verse o que contén o Planeta da Igualdade. Este mundo é un debuxo que ocupa todo o interior do cubo con homes e mulleres que vimos o longo de toda a visita vivindo no propio Planeta.

### Cara lateral dereito:

**Esta cara está adicada a Violencia de Xénero.** Aquí temos un panel que contén os dereitos das mulleres, o cartel da campaña para a prevención **da violencia do Concello de Vigo**, e un ordenador cun xogo onde se reflexan diversos ámbitos (educativo, social, veciñal) e onde as nenas e nenos que xogan deben identificar as situacións de desigualdade que se dean nestes ámbitos. O ordenador ten un panel o lado coas instrucións do xogo.

### Cara lateral esquerdo:

Esta cara está adicada a **visibilización de mulleres que fixeron grandes aportacións a nosa cultura** e historia e que permaneceron invisibles ata fai pouco tempo.

A cara contén un expositor, a esquerda un ordenador e a dereita un panel cun pequeno texto explicativo.

O ordenador contén un xogo que consiste en adiviñar quen inventou determinados aparatos, ou recibiu un premio nobel nunha materia concreta ou foi unha artista recoñecida. Exemplo: ¿quen inventou o parabrisas dos coches?, aparecerán tres posibles nomes que a persoa que xogue debe marcar, o facelo aparece o nome correcto da inventora, que sempre serán mulleres cunha pequena biografía e o que supuxo o seu invento, ou obra.

No expositor aparecerán fotos das mulleres do xogo e no medio os seus nomes.

No panel un pequeno texto explicativo dos motivos que levaron a invisibilizar a estas mulleres.

### Cara traseira:

Esta cara contén un ordenador e un panel.

No ordenador aparecerá un xogo que consiste en montar uns puzzles que reflexan situacións de igualdade que vimos ó longo da exposición e esceas dos libros que figuran na cara frontal do cubo LL. Esta cara ten incorporados dúas pequenas tapas que o levantadas atoparemos unha frase tipo "Encargarse das tarefas domésticas é cousa de homes e mulleres" e un debuxo que así o reflexe.