



GUÍA DIDÁCTICA

SUGERENCIAS PARA UNA
CRIANZA SIN MOLDES
DESDE LA ESI Y EL JUEGO



para
todas las
edades

ESI EN FAMILIA



PARA TENER EN CUENTA

Esta guía pretende ser una serie de sugerencias para abordar ESI en el marco del espacio familiar. No es un recetario para seguir "al pie de la letra" porque cada familia es un mundo y tiene sus propias costumbres e historias. Pero estoy convencida que más allá de las particularidades propias, hay algunas cuestiones importantes para repensar la crianza, que son comunes a todas. Y en este caso en particular la idea es traerte algunas propuestas que incluyan el juego como facilitador para hablar de temas en relación con la sexualidad que no siempre son sencillos de abordar.

Lic. Laura Canals

¿ QUÉ PASARÍA SI DECIDO NO HABLAR DE ESI?

Si sentís que no podés hablar de temas relacionados con la sexualidad o se lo delegás a otras personas o simplemente no te hacés cargo, lo que va a suceder es que tus hijos o hijas van a buscar herramientas e información donde sea. Y cuando digo DONDE SEA es literal. Van a googlear cómo tener sexo o le van a consultar a influencers en las redes o van a recurrir a la pornografía como fuente de saber.

Y esto no sólo es un riesgo por el tipo y la calidad de información que pueden encontrar, sino que vas a perder un gran oportunidad de reforzar el vínculo, de transmitirles tus valores y tu propia historia en lo que les expliques.

¿ CÓMO IMPLEMENTARLO?

La ESI es un DERECHO, pero también es una LEY para todas las escuelas de la Argentina.

Como familias tenemos el derecho de exigir la aplicación plena de la ley, y eso implica estar atentos no sólo a los contenidos de los ejes que se impartan sino al desarrollo en el día a día, a las acciones cotidianas que ocurren en la institución.

Y dentro del hogar, la implementación será en cada conversación, en las situaciones de crianza que se nos presenten en cada jornada, en las pequeñas y grandes situaciones. Lo ideal es no abordar los temas relacionados con la sexualidad con la "famosa charla" sobre los bebés o mirando para otro lado.

Por eso decidí armar esta guía didáctica: para acompañarte en una crianza más libre y sin moldes.



Si te interes tener más información sobre qué temas abordar en cada etapa vital respecto a la ESI te dejo el link al primero de una serie de videos que grabé hace un par de años
LINK AL VIDEO [AQUÍ](#)



Mirá [ACÁ](#) un ejemplo concreto de una nena consultando a una TikToker cómo se usa una toallita para gestionar su menstruación

¿ Y CÓMO INCORPORAR EL JUEGO?

TIEMPOS DE JUGAR POR JUGAR

No perdamos el espacio (y el tiempo) del juego por el juego mismo. Si bien según las edades, hay momentos de esparcimiento más en solitario o con amigos no siempre en el seno de la familia se fomenta lo lúdico: a veces porque no hay suficiente tiempo y otras porque no hay recursos para jugar.

En la primera infancia el juego está mucho más incorporado al día a día, pero en la etapa de la primaria en general el juego queda circunscripto al recreo o a ciertos momentos una vez hecha la tarea...y en la adolescencia muchas veces ni existe o queda circunscripto a lo virtual.

TIEMPOS DE JUGAR Y APRENDER

El jugar facilita el aprendizaje. Y no sólo porque le agrega el entretenimiento o la diversión sino porque promueve el deseo de aprender. ¿ Y cómo es eso?

Porque el jugar nos ayuda a superar muchas veces los obstáculos que se nos presentan naturalmente al aprender. El juego permite que busquemos la forma de superar lo que nos incomoda , " el placer del dominio" le llama Alicia Fernandez. Y ese placer de dominio del conocimiento se desarrolla a partir del juego y genera un aprendizaje mucho más significativo y duradero.

¿Pero esa no es tarea de la escuela? Podrías decirme... y la realidad es que no. El deseo por aprender nace en el seno de la familia, en el rol que asume cada miembro, en la potencia que cada uno le imprime a cada acción cotidiana.

Aprendemos primero en nuestro hogar: lo que está bien o está mal, las primeras normas y límites, las maneras de resolver las cosas. Y eso forma una trama que luego se repetirá en el espacio escolar.

Entonces ¿ por qué no incorporar el juego para enseñar y aprender en el ámbito de la propia casa?

Jugar es hacer y hacer cosas lleva tiempo.

Jugar es hacer y es diferente que pensar o desear.

Esto quiere decir que la propuesta de jugar a un niño es una invitación al trabajo psíquico, para que produzca, en sentido amplio, fantasías y simbolizaciones.

Donald Winnicott



TIEMPOS DE APRENDER JUGANDO

Y si incorporamos al aprender cotidiano materiales lúdicos o creamos juegos para aprender, el proceso de enseñanza-aprendizaje será más concreto y no se lo olvidarán más.

Aprender jugando les ayuda también en el desarrollo de lo emocional y social. Jugando se frustran o se divierten, compiten o cooperan, hacen trampa o son sinceros, aprender a ganar y a veces a perder.



JUGAR EN FAMILIA

¿ Y SI LLEVAMOS LA ESI A LO LÚDICO ?

PROPUESTA 1

Si en casa contás con juegos didácticos para ESI los podés agregar a los otros juegos (en la caja de juegos que haya en casa o en el espacio en el que se guarden). Es importante que estén junto a los otros para que la temática no sea percibida como "algo raro" sino como parte de lo cotidiano. Jugar con tus hijos/hijas/hijos a juegos para hablar del crecimiento o de género o violencia abre a debatir e informarse.

PROPUESTA 2

¿ Probaste una noche de juegos de mesa? Si en la familia se acostumbra a compartir esta actividad, no será complicado agregar algunas veces juegos con mirada en ESI. Y si no fuera una actividad habitual ¿ por qué no incorporarla? Salir un rato de los dispositivos electrónicos y compartir en familia es una actividad más que posible y muy positiva. Abre el diálogo y la confianza.

PROPUESTA 3

Usar los juegos cuando surja la pregunta. Si por ejemplo tu hija te pregunta por la menstruación o tu hijo quiere saber sobre la polución nocturna podés proponerles jugar y charlar a medida que comparten la actividad. O buscar las respuestas en el juego y así invitarles a jugar y saber. Todos los juegos tienen esta posibilidad de usarse también como recurso que acompaña la charla.



Si te interes saber más sobre JUEGO Y APRENDIZAJE te invito a escuchar este episodio del PODCAST PONER EN JUEGO LA ESI [AQUÍ](#)

LA ESI DESDE EL JUEGO

CON LOS JUEGOS DE PONER EN JUEGO

IGUALES Y DIFERENTES

Es un juego de la memoria para conocer el propio cuerpo. Consiste en fichas con imágenes ilustradas de los órganos sexuales. Tiene dos niveles de juego: el tradicional y más simple donde se emparejan imágenes con imágenes y uno más complejo donde se unen imagen con nombre.



CÍCLIQUE

Un juego de tablero y tarjetas para abordar la menstruación con mirada puesta en la diversidad. Tiene dos niveles de dificultad en función de la cantidad y calidad de información sobre el tema. Consta de cuatro tipos de tarjetas con distintas categorías.



DESARMANDO LOS GÉNEROS

Juego de rompecabezas y tarjetas que abordan la diversidad tanto desde las corporalidades como la identidad y orientación sexual. Es el único de los juegos que se puede usar desde los 4 años. Tiene cuatro niveles de dificultad lo que lo hace muy versátil.



LA EDAD DEL PAVO

Es un juego de cartas tipo chinchón para abordar los cambios que ocurren en la pubertad. Tiene dos formas de juego para variar el nivel de dificultad.



INVISIBLE

Es un juego de rompecabezas y tarjetas para infancias entre los 4 y 7 años para prevenir situaciones de maltrato, violencias y abuso. Es un juego coordinado por un adulto.





CÓMO USARLO EN FAMILIA

Como es un juego de dinámica sumamente sencilla puede jugarse con distintas edades a la vez. Obviamente va a depender de cuánta información ya tengan o quieran abrir en el ámbito hogareño.

1

Se puede proponer jugarlo como un memotest común (quizás al principio con menos fichas hasta que vean de qué se trata) para que descubran la diferencia que tiene con otros juegos similares.

2

Otra opción es jugar con las fichas de vulvas, penes, vagina, menstruación y polución nocturna para hablar del crecimiento. Se puede jugar primero en la versión más sencilla (imagen con imagen) y luego jugar a la que tiene fichas con nombre e imagen. A partir de esto se puede **listar las formas caseras (y hasta vulgares) de nombrar los genitales**. Y además es una buena oportunidad para hablar de que esas partes no deben ser tocadas sin su consentimiento.

3

Puede usarse en paralelo con el juego “La edad del pavo” donde se cruza con los cambios que ocurren en la pubertad

4

También se puede jugar sólo con las fichas de los órganos de las personas con pene y así conocer el cuerpo o sólo con las fichas de los órganos de personas con vulva y saber qué órganos forman parte del proceso de embarazo y fecundación.

5

Con adolescencias permite abrir al tema del uso de los métodos anticonceptivos, identificando por ejemplo en qué órganos se usa uno u otro método.

6

¿ Y si hablan de placer o masturbación? No debería ser un tema tabú conversar sobre el placer y la masturbación. Seguramente tus hijos o hijas sabrán algo del tema o ya lo hayan experimentado. Las fichas de clítoris o erección pueden servir para hablar sin tabús. Limitar la actividad a la intimidad y hablar del conocimiento del propio cuerpo también es fundamental.

7

Conversar sobre diversidad sexual y de géneros a partir del juego también es posible. Según las edades y los saberes previos, se puede plantear que esos órganos identifican a quienes son asignados al nacer como varones o mujeres, pero que no es esto lo que permite determinar si un persona es varón, mujer, intersex, trans o género fluído. El género no es biológico y no se corresponde necesariamente con el sexo asignado al nacer.



IGUALES Y DIFERENTES
Juego de Memoria



CÓMO USARLO EN FAMILIA

La etapa de la pubertad suele ser sumamente movilizante no sólo para quienes la experimentan sino también para las familias. Por eso este juego es ideal para usar en familia y abrir así el tema del desarrollo.

Una manera es que forme parte de la juegoteca o el espacio de juegos de la casa junto al resto. De esta manera la sexualidad no será un tema tabú o "especial" sino que estará integrado a lo cotidiano y se podrá usar como cualquiera de los otros juegos.

Se puede jugar en familia para luego de cada partida mirar las cartas y charlar sobre lo que representan: ¿ por qué en esta carta habla de la menstruación? ¿ saben qué es? O ¿ por qué en esta carta aparece que a los varones les cambia la voz? Estos cambios se pueden ordenar en el tiempo y comentar cómo se vivieron cuando los padres eran adolescentes.

USARLO CON IGUALES Y DIFERENTES

El juego Iguales y diferentes conforma junto a La edad del pavo el combo pubertad justamente porque ambos permiten hablar de esos cambios. Se puede entonces jugarlos de manera alternativa para conocer los cambios corporales y la relación de estos cambios con los órganos sexuales.

USARLO CON CÍCLIQUE

Se puede comenzar por jugar a La edad del pavo y hacer hincapié en los cambios que se relacionan con el ciclo menstrual. Por ejemplo hablar del crecimiento de los pechos como antesala del ciclo, mostrar la carta de los elementos de gestión menstrual . Y después cruzar con Cíclique para ampliar información y revisar mitos y prejuicios.

USAR EL JUEGO COMO FORMA DE EXPLICAR

Una vez que se ha jugado un par de veces o quizás antes de jugarlo, se pueden usar las cartas como si fueran pequeñas láminas o tarjetas de imágenes para explicar ciertos temas del desarrollo que se quieren conversar. Las imágenes son respetuosas de lo científico, por lo tanto es lo mismo que si se utilizara un libro de biología

COMO ESPACIO DE BÚSQUEDA

Dejar el juego a mano para que puedan usarlo en búsquedas de información, para que a partir de las cartas se animen a preguntar si aún no lo hicieron. Puede ser un buen justificativo para abrir el diálogo.



Como parte de un espacio de juego familiar

Si este juego lo ubicamos junto al resto de los juegos y juguetes en principio estaremos naturalizando un proceso normal que le sucede a quienes están en pleno crecimiento. Lo ideal es jugarlo sin distinción de géneros para que no sirva únicamente para las niñas sino también para los varones.

ANTES DE LA MENARCA

Es ideal que se pueda jugar y abrir el tema antes que tengan su menarca, así no se encontrarán sin información y evitaremos los temores y las fantasías.

Se puede también regalar como parte del inicio del proceso de pubertad, como una manera de marcar el inicio del desarrollo. Y en ese regalo incluir la posibilidad de jugarlo entre mujeres únicamente (en primera instancia) y así poder contarle cómo fue la propia menstruación. qué sensaciones y temores hubo,

FAMILIAS CON INFANCIAS TRANS

Cíclique puede servir para hablar de la menstruación como un proceso que no tiene género, sino que le ocurren a quienes tienen vulva. De esa manera se podrá desarmar la idea de que sólo menstrúan las mujeres.

JUGAR CON HERMANOS VARONES Y PADRES

El juego facilita no sólo el acceso a la información sino el vínculo. Por eso se puede jugar con el papá o los hermanos varones para que puedan comprender qué ocurre durante el ciclo y de esa manera desterrar frases muy arraigadas a partir del desconocimiento y los prejuicios que envuelven a la menstruación.

ELEMENTOS DE GESTIÓN MENSTRUAL

Otra actividad que se puede realizar es usar las tarjetas que hablan del uso de las diversas formas de gestionar la menstruación (toallitas, tampones, copa, etc) y complementarla mostrando estos implementos para que los conozcan y puedan preguntar...y fundamentalmente elegir sin presiones.

El nivel más alto del juego se puede jugar entre adolescentes y adultos en el marco de la familia,



CÍCLIQUE

CÓMO USARLO EN FAMILIA

El juego es una excelente justificativo para hablar de diversidad y género en familia.

- ✓ Se puede dejar junto al resto de los juegos de mesa para que se incorpore la temática de una manera más natural y como parte de la cotidianeidad.
- ✓ Se puede organizar una noche o una tarde de juegos de mesa e incluir este juego. De esta manera se pueden debatir entre adultos e infancias y adolescencias temáticas que es necesario desarmar.
- ✓ Jugar únicamente con los rompecabezas y armar nuevos personajes con características que quizás quedaran afuera de la propuesta del juego que es acotada.
- ✓ Dejar que infancias o adolescencias lo exploren y jueguen entre ellos sin adultos de por medio pero disponibles ante las preguntas que aparezcan

Como disparador del tema

PRIMERA INFANCIA (ENTRE LOS 4 Y 6 AÑOS)

La propuesta es usar en un principio los rompecabezas únicamente.

Podés empezar por proponerles armarlos sin las bases, únicamente armando las distintas figuras y conversando sobre las corporalidades diversas. Al ponerles nombre y contar una historia también podés abordar cuestiones de la diversidad, características de la personalidad o desarmar estereotipos. Incorporar algunas preguntas también te puede ayudar: ¿ todas las personas tienen el mismo color de piel? ¿ o solo hay gente con pelo rubio o negro? ¿ los cuerpos son todos iguales en tamaño o estatura?

La ropa también puede ser un recurso para empezar a abordar género¿ las nenas/mujeres sólo puede tener pelo largo? ¿ el vello en las piernas es algo natural o no?

La segunda opción de juego es incorporar las cuatro bases con cuerpos desnudos. Con estas bases agregaremos la idea de cuerpos con pene y con vulva y el concepto de sexo asignado al nacer. Al usar las siluetas de corporalidades trans podremos también ampliar el criterio de la diversidad de cuerpos y despegaremos el género del sexo asignado al nacer.

Como disparador del tema

INFANCIAS EN EDAD ESCOLAR

Se puede comenzar con el juego únicamente de los rompecabezas, para agregar después las bases y finalmente las tarjetas con el nivel de dificultad 0 o 1 que es el recomendado para cuando la información es escasa o son niños pequeños.

El abordaje inicial puede ser a partir de las reflexiones y las preguntas que el juego dispare.

ADOLESCENCIAS

La sugerencia es jugar con los rompecabezas, las bases y las tarjetas con el nivel 1 o 2. El abordaje inicial puede ser a partir de las reflexiones y las preguntas que el juego dispare. También se puede elegir jugar únicamente con las tarjetas verdes o naranjas para abordar mitos o prejuicios y situaciones reales y concretas.

Luego de jugarlo algunas veces

PRIMERA INFANCIA E INFANCIAS EN EDAD ESCOLAR

Luego de jugarlo por primera vez se pueden tomar los personajes armados (ya sea sobre las bases o sin bases) y reflexionar sobre los atributos a través de preguntas:

- ¿ sólo los varones tienen pelo corto?
- ¿ una mujer puede no querer depilarse?
- ¿ ser gordo/a o flaco/a nos hace más lindos o más feos?

Estar atentos a los comentarios y a las preguntas que surjan.

Como actividad complementaria pueden dibujar a su propio personaje, cortarlo en tres partes e incorporarlo a los otros existentes en el juego.

Si a los rompecabezas decidimos agregar algunas de las preguntas del nivel 0, lo que se puede hacer es seleccionar aquellas de color rojo, verde o naranja (las color violeta y las amarillas dependerá de las edades por eso no las incluyo) y jugar a responderlas o proponerlas como preguntas mientras arman los rompecabezas.



Des
ar
man
do
LOS GÉNEROS
(EL JUEGO DE LA DIVERSIDAD)

¿QUÉ SITUACIONES PRECISAN APRENDER A ESTA EDAD?

- Aprender a decir no cuando algo no les gusta
- Aprender a usar la palabra como forma de vincularse con los pares.
- Saber que nadie puede/debe tocar sus genitales sin su consentimiento.
- Saber que no debe tener secretos que le incomoden y de manera particular con adultos o personas más grandes.
- Saber que puede pedir ayuda y contar con un adulto de confianza si siente incomodidad con otro adulto.
- Saber que los golpes, zamarreos, tirones de pelo, gritos e insultos no están bien, que no son formas buenas de vincularse.
- Constituirse en sujetos de derecho, es decir con voz y pensamiento propio.
- Promover el buen trato y el respeto a los demás
- Conocer qué le gusta y qué no y poder decirlo.

A las distintas dinámicas de juego propuestas en el mismo reglamento se pueden agregar otras opciones

Como actividad diaria

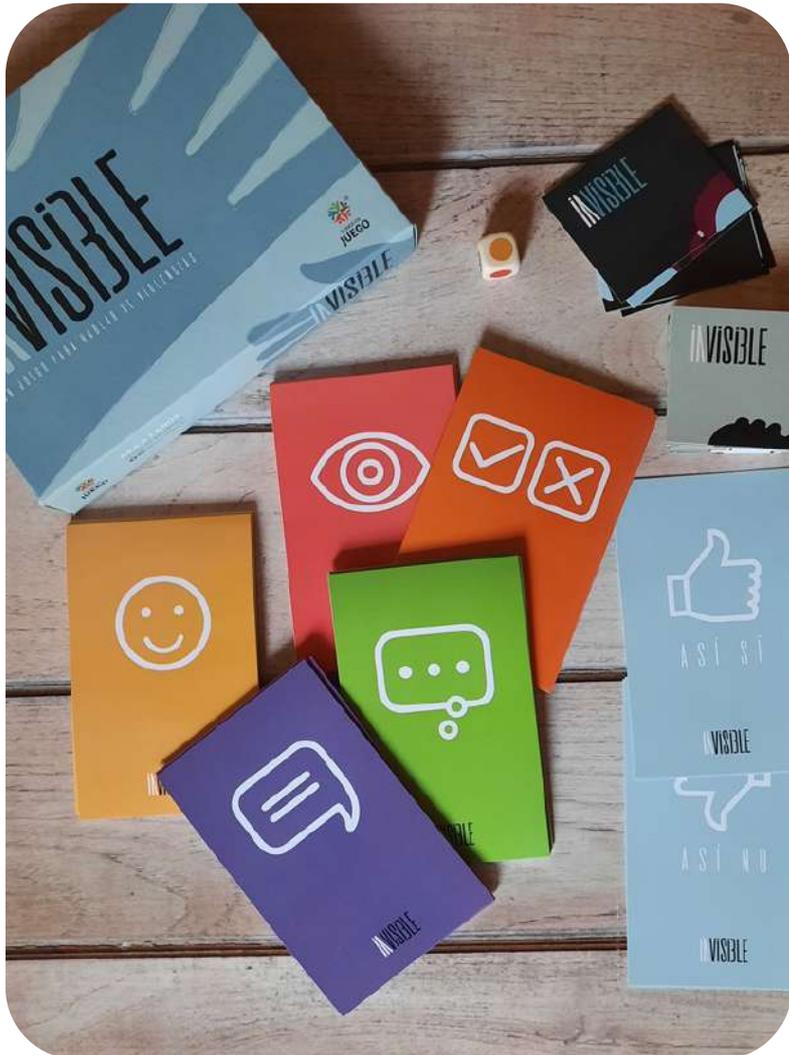
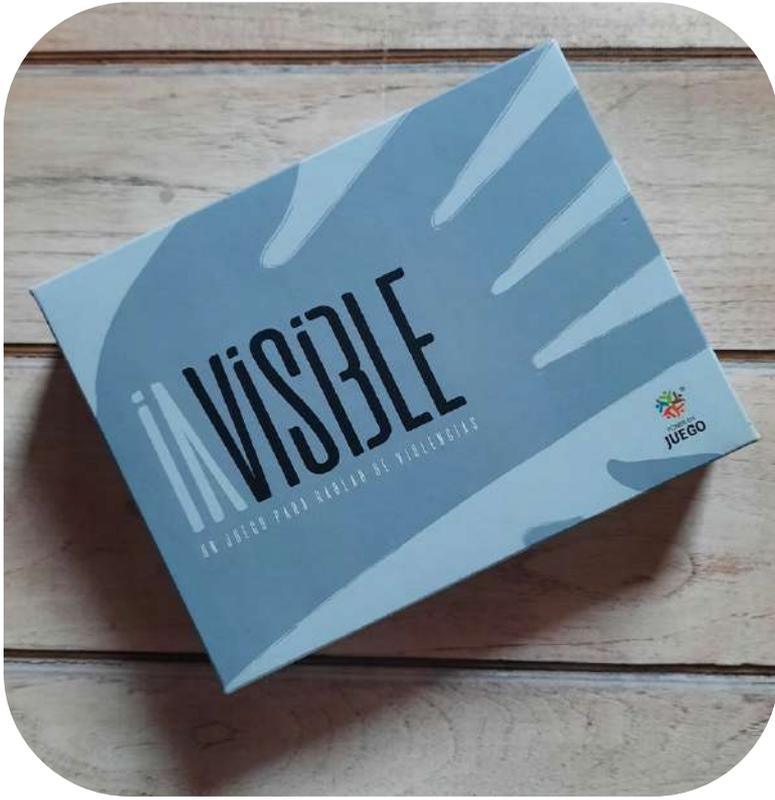
sacar una de las tarjetas violetas al comenzar el día como parte de la ronda de inicio de la jornada. Leer la consigna y realizar lo que la tarjeta allí propone.

Nota: las tarjetas violetas permiten hablar de uno mismo y de los demás. Ayuda a expresarse y a identificar lo positivo de los demás

Como trabajo en prevención

Para abordar cualquiera de los temas en relación a la prevención del maltrato, del abuso sexual, del bullying pero en el marco de un juego familiar. En lugar de hacerlo en grupo (como sería en lo escolar) se puede jugar entre quienes formen parte de la familia, con la coordinación de alguno de los adultos que será jugador a la vez.

Otra forma de jugarlo es usando únicamente los rompecabezas, pero que en lugar de armarlos únicamente, se puede conversar sobre las imágenes que allí está representadas y así abrir a temas como la prevención del abuso o del bullying.



INVISIBLE
UN JUEGO PARA REDUCIR DE VIOLENCIAS



PONER EN
JUEGO

MATERIAL DIDÁCTICO DE USO PARA FAMILIAS

**SI LO COMPARTÍS POR FAVOR RESPETÁ EL
DERECHO AUTOR NOMBRANDO A PONER EN JUEGO**



www.ponerenjuego.com.ar



@ponerenjuego



hola@ponerenjuego.com.ar