

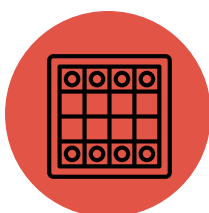
GUÍA DIDÁCTICA CON EL JUEGO



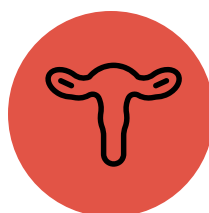
REGLAS DEL JUEGO



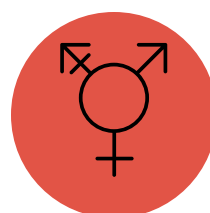
edad sugerida a partir de los 8 años
Hasta 4 jugadores



juego de tablero con tarjetas, dado y fichas



aborda todo el ciclo menstrual



trabaja además la diversidad de géneros

Cada jugador o jugadora elige una ficha cualquiera que será la suya durante todo el partido. Al empezar, se ubican todas las fichas en la casilla marcada con flechas. Se sortean turnos tirando el dado. Quien obtiene mayor puntaje comienza el juego, siguiendo los turnos hacia la izquierda.

El jugador o jugadora de turno tira un dado y avanza su ficha tantas casillas como ese dado indique, en la dirección de las flechas. El color de la casilla donde termina la movida indica sobre lo que deberá responder. Si se responde correctamente o cae en una casilla de avance se mueve dos casillas. Si se equivoca se queda en el mismo lugar y pasa el turno al otro/a jugador/a de la izquierda. Lee las tarjetas el o la participante de la derecha.

Si la casilla tiene color marrón deberá responder una pregunta,

Si es bordó contestar una actividad de completamiento o de Verdadero/Falso

Si es rojo hacer una actividad.

Si es rosa es casilla de avance porque tiene información.

Objetivo pedagógico del juego

- Aprender en qué consiste el ciclo menstrual y desarmar el tabú de este proceso natural y saludable.
- Desanudar la idea de la menstruación de la de maternidad como único horizonte.
- Desarmar la idea que une el concepto de mujer y menstruación
- Romper estereotipos tanto respecto a la menstruación como a la menopausia.

Tiene dos niveles de juego que permiten que lo puedan jugar quienes tienen mínima información acerca del proceso menstrual o aquellas personas que ya cuentan con cierta información.

¿CÓMO LO USO EN MIS CLASES?

Como disparador de una secuencia de clases de ESI



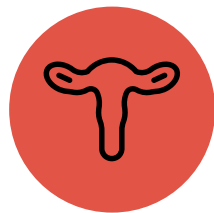
Nivel Primario / Educación Especial mentales leves/ Nivel Secundario/ Terciario

La clase se puede iniciar directamente con la propuesta del juego. Si se tuvieran pocos juegos se les puede pedir que cada ficha sea jugada por dos o tres participantes.

Comenzar jugando con el Nivel 1 (que tiene información básica) y detenerse luego de dos vueltas para hacer una puesta en común de información, responder dudas, ver si comprendieron lo leído. Se puede continuar con la búsqueda y lectura de información.

Actividades posibles después de jugar (Nivel primario/ primeros años secundario)

Luego de jugarlo por primera vez se pueden separar únicamente las tarjetas que hablan de menarquía y con ellas armar una clase para referirse a esa parte del ciclo menstrual. Esto se puede trabajar en especial con niños de 8/9 años para que antes de la primera menstruación puedan no sólo saber lo que les va a suceder sino también desarmar mitos que suelen circular.

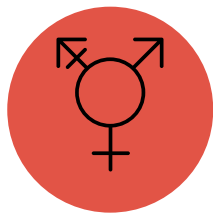


Otra actividad que se puede realizar es trabajar con las tarjetas que hablan del uso de las diversas formas de gestionar la menstruación (toallitas, tampones, copita,etc) y complementarla mostrando estos implementos

GUÍA DIDÁCTICA CON EL JUEGO

CÍCLIQUE

Actividades respecto a la diversidad de género



Este juego incorpora la diversidad de género en el tema de la menstruación ya que desarrolla la idea que no todas las mujeres menstrúan (a veces por cuestiones de salud pero también porque los varones trans menstrúan) y que la menstruación no hace al ser mujer, ya que las mujeres trans son mujeres y sin embargo no menstrúan.

Estas tarjetas pueden ser utilizadas aparte luego de trabajar todo el juego para hablar exclusivamente de este aspecto que quizás no todos conozcan.

Dependerá de cada grupo y de cada institución cómo abordar esta parte del juego. Pero recordemos que la educación en la diversidad es un derecho de las infancias y adolescencias y un deber de las escuelas

Otros usos

Si bien no es el objetivo principal del juego también se puede trabajar respecto al embarazo y a la posibilidad de elegir ser madre.

A partir de las tarjetas que abren el tema de la falta de menstruación durante el embarazo y de la separación de la idea de menstruar y necesariamente "reproducirse" puede abordarse la idea de elección frente a la maternidad, lo que permitiría trabajar sobre métodos anticonceptivos e incluso el tema del aborto.

El nivel más alto del juego permite trabajar con adolescentes, jóvenes adultes y adultes en general ya que permite desarmar mitos y dar información.

Como evaluación o cierre de un proyecto de ESI



También se puede trabajar el juego como forma de evaluar cuánto aprendieron respecto a género y menstruación o como manera de cerrar el tema. Se puede complementar con los otros dos juegos de la colección " La Edad del pavo" e "Iguales y diferentes" para trabajar otras cuestiones respecto al crecimiento y los cambios del cuerpo.

¿ CÓMO LO USO CON ADULTES?

El juego es una excelente estrategia de trabajo también con personas adultas y en el caso de este juego se puede utilizar en varias actividades:

JORNADAS CON FAMILIAS

Cíclique puede servir para trabajar varios ejes de la ESI en una reunión de familias. Sirve para abrir muchos temas y mostrar cómo se está trabajando desde la institución, qué temas y con qué recursos. Se puede jugar entre varias familias donde tengan que responder, hacer las actividades o revisar mitos respecto al tema. Después de jugar, se abre un espacio para reflexionar y hablar sobre la ESI en la escuela

JORNADAS INSTITUCIONALES CON DOCENTES

El juego facilita no sólo el acceso a la información sino el vínculo. Por eso se puede utilizar para trabajar ESI en una jornada de capacitación mostrando no solamente cómo abordar el tema sino además el valor del juego.

TRABAJO EN TALLERES EN TERCARIOS

Igual que en el caso de las jornadas institucionales, trabajar la ESI desde el juego en la formación de futuros docentes puede ser un excelente recurso

