

GUÍA DIDÁCTICA DEL JUEGO

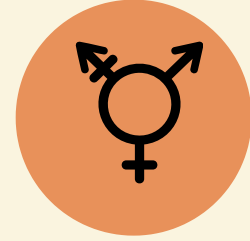
REGLAS DEL JUEGO



Edad sugerida desde los 4 años
De 2 a 4 jugadores



Juego de rompecabezas
con tarjetas



Aborda diversidad de
género

Objetivos educativos

- ✓ Hacer visible que existen diversas corporalidades, diferentes identidades de género y distintas orientaciones sexuales.
- ✓ Jugar de manera cooperativa y aprender sobre género y diversidad.
- ✓ Conocer información acerca de la historia de las disidencias sexuales en el mundo.
- ✓ Desarmar mitos y prejuicios acerca de la diversidad de cuerpos.
- ✓ Deconstruir el binarismo como norma.

Objetivo del juego

- ✓ Construir el cuerpo de varias personas de manera cooperativa y contar una historia a partir de esos personajes. Nivel 0 de dificultad
- ✓ Construir el cuerpo de varias personas de manera cooperativa a partir de responder correctamente lo que proponen las diferentes tarjetas. Nivel 1 y 2 de dificultad

Dinámica

Se ubican las cuatro siluetas en el centro de la mesa de juego y a un lado las tarjetas de colores según el nivel de juego elegido boca abajo y las piezas para armar. Se lee la carta introductoria sugerida para dar contexto al juego. Cada jugador/a tira el dado de colores para responder la tarjeta que corresponda según el color. Si contesta correctamente tiene derecho a elegir una pieza para completar una de las cuatro figuras, si no lo hace pasa al siguiente participante. Cada tarjeta permite avanzar en el armado de las distintas siluetas. Lee la tarjeta el/la participante que esté a la derecha de quien tiró el dado.

¿ CÓMO LO USO EN MIS CLASES?


Como disparador de una secuencia de clases de ESI

NIVEL INICIAL

La propuesta para el nivel inicial 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 en el nivel inicial 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.

El primer trabajo puede ser solamente con los cuerpos cis para ver si son capaces de poner sobre ellos cuerpos vestidos sin distinguir si el cuerpo tiene pene o vulva, y luego de eso sí agregar las corporalidades trans.

NIVEL PRIMARIO


Se puede comenzar igual que en el nivel inicial con el juego únicamente de los rompecabezas, para agregar después las bases y finalmente las tarjetas con el nivel de dificultad 0 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.

NIVEL MEDIO Y TERCARIOS

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.



Actividades posibles después de jugar

Nivel inicial

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.


Las preguntas se pueden usar como disparadores de situaciones. Por ejemplo, podés empezar una jornada armando uno de los rompecabezas y haciendo una de las preguntas para reflexionar. De esa manera se acostumbrarán a trabajar a diario con la temática.


Nivel Primario / Secundario / Terciario

Luego de jugar por primera vez, podés jugarlo haciendo hincapié en alguno de los aspectos en particular. Por ejemplo: podés usar únicamente las tarjetas violetas para iniciar una investigación sobre el marco legal o cruzar las tarjetas violetas con las verdes y poder así resolver las situaciones propuestas a la luz de las leyes.

Con los rompecabezas y sus cuerpos diversos podés abordar el canon de belleza, poniéndolo en comparación , por ejemplo, con imágenes de revistas y cuadros famosos. De esa manera vas a poder trabajar cómo el ideal de belleza ha cambiado a lo largo de los siglos y no es algo natural.

A partir de las tarjetas amarillas podés proponer una serie de retratos de personalidades que han contribuido a la lucha por los derechos de las mujeres y las diversidades. Podés proponerles que busquen más información de alguna de ellas.






Otros usos

Si bien no es el objetivo principal del juego también se puede trabajar con cuestiones de violencia de género. Por un lado porque aborda temas en relación a desarmar los roles de género que colaboran, y mucho, en la violencia por motivos de género. Y por otro, nombra situaciones acerca del femicidio, lesbicidio, transicidio y homocidio. Abordar esos conceptos y relacionarlos con la realidad sirve para la prevención de la violencia.

El nivel más alto del juego permite trabajar con adolescentes, jóvenes adultes y adultes en general y 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 diversidad o como manera de cerrar el tema.

Se puede complementar con los otros juegos de la colección "Cíclique" " La Edad del pavo" e "Iguales y diferentes" para trabajar otras cuestiones respecto a los cuerpos y la diversidad.



¿ 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

Desarmando 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

