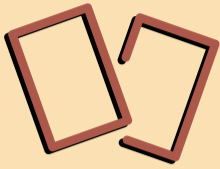


GUÍA DIDÁCTICA CON EL JUEGO

La Edad
del Pavo
JUEGO DE CARTAS



Objetivo del juego

NIVEL SENCILLO (NS)

Descartarse primero armando grupos de cartas según sean cuerpos gestantes (CG) o cuerpos fecundantes (CF) en la pubertad.

NIVEL DIFÍCIL (ND)

Similar al sencillo pero las cartas con cambios deben ser del mismo palo



Objetivos pedagógicos

- Identificar los cambios que ocurren durante la pubertad tanto en cuerpos gestantes como fecundantes
- Desarmar la idea binaria hombre/mujer
- reconocer eventos biológicos y culturales que suceden en la pubertad

¿Cómo se juega?

Se mezclan las 60 cartas y se reparten 7 a cada jugador que participe. Tras repartir se situará sobre la mesa una carta boca arriba. El resto se dejará boca abajo en el mazo para robar.

Cada jugador intentará ver si puede ligar sus cartas en cada vuelta. Puede levantar de la carta que se deja en la mesa o del mazo.

Las combinaciones que se pueden armar son:

TERNA: tres con cambios de CG o CF
CUATRI: cuatro con cambios de CG o CF
SEPTA: siete cartas con cambios de CG o CF

El NIVEL DIFÍCIL debe respetar además el color del palo



Otras formas de juego

El mazo de cartas está compuesto por tres colores (palo) que repiten las mismas ilustraciones. Eso permite que también pueda jugarse como si fuera un juego de la memoria.

Otra posibilidad es jugarlo al estilo del juego UNO, es decir descartándose hasta que quede sólo una carta. Se van descartando por color o por cambio de cuerpo gestante o fecundante y esto se alterna para poder quedarse sin cartas y ganar la partida.



¿Cómo lo trabajo en mis clases?

COMO DISPARADOR DE UNA SECUENCIA DE CLASES DE ESI

Tanto en primaria como en un primer año del colegio secundario se puede usar el juego para iniciar el tema de los cambios que suceden durante la pubertad. Se puede realizar una breve introducción. La clase se puede iniciar trabajando con dos conceptos: crecimiento y desarrollo. Y abordar qué cambios tuvieron de bebés o más pequeños y cuáles son los que conocen que sucederán (si están en primaria) o ya sucedieron en los primeros cursos de secundaria). Y a partir de esto jugar con el juego para abrir el tema.

COMO PARTE DE UNA CLASE TEÓRICA

Luego de haber jugado una primera vez se puede proponer debatir acerca de algunas cartas en particular, por ejemplo replantear si la depilación es algo que sucede de forma natural o es cultural, lo mismo respecto al uso del corpiño.

Otra actividad posible es simplemente abrir a preguntas. Ir mirando las cartas y tratar de explicar a qué se refieren: por qué aparecen las hormonas, o a qué se refiere con el cambio en la voz o incluso comprar y buscar información de dos procesos: polución nocturna y menstruación

GUÍA DIDÁCTICA CON EL JUEGO

La Edad
del Pavo
JUEGO DE CARTAS

CÓMO FORMA DE EVALUAR LO APRENDIDO

Se puede usar el juego como una manera de comprobar si aprendieron cuáles son los cambios que ocurren durante la pubertad. Si el tema se dio de manera teórica, usar el juego para comprobar y poner en práctica lo aprendido, es una buena herramienta. Luego de cada jugada (o sea al ganar a alguene) se les puede pedir que revisen si están bien armados los grupos de cartas y de esa manera tendrán que poner en juego su saber.

Se puede cerrar esa clase haciendo un listado de esos cambios

CÓMO PARTE DE UN ESPACIO LÚDICO O UNA JORNADA DE JUEGO

Tanto en nivel primario como en nivel medio es importante poner a disposición juegos de mesa de todo tipo. Crear un espacio (que no tiene que ser muy grande) para que niños y adolescentes pueden buscar juegos para compartir en los recreos o en momentos libres es una muy buena opción. ¿Y por qué no incluir juegos para ESI?

También pueden organizarse jornadas de juego en determinados momentos del ciclo escolar o junto a las familias e incluir este juego como una de las propuestas.

Otros temas que permite trabajar

Si bien el juego tiene como eje específico conocer los cambios de la pubertad, al hablar de **cuerpos gestantes** y **fecundantes** abre a la temática de la diversidad y con ella a la idea de identidad de género.

¿Por qué en el juego no se habla de cuerpos femeninos o masculinos? Justamente para permitir romper con lo binario: un cuerpo gestante (es decir un cuerpo con útero) puede menstruar y quizás deje crecer sus pechos, pero eso no significa necesariamente que su identidad de género sea mujer; y lo mismo vale respecto a los cuerpos fecundantes (que son aquellos que pueden fecundar porque tienen pene y testículos pero no necesariamente deben ser varones).

Además como el juego toma los cambios físicos que suceden en la pubertad, permite hablar de las intervenciones quirúrgicas y los procesos de hormonación a los que se someten las personas trans. De esta forma, se puede abrir el debate y buscar información acerca de las ventajas y desventajas de salud que pueden traer estos tratamientos.

Otras actividades

COMO PARTE DE UNA JORNADA DE ESI

En el calendario escolar se incluyen jornadas de ESI para todos los niveles educativos. Usar en ellas el juego como recurso es una herramienta interesante y que genera un aprendizaje significativo. Se puede utilizar junto a otros juegos de mesa como parte de un sector lúdico.

COMO RECURSO EN JORNADAS DOCENTES

Usar el juego como forma de trabajo con docentes no sólo para que revisen sus saberes al respecto, sino para que aprendan cómo utilizar la herramienta y valoren el uso de lo lúdico en el aprendizaje.

OTRAS ACTIVIDADES

La edad del pavo se puede utilizar también para trabajar el tema de los cambios que se le avecinan a sus hijos en reuniones de familias. ¿Cómo? Quizás se pueda trabajar en tercer o cuarto grado para abrir el tema y compartir formas de hablar con sus hijos. Esto puede servir también para que las familias vean qué recursos se usan en la escuela y comprendan cómo se aborda ESI en la institución.

GUÍA DIDÁCTICA CON EL JUEGO

La Edad
del Pavo
JUEGO DE CARTAS

Cómo usar el juego 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

El juego Cíclique puede complementar lo que en La edad del pavo se esboza. 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 obviamente la de menstruación en sí. Y después cruzar con Cíclique para ampliar información y revisar mitos y prejuicios.

Otras actividades

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.