

CONTAMOS CUENTOS DONDE CONTEMOS TODXS



Secretaría de Igualdad de Géneros y Diversidades

Secretaría de Comunicaciones

Secretaría de Educación

Secretaría de Educación Primaria

Suteba 
www.suteba.org.ar



CONTAMOS CUENTOS DONDE CONTEMOS TODXS

Hace casi 17 años, en octubre de 2006, en la Argentina se sancionaba la Ley Nacional N° 26.150, estableciendo el derecho a recibir Educación Sexual Integral en todos los Niveles del Sistema Educativo. Así, se iniciaba un arduo camino para que la Escuela sea un lugar más amplio, integrador y respetuoso de las diferentes identidades que quieran asumir tanto quienes educan como quienes están aprendiendo. Cuestionada, resistida, atacada y desvalorizada por sectores que promueven el conservadurismo y cierto “orden natural y biológico”, la ESI se abre camino a fuerza de formación, lectura, intercambio entre Trabajadorxs de la Educación, experiencias escolares y proyectos institucionales.

Los lineamientos curriculares de la Ley definen la Educación Sexual desde un abordaje integral y no reducido al modelo “biomédico”. Algunos de los temas de aprendizaje comunes y obligatorios, que deben adaptarse a la edad de les Estudiantes, refieren a las distintas formas de organización familiar, el respeto a la intimidad propia y ajena, la prevención del abuso sexual, las relaciones de géneros, el respeto por la diversidad de identidades y la necesidad de luchar contra las discriminaciones y los estereotipos, entre otros. Ante esto, lxs Trabajadorxs de la Educación nos hemos visto interpeladxs a reconfigurar nuestros abordajes didácticos específicos.

En la Escuela Primaria se produce uno de los procesos más importantes de la vida de las personas, que es el de la lectura y la escritura. Es un motor de desarrollo del pensamiento, del lenguaje, de la comunicación y vinculación con otrxs. Venimos sosteniendo que es un objetivo político pedagógico de la Escuela: formar lectorxs y escritorxs cada vez más profundxs, que logren reponer el sentido de los textos y habilitar distintas interpretaciones posibles; entre otras cosas. Es allí donde aparece la ESI como una brújula que nos permite abordar los estereotipos culturales arraigados e introducir la perspectiva de género como una herramienta que busca mostrar que las diferencias se dan no solo por su determinación biológica, sino también por las diferencias culturales asignadas a los seres humanos.

Este juego, elaborado por el SUTEBA, pretende ser un puntapié para profundizar el trabajo sobre los estereotipos, las construcciones sociales, la identidad, el cuidado y los prejuicios como posibles ejes de trabajo para seguir desarrollando a lo largo del ciclo lectivo.

Instrucciones del juego

Este juego presenta como objetivo principal incorporar la ESI a través de la narrativa de cuentos que fomenten el respeto y cuidado por el cuerpo propio y el de lxs demás, así como el respeto por las diversidades y la valoración de las emociones. En este sentido, las actividades lúdicas se presentan como valiosos recursos para multiplicar las posibilidades de aprender ESI. La propuesta puede adaptarse según las características del grupo de participantes y, a la vez, cada producción puede complejizarse con variantes que quieran sumar lxs participantes y con la intervención docente.

El juego incluye un total de 60 cartas divididas en 6 categorías: Personajes, Objetos, Estados, Acciones, Lugares y Frases, identificadas con un color diferente para imaginar muchos cuentos. Además, cuenta con 10 (DIEZ) cartas comodines para crear libremente. El objetivo es poder crear narrativas, secuencias, armar oraciones e inventar cuentos en forma colaborativa.



Opciones de juego:

Opción 1: Dejar elegir a cada unx de lxs participantes, al azar, una carta de cada categoría para que desarrollen el cuento a partir de las consignas que aparecen en las mismas sin un orden predeterminado. Se puede jugar en forma individual o en grupos pequeños (puede jugarse con o sin comodines).

Opción 2: Una persona escoge una carta del mazo y empieza a contar la historia. Sucesivamente, cada persona escoge una carta (de otra categoría) con el reto de seguir el relato incorporando la consigna que le ha tocado (puede jugarse con o sin comodines).

Opción 3: Juego con tablero. Este juego tiene el objetivo de crear un cuento de forma colectiva. Cada carta, de cada categoría, está designada con un número del 1 al 10. Se designa a una participante que empiece el juego. Le participante inicia el juego en la categoría Personajes, hace girar la rueda y según el número que saque deberá tomar la carta con ese número. Empezará a narrar (se puede establecer un tiempo estipulado) y, luego, otrx participante girará la rueda para seguir con la categoría siguiente. Esto puede repetirse con diferentes participantes y con cada una de las categorías hasta que se defina finalizar el cuento.

Cartas comodines: Si alguna persona participante gira la rueda y cae en la casilla comodín, puede elegir libremente la categoría e imaginar el contenido.

¡Ahora a narrar colectivamente un cuento donde contemos todxs!

Este juego es una construcción colectiva orientativa, abierta a aportes y modificaciones. Nos proponemos contribuir al fortalecimiento de lxs Trabajadorxs de la Educación para avanzar en la construcción de Escuelas capaces de habitar la diversidad en todas sus manifestaciones.

Material elaborado por:

Secretaría de Igualdad de Géneros y Diversidades

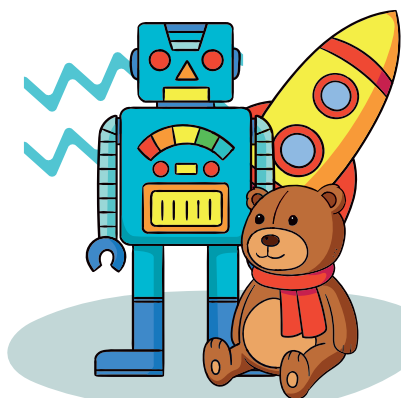
Secretaría de Comunicaciones

Secretaría de Educación

Secretaría de Educación Primaria

1

Suteba 



JUGUETES

2

Suteba 



VALIJA

3

Suteba 



BICICLETA

4

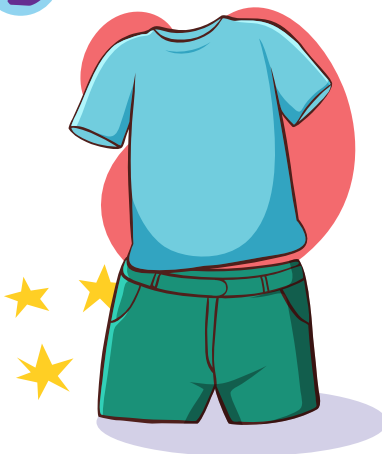
Suteba 



PELOTA

5

Suteba 



ROPA

6

Suteba 



**TELÉFONO
CELULAR**

7

Suteba 



**TIARAS Y
CORONAS**

8

Suteba 



HERRAMIENTAS

9

Suteba 



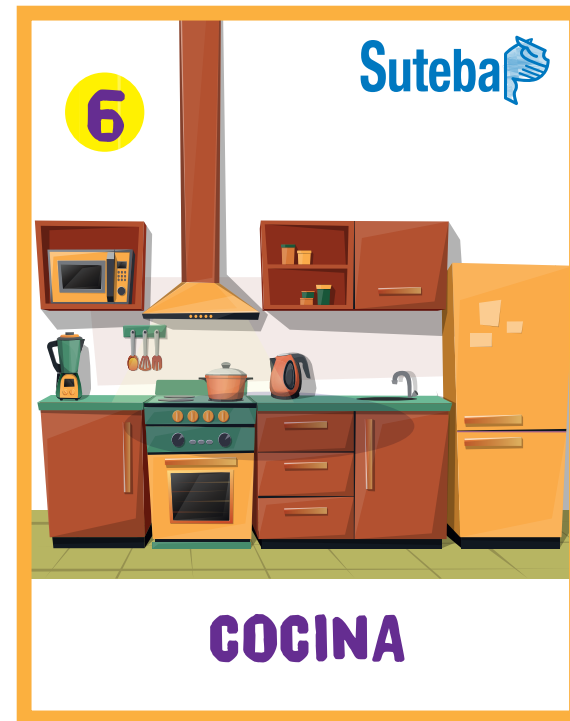
**MICRÓFONO
Y PARLANTE**

10

Suteba 

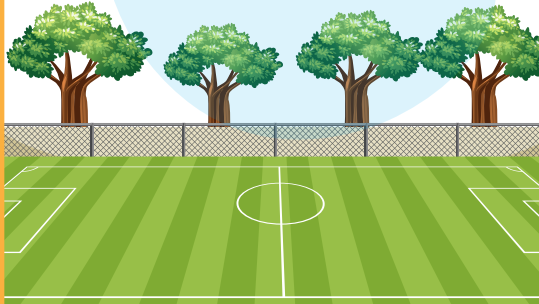


**VARITA MÁGICA
Y GORRO DE MAGX**



7

Suteba 



CANCHA DE FÚTBOL

8

Suteba 



CAMPO

9

Suteba 



PLAZA

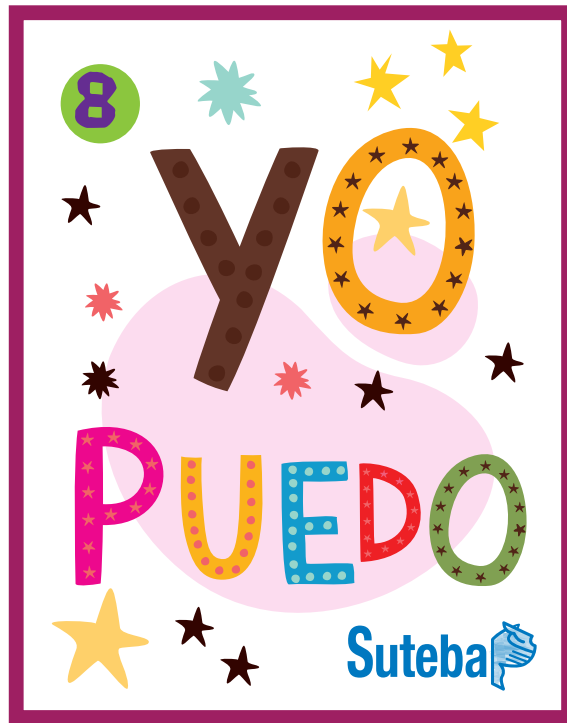
10

Suteba 



JUGUETERÍA





1

FELICIDAD

Suteba

2

TRISTEZA

Suteba

3

CANSAÑO

Suteba

4

ENOJO

Suteba

5

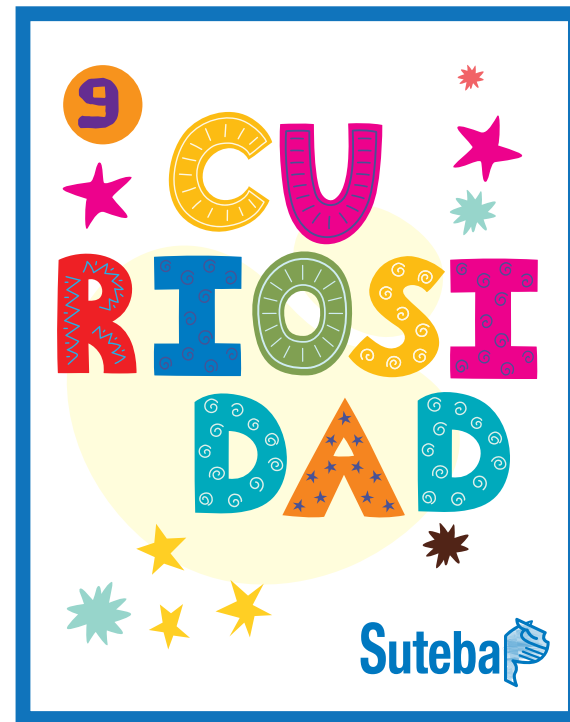
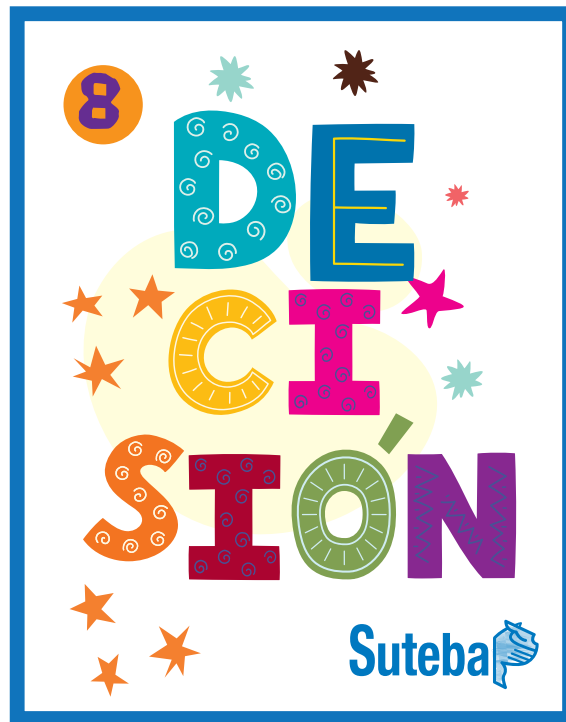
SORPRESA

Suteba

6

MIEDO

Suteba



1

JUGAR

Suteba 



2


HABLAR


Suteba 



3

DESCANSAR

Suteba 



4


COMPañAR


Suteba 



5


ABRAZAR


Suteba 

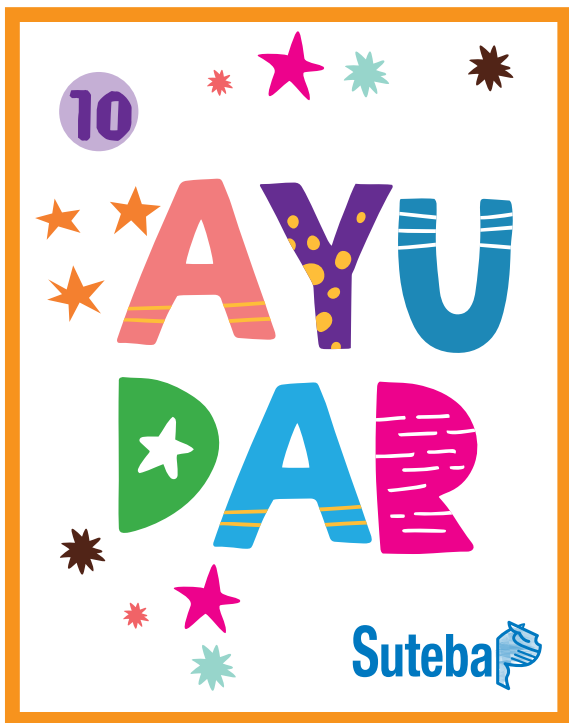
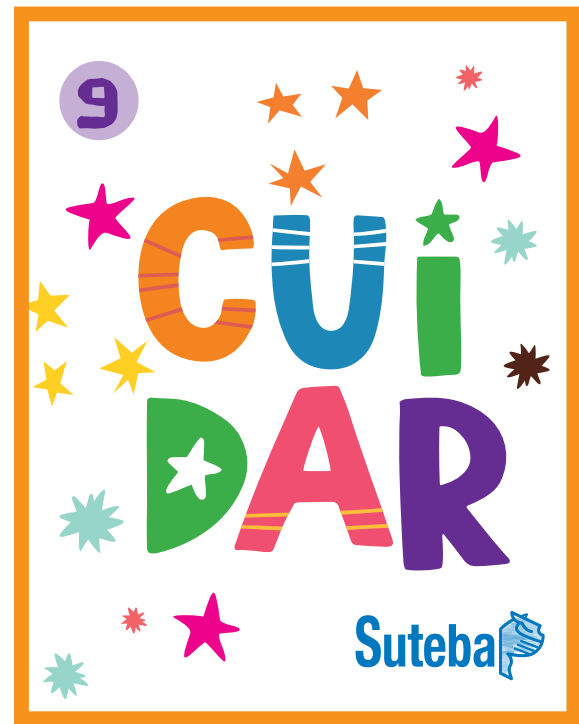


6

CANTAR

Suteba 





Suteba 



COMODÍN

Suteba 



COMODÍN

Suteba 



COMODÍN

Suteba 



COMODÍN

Suteba 



COMODÍN

Suteba 



COMODÍN

Suteba



COMODÍN

Suteba



COMODÍN

Suteba



COMODÍN

Suteba



COMODÍN

1

Suteba 



JUAN TIENE 11 AÑOS, VIVE CON SUS DOS MAMÁS Y SU HERMANITA. LE ENCANTA BAILAR Y ESCUCHAR MÚSICA.

2

Suteba 



FABRICIO TIENE 8 AÑOS, VIVE CON SU MAMÁ Y SU PAPÁ. LE GUSTA MIRAR FÚTBOL Y LEER.

3

Suteba 



NEHUÉN TIENE 10 AÑOS, VIVE CON SU ABUELA Y SU TÍO EN EL CAMPO. LE GUSTA CUIDAR A LAS OVEJAS E IR A LA ESCUELA PORQUE SE ENCUENTRA CON OTRXS NIÑXS.

4

Suteba 



MARTINA TIENE 9 AÑOS, VIVE CON SUS HERMANXS Y SU PAPÁ. LE GUSTA JUGAR AL FÚTBOL CON SUS AMIGXS.

5

Suteba 



MARÍA LUZ TIENE 5 AÑOS, VIVE CON SU MAMÁ Y SU TÍA EN MAR DEL PLATA. VA A APRENDER PATÍN ARTÍSTICO.

6

Suteba 



RAMIRO TIENE 13 AÑOS, VIVE CON SUS DOS PAPÁS ADOPTIVOS DESDE LOS 8 AÑOS. LE GUSTA IR A PESCAR CON ELLOS.

7

Suteba 



MAGALÍ ESTÁ A PUNTO DE CUMPLIR 15 AÑOS, VIVE CON SU MAMÁ Y SUS DOS HERMANAS. LES PIDIÓ QUE LO LLAMEN IVÁN.

8

Suteba 



INTI TIENE 6 AÑOS, VIVE CON SU MAMÁ Y SU PAPÁ. LE GUSTA IR A LA ESCUELA A APRENDER Y ENSEÑAR A SUS COMPAÑERXS EL LENGUAJE DE SEÑAS.

9

Suteba 



ANA TIENE 7 AÑOS, VIVE EN UNA COMUNIDAD ROMANÍ CON SU FAMILIA Y LE GUSTARÍA TENER SU PROPIO CUARTO.

10

Suteba 



AMANKAY TIENE 12 AÑOS, VIVE CON SU AWKI, SU TAYKA Y SU KULLALLA. PERTENECE A LA COMUNIDAD AYMARA. LE GUSTA BAILAR EL HUAYNO.

CONTAMOS CUENTOS DONDE CONTEMOS

TODXS



COMODÍN



PERSONAJES



OBJETOS



LUGARES



FRASES



ESTADOS



ACCIONES

CONTAMOS CUENTOS DONDE CONTEMOS TODXS

Esta rueda puede pegarse en un cartón y/o cartulina. La flecha debe girar sobre ella (recomendamos montarla con un gancho mariposa).

Las cartas pueden pegarse en cartulinas respetando el color de las categorías. En el dorso de cada una, debe aparecer el número que las identifica.

