



Construyamos
alegrías

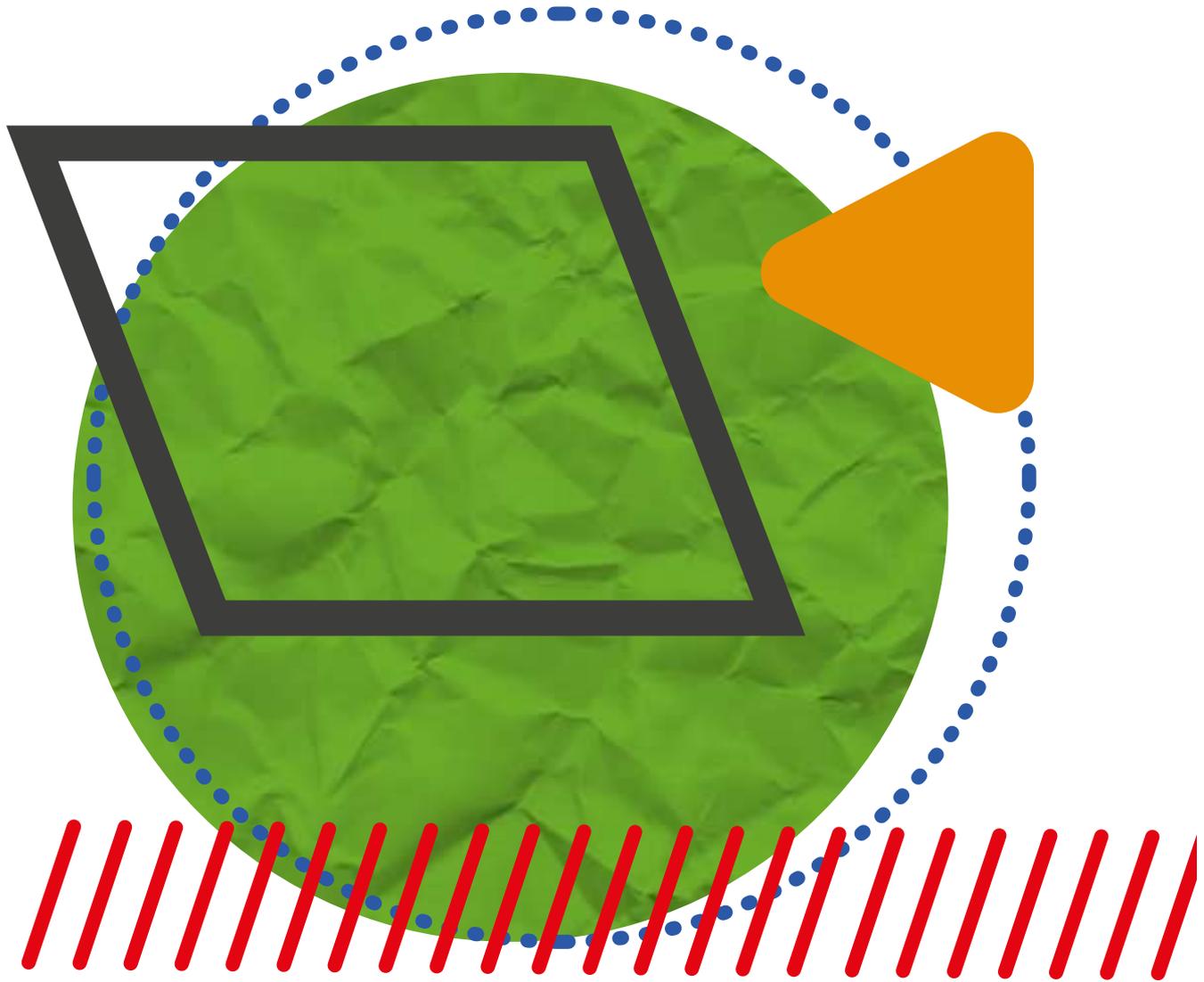
**4ta
Edición**

Para descargar de manera gratuita las anteriores ediciones de “Construyamos Alegrías”, ingresar a www.unc.edu.ar/extension o escribir a ninezyjuventud@extension.unc.edu.ar

 **ÍNDICE**

FUNDAMENTACIÓN	4
EDUCACIÓN EMOCIONAL	8
LENGUA	13
MATEMÁTICA	18
EDUCACIÓN SEXUAL INTEGRAL	23
ANEXO	30





Fundamentación

A partir del trabajo territorial de los programas vinculados con niños y niñas que asisten a escuelas primarias, se observaron algunos problemas en el proceso de enseñanza aprendizaje, que se han ido potenciando a raíz de la pandemia y de la deserción escolar.

Además, se observó la escasa accesibilidad a recursos y actividades que innoven en términos educativos y garanticen un desarrollo integral de infancias y adolescencias. De allí surgió la necesidad de generar estrategias educativas que colaborasen en la mitigación de dichas problemáticas.

El pensar cómo construir vínculos democratizadores anclados en los Derechos de los niños, niñas y adolescentes y en Perspectiva de Géneros, y el cimentar nuevas formas de relacionarnos con ellos/as como sujetos/as de derecho, nos interpela como profesionales, por lo que debemos construir una visión crítica de los procesos socioeducativos, no sólo dando respuesta sino generando preguntas. (Re)crear situaciones psicológicas y pedagógicas donde la articulación conocimiento-aprendizaje expanda las potencialidades individuales, debe ir de la mano con el fortalecimiento de saberes sociales productivos, garantizando el respeto por la singularidad, sin perder la construcción colectiva.

De esta forma, el equipo sostuvo una mirada de transformación, presentando propuestas que posibiliten la construcción de escenarios que reformulen prácticas pedagógicas significativas para todos los actores de la escena educativa, en contextos formales y no formales. Nos convoca, así, una nueva edición del Proyecto “Construyamos Alegrías”, con su 4to (cuarto) cuadernillo, en el cual se trabajó desde una perspectiva integral, buscando ubicarse en relación a una realidad múltiple y compleja que transita la sociedad, que supone la articulación de las distintas intencionalidades.

El juego y las acciones que este conlleva son la base para la educación integral, ya que para su ejecución se requiere de la interacción y de la actitud social. La evidencia científica sugiere al juego en las infancias como actividad rectora del desarrollo de los/as niñas/os, ya que se ha evidenciado que a través del mismo se estructuran funciones mentales superiores (como la autorregulación, reflexión, la imaginación, la actividad voluntaria, la personalidad y la motivación cognitiva). Es decir, mediante el juego pueden establecerse y fortalecerse las bases psicológicas fundamentales para la adquisición de futuros aprendizajes formales como lo son: la lectura, escritura y cálculo (Bodrova y Leong, 2009).

A través del juego, el/la niño/a también desarrolla sus facultades de análisis, es capaz de sintetizar y acceder a la lógica la cual le permitirá desarrollar competencias que le serán útiles para el aprendizaje escolar (observación, creatividad, perseverancia), la clasificación de objetos de izquierda a derecha o de imágenes para reconstruir una acción facilitan la preparación de la combinación de letras y de palabras para formar una idea.

Por todo lo mencionado anteriormente, los y las invitamos a aprender jugando.

Integrantes del Equipo “Construyamos Alegrías”

Mariela Guzmán: Diseño y construcción de juegos y juguetes didácticos. Coordinación. Titular del emprendimiento DidactiKids Decò. Profesora en Artes Visuales (UPC). Acompañante Terapéutica (UNC). Diplomada en Prevención y Asistencia de Adicciones.

María Pía Tamborini Lallee: Licenciada en Psicología (UNC). Profesora de Nivel Inicial y Superior. Coordinadora Pedagógica. Directora de Infancias Libres Espacio Interdisciplinario. Integrante del Servicio de Neuropsicología Área Infantil de la Facultad de Psicología (UNC).

Lucrecia I. Sosa Cocca: Abogada. Mediadora. Escribana. Docente de la Facultad de Derecho (UNC). Dirección Docente. Coordinación del Programa Niñez y Juventud. Secretaría de Extensión Universitaria de la UNC.

Diseño: Área de Comunicación Extensión - UNC - DidactiKids Decò - Estudiantes participantes Cuarta Edición. (CSE)

Colaboradores cuarta edición, Ab. Germán Kraan –Juana Alonso

Ayudantes Extensionistas Programa Niñez y Juventud - SEU - UNC: Verónica Eluney Aranguren y Milena Nievas Wagner

EDUCACIÓN EMOCIONAL: María Agustina Galán; María Victoria Nobrega; Jacqueline Jovell; Pierina María Rosa Romero.

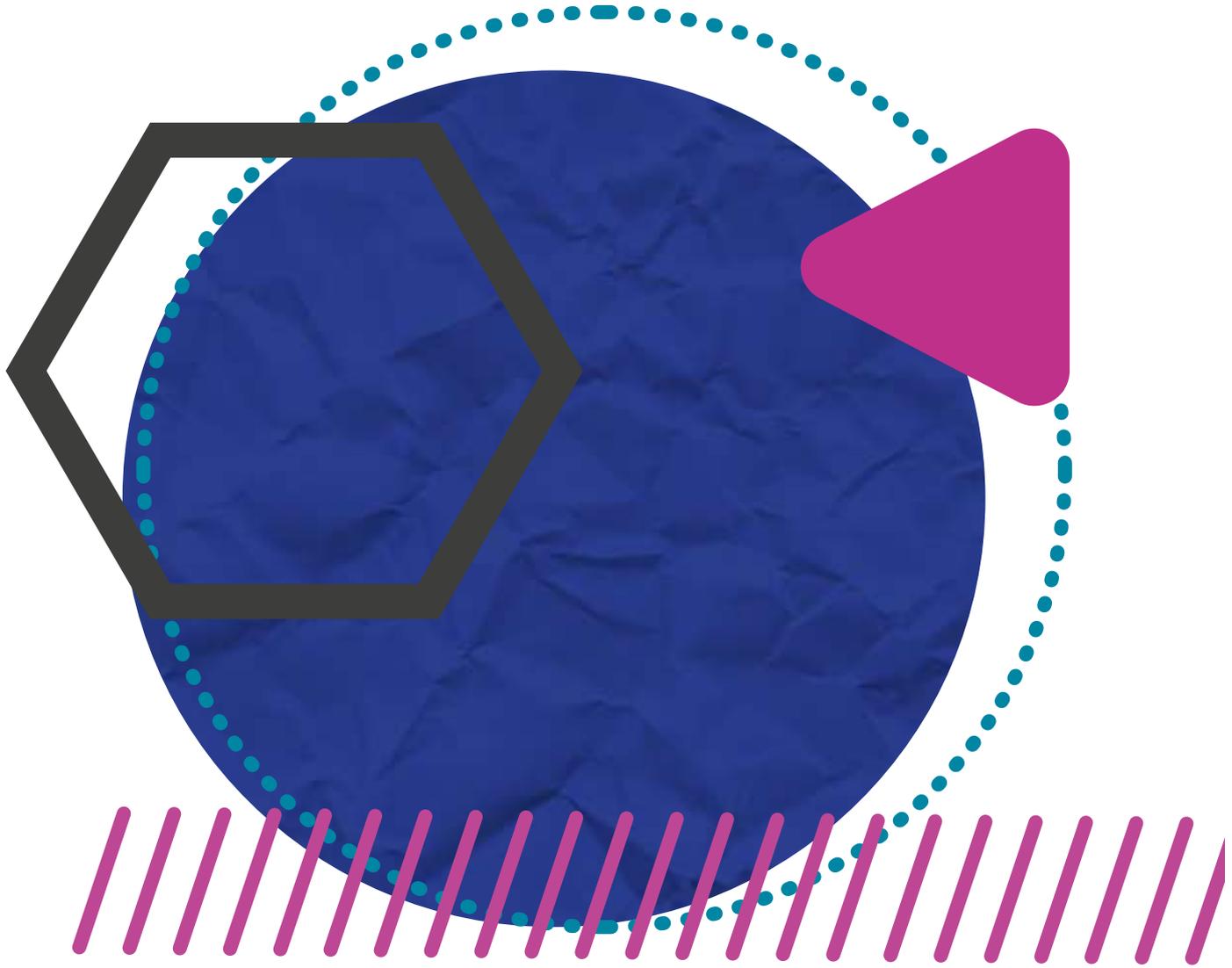
LENGUA: Yanina Nahir Vaca; María José Reynoso; Manuel Lautaro Nougues; Micaela Estefanía Yanes; María Sol González.

MATEMÁTICA: Milena Nievas Wagner; Dana Cardozo; Naim Dip.

EDUCACIÓN SEXUAL INTEGRAL: Valentina Reartes; Francisco Miñan; Verónica Eluney Aranguren; Juana Alonso

CONSTRUYAMOS ALEGRÍAS

Los/as docentes y/o familias encontrarán, en cada juego, su fundamentación. Asimismo, para cada juego y juguete, tendrán las instrucciones y la lista de materiales. Sugerimos siempre, acompañar a los/as niños/as en los procesos de construcción de juguetes y en la manipulación de materiales que podrían resultar peligrosos.



**Educación
emocional**

“LA CAJA SENSOEMOCIONAL”

Destinatarios/as :

Primer y segundo grado.

Fundamentación:

La “caja sensoemocional” es un juego destinado a los/as más pequeños/as de la escuela primaria: primer y segundo grado. El mismo nos invita a reconocer las propias emociones, lo que nos hacen sentir y vivenciar en el cuerpo, entendiendo su singularidad y los diferentes modos de manifestarse en cada uno/a de nosotros/as.

En este sentido, y concordando con Mora (2004), consideramos importante poder diferenciar sensaciones y emociones para poder gestionarlas y comprenderlas.

Nos referimos a “sensaciones” como reacciones fisiológicas, que se manifiestan en nuestro cuerpo. Y en cuanto a “emociones” como aquellas reacciones conductuales y subjetivas que se producen por información del mundo interno y externo del individuo.

A partir de esto, para realizar la actividad, tomamos cinco (5) emociones básicas, que son: alegría, miedo, desagrado, tristeza y enojo.

Mediante una dinámica lúdica, se propone que los/as jugadores/as puedan identificar las emociones propuestas y las sensaciones fisiológicas asociadas a esas emociones. Además, se espera que con las imágenes presentadas y los objetos u elementos elegidos, se despierte el desafío de asociarlos mediante sus propias percepciones, a las emociones que anteriormente fueron desarrolladas.

Objetivos:

- Reconocer las cinco (5) emociones básicas (alegría, miedo, tristeza, enojo y desagrado).
- Diferenciar los conceptos de “sensación” y “emoción” a partir de la actividad lúdica.

Materiales:

- Caja de cartón (puede ser cualquiera que tengas a tu disposición, por ejemplo: una caja de zapatos o un cartón que se pueda hacer caja).

Para realizar los carteles de cada emoción se necesita:

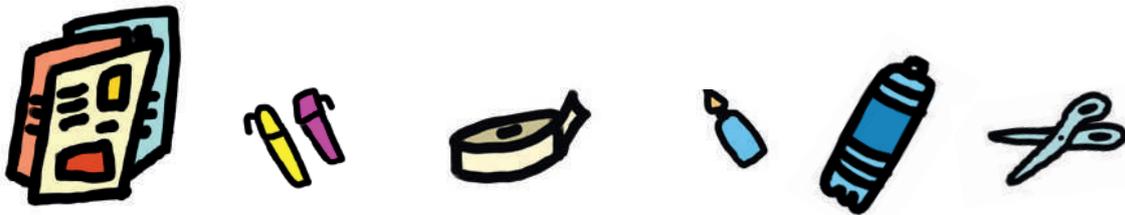
- Cinco (5) afiches o cartulinas (uno para cada emoción).
- Fibrón.
- Cinta adhesiva o plasticola.
- Además, se usará un reproductor de música, puede ser una grabadora, mp3, un celular, una computadora, etc.



Elementos a colocar dentro de la caja:

- Imágenes y elementos con texturas. Las imágenes se encuentran en el anexo con el nombre “caja sensoemocional” y los elementos son a elección, sugerimos algunos como: algodones, esponjas, ramas, retazo de tela, lijas, cartón u otros objetos que tengan diversas texturas.

Previo avanzar con el procedimiento, recomendamos que tengan todos los materiales a disposición.



Procedimiento:

Se recortan las imágenes que están en el anexo y se colocan en el interior de la caja, junto con los objetos con texturas.

El tamaño de la caja dependerá de la cantidad de materiales que guardaran en ella.

Para el armado de los carteles (o paneles) se puede recortar una cartulina, afiche o cualquier papel que tengan en casa y, con fibrones, escriben las cinco (5) emociones básicas, una (1) en cada cartel. Por último, colocan o pegan estos carteles en el espacio en donde realizarán la actividad.

Instrucciones:

1. Una vez colocados o pegados los carteles en el espacio donde se realizará la actividad (se recomienda que haya distancia entre ellos) y, estando lista la caja con los materiales dentro de ella. ¡Comienza con el juego!
2. ¡Empezamos! Quien coordine el juego invita a los/as jugadores/as a formar una ronda alrededor de la caja.
3. Luego, el /la coordinador/a, saca de la caja algún objeto o imagen y se la muestra a los/as jugadores/as.
4. Percibido el objeto o la imagen que sacó quien coordina, los/as jugadores/as deben identificar qué emoción les produce y dirigirse hacia el cartel o panel correspondiente, mientras va sonando la música elegida. Cuando está se detiene, los/as jugadores/as tienen que estar ubicados en el cartel o panel de la emoción elegida.
Quien coordina tiene que llevar un registro de lo que sucede en la actividad: las dudas o ambigüedades en cuanto a la elección, los conflictos, miedos o frustraciones que se presenten, etc.
5. Finalmente, luego que los/as jugadores/as se hayan ubicado en alguno de los paneles se invita a formar la ronda.
6. A modo de cierre sugerimos hacer una reflexión grupal habilitando la palabra para que puedan expresar sus ideas y sentires con respecto a la actividad realizada.

“LUDO EMOCIÓN”

Destinatarios/as:

Cuarto, quinto y sexto grado.

Fundamentación:

Según plantean Reyes Ortega y Tena Suck (2016), las emociones son reacciones innatas que las personas tienen ante los eventos que son relevantes para sus metas, las cuales se basan en los valores personales, el estado situacional de la persona y la etapa del desarrollo vital en la que se encuentre.

En este sentido, “LudoEmoción” es un juego que invita a los/as jugadores/as a reflexionar e interactuar con sus pares acerca de las cinco (5) emociones básicas (alegría, miedo, desagrado, tristeza y enojo), con el propósito de promover la conciencia de sus propias emociones y de las demás personas a través de las diferentes situaciones que se van planteando durante el juego.

El carácter lúdico va a permitir integrar estos conocimientos de una forma divertida, escuchando y validando las diferentes emociones que puedan surgir.

Objetivos:

- Reconocer y expresar las diferentes emociones que surjan, ante las situaciones planteadas durante el juego.
- Respetar y validar la singularidad de la propia experiencia y la de los/as demás.

Materiales:

- Tablero de LudoEmoción (disponible en el anexo).
- Cartas (disponibles en el anexo).
- Dado (disponible en el anexo).
- Plasticola o cinta.
- Tijera.
- Cartulina para realizar las fichas del juego (representados con formas geométricas, triángulo, hexágono, círculo y rombo).



Procedimiento:

Como se mencionó, los elementos dado, cartas y tablero, los encuentran en el anexo con el nombre de "Juego n° 2: Ludo Emoción".

En cada extremo del tablero se encuentran las formas geométricas que representan a los personajes o fichas del juego.

Podrán recortar las formas y utilizarlas para jugar, o bien realizarlas con una cartulina, para eso, recortan cuatro (4) círculos, cuatro (4) triángulos, cuatro (4) hexágonos y cuatro (4) rombos.

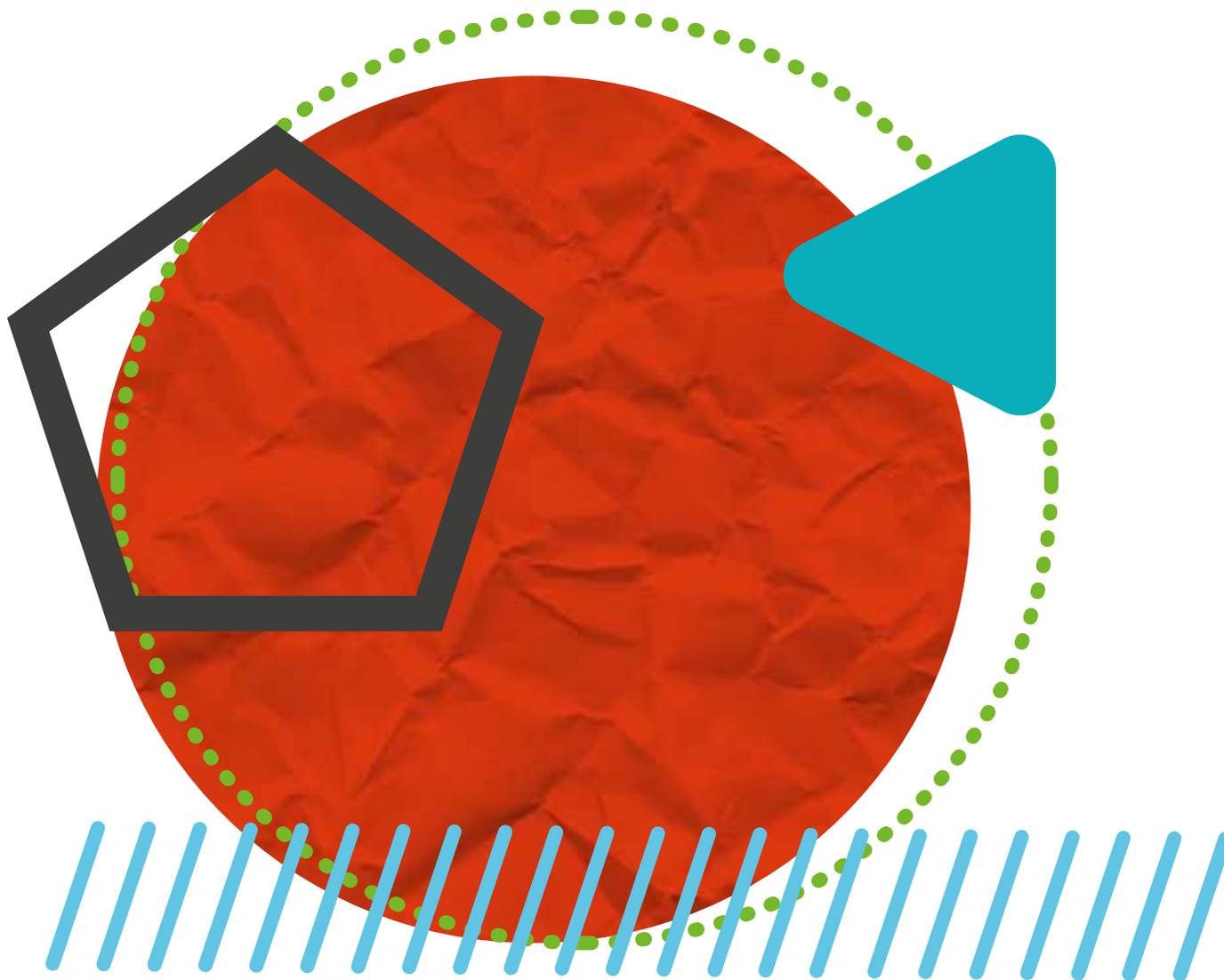
Para armar el dado recortan el diseño que está en el anexo, lo pegan en una cartulina para darle mayor rigidez y luego con cinta de embalar transparente lo plastifican. Finalmente, siguiendo la forma, deben unir los lados con cinta, tal como indica la imagen que se encuentra en el anexo.

Las cartas y el tablero también se recortan del anexo (recomendamos pegarlas/lo en cartulinas o cartón para mayor rigidez y plastificarlo con cinta de embalar transparente para mayor durabilidad)

Instrucciones:

1. Una vez listo el dado, las cartas, el tablero y los personajes (fichas) ¡Comienza el juego!
Cada jugador/a elegirá una figura geométrica que será la que usará para avanzar por los distintos casilleros del tablero hasta llegar a cumplir el objetivo del juego.
¿Cuál es el objetivo? Recorrer el tablero hasta llegar a la cruz central, a la que llegan siguiendo la fila correspondiente a su figura geométrica. Además, deben llenar los cuatro (4) casilleros con sus cuatro (4) fichas de figuras; para esto, tienen que recorrer el tablero una vez con cada ficha siguiendo el sentido de las flechas tal como se indica.
2. Los/as jugadores/as ponen sus cuatro (4) fichas en el lugar asignado según la figura geométrica elegida.
3. Para comenzar el juego cada jugador/a tira el dado; quien saque el número de mayor valor será el/la que comience el juego y al finalizar su turno continuará el/la jugador/a de su derecha.
4. Entonces, quien haya sacado el mayor valor, avanzará tantos casilleros cómo lo indique el dado. Si en el casillero en el que quedó, se encuentra la figura de una estrella, deberá levantar una carta, donde se plantean diversas situaciones para sentir, pensar, experimentar, emocionarse y divertirse.
Se levantará una carta cada vez que en el casillero haya una estrella.
5. Sucesivamente, los/as restantes jugadores/as irán avanzando por el tablero y resolviendo las consignas que tenga cada uno/a.

A modo de cierre es menester destacar que las emociones juegan un papel central en nuestra vida, nos informan, nos invitan a la acción y poder reconocerlas nos permite actuar de una manera más precisa. ¡A jugar y emocionarse!



Lengua

“CONSTRUÍ TU PROPIA HISTORIA”

Destinatarios/as:

De tercer a sexto grado.

Fundamentación:

“*Construí tu propia historia*” pretende generar una situación educativa para que los/as jugadores/as se acerquen a los procesos de escritura, construyan conocimientos y desarrollen habilidades narrativas.

Teniendo en cuenta que la escritura es una práctica compleja que requiere que los/as jugadores/as pongan en procedimiento diversas estrategias cognitivas, consideramos necesario construir este juego como instancia de destreza, en la que ellos/as puedan conectarse no solo con la complejidad y las dificultades, sino también con el placer que implica la composición de un texto.

Sugerencia: Presentar este juego a los/as jugadores/as en una clase-taller de escritura creativa, que propicie un espacio amable de escucha atenta y, a su vez, habilitar un momento de socialización de los escritos con el objetivo de que este pueda ser revisado y/o corregido entre todos/as.

Objetivos:

- Redactar un texto utilizando los elementos narrativos del juego: personajes, lugares y misión del personaje principal.
- Utilizar la palabra como experiencia creativa involucrando saberes y experiencias previas.

Materiales:

- El tablero del juego contiene treinta y seis (36) casilleros. Está disponible en el anexo con el nombre de LENGUA - Juego n° 1: “Construí tu propia historia”.
- Un dado (disponible en el anexo con el nombre de EDUCACIÓN EMOCIONAL - Juego n° 2: “LudoEmoción”)
- Un mazo de cartas. Disponible en el anexo con el nombre de LENGUA - Juego n° 1: “Construí tu propia historia”.
- Cinco (5) fichas con los personajes. Disponible en el anexo con el nombre de LENGUA - Juego n° 1: “Construí tu propia historia”.

Instrucciones de juego:

1. Se conforman grupos de hasta cinco (5) jugadores/as por tablero.
2. Una vez agrupados/as, los/as jugadores/as elegirán una ficha (personaje) con la que deseen jugar.

3. En todos los grupos, el juego será iniciado por el/la jugador/a que al tirar el dado obtenga el número de mayor valor.
4. Quien haya sacado el número de mayor valor lanzará nuevamente el dado, esta vez, para avanzar la cantidad de casilleros que indique el dado.
5. Una vez que el/la jugador/a reconoce el número que indica el tablero, va a recoger del mazo la carta que le corresponda.
6. Van a encontrar en las cartas diferentes elementos narrativos como: lugares, amigos/as, enemigos/as, objetos, misiones y/o dificultades.
7. Recomendamos que cada jugador/a vaya anotando las palabras que encontró a lo largo del juego.
8. El avance en el tablero finaliza cuando todos los jugadores/as lleguen a la casilla que dice "FIN".
9. Pero el juego continúa, ya que cada jugador/a deberá escribir una historia, utilizando los elementos recogidos a lo largo del tablero, que luego deberá narrar. Si una carta les toca dos veces, repetirla en la historia es opcional.
10. A modo de cierre, se sugiere realizar una narración de cada historia para compartirla con el resto de los/as jugadores/as.



“ENSALADA DE PALABRAS”

Destinatarios/as:

De tercer a sexto grado.

Fundamentación:

Ensalada de palabras es una invitación a una experiencia educativa significativa, sobre la gramática y la construcción sintáctica, mediante el trabajo colaborativo se ponen en práctica conocimientos lingüísticos oracionales, que habilitan a la escritura creativa y a la reflexión sobre las clases de palabras.

Objetivos:

- Jugar con las palabras y la variedad de prácticas gramaticales.
- Iniciarse en la reflexión sobre clases de palabras.
- Construir oraciones en una situación de escritura lúdica.
- Avanzar en los saberes sobre el funcionamiento del sistema de escritura.

Materiales:

- Un mazo de cartas (85 en total). Disponible en el anexo con el nombre de LENGUA - Juego nº 2: “Ensalada de palabras”.
- Dado. Disponible en el anexo con el nombre de EDUCACIÓN EMOCIONAL - Juego nº 2: “LudoEmoción”.

Jugadas:

A) Oración: no menos de tres (3) cartas que formen una oración. Ejemplos: Comí - un - sándwich; Ella - baila - tango; etc.

B) Grupos: no menos de tres (3) cartas que pertenezcan al mismo tipo de palabra. Ejemplos: Yo - Ella - Él (pronombres personales); Comió - Bailé - Jugamos (verbos); etc.

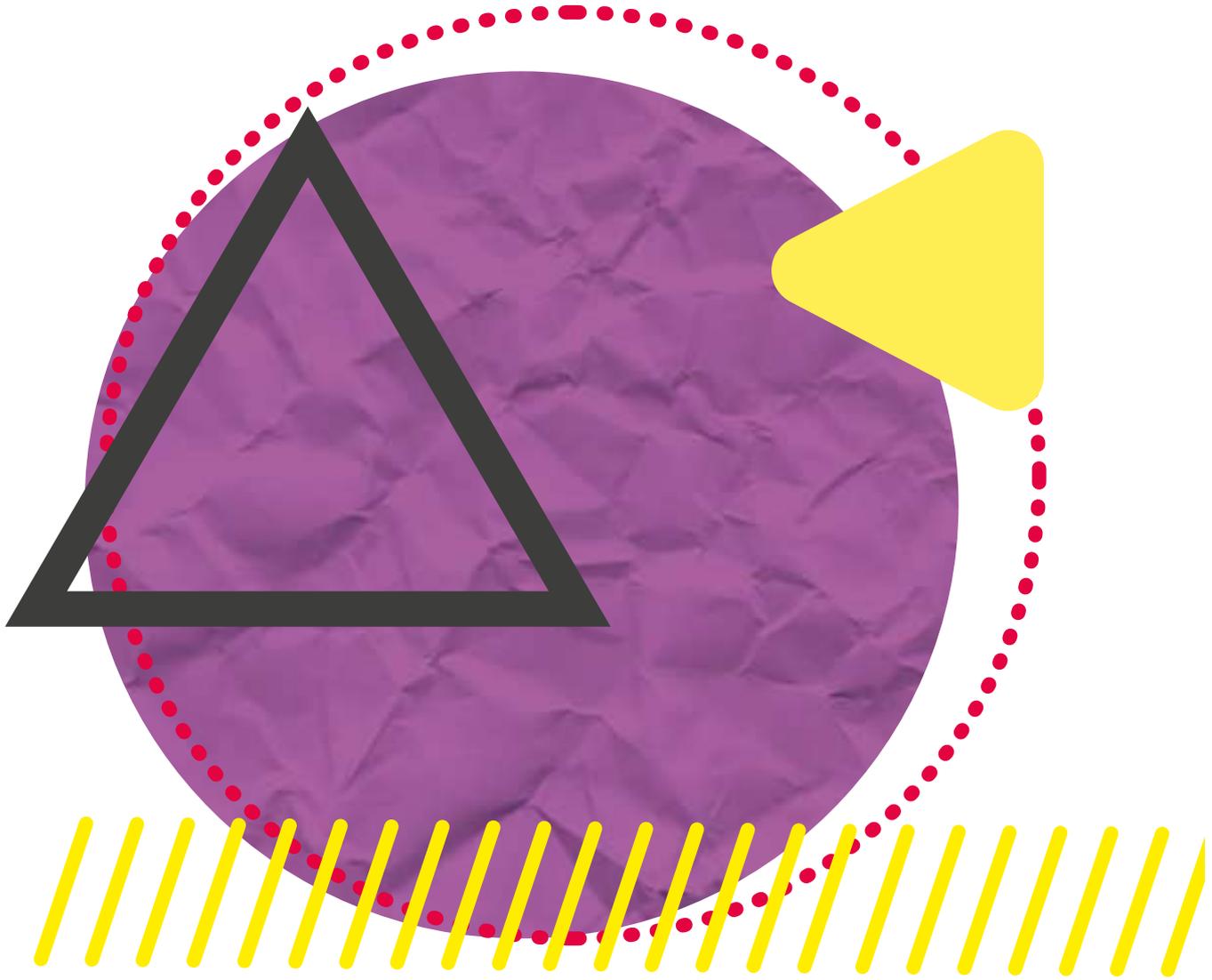
Instrucciones de juego:

1. Se conformarán un mínimo de dos (2) grupos de hasta tres (3) jugadores/as.
2. Se mezclarán las cartas y luego se repartirán siete (7) a cada grupo.
3. El resto de las cartas quedan en el mazo para retirar en el caso que sea necesario.
4. Cada grupo revisará sus cartas para corroborar si puede construir una jugada que incluya tres (3) cartas o más (se considera que tendrán “una jugada” cuando las

cartas pertenezcan al mismo tipo de palabras o puedan formar una oración con las mismas). En el caso de que ningún grupo tenga una jugada de mínimo tres (3) cartas para bajar a la mesa, cada grupo procederá a sacar una carta más del mazo hasta que algún grupo arme una jugada.

5. Si resulta que más de un grupo logró formar su jugada (oración o grupo) deberán tirar el dado y quien saque el número de mayor valor comenzará.
6. El juego continúa hacia la izquierda.
7. El equipo que haya bajado una ORACIÓN o un GRUPO puede modificar las jugadas que haya en la mesa. De no haber realizado una jugada previamente, no pueden agregar ni quitar cartas.
8. Se puede intervenir en las jugadas que haya en la mesa siempre y cuando se siga respetando la condición de ORACIÓN o GRUPO. Las cartas reemplazadas pueden ser usadas para armar una nueva jugada.
9. Cada grupo tiene un minuto para formar sus jugadas y/o modificar las que haya en la mesa, agregando o quitando cartas, según sea el caso.
10. Habrá un coordinador/a para la partida, que controlará el tiempo y que se respeten las reglas del juego.
11. La partida termina cuando un equipo baja todas sus cartas, siendo éste el ganador principal. El resto de los equipos deberán sumar la cantidad de cartas que tienen en su poder, teniendo en cuenta que cada carta vale cinco (5) puntos, resultando 2°, 3° o 4° ganador el equipo que sume menos puntos al final de la ronda.

Variante para los/as jugadores/as de 5to y 6to grado, habrá un mazo con palabras más complejas para incorporar a su vocabulario. Disponible en el anexo con el nombre de LENGUA - Juego n° 2: "Ensalada de palabras".



Matemática

“CASITA ROBADA FRACCIONADA”

Destinatarios/as:

Cuarto y quinto grado. Adaptable a sexto grado.

Fundamentación:

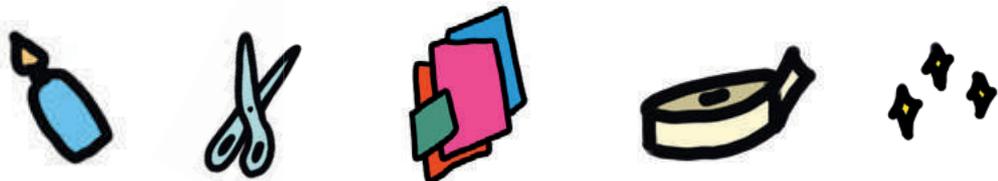
Este juego propone el reconocimiento de equivalencias numéricas a través de la aplicación de los saberes matemáticos previos, el desarrollo de cálculos mentales y el pensamiento lógico. De forma divertida e interactiva, fomentando el juego grupal y el respeto a los turnos.

Objetivos:

- Aprender a reconocer las equivalencias entre fracciones numéricas, figuras fraccionarias y decimales.
- Desarrollar cálculos mentales.

Materiales:

- Un mazo que contiene veinte (20) cartas con fracciones y diez (10) con figuras fraccionadas equivalentes entre sí. Disponible en el anexo con el nombre de MATEMÁTICA - Juego n° 1: “Casita robada fraccionada”.
- Cartulina.
- Tijeras.
- Pegamento (cinta o plasticola).
- Cinta de embalar para plastificar las tarjetas. No es necesario, pero sí recomendable.



Procedimiento:

- Recortar las tarjetas propuestas.
- Recortar rectángulos de cartulina de aproximadamente 1cm (de cada lado) más grande que las tarjetas originales.
- Pegar las cartas a la cartulina. **Sugerencia:** plastificar las tarjetas con cinta de embalar transparente para conservarlas mejor.

Instrucciones del juego:

1. Pueden jugar de dos (2) a cuatro (4) personas.
2. Se reparten tres (3) cartas a cada jugador, y se dejan cuatro (4) cartas sobre la mesa, con la imagen hacia abajo, de manera que no se vean.
3. El objetivo del juego es robar de la mesa, o del montón acumulado de otro/a jugador/a, la carta del mismo valor. Ej.: en mesa está la carta $\frac{1}{2}$ y en mano tengo un gráfico con la mitad de un círculo, puede levantar la carta (en la variante también sería equivalente la carta 0,5).
4. Gana quien consiga juntar más cartas al finalizar el juego.

Variante: destinado a sexto grado.

- Al juego original se le agregan diez (10) cartas con decimales, equivalentes a las ya propuestas.

“CONECTADOS”

Destinatarios/as:

Tercer y cuarto grado. Adaptable para quinto grado.

Fundamentación:

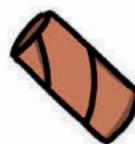
Los juegos colaborativos son una excelente estrategia para lograr aprendizajes significativos; a través de juego de roles y fundamentos grupales esta propuesta permite la aproximación a los saberes geométricos y espaciales, fomentando el uso de diversas estrategias y formas de resolución. El aprendizaje de los conceptos geométricos permitirá a los/as jugadores/as a practicar el reconocimiento visual de las figuras y cuerpos ayudando a su percepción espacial, fortaleciendo sus habilidades motoras para la configuración de figuras geométricas como también fomentando su capacidad de análisis y justificación de los procesos mentales utilizados para su resolución.

Objetivos:

- Localizar y ubicar las representaciones geométricas dentro de un plano.
- Reconocer los elementos constitutivos de las figuras planas de manera verbal para su representación (lados, ángulos, vértices, etc.)
- Crear un espacio de socialización que permita construir diversas formas de aproximación a la resolución de problemas (tales como la estimación de ángulos interiores, la longitud de los lados, el perímetro, área, etc.).

Materiales:

- Maple de huevos.
- Cartas denominativas. Disponibles en el anexo con el nombre de MATEMÁTICA - Juego n° 2: “Conectados”.
- Cartas de figuras. Disponibles en el anexo con el nombre de MATEMÁTICA - Juego n° 2: “Conectados”.
- Tijeras
- Plasticola o silicona fría.
- Retazos de cartón.
- Banda elástica.

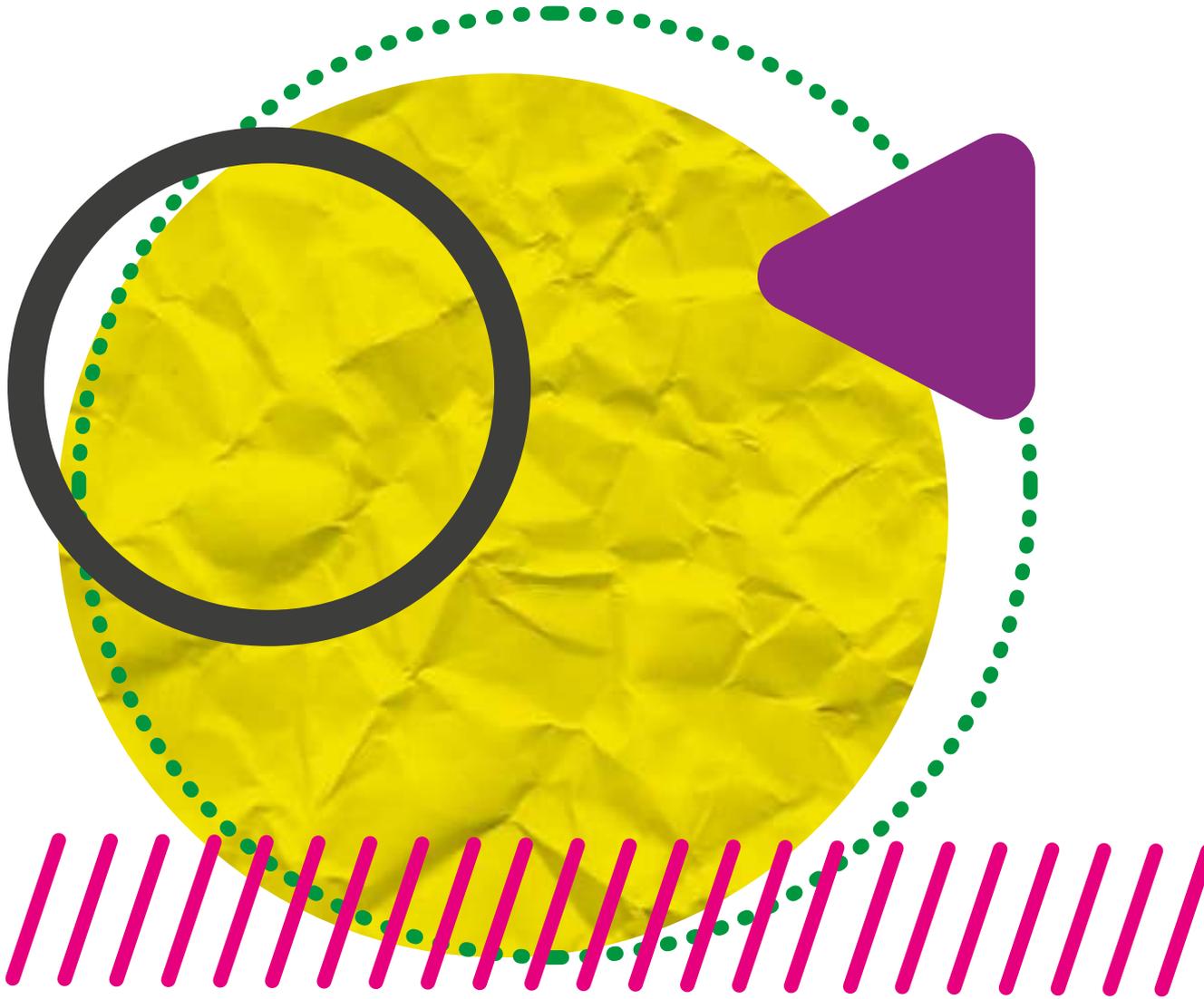


Procedimiento:

1. Pegar en cada uno de los topes del maple pedacitos de cartón de 2x2 cm que permitirán que el elástico no se salga.
2. Cortar la banda elástica por un metro y atar a los extremos.
3. Fotocopiar las cartas denominativas, las cartas “conectables” y los trofeos. Cortarlos por las líneas punteadas, pegarlas en cartulina y plastificarlas con cinta de embalar para mayor rigidez y durabilidad. Disponibles en el anexo con el nombre de MATEMÁTICA - Juego n° 2: “Conectados”.

Instrucciones del juego:

1. Otorgar a cada jugador/a un tablero, si solo son dos. Si hay más de dos jugadores/as, se conformarán dos equipos con igual cantidad de jugadores/as.
2. Colocar el mazo de cartas de figuras boca abajo en el centro de la mesa. Se puede agregar complejidad mezclando las cartas “conectadas” con las cartas de “figuras”.
3. El juego comienza cuando un/a jugador/a de cada equipo retira una de las cartas que se encuentran en el centro de la mesa, el equipo deberá resolver la figura que está en la carta, conectando el elástico por los puntos del tablero. Si lo logra, tomará una de las copas del centro de la mesa, luego otro compañero tomará una carta del mazo para repetir el proceso y así sucesivamente.
4. Gana el equipo que logre acumular más copas hasta que se acaben las cartas del mazo.
5. Luego de la actividad, cada jugador/a contará cómo logró resolverlo, cuál fue su estrategia y como reconoció las figuras.



Educación sexual integral



Destinatarios/as:

Tercer y cuarto grado.

Objetivos:

- Valorar la autopercepción, es decir, aceptar y respetar la imagen que tenemos de nosotros/as mismos/as.
- Reconocer las características que nos permiten desarrollarnos como personas.
- Reflexionar sobre los roles de género preestablecidos.

Fundamentación:

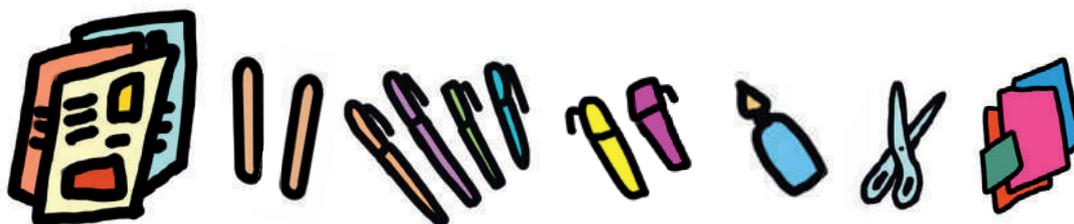
El desarrollo del juego apuesta por un trabajo que involucre la creatividad individual e impulse la imaginación, abordando la educación sexual de manera integral desde una perspectiva de derechos.

El juego habilita un espacio de expresión y estimulación de la autopercepción, así como también, el respeto por el otro/a, recuperando valores vinculados a la empatía y el compañerismo.

Materiales:

- Hojas y cartulinas.
- Maderitas o palitos.
- Fibras.
- Lápices de colores.
- Papeles de diferentes texturas (como por ejemplo: papel corrugado, papel glasé, telas, etc.).
- Plasticola o cinta.
- Tijera.
- Brillos (papel glasé, canutillos, lentejuelas, etc.)*
- Hojas de árboles secas.
- Botellas.
- ¡Y cualquier otro objeto o material que se les ocurra para decorar!

*utilizarlos siempre con la supervisión de un adulto.



Pasos:

1. Cada jugador/a encontrará una serie de materiales propuestos por la persona que coordine el juego (como los sugeridos en “materiales”), y deberán seleccionar los que deseen para la creación de su superhéroe o superheroína.
2. Una vez seleccionados los materiales, deberán imaginar y confeccionar un superhéroe o superheroína (características, color de pelo, vestimenta, etc.)
3. La persona que coordina el juego tendrá a disposición dos bolsas donde estarán las tarjetas, una con los “**super poderes**” y otra con las **virtudes/cualidades**. Estas tarjetas están disponibles en el anexo con el nombre de EDUCACIÓN SEXUAL INTEGRAL- Juego nº 1: “Super Yo”.
4. Cada jugador/a elegirá una tarjeta de cada bolsa.
5. La propuesta implica que cada jugador/a pueda desarrollar “super poderes” que impliquen sentirse como aquellos personajes que estamos acostumbrados a ver en las películas, televisión, videojuegos, etc. Como por ejemplo: poder volar.
También sumar a ese “super poder”, otro “super poder” que esté relacionado con la forma de ser de ese superhéroe o de esa superheroína que confeccionaron. Ejemplo: ser amable, respetuoso, compañero etc.
Para que así se posibilite el desarrollo de un “Super Yo” y puedan definirse como: Yo soy Super amable, Super respetuoso, Super cariñoso, etc.
6. Preguntas disparadoras para habilitar la palabra entre los/as jugadores/as
¿Por qué hicieron ese superhéroe o esa superheroína con esas características? ¿Qué los/as motivó?
¿Qué puede hacer cada uno/a de nosotros/as para cultivar esas cualidades?

Teniendo en cuenta que estas preguntas son disparadoras, la persona que coordine podrá realizar otras que considere necesario.

Sugerencia: Adjuntamos breves conceptos de cada valor/cualidad propuesto, en caso de considerar necesaria su utilización. Podrán agregar otras virtudes o características que deseen trabajar en el grupo con el que se desarrolle el juego.

- **COMPAÑERISMO:** Se trata de una relación amistosa con otros y otras que involucra actitudes de colaboración y solidaridad.
- **EMPATÍA:** Ponerse en el lugar de la otra persona ya sea de su realidad o de sus sentimientos, mediante la cual se puede desarrollar una buena relación ya sea de compañerismo, amistad, cooperación, etc.
- **ESCUCHA:** Capacidad de prestar atención a aquellas cosas que otra persona dice o relata en el momento de una conversación o diálogo.
- **FORTALEZA:** Sensación o percepción sobre uno mismo/a que implique sentirse fuerte frente a determinadas situaciones que la persona debe atravesar en su vida, permite confrontar aquellos obstáculos o momentos vitales en la vida de una persona.
- **AMABILIDAD:** Capacidad que se desarrolla mediante el aprendizaje de buenos modales y formas adecuadas de ser para relacionarse respetuosamente con otros/as.

- **PERSEVERANCIA:** Actitud que tiene una persona mediante la cual demuestra no dejar de insistir, probar e intentar llevar a cabo algo a pesar de los errores y dificultades que aparecen.
- **RESPECTO:** Podríamos definir el respeto como una cualidad muy importante. Tiene fundamental relación con lo mencionado anteriormente en torno a la amabilidad. Mediante el respeto las personas generan relaciones de amabilidad, confianza, solidaridad, cariño. Posibilita relacionarse adecuadamente con los/as demás personas.
- **AMISTAD:** Se trata del desarrollo de un vínculo entre dos o más personas mediante el cual se construyen aspectos como la amabilidad y el respeto, también el compañerismo, el compromiso, la solidaridad, el cariño, el cuidado de otros/as etc. Permite un adecuado crecimiento junto a otros/as, que comparten algunas características en común, con uno mismo y a la vez genera que se esté acompañado no solo por los familiares sino también por personas con las que se tiene intereses en común.
- **SOLIDARIDAD:** Se trata de una buena disposición de las personas que se puede lograr sumado a la escucha, empatía, el compromiso con otros/as, la amabilidad. La solidaridad permite que las personas puedan apoyar a otros/as que atraviesen por determinadas situaciones.

Variante: para quinto y sexto grado.

Construir una historieta en la que imaginen el/la superhéroe/superheroína en una situación relacionada con visibilizar las desigualdades de género y la discriminación.

Deberán incluir entre dos (2) y cuatro (4) personas más que sean parte de la situación representada.

Datos a tener en cuenta para la creación de la historieta:

- Ponerle un título a la historieta.
- Tener en cuenta el contexto: época pasada, época presente, época futura.
- Situación/ conflicto a desarrollar.
- Resolución del conflicto.
- Contar con cinco (5) viñetas como mínimo.

“ATRAPANDO MALAS IDEAS”

Destinatarios/as:

Quinto y sexto grado.

Objetivos:

- Reflexionar sobre cómo nuestras palabras o acciones pueden afectar negativamente a otras personas.
- Brindar un espacio en donde se valore la diversidad de género y corporal.

Fundamentación:

El juego estimula a los/as jugadores/as a reconocer los estereotipos y roles de género que se encuentran en nuestra sociedad, los cuales pueden visualizarse tanto en el colegio, en la casa, en el grupo de amigos/as, o incluso en relaciones laborales.

Propicia un espacio de reflexión y confianza en el que se abordan cuestiones vinculadas al sentir de cada uno/a y la autopercepción, promoviendo el trabajo cooperativo.

Se trata de una invitación a pensar en los diferentes espacios de la vida cotidiana y reconocer cómo se encuentran naturalizadas diversas formas de discriminación y violencias. En este sentido, poder trabajar la Educación Sexual Integral desde el respeto, la empatía y la libertad de expresión.

Materiales:

- Elementos para hacer las postas (por ejemplo: pueden utilizarse sillas, sogas).
- Se requiere de un espacio abierto y/o amplio.
- Dos cajas de cartón.
- Hojas (para hacer las tarjetas).
- Afiche.
- Fibrón.
- Lápices de colores.
- Papel picado.
- Telgopor.
- Hojas blancas.



Instrucciones:

1. Dividirse en dos (2) grupos, y ordenarse en fila para comenzar con el juego de postas.

Las postas consisten en:

- a. Buscar una silla por la que deberán pasar por debajo -cuerpo tierra- y correr hasta la próxima posta.
 - b. En la próxima posta habrá otra silla en la que deberán realizar dos (2) giros alrededor de la misma.
 - c. Correr hasta una mesa en la que se encontrará la pecera (caja de cartón) y dentro de ella estarán las tarjetas mezcladas, deberán retirar solo una. (Disponibles en el anexo con el nombre de EDUCACIÓN SEXUAL INTEGRAL- Juego n° 2: "Atrapando malas ideas".)
2. Una vez que retiraron una tarjeta deberán correr nuevamente hasta el final de la fila y él/la próximo/a jugador/a que siga en la fila, realiza el mismo recorrido. Así sucesivamente hasta que se hayan retirado todas las tarjetas.
3. La persona que coordina el juego puede ser acompañante/guía o bien los/as mismos/as jugadores/as. Esta persona, invita a formar grupos de cuatro (4) integrantes con las respectivas tarjetas que hayan sacado de la pecera.
4. Una vez armados los grupos (no importa si en un grupo hay más o menos integrantes, lo importante es que nadie quede afuera) formar una ronda y colocar las tarjetas en el medio. Aquí se dará el espacio para que lean el contenido de estas y puedan debatir acerca de las situaciones de cada tarjeta. Para este momento la persona que coordina podrá intervenir con algunas preguntas que guíen el desarrollo de la propuesta.

Sugerencia:

¿Qué pensamos y sentimos cuando leemos estas tarjetas?

¿Es común que se escuchen estas cosas?

¿Vivieron alguna de estas situaciones? Si así fue, ¿Cómo se sintieron al recibir ese -o esos- comentarios?

¿Cómo creen que se sienten las personas cuando se burlan de ellas o las molestan?

¿Creen que es importante hablar de esto?

¿Qué podemos hacer para que no siga sucediendo?

Si surgen otras preguntas, podrán hacerse sin problema. Las aquí presentadas, pretenden ser disparadoras.

1. Luego, en un afiche, cada grupo deberá escribir una o más frases, un mensaje, palabras u oraciones, que sinteticen lo charlado (por ejemplo: "respeto hacia mis compañeros/as").
2. Por último, todos los grupos formarán una ronda grande para culminar con una puesta en común.

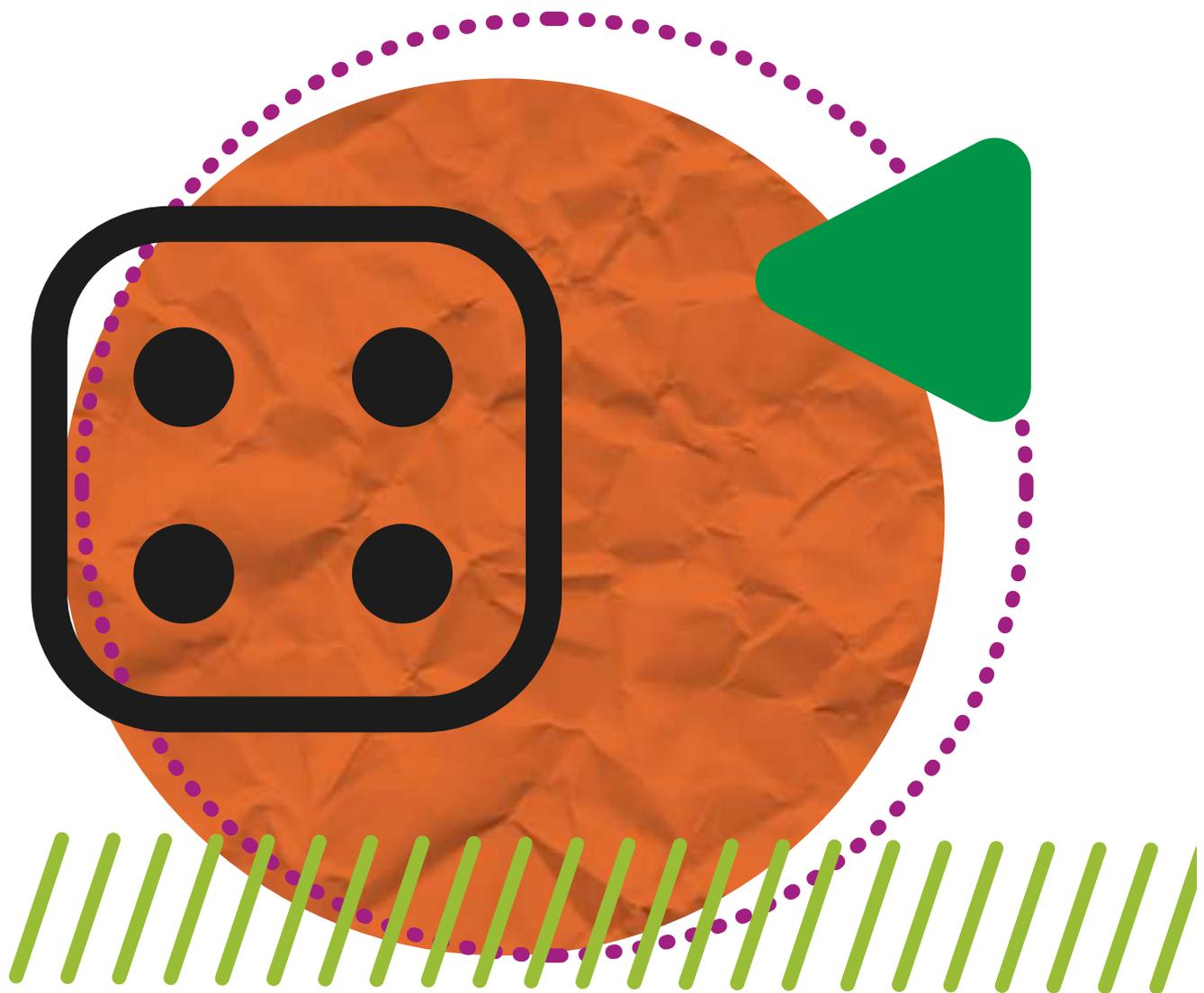
Sugerencia: quien coordine el juego podrá leer la conclusión final; aquí acompañamos una, la que podrá ampliarse conforme lo consideren pertinente para poder trabajar y reflexionar en el grupo.

Conclusión: Reflexionar sobre la importancia de aceptar y respetar a los/as demás tal y como son, con sus gustos y características personales.

Cada persona es única e irrepetible por lo que debemos valorar la diversidad y tener una actitud empática con los/as demás, basada en el respeto y cuidado a otros/as.

Esto nos permitirá desarrollar nuestros vínculos construyendo relaciones sanas desde el diálogo y la escucha.

Se sugiere señalar que, los roles de género (como que mamá cocina siempre), así como ciertas cuestiones/expresiones (como que el rosa es solo de nena), son imposiciones sociales que tenemos naturalizadas y que solo impiden que las personas se muestren tal y como son, logrando que no puedan expresar sus gustos e identidad con libertad.



Anexo



EDUCACIÓN EMOCIONAL

JUEGO N° 1: "LA CAJA SENSOEMOCIONAL"

IMÁGENES:



Un abrazo de mamá



Olor a pizza



Mucha gente hablando alto



Ir al médico



Ponerse una vacuna



Fiesta de cumpleaños



Día soleado



Pájaros cantando



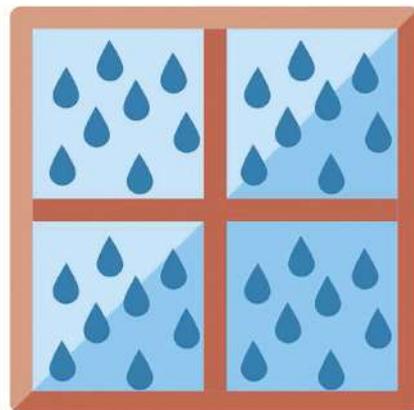
Olor a caca



Año nuevo



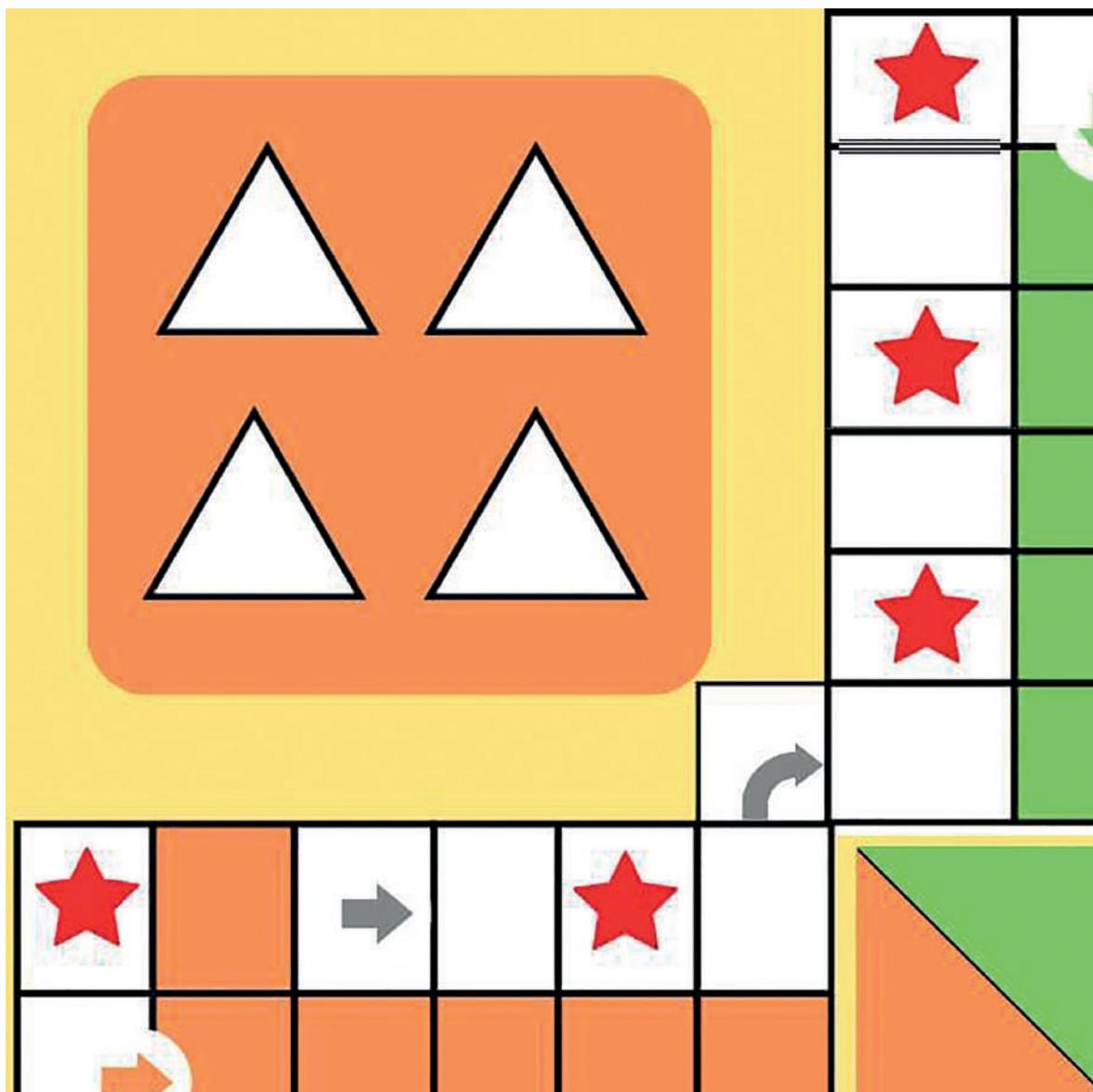
Se terminaron las vacaciones

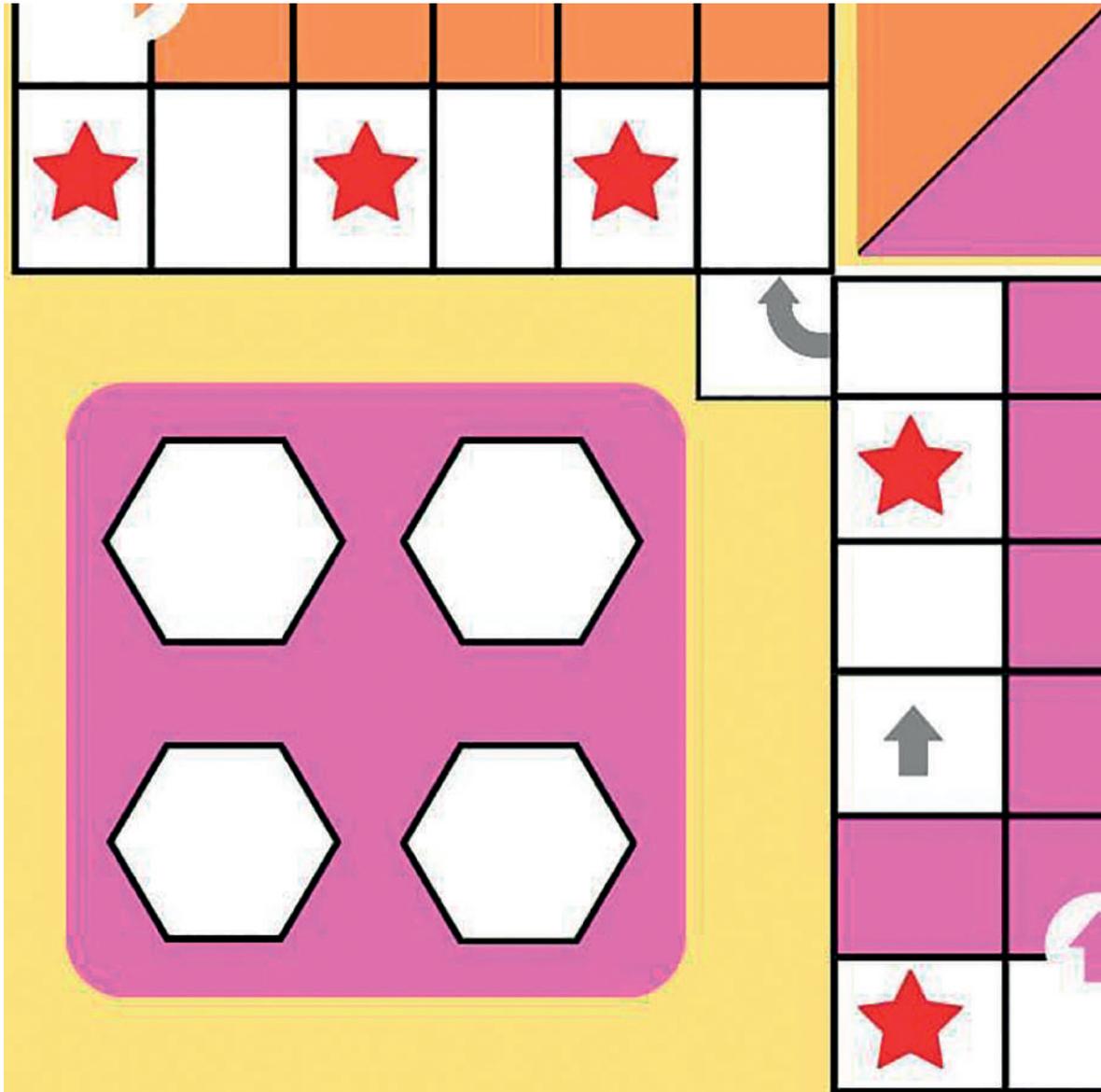


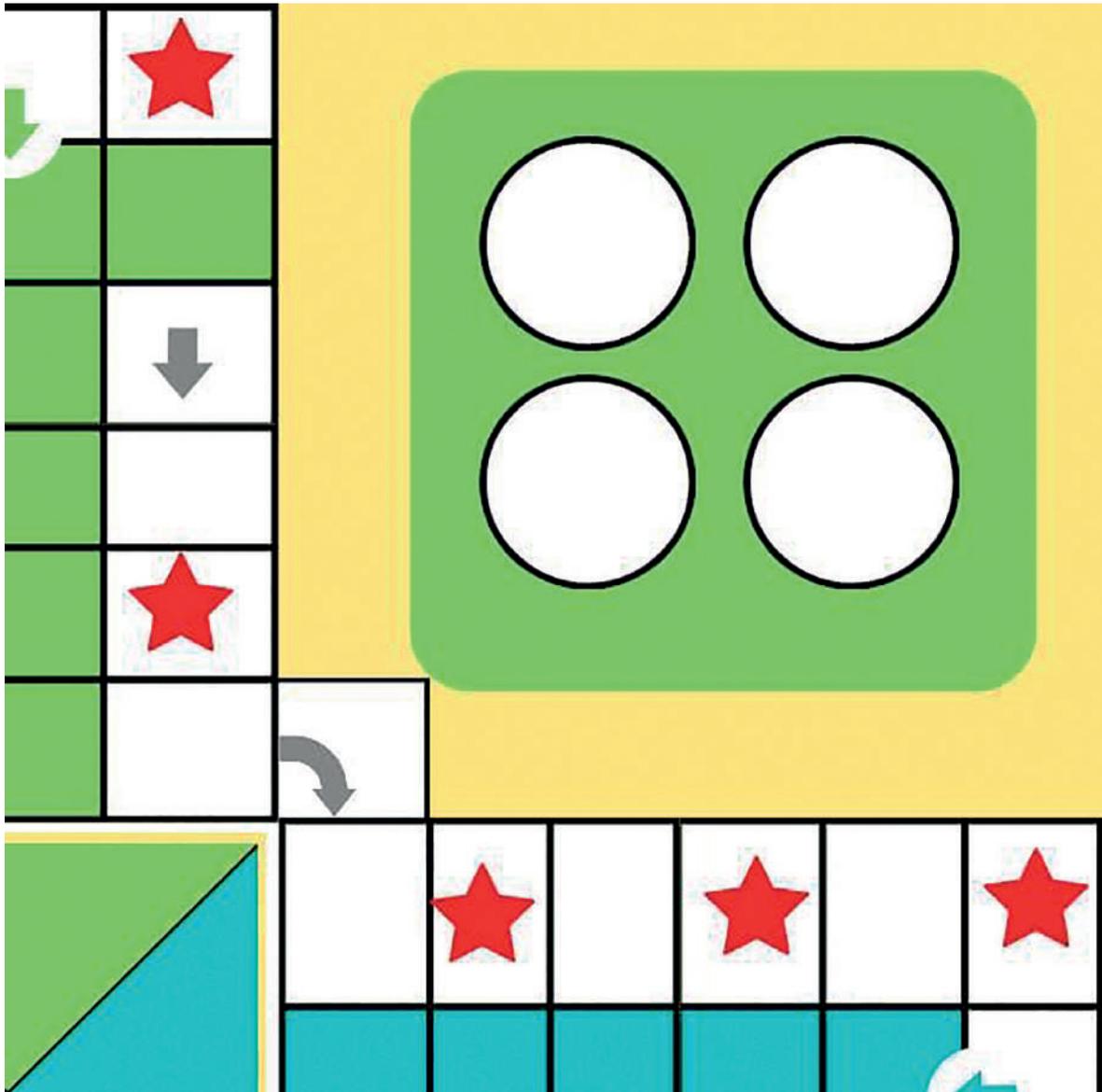
Día de lluvia

JUEGO N° 2: "LUDO EMOCIÓN"

(Tablero, cartas con situaciones y dado)







CARTAS:

 <p>¡Hoy llegaste a casa, hicieron tu comida favorita! ¿Cómo te sentís?</p>	 <p>¿Cómo te sientes hoy? Intenta describir tus sentimientos de este momento... Si tuvieras que ponerle un color, ¿Cuál sería? ¿Qué forma tendría?</p>	 <p>¡Llegó el día de tu cumpleaños! Te prepararon una fiesta sorpresa... ¿Cómo te sentís?</p>
 <p>Comienzan las vacaciones y el primer día es lluvioso. Me siento...</p>	 <p>¡Hoy tenés el cumpleaños de tu mejor amigo/a! Expresá con tu cara cómo estarías ese día.</p>	 <p>Ups... Te encontraron hablando en clase. La/el maestra/o te cambia de asiento con otro/a compañero/a ¿Cómo te sentís?</p>
 <p>¿Que emoción te causa cada estación (otoño, invierno, primavera, verano)?</p>	 <p>Hoy con tus amigos/as tenías planeado ir al parque a jugar pero el día amaneció con una gran tormenta... ¿Cómo te sentís?</p>	 <p>¡Llegó la época del mundial! Todos/as tus compañeros/as tienen el álbum y las figuritas, pero tus papás no pueden comprártelo ¿Cómo te sentirías?</p>



Tu mejor amigo/a, invita a todos/as a tus otros/as amigos/as del grupo, menos a vos...
¿Qué sería lo primero que harías al enterarte de esto?



¿Qué situaciones te hacen sentir enojado/a? ¿Qué hacés para calmarte?



¿Cómo creés que podría sentirse un/a compañero/a cuando lo/a molestan por usar anteojos?



¿Cómo harías la cara de asco/desagrado?



Elige tres objetos/cosas que te provoquen mucho miedo.



¿Qué significa estar triste?
¿Qué te hace sentir triste?



Estás corriendo en el patio y te caes en frente de todos/as tus compañeros/as. Mientras ellos/as se ríen de tu caída...
¿Qué creés que harías en ese momento?



¿Qué piensas sobre las personas que lloran en público?



Estabas armando una casita de cartas y un/a compañero/a sopló muy fuerte y se cayeron todas al suelo. ¿Cómo te sentís? ¿Qué harías?



Tenés un torneo súper importante y en los últimos 5 minutos tu equipo pierde el punto y quedan descalificados/as del torneo. ¿Cómo reaccionarías ante esa situación?



Pijamada en casa pero... tus amigos/as deciden ver una película de terror. Poné la cara que tendrías durante la película.



Salir a pasear con mi perrito/a me produce...



Perdiste tu remera favorita que ibas a usar el día de tu cumpleaños, a cambio te ofrecen comprarte una pero que no te gusta tanto como la anterior. ¿Cómo te sentís en ese momento?



Llegas a casa y ves la comida que menos te gusta. ¿Cuál es tu expresión en ese momento?



¡Comenzó el año escolar! Pero me tocó con diferentes compañeros/as. ¿Cómo me siento al respecto?



Estás resolviendo un problema de matemática que intentaste realizar muchas veces y todavía no tenes el resultado correcto. ¿Cómo te sentís al respecto?

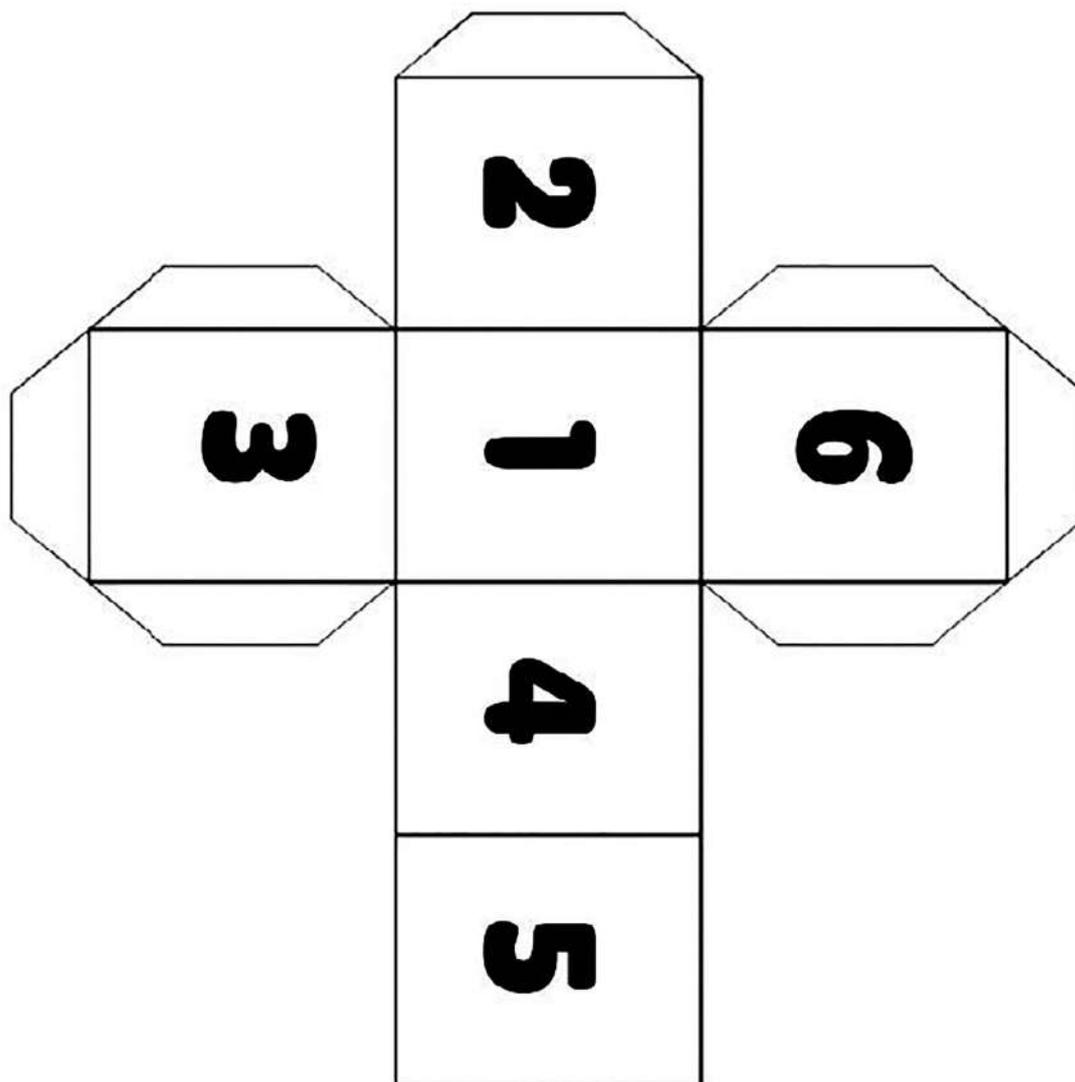


¡Viene tu cantante favorito/a a la ciudad! Expresá con tu cara o cuerpo como te sentís al enterarte de la noticia.



¡Pone cara de enojado/a! Si tuvieras que elegir un animal que represente el enojo... ¿Cuál sería?

DADO:



LENGUA

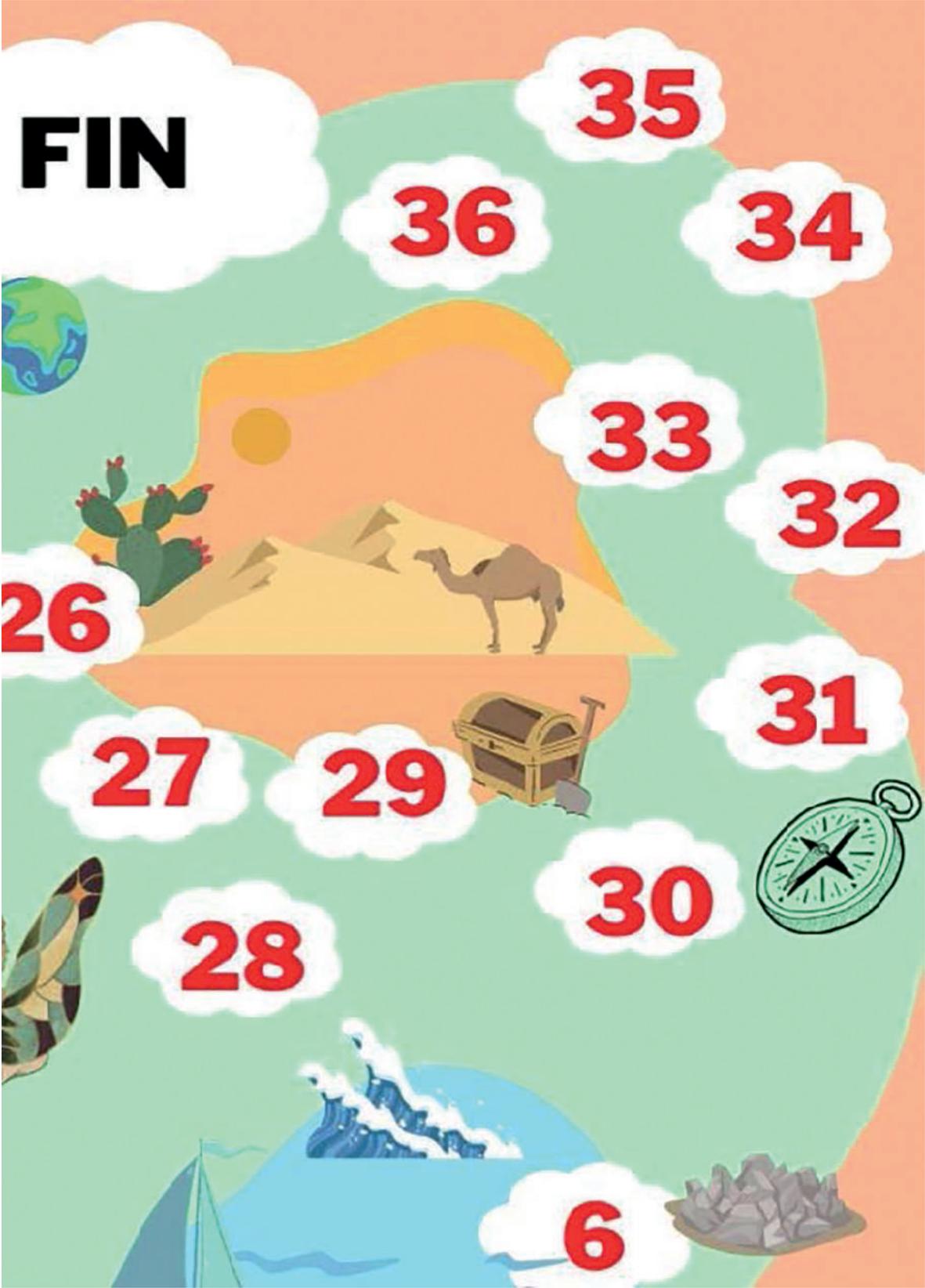
JUEGO N° 1: "CONSTRUÍ TU PROPIA HISTORIA"
(tablero y personajes)



Tablero parte 1:



Tablero parte 2:



Tablero parte 3:



Tablero parte 4:



Mazo de cartas.

<p>Tu personaje está en:</p> <p>Quebrada de Humahuaca</p> <p>1</p>	<p>Tu personaje está en:</p> <p>Las Dunas</p> <p>2</p>	<p>Tu personaje está en:</p> <p>Pueblo Perdido</p> <p>3</p>	<p>Tu personaje está en:</p> <p>Las Yungas</p> <p>4</p>
<p>Destino:</p> <p>Caiste en un pozo; pierdes un turno</p> <p>5</p>	<p>Tu personaje está en:</p> <p>Sierras</p> <p>6</p>	<p>Tu personaje está en:</p> <p>Cataratas del Iguazú</p> <p>7</p>	<p>¿Es un amigo o un enemigo?</p> <p>Venado de las Pampas</p> <p>8</p>
<p>¿Es un amigo o un enemigo?</p> <p>Yarará</p> <p>9</p>	<p>¿Es un amigo o un enemigo?</p> <p>Brujas</p> <p>10</p>	<p>¿Es un amigo o un enemigo?</p> <p>Duende</p> <p>11</p>	<p>Destino:</p> <p>Te encontraste con un animal peligroso en el camino.</p> <p>Retrocede 3 espacios.</p> <p>12</p>

<p>¿Es un amigo o un enemigo?</p> <p>Prófugo</p> <p>13</p>	<p>¿Es un amigo o un enemigo?</p> <p>Yaguareté</p> <p>14</p>	<p>¿Es un amigo o un enemigo?</p> <p>Hornero</p> <p>15</p>	<p>¿Es un amigo o un enemigo?</p> <p>Policía</p> <p>16</p>
<p>Destino:</p> <p>¡Te encontraste un atajo!</p> <p>Avanza 6 espacios.</p> <p>17</p>	<p>Encontraste este objeto:</p> <p>Brújula</p> <p>18</p>	<p>Encontraste este objeto:</p> <p>Mapa</p> <p>19</p>	<p>Encontraste este objeto:</p> <p>Bolsa con dinero</p> <p>20</p>
<p>Encontraste este objeto:</p> <p>Helicóptero</p> <p>21</p>	<p>Encontraste este objeto:</p> <p>Corona</p> <p>22</p>	<p>Encontraste este objeto:</p> <p>Espada</p> <p>23</p>	<p>Destino:</p> <p>Caíste en un pozo. Pierdes un turno</p> <p>24</p>

<p>Encontraste este objeto:</p> <p>Espejo</p> <p>25</p>	<p>Encontraste este objeto:</p> <p>Binoculares</p> <p>26</p>	<p>Tu misión/objetivo es:</p> <p>Encuentra un Tesoro</p> <p>27</p>	<p>Tu misión/objetivo es:</p> <p>Entregar al rey</p> <p>28</p>
<p>Tu misión/objetivo es:</p> <p>Regresar a mi hogar</p> <p>29</p>	<p>Tu misión/objetivo es:</p> <p>Visitar a alguien que aprecio</p> <p>30</p>	<p>Destino:</p> <p>¡Ve directo hacia el final! Hora de crear tu historia</p> <p>31</p>	<p>Tu misión/objetivo es:</p> <p>Encontrar la fuente de los deseos</p> <p>32</p>
<p>Tu misión/objetivo es:</p> <p>Ayuda a los animales a ser libres</p> <p>33</p>	<p>Tu misión/objetivo es:</p> <p>Encontrar la cura que salvará al mundo</p> <p>34</p>	<p>Tu misión/objetivo es:</p> <p>Viajar en el tiempo</p> <p>35</p>	<p>Destino:</p> <p>Te encontraste con un animal peligroso en el camino; retrocede 3 espacios</p> <p>36</p>

JUEGO N° 2: “ENSALADA DE PALABRAS”

Mazo de cartas.

EL	NIÑO/A	PELOTA	PERRO/A
LA	MADRE	FÁBRICA	CUADRO
GATO/A	ALUM- NOS/AS	DIVIERTEN	PARQUE
CONEJO/A	ZANAHO- RIAS	JUAN	MUCHOS/ AS

COME	MARÍA	FOLKLORE	PAPÁ
SEÑO	MANZANA	LÁPICES	ALEGRE
GRANDE	MATEO	ESTUDIA	MESA
LENGUA	TIEMPO	PEQUEÑO/A	LENTO/A
POR	LINDO/A	EN	PARA

AMABLE	DE	SOBRE	NEGRO/A
A	CON	HOY	TARDE
LAS/OS	YO	ELLOS/AS	NOSO- TRAS/OS
MESA	TIEMPO	LA	TARDE
POCAS/OS	MUCHO/A	POCO/A	MAÑANA

TRABAJA	ROJO	POR	PARA
SOBRE	ENTRE	DESDE	EN
PERO	JUEGA	LADRA	ESCRIBE
COME	CANTA	BAILA	MUCHOS/ AS
COLORES	ESTUDIA	LEE	PINTA

GRANDE	Y	ALGUNAS/ OS	ALEGRE
ALEGRES	PEQUE- ÑOS/AS	SOL	CIELO
AZUL			

Cartas de variante para 5° y 6°

FRECUENTE	INSATISFECHO	EXPECTATIVA	SE DIVIERTEN
COMERÁN	CANTARON	BAILAREMOS	INVESTIGAR
LOGRAR	GRACIOSÍSIMO	DE HISTORIA	LIBRO
DE LITERATURA	CONTRA	TOLERAR	PRIMARIA



MATEMÁTICA

JUEGO N°1 "CASITA ROBADA FRACCIONADA"

$\frac{2}{2}$	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{3}$	$\frac{2}{3}$	$\frac{2}{10}$
$\frac{1}{4}$	$\frac{3}{3}$	$\frac{2}{4}$	$\frac{3}{9}$	$\frac{4}{10}$
$\frac{6}{9}$	$\frac{2}{8}$	$\frac{3}{4}$	$\frac{1}{5}$	$\frac{6}{10}$
$\frac{2}{5}$	$\frac{3}{5}$	$\frac{4}{5}$	$\frac{6}{8}$	$\frac{8}{10}$

1	0.5	0.8	$0.\hat{3}$	$0.\hat{6}$
0.25	0.75	0.2	0.4	0.6
				
				

JUEGO N° 2: "CONECTADOS"

			
<p>CONECTADOS</p>	<p>CONECTADOS</p>	<p>CONECTADOS</p>	<p>CONECTADOS</p>
<p>Un rombo conectado por su vértice a un triángulo equilátero</p>	<p>Dos triángulos conectados por su vértice</p>	<p>Un triángulo rectángulo</p>	<p>Un pentágono irregular</p>
<p>CONECTADOS</p>	<p>CONECTADOS</p>	<p>CONECTADOS</p>	<p>CONECTADOS</p>
<p>un triángulo que posee todos sus ángulos iguales</p>	<p>Un paralelogramo</p>	<p>Una figura que posee todos sus lados iguales</p>	<p>Esta figura se forma si dos triángulos equiláteros se unen por su base</p>
<p>CONECTADOS</p>	<p>CONECTADOS</p>	<p>CONECTADOS</p>	<p>CONECTADOS</p>
<p>Posee en su interior un ángulo recto y dos ángulos agudos</p>	<p>Un figura que posee 3 vértices y un ángulo obtuso</p>	<p>Una figura de 4 lados iguales unida en su vertice a una que la suma de sus angulos da como resultado 180 grados</p>	<p>Una figura que contiene dentro 8 triángulos unidos por su vertice</p>
<p>CONECTADOS</p>	<p>CONECTADOS</p>	<p>CONECTADOS</p>	<p>CONECTADOS</p>
<p>Un cuadrado que comparte un lado con un triángulo rectángulo</p>	<p>Un trapezio conecta dos cuadrados por sus vértices</p>	<p>Una estrella</p>	
			

			
CONECTADOS	CONECTADOS	CONECTADOS	CONECTADOS
			
CONECTADOS	CONECTADOS	CONECTADOS	CONECTADOS
			
CONECTADOS	CONECTADOS	CONECTADOS	CONECTADOS
			
CONECTADOS	CONECTADOS	CONECTADOS	CONECTADOS
			
			



EDUCACIÓN SEXUAL INTEGRAL

JUEGO N° 1: "SUPERYO":

VIRTUDES:



SUPERPODERES:



JUEGO N° 2: "ATRAPANDO MALAS IDEAS":

<p>EL FÚTBOL ES UN DEPORTE SOLO DE VARONES</p>	<p>BAILAR ES UNA ACTIVIDAD SOLO DE MUJERES</p>	<p>HACER EJERCICIO ES ALGO QUE SOLO HACEN LOS VARONES</p>
<p>EL HOCKEY ES UN DEPORTE SÓLO DE MUJERES</p>	<p>EL "GORDITO" SIEMPRE VA AL ARCO</p>	<p>DE LA LIMPIEZA DE LA CASA SE ENCARGA MAMÁ</p>
<p>A MAMÁ SIEMPRE LE TOCA COCINAR</p>	<p>NO ME DEJAN IR A LA CASA DE ROCÍO PORQUE TIENE DOS PAPÁS</p>	<p>NO ME DEJAN IR A LA CASA DE JUAN PORQUE TIENE DOS MAMÁS</p>
<p>NO ME DEJAN IR A LA CASA DE NINA PORQUE JUEGA CON AUTITOS</p>	<p>LAS MUÑECAS SON SÓLO COSA DE NIÑAS</p>	<p>EL PAPÁ DE LEO SE ENOJÓ CON ÉL PORQUE SE PINTÓ LAS UÑAS</p>
<p>ME REGALARON UNA REMERA CON CORAZONES, PERO MI MAMÁ DICE QUE ES DE NENA</p>	<p>EL COLOR ROSA SÓLO LO USAN LAS NIÑAS</p>	<p>EL COLOR AZUL SÓLO LO USAN LOS VARONES</p>

JUGUÉ CON
BARRO Y MI
PAPÁ ME RETÓ
PORQUE "LAS
NENAS ASÍ NO
SE PORTAN"

A VIOLE LA
MOLESTAN
EN EL
COLEGIO
PORQUE
TIENE PELO
CORTO

A JUAN LE
DICEN
JUANA
PORQUE
TIENE PELO
LARGO

A ZAIRA LE
DICEN
"JIRAFÁ"
POR SER
ALTA

JULI TIENE
PECAS Y SE
LE RÍEN
DICIENDO
"PECOSA"

A LAUTI SE
LE RÍEN
PORQUE VA
AL COLEGIO
CON LAS
ZAPAS
ROTAS

GONZA TIENE
LA REMERA
MOJADA DE
TRANSPI-
RAR Y SE LE
RÍEN

CARLA USA
LENTE Y LA
INSULTAN
DICIENDO
"CUATRO
OJOS"

A TATI LE
DICEN
"GORDA" Y
LA DEJAN DE
LADO

PEDRO ESTÁ
MAL PORQUE
LUIS LO
EMPUJÓ Y SE
GOLPEÓ

NADIE
QUIERE
JUGAR CON
JOSE
PORQUE USA
SILLA DE
RUEDAS

RETARON A MALE
PORQUE NO
QUERÍA SENTARSE
CON LAS PIERNAS
CRUZADAS



unc | extensión | *niñez y juventud*