



JENGA I Cuerpo y autonomía

Cómo usar y preparar el material del juego: *Este juego está pensado para ser realizado de manera presencial, en grupos de adolescentes. Aquí van a encontrar el propósito pedagógico que orienta la propuesta, las instrucciones paso a paso para facilitar el juego y el listado de materiales necesarios para implementarlo en el aula u otros espacios educativos. Además, se incluyen las tarjetas descargables, listas para imprimir en cualquier centro de copiado, y una plancha para imprimir stickers con números, pensados para pegar en los bloques de madera de un Jenga común. El curso cuenta con cuatro Jengas (M1, M2, M3 y M4): los números para los bloques se imprimen una sola vez, ya que sirven para todos los Jenga, y lo que cambia en cada módulo son las tarjetas, que contienen el contenido específico que se trabaja en cada propuesta. De este modo, se facilita el armado del material y su reutilización a lo largo de todo el curso.*

¿Cómo se juega?

Objetivo: Desarmar mitos y mensajes cotidianos que debilitan la autonomía corporal, emocional y vincular, y fortalecer prácticas de cuidado, respeto y derecho a poner límites, a través del debate colectivo, sin derrumbar la torre.

Gana quien logra retirar más mitos sin que la torre caiga, es decir, quien más contribuye a desarmar prácticas y discursos que afectan la autonomía y el cuidado corporal.

Dinámica general

Cada vez que retirás un bloque de madera, mirás el número y buscás la tarjeta asociada. Leer el contenido de la tarjeta en voz alta. Se debate y decide si la frase:

- ¿Fortalece la autonomía? o
- ¿Debilita la autonomía?

En cualquier caso deberán explicar por qué con ejemplos cotidianos. No hay respuestas únicas: lo importante es qué conversación abre.

Materiales

- Una torre tipo Jenga con números del 1 al 39 pegados en cada bloque.
- **39 tarjetas numeradas**
 - 20 con MITOS (frases que dañan vínculos)
 - 19 con VERDADES (frases que cuidan vínculos)

Instrucciones

1. Armar la torre como en un Jenga clásico.
2. Cada participante o equipo retira un bloque, revisa el número y busca la tarjeta correspondiente.
3. Lee la tarjeta en voz alta.



4. Si se juega por equipos, conversan y deciden si la frase es un MITO que daña o una VERDAD que cuida.
 - Si es VERDAD, el bloque se coloca cuidadosamente arriba de la torre.
 - Si es MITO, el bloque se retira del juego (representa una práctica que necesitamos desarmar).
5. El juego continúa hasta que la torre se derrumbe.
6. Gana quien o el equipo que haya retirado más MITOS sin que la torre caiga.

Cierre del juego

Se colocan los MITOS sobre la mesa y alguien los lee en voz alta.

Se abre la conversación:

- ¿Qué mito les sorprendió más?
- ¿Sobre qué tema les gustaría saber más?
- ¿Qué información del juego les sirve para su vida de todos los días?

La actividad termina con la **infografía del Módulo 1 ¿Y si lo hablamos?**, que recupera las ideas centrales para cuidarnos y cuidar a otras personas.

Adaptaciones posibles

Se recomienda, si son más de 8 personas, armar 2 o 3 equipos. Se juega igual pero gana el equipo que retiró más mitos de la construcción y no la derrumbó. Los y las integrantes de cada equipo deben intercalarse en la ronda.