



Herramienta didáctica vinculada a la **Guía práctica para la implementación de la perspectiva de género. Parte II** del programa "Educando en igualdad: prácticas coeducativas para trabajar el ODS 5 en las aulas".

Coordinación: Fractals Educación Artística y Paz y Desarrollo

Diseño y maquetación: Fractals Educación Artística

Colaboraciones especiales: Alumnado de los másteres en Psicopedagogía, en Profesor/a de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanzas de idiomas, y en Género en el Ámbito Público y Privado de la Universitat Jaume I de Castelló durante el curso 2022-2023

Financiación: Dirección General de Inclusión y Cooperación al Desarrollo de la Generalitat Valenciana.

© Paz y Desarrollo y Fractals Educación Artística, 2023.

Este recurso se puede imprimir y distribuir en cualquier medio o formato, siempre y cuando se reconozca y referencia adecuadamente la autoría y destine su uso exclusivamente con propósito pedagógico, didáctico y afines. Por lo tanto, queda prohibida rotundamente su reproducción con fines económicos.

Esta publicación ha sido realizada con el apoyo financiero de la Generalitat Valenciana. El contenido de dicha publicación es responsabilidad exclusiva de Paz y Desarrollo y no refleja necesariamente la opinión de la Generalitat Valenciana.

Esta herramienta didáctica está diseñada en formato print and play. ¿Qué significa esto? Que hemos diseñado un PDF descargable para que puedas imprimirte tantas copias como quieras del juego. Durante el PDF verás imágenes como la de abajo con el símbolo de una impresora, que te irán indicando las recomendaciones de impresión de cada parte del juego. ¡Vamos allá!

INSTRUCCIONES DE IMPRESIÓN

Para el cuaderno de profesores



- 1.** Puedes imprimirlo en papel normal. A color o BYN.
- 2.** Imprimir a doble cara.
- 3.** Es un manual para el uso del profesorado, no hace falta entregarlo al alumnado.

CUADERNO PROFESORADO

ÍNDICE

ASPECTOS GENERALES

Introducción
Competencias educativa
Metodología de juego
Objetivos
Contenidos
Ambientación

IMPLEMENTACIÓN

Componentes
Dinámica
Reglas



ASPECTOS GENERALES

INTRODUCCIÓN

Tienes entre tus manos una herramienta didáctica para trabajar cuestiones básicas de la educación en igualdad en contextos educativos formales, generado a partir de la participación y la suma de conocimientos de alumnado de los másteres en Psicopedagogía, Profesor/a de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanzas de idiomas, y Género en el Ámbito Público y Privado de la Universitat Jaume I de Castelló durante el curso 2022-2023.

Parte de los retos sociales identificados por parte de las personas participantes respecto al género y los diferentes caminos que se pueden abordar para construir una sociedad más igualitaria y que garantice la dignidad de todas las personas y el cumplimiento de los derechos humanos.

Ha sido desarrollada por Fractals Educación Artística, asociación cultural dirigida a la creación y desarrollo de procesos educativos para la acción social mediante la aplicación de metodologías artísticas.

El recurso didáctico *La película que te montas* nos aproxima a cuestiones imperantes durante la fase de desarrollo en la adolescencia: los miedos, las expectativas y la construcción de relaciones. Sin perder de vista su heterogeneidad, pero marcado por unas características psicológicas, sociales y

culturales, muchas de ellas aprendidas, y que condicionan su manera de entender el mundo, al resto de personas que les rodean y a sí mismos y mismas.

La presente herramienta pretende facilitar el acompañamiento de diferentes temas que tienen una presencia abismal durante las edades a las que se dirige, como son la concepción del amor, la sexualidad y la construcción de relaciones amorosas y/o sociales desde la diversidad y desde un punto de vista interseccional.

La película que te montas es un detonador de temas, que tiene la finalidad de comenzar a reflexionar y debatir con los grupos nuestras construcciones sociales preestablecidas, aprender sobre otros puntos de vista y enriquecernos compartiendo la diversidad.

COMPETENCIAS EDUCATIVAS:

La película que te montas es un recurso didáctico que tiene como objetivo abordar desde el currículum de secundaria y bachillerato la praxis coeducativa, la igualdad y la prevención de expresiones violentas y machistas desde la perspectiva, transversalidad e interseccionalidad de género; facilitando a los y las profesionales de la educación la integración de la herramienta en sus procesos de enseñanza para garantizar aprendizajes más holísticos.

Competencias sociales:

- Indagar, argumentar y elaborar productos propios sobre problemas sociales que resulten relevantes en la actualidad, desde lo local a lo global, para desarrollar un pensamiento crítico, respetuoso con las diferencias, que contribuya a la construcción de la propia identidad y a enriquecer el acervo común.

- Asumir los deberes y derechos propios de nuestro marco de convivencia, para promover la participación ciudadana y la cohesión social.

- Tomar conciencia del papel de las formas de vida y las relaciones, analizándolas de forma crítica, para promover alternativas saludables, sostenibles, enriquecedoras y respetuosas con la dignidad humana y el compromiso con la sociedad y el entorno.

- Conocer y valorar la importancia de la seguridad integral ciudadana en la cultura de convivencia, para promover la consecución de un mundo más seguro, solidario, sostenible y justo.

Competencias expresivas y artísticas:

- Analizar y valorar el proceso de creación y el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural.

- Explorar las posibilidades expresivas de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines, para incorporarlos al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de los más adecuados a cada necesidad o intención.

Competencias cívicas y éticas:

- Actuar e interactuar de acuerdo con normas y valores cívicos y éticos, a partir del reconocimiento fundado de su importancia para regular la vida comunitaria y su aplicación efectiva y justificada en distintos contextos, para promover una convivencia pacífica, respetuosa, democrática y comprometida con el bien común.

- Entender la naturaleza interconectada y ecodependiente de las actividades humanas, mediante la identificación y análisis de problemas ecosociales de relevancia, para promover hábitos y actitudes éticamente comprometidos con el logro de formas de vida sostenibles.

- Mostrar una adecuada estima propia y del entorno, reconociendo y valorando las emociones y los sentimientos propios y ajenos, para el logro de una actitud empática y cuidadosa con respecto a los demás.

Competencias lingüísticas:

- Producir argumentaciones orales y multimodales con fluidez, coherencia, cohesión y registro adecuado y participar en interacciones orales con actitud cooperativa y respetuosa, tanto para construir conocimiento y establecer vínculos personales como para intervenir de manera activa e informada en diferentes contextos sociales.

- Desarrollar un sentido crítico, reconociendo el sentido global y las ideas principales y secundarias, identificando la intención del emisor, reflexionando sobre el contenido y la forma y evaluando su calidad y fiabilidad, para dar respuesta a necesidades e intereses comunicativos diversos y para construir conocimiento.

- Poner las propias prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la resolución dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, utilizando un lenguaje no discriminatorio y desterrando los abusos de poder a través de la palabra, para favorecer un uso no solo eficaz sino también ético y democrático del lenguaje.

METODOLOGÍA DEL JUEGO

El juego está estrechamente relacionado con nuestro desarrollo, procesos de aprendizaje y creatividad.

La *ludificación* es la aplicación de conceptos técnicos y de diseño de juegos en entornos que no son estrictamente lúdicos, como el educativo. Se vale de elementos de los juegos para crear herramientas de aprendizaje.

Como características básicas de la ludificación, podemos decir que la aplicación de estrategias como pensamientos y mecánicas propias de los juegos permite favorecer la *motivación* y la *implicación* del alumnado en los procesos. La decisión de emplear estrategias propias de la ludificación en procesos de aprendizaje favorece *la adquisición de conocimiento, el desarrollo de un pensamiento crítico y la canalización de sentimientos* mediante la diversión. Porque si algo hay que tener en cuenta si se emplean recursos propios del juego, es que debe ser *divertido*: El aprendizaje se produce a partir de la diversión compartida. Y es esa experiencia positiva durante el proceso lo que favorece a su vez la motivación y la implicación.

En suma, contribuirá a ese factor lúdico el crear un contexto y temas vehiculares con los que el alumnado se puede sentir identificado y representado. Si se consigue partir de su realidad, se podrá adquirir un *aprendizaje significativo*, para englobar una dimensión emocional, motivacional y cognitiva de la persona y que la adquisición de conocimiento nuevo que se adhiera al preexistente sea sostenible en el tiempo.

OBJETIVOS

La película que te montas comparte con el proyecto del que deriva, *Educando en igualdad: prácticas coeducativas para trabajar el ODS 5 en las aulas*, que el alumnado consiga los siguientes objetivos:

Objetivo General:

- Dotar al personal docente de recursos y propuestas educativas, inclusivas y diversas para abordar la praxis coeducativa, la igualdad y la prevención de expresiones violentas y machistas desde la perspectiva, transversalidad e interseccionalidad de género, incorporando la Agenda 2030, específicamente el ODS 5 y sus metas.

Objetivos Específicos:

- Favorecer el desarrollo integral en igualdad entre mujeres y hombres al margen de prejuicios e imposiciones sociales, desde el respeto a la diversidad familiar, la identidad y la orientación sexual.
- Promover las buenas prácticas para dimensionar las múltiples desigualdades y discriminaciones que atraviesan las niñas y las mujeres por medio de la incorporación de la transversalidad de género y el lenguaje inclusivo no sexista.
- Fortalecer la participación inclusiva de la diversidad funcional y reconocer la existencia de barreras que viven las mujeres que forman parte de los colectivos con necesidades especiales.
- Prevenir acerca de las diversas violencias que tienen su origen en el sexismo basadas en los falsos mitos del amor romántico, los estereotipos, los roles y las ideas distorsionadas del amor.
- Incorporar la educación afectiva sexual igualitaria orientada al conocimiento y aceptación del propio cuerpo y las emociones, el desarrollo de las capacidades

afectivas y la praxis saludable para la realización personal.

- Fomentar el desarrollo de un pensamiento crítico en el alumnado en torno al consumo responsable y la desigualdad social y de género a nivel local y global.

CONTENIDOS

Los objetivos propuestos en el apartado anterior se vinculan a los bloques de contenido que se trabajan en el recurso didáctico *La película que te montas*:

- El amor: Diversidades, expectativas, mitos y realidades.
- Desmitificación del amor romántico.
- La existencia de los estereotipos de género.
- La sexualidad saludable.
- Las relaciones sexuales y afectivas sanas.
- La educación en la mirada interseccional.

Esos bloques de contenido se engloban en 3 dinámicas diferenciadas. Cada una de esas dinámicas trabaja un tema macro:

1. Las relaciones amorosas:

Desde que nacemos, la sociedad nos educa en torno a cómo relacionarnos. Si bien actualmente se están planteando nuevas formas de relaciones, la relación tradicional, romántica, monógama y heterosexual, sigue imponiéndose como status quo. Así como las dinámicas derivadas de la estandarización de ese modelo, nacidas de una educación cultural rígida sobre roles de géneros muy definidos y la estandarización de objetivos vitales: Si no te proyectas en pareja a la edad adulta, preferentemente con hijos, no alcanzas el éxito, se considera que estás en búsqueda, y estar solo o sola nunca se considera un objetivo a largo plazo. Así mismo, ¿qué tipo de pareja aspiramos a tener? Si bien hemos cambiado mucho en los últimos años, se siguen

reproduciendo ciertas expectativas, a menudo negativas, sobre cómo "debe ser" una pareja.

Los modelos de pareja, de familia, de relaciones y de vida han cambiado, pero seguimos compartiendo "dejes" estereotipados, que pueden llegar a frustrar y condicionar el desarrollo de muchas personas por quedarse fuera de los márgenes de lo que se considera "normal".

Romper mitos estandarizados y educar en que no es necesario vivir en un único molde, sino que se puede transformar ese molde, puede contribuir a que la juventud viva más libre, sin desprestigiar otras formas de vida.

2. La sexualidad:

Cómo llevar a cabo un buen acompañamiento pedagógico sobre sexualidad es un reto que se lleva explorando desde hace varios años. No obstante, en entornos educativos y en edad adolescente, el papel que ocupa el sexo y, en general, el desarrollo de la sexualidad, sigue siendo un gran tema que condiciona su identidad, su personalidad, sus relaciones y que va a menudo vinculado a aspectos negativos como el miedo, la presión, la vergüenza, la baja autoestima, la violencia, la desigualdad, la necesidad imperiosa de ser querido/a o deseado/a a través del sexo o el tabú por los gustos o no gustos sexuales.

Temas como la orientación sexual, la expresión de género y la identidad de género continúan siendo temas candentes y confusos para el alumnado y el profesorado. Es por ello que, a través de esta herramienta, se pretende comenzar un proceso para "aflojar" tensiones y prejuicios construidos a lo largo de los años en torno a la importancia que se le da a la sexualidad en la adolescencia.

3. El amor:

¿Qué es el amor? ¿Cómo vivimos el amor? ¿Cuánto de esas expectativas es propio y cuánto está condicionado socialmente? ¿Gran parte de esa palabra está condicionada por el hecho de tener pareja?

El amor juega un papel fundamental en el desarrollo de una persona. En la adolescencia, el amor es una palabra que tiene unas connotaciones específicas y que se vive de una manera específica, que posiblemente varíe con el paso del tiempo. No obstante, no le priva de importancia. De hecho, el amor es fundamental en la vida de una persona adolescente. Va especialmente dirigido a esos vínculos afectivos que se forman más allá de la familia, que son nuevos y que nutren el desarrollo de la identidad propia. Y es en esa idea nueva de relación, de amor, donde surgen expectativas amorosas. Esas expectativas pueden estar más cercanas a la realidad o estar ficcionadas, pero no dejan de ser reales porque se sienten como reales. Es por ello que trabajar la frustración y la capacidad de ver las cosas con perspectiva amplia es fundamental.

Tampoco podemos perder de vista los diferentes modelos de amor que se están desarrollando los últimos años y que diferencian en gran medida a las generaciones jóvenes actuales con las anteriores. Y, junto a la tendencia a la normalización de nuevas formas de amor, se produce una contrarreacción, muchas veces desde el rechazo, el odio, la incompreensión y el miedo a lo nuevo y a la sensación de pérdida de lo que antes estaba normalizado. Es por ello que crear un sistema de reflexión colectivo, seguro e igualitario, puede no solo ayudar al alumnado en su desarrollo, sino también a adquirir herramientas de resiliencia para sí y de respeto, comprensión y, por qué no decirlo, amor hacia los demás.

AMBIENTACIÓN

¿Pueden los códigos del cine contribuir a un cambio de paradigma encaminado hacia la igualdad? El cine es ficción, pero también es una ventana a la realidad.

El mundo audiovisual es el tema que articula las diferentes dinámicas de este recurso didáctico. Por un lado, por la vinculación generacional a ese lenguaje artístico, cotidianizado y democratizado a partir de la normalización y accesibilidad tecnológica, el uso de redes sociales como sistema de relación y símbolo de identidad y la expansión del vídeo como fórmula a partir de la cual la juventud se expresa, interactúa con el mundo y aprende.

El cine pretende actuar en *La película que te montas* como metáfora de aquellas construcciones sociales que pueden, aun siendo muchas veces más cercanas a la ficción que a la realidad, ser condicionantes en nuestra vida, ya que nos obligan a encajar en un sistema sociocultural en el que se nos marca unas pautas a menudo restrictivas sobre cómo, en función de nuestro género, debemos ser, qué nos debe interesar, cómo nos tenemos que comportar, a qué podemos aspirar y cómo nos tenemos que relacionar para ser aceptados y aceptadas.

Porque, si algo podemos deducir de *La película que te montas*, es que la ficción tiene que ver con la vida, pero la vida crea la ficción.



IMPLEMENTACIÓN

COMPONENTES

Componentes generales:

- Una caja para almacenar las cartas y las instrucciones.
- Una hoja de instrucciones para el alumnado.
- 36 cartas de figuras antropomorfas: 12 cartas de bustos, 12 cartas de troncos y extremidades superiores y 12 cartas de extremidades inferiores.
- 18 cartas: Cada una de las cartas mostrará objetos o figuras antropomorfas realizando acciones de manera esquemática.
- 36 cartas que representan escenas con personas, objetos, colores y paisajes.
- 1 impresión con 9 rectángulos: Uno grande, otro mediano y un último pequeño, para usar con las 36 cartas anteriores. A la hora de imprimir, elegir:
 - Soporte de acetato para los 9 rectángulos (material más específico pero reutilizable).
 - Soporte de cartulina para los 9 rectángulos (material más accesible, pero se desgasta después de cada uso).
- Materiales propios: Folios o cuadernos para apuntar, material de escritura, cronómetro, clips o cinta adhesiva.

Componentes específicos de cada una de las dinámicas:

Dinámica 1. Casting para elegir el elenco, se dispondrá de los siguientes componentes:

- 36 cartas de figuras antropomorfas: 12 cartas de bustos, 12 cartas de troncos y extremidades superiores y 12 cartas de extremidades inferiores.
- Materiales propios: Folios o cuadernos para apuntar, material de escritura, cronómetro.

Dinámica 2. El guion: Eligiendo el género cinematográfico, se dispondrán de los siguientes componentes:

- 18 cartas: Cada una de las cartas mostrará objetos o figuras antropomorfas realizando acciones de manera esquemática.
- Materiales propios: Folios o cuadernos para apuntar, material de escritura, cronómetro.

Dinámica 3. Selección de planos cinematográficos, se dispondrá de los siguientes componentes:

- 36 cartas que representan colores, lugares y escenas diversas.
- 3 impresiones con 9 rectángulos: Tres grandes, tres medianos y tres pequeños. A la hora de imprimir, elegir:
 - Soporte de acetato para los 9 rectángulos (material más específico pero reutilizable).
 - Soporte de cartulina para los 9 rectángulos (material más accesible, pero se desgasta después de cada uso).
- Materiales propios: Folios o cuadernos para apuntar, material de escritura, cronómetro, clips o cinta adhesiva (para fijar las imágenes tras la plantilla).

DINÁMICAS

Pautas generales:

Nos han encargado la producción de nuestra primera película. Nos dan libertad para disponer de toda nuestra imaginación y experiencias para poder realizarla; pero, como en todo, existen unas limitaciones (como el presupuesto o las normas que impone un señor con traje). Con los recursos que disponemos, tendremos que conseguir encontrar el casting perfecto, escribir el guion y elegir los planos que en edición marcarán el punto de vista de la película.

1. Casting para elegir el elenco.

Tema: Las relaciones amorosas.

Desarrollo: Nos dividiremos en pequeños grupos de entre 4 y 6 personas. Dispondremos de un mazo de 36 cartas para cada grupo de 4 y 6. Si, por ejemplo, tenemos un ratio de nuestra clase de 30 alumnos y alumnas, tendríamos que imprimir 5 mazos con sus 36 cartas.

En el mazo de cartas encontraremos diferentes partes del cuerpo: cabezas, cuerpos y piernas. Cada participante del pequeño grupo deberá elegir y formar un personaje, formado con partes de distintos cuerpos. La elección de cada una de las partes será subjetiva, en función del objetivo general: Deberemos crear una personalización de la que sería nuestro modelo de relación amorosa perfecta, en base a tres aspectos fundamentales:

- La cabeza representará los valores más importantes que debe tener la otra persona.
- El cuerpo corresponderá con los gustos físicos.
- Las piernas corresponden a las aspiraciones y la compatibilidad del modelo de vida que debe cumplir esa pareja.

Deberemos pensar la respuesta de cada uno de esos elementos, antes de ponernos a jugar, para saber qué aportes del cuerpo podemos buscar que correspondan con la idea que queremos transmitir. Se repartirán 3 cartas a cada participante, que deberá tener en la mano y no mostrar al resto. Si alguna corresponde a alguna parte del cuerpo que le interese para la respuesta que quiere dar, la bajará y mostrará encima de la mesa frente a sí. Esa carta quedará automáticamente blindada.

Las cartas que no le interesen, deberá descartarlas, pudiendo descartar únicamente una carta cada turno. Para obtener una nueva carta, ya que siempre se deberán tener 3 cartas en la mano, se podrá bien coger uno de los descartes de otro participante o del mazo principal puesto boca abajo.

El juego se detiene cuando todas las cartas hayan quedado descubiertas. Por turnos, cada participante irá conformando su personaje con las cartas disponibles en la mesa frente a sí, de modo que todos los participantes hayan compuesto su personaje habiendo elegido una cabeza, un cuerpo y unas piernas. Recordad que no tienen por qué coincidir cada parte entre sí. Cada persona, explicará de qué ideas fundamentales está compuesta su personaje.

Reflexión final: ¿Corresponden nuestros valores con los valores de los demás?
¿Consideramos los valores importantes a la hora de elegir pareja? Y en cuanto al aspecto físico, ¿coinciden tus gustos con los de los demás? ¿Te sientes cómodo o cómoda compartiendo tus gustos? ¿Por qué? ¿Te cuestionas si es importante el plan de vida en el caso de tener una pareja? ¿Crees que es importante o no para tener una relación duradera y estable? ¿Por qué?
Duración: 20 minutos de elección y 20 minutos de reflexión.

2. El guion: Eligiendo el género cinematográfico.

Tema: La sexualidad.

Desarrollo: En esta dinámica tendremos que construir el argumento de nuestra película. Se llevará a cabo en pequeños grupos de entre 4 y 6 personas. A diferencia del casting, en el que cada persona del grupo construye su propio personaje, el guion no se hará individualmente, sino en grupo.

Para ello dispondremos de un mazo de 18 cartas para cada grupo pequeño. Si, por ejemplo, tenemos un ratio de nuestra clase de 30 alumnos y alumnas, tendríamos que imprimir 5 mazos con sus 18 cartas. Deberemos, en grupo, elegir tres de ellas, representando con cada una, una parte de nuestro guión: La introducción, el nudo y el desenlace. Adjudicaremos un género cinematográfico (acción, romántico, comedia, miedo, policiaco, drama...) a cada una de las partes. La elección se realizará en función de nuestros gustos. Si no consiguiéramos ponernos de acuerdo, podemos generar subgrupos, si bien dando prioridad a ponernos de acuerdo.

Una vez finalizado, cada grupo contará el argumento de su película: introducción, nudo y desenlace a partir de las imágenes y los géneros elegidos.

Reflexión final: La dinámica juega una trampa. Aparentemente, estamos eligiendo un género cinematográfico que nos gusta, pero, ¿qué pasaría si tuviéramos que decidir que ese género fuera el representativo de nuestra vida? Es más, ¿qué pasaría si tuviéramos que elegir el género en relación con lo que nos gusta de otras personas o incluso nuestras apetencias sexuales? ¿Nos representa? ¿Cambiaríamos algo? Y si tenemos en cuenta los gustos de otras personas del grupo, ¿qué opinamos de eso? La idea de esta diná-

mica es trabajar el concepto de proceso respecto a la sexualidad, aspectos como las expresiones "ser virgen", "puta", "degenerado"... los estigmas asociados y la normalización del sexo como una forma cotidiana de relación, la normalización de que haya gente con mucha apetencia y gente sin ella, el saber qué nos gusta... frente a una mitificación condicionante en la vida adolescente.

Duración: 20 minutos de elección y 20 minutos de reflexión.

3. Selección de planos cinematográficos.

Tema: El amor.

Desarrollo: Si bien esta dinámica será individual, tendremos que fijarnos en el punto de vista de nuestra película. Los planos, es decir, donde sitúo la cámara, nos da ese punto de vista. Es por ello que tendremos que elegir tres puntos de vista distintos en base a nuestras creencias:

Un plano general (más impersonal y que contiene muchas cosas), un plano medio (un poco más cercano a nuestra realidad, que centra la atención en elementos más específicos) y un primer plano (que hace referencia completamente a nuestra visión, puesto que es mucho más cercano que los otros dos).

Cada participante dispondrá también de una plantilla con tres rectángulos: uno grande, uno mediano y uno pequeño. Después, de entre 36 cartas generales que contienen colores, lugares y escenas, cada participante deberá elegir 3. La elección será en función de las siguientes condiciones:

- Plano general: Cómo creo que es el amor para la sociedad (sin necesariamente estar yo de acuerdo).
- Plano medio: Cómo creo que entiende el amor mi grupo / clase (sin necesariamente estar yo de acuerdo).
- Primer plano: Qué es para mí el amor.

Cada participante elegirá una imagen para cada uno de los planos y la "enmarcará" poniendo encima su plantilla, eligiendo en el plano medio y en el primer plano qué parte de la imagen general (ya que tendrán todas el mismo tamaño) queremos destacar. Junto a cada imagen, podremos escribir alguna palabra o frase sencilla que sintetice la idea que queremos transmitir y relacionamos con la imagen.

Una vez finalizado, cada persona mostrará al grupo sus planos elegidos y justificará su elección.

Reflexión final: ¿Hay similitudes entre los participantes de cómo creemos que la sociedad ve el amor? ¿Y en el grupo? ¿Creemos que se percibe por estos de manera sana? Respecto a nuestra opinión personal, ¿hemos disentido mucho de nuestra visión respecto a lo que creemos que la sociedad y el grupo piensan? ¿Coinciden unas con otras? ¿Qué diferencias podemos encontrar? ¿Consideramos que entran todas dentro del respeto aunque podamos no compartirlas? ¿Por qué? La idea de esta dinámica es entender cuál es su punto de vista y cómo se sienten respecto a la sociedad y el grupo, desarrollando su capacidad crítica respecto al entorno y sobre sí.

Duración: 20 minutos de selección y 30 minutos de reflexión.



REGLAS

Las 3 dinámicas están diseñadas para ser implementadas en el ratio de una clase.

Pueden ser realizadas de manera independiente unas de otras o conjuntamente.

En el caso de realizarse las 3, es recomendable realizarlas en el orden en el que están expuestas; ya que el objetivo del orden propuesto es comenzar a derribar los prejuicios en torno a la construcción de las pareja románticas, para posteriormente hablar de un aspecto íntimo pero que condiciona las relaciones como la sexualidad, y por último trabajar la construcción amorosa como arco conjunto que podremos trabajar con perspectiva habiendo reflexionado en los aspectos anteriores.

Respecto a las cartas de la primera y la segunda dinámica, es recomendable imprimir tantas copias como grupos se conformen, teniendo en cuenta el número de participantes sugerido. Para la tercera dinámica, se recomienda utilizar 2 o 3 copias de las cartas destinadas a esta. Se necesitarán tantas plantillas de 3 cuadrados como número de alumnado haya.

Si no se pudiera imprimir el número de copias necesario para que toda la clase pudiera avanzar en la realización de las dinámicas a la vez, se puede alterar el orden de las dinámicas, de manera que debería disponerse únicamente de una única edición impresa para cada tres pequeños grupos. De esta manera, cada uno de los tres pequeños grupos empezaría por una dinámica distinta, e irían rotando. En el caso de aplicar estas reglas alternativas de uso, se deberá tener en cuenta posibles variaciones en las fases de

reflexión, para las cuales el profesorado deberá aplicar las modificaciones que los propios grupos demanden para integrar correctamente los procesos de aprendizaje.

Respecto a la duración de las dinámicas, en el punto anterior se dispone una sugerencia de temporalidad. **Las dinámicas se pueden dilatar en función de las necesidades de aprendizaje del propio grupo.**

La reducción de tiempo dedicado a cada dinámica no está aconsejado, puesto que dota de muy escaso tiempo para que el alumnado reflexione y tome decisiones de manera consciente y meditada.

Como última recomendación, las dinámicas son útiles en tanto y cuanto "abren melones" que favorecen la resolución de posibles conflictos en el aula, reflejo de las dinámicas sociales que se producen a menudo fuera. Por tanto, si es conveniente detener la dinámica porque esta ha dado pie a visibilizar una situación que trabajándose pedagógicamente puede contribuir a crear una convivencia igualitaria e inclusiva, no dudes en pararlo todo y darle el tiempo que merece!

NO IMPRIMIR ESTA HOJA

INSTRUCCIONES DE IMPRESIÓN

Para las instrucciones del juego



- 1.** Puedes imprimirlo en papel normal. A color o BYN.
- 2.** Imprimir a doble cara.
- 3.** Cortar la parte de abajo y si algún borde sobresale. El objetivo es que tenga el tamaño de las cartas una vez doblada. Ya que irá dentro de la caja.
- 4.** Dobla por las líneas de puntos. Tiene que quedar fuera la portada y los logos.



INSTRUCCIONES



2H 10Min



DINÁMICA 1 (40 MIN): CASTING PARA ELEGIR EL ELENCO.

COMPONENTES:

- 36 cartas de figuras antropomorfas: 12 cartas de bustos, 12 cartas de troncos y extremidades superiores y 12 cartas de extremidades inferiores.
- Materiales propios: Folios o cuadernos para apuntar, material de escritura, cronómetro.



Deberemos pensar la respuesta de cada uno de esos elementos, antes de ponernos a jugar, para saber qué aportes del cuerpo podemos buscar que correspondan con la idea que queremos transmitir.

Se repartirán 3 cartas a cada participante, que deberá tener en la mano y no mostrar al resto. Si alguna corresponde a alguna parte del cuerpo que le interese para la respuesta que quiere dar, la bajará y mostrará encima de la mesa frente a sí. Esa carta quedará automáticamente blindada. Las cartas que no le interesen, deberá descartarlas, pudiendo descartar únicamente una carta cada turno. Para obtener una nueva carta, ya que siempre se deberán tener 3 cartas en la mano, se podrá bien coger uno de los descartes de otro participante o del mazo principal puesto boca abajo.

CÓMO SE JUEGA:

Nos dividiremos en pequeños grupos de entre 4 y 6 personas. Dispondremos de un mazo de 36 cartas. En ese mazo de cartas encontraremos diferentes partes del cuerpo: cabezas, cuerpos y piernas. Cada participante del pequeño grupo deberá elegir y formar un personaje, formado con partes de distintos cuerpos. La elección de cada una de las partes será subjetiva, en función del objetivo general: Deberemos crear una personalización de la que sería nuestro modelo de relación amorosa perfecta, en base a tres aspectos fundamentales:

- La cabeza representará los valores más importantes que debe tener la otra persona.
- El cuerpo corresponderá con los gustos físicos.
- Las piernas corresponderán a las aspiraciones y la compatibilidad del modelo de vida que debe cumplir esa pareja.

DINÁMICA 2 (40 MIN): EL GUION: ELIGIENDO EL GÉ- NERO CINEMATográfico

COMPONENTES:

- 18 cartas: Cada una de las cartas mostrará objetos o figuras antropomorfas realizando acciones de manera esquemática.
- Materiales propios: Folios o cuadernos para apuntar, material de escritura, cronómetro.

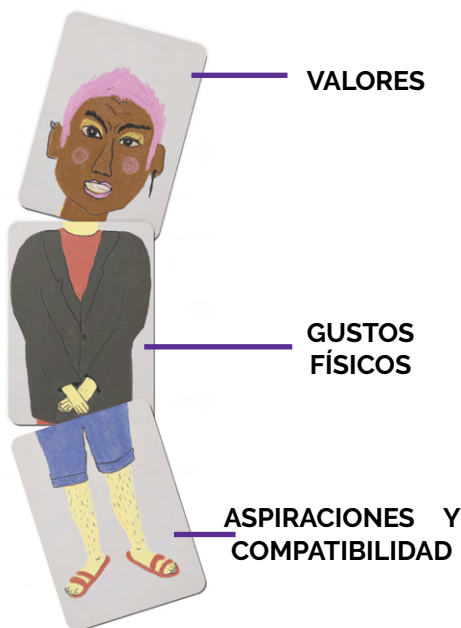


CÓMO SE JUEGA

En esta dinámica tendremos que construir el argumento de nuestra película. Se llevará a cabo en pequeños grupos de entre 4 y 6 personas. A diferencia del casting, el guión no se pensará individualmente, sino en grupo.

Para ello, disponemos de un total de 18 cartas. Deberemos, en grupo, elegir tres de ellas, representando con cada una, una parte de nuestro guión: La introducción, el nudo y el desenlace. Adjudicaremos un género cinematográfico (acción, romántico, comedia, miedo, policiaco, drama...) a cada una de las partes. La elección se realizará en función de nuestros gustos. Si no consiguiéramos ponernos de acuerdo, podemos generar subgrupos, si bien dando prioridad a ponernos de acuerdo.

Nos han encargado la producción de nuestra primera película. Nos dan libertad para disponer de toda nuestra imaginación y experiencias para poder realizarla; pero, como en todo, existen unas limitaciones (como el presupuesto o las normas que impone un señor con traje). Con los recursos que disponemos, tendremos que conseguir encontrar el casting perfecto, escribir el guión y elegir los planos que en edición marcarán el punto de vista de la película



Una vez finalizado, cada grupo contará el argumento de su película: introducción, nudo y desenlace, a partir de las imágenes y los géneros elegidos.

Es importante tener muy claros los gustos propios y no dejarnos influenciar por el resto de personas para luego saber explicarnos.

El juego se detiene cuando todas las cartas hayan quedado descubiertas. Por turnos, cada participante irá conformando su personaje con las cartas disponibles en la mesa frente a sí, de modo que todos los participantes hayan compuesto su personaje habiendo elegido una cabeza, un cuerpo y unas piernas. No tiene porqué coincidir cada parte entre sí. Después de la dinámica habrá un espacio de reflexión sobre vuestras elecciones, así que... ¡Pensad muy bien en la combinación y creación de vuestros personajes!

CÓMO SE JUEGA

Esta dinámica será individual.

Recomendamos imprimir al menos tres copias del mazo de 36 cartas, para que el alumnado tenga suficientes y diferentes cartas entre las que elegir.

Tendremos que fijarnos en el punto de vista de nuestra película. Los planos, es decir, donde sitúo la cámara, nos da ese punto de vista. Es por ello que cada participante elegirá tres puntos de vista en función de sus creencias. Un plano general (más impersonal y que contiene muchas cosas), un plano medio (un poco más cercano a nuestra realidad, que centra la atención en elementos más específicos) y un primer plano (que hace referencia completamente a nuestra visión, puesto que es mucho más cercano que los otros dos).

Herramienta didáctica vinculada a la **Guía práctica para la implementación de la perspectiva de género. Parte II** del programa "Educatando en igualdad: prácticas coeducativas para trabajar el ODS 5 en las aulas".

DINÁMICA 3: (50 min) SELECCIÓN DE PLANOS CINE- MATOGRÁFICOS.

COMPONENTES:

- 36 cartas que representan colores, lugares y escenas diversas.
- 1 impresión con 9 rectángulos: Tres grande, tres medianos y tres pequeños. A la hora de imprimir, elegir:
 - Soporte de acetato para los 9 rectángulos (material más específico pero reutilizable).
 - Soporte de cartulina para los 9 rectángulos (material más accesible, pero se desgasta después de cada uso).
- Materiales propios: Folios o cuadernos para apuntar, material de escritura, cronómetro, clips o cinta adhesiva (para fijar las imágenes tras la plantilla).

Cada participante dispondrá también de una plantilla con tres rectángulos: uno grande, uno mediano y uno pequeño. Después, de entre 36 cartas generales que contienen colores, lugares y escenas, cada participante deberá elegir 3.

La elección será en función de las siguientes condiciones:

- Plano general: Cómo creo que es el amor para la sociedad (sin necesariamente estar yo de acuerdo).
- Plano medio: Cómo creo que entiende el amor mi grupo / clase (sin necesariamente estar yo de acuerdo).
- Primer plano: Qué es para mí el amor.

Coordinación: Fractals Educación Artística y Paz y Desarrollo

Diseño y maquetación: Fractals Educación Artística

Colaboraciones especiales: Alumnado de los másteres en Psicopedagogía, en Profesor/a de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanzas de idiomas, y en Género en el Ámbito Público y Privado de la Universitat Jaume I de Castelló durante el curso 2022-2023

Financiación: Dirección General de Inclusión y Cooperación al Desarrollo de la Generalitat Valenciana.

© Paz y Desarrollo y Fractals Educación Artística, 2023.



36 cartas



3 Rectángulos

Cada participante elegirá una imagen para cada uno de los planos y la "enmarcará" poniendo encima su plantilla, eligiendo en el plano medio y en el primer plano qué parte de la imagen general (ya que tendrán todas el mismo tamaño) se quiere destacar. Junto a cada imagen, podremos escribir alguna palabra o frase sencilla que sintetice la idea que queremos transmitir y relacionamos con la imagen.

Una vez finalizado, cada persona mostrará al grupo sus planos elegidos y justificará su elección.



Recortar

Este recurso se puede imprimir y distribuir en cualquier medio o formato, siempre y cuando se reconozca y referencia adecuadamente la autoría y destine su uso exclusivamente con propósito pedagógico, didáctico y afines. Por lo tanto, queda prohibida rotundamente su reproducción con fines económicos.

Esta publicación ha sido realizada con el apoyo financiero de la Generalitat Valenciana.

El contenido de dicha publicación es responsabilidad exclusiva de Paz y Desarrollo y no refleja necesariamente la opinión de la Generalitat Valenciana.

Recortar

Recortar



INSTRUCCIONES DE IMPRESIÓN

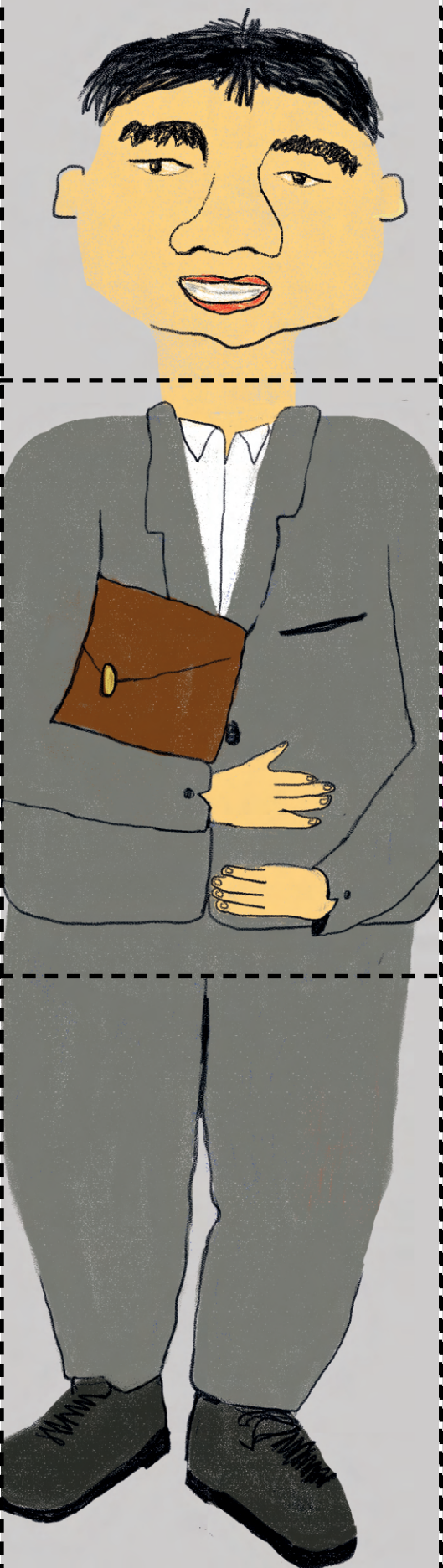
1. Imprime esta hoja en cartulina.
2. Recorta por el borde exterior.
3. Dobla por los puntos.
4. Pega la cara que tiene una x.

INSTRUCCIONES DE IMPRESIÓN

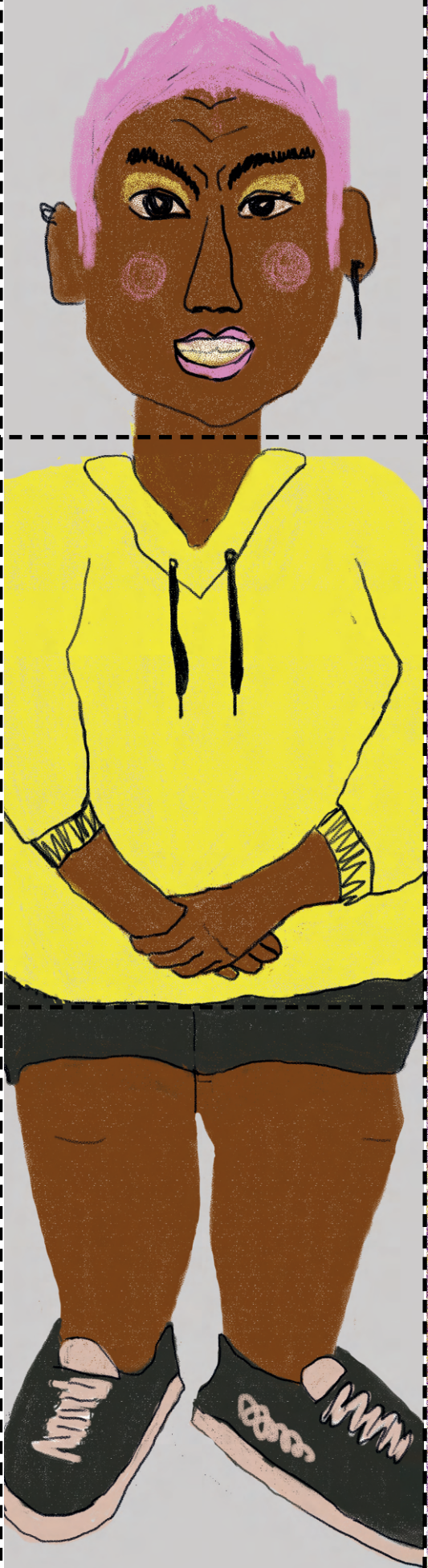
Para las cartas del juego



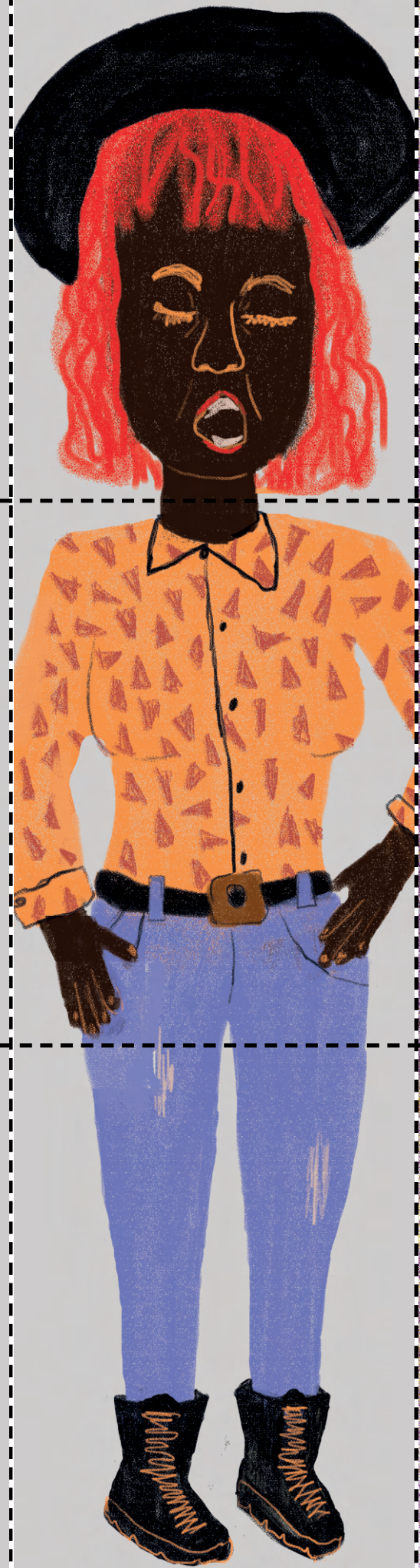
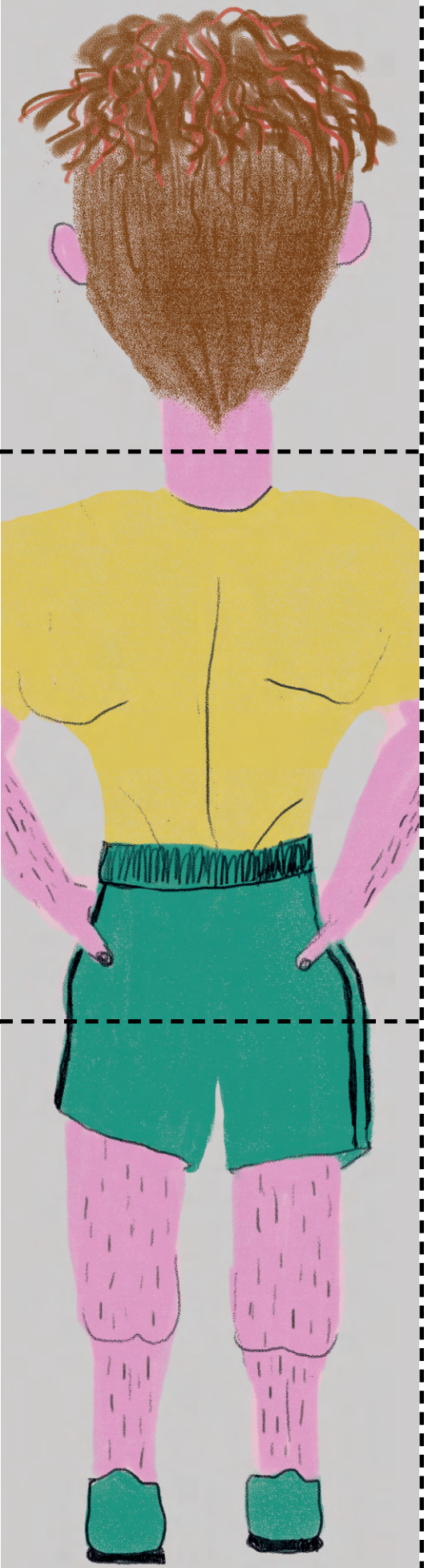
- 1.** Es recomendable imprimir en cartulina y a color. Puedes plastificar las cartas si quieres que duren más.
- 2.** Imprimir a doble cara.
- 3.** Recortar por las líneas de puntos. Puedes redondear las puntas.
- 4.** La última página, contiene los cuadrados para la dinámica 3. Se imprimirá a una cara. Hay que recortar el área blanca que está indicada. Imprime esta hoja tantas veces como alumnado tengas.



















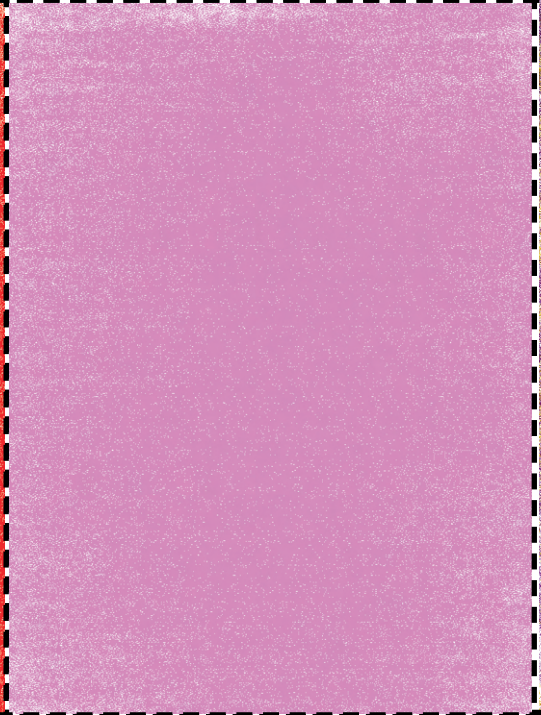
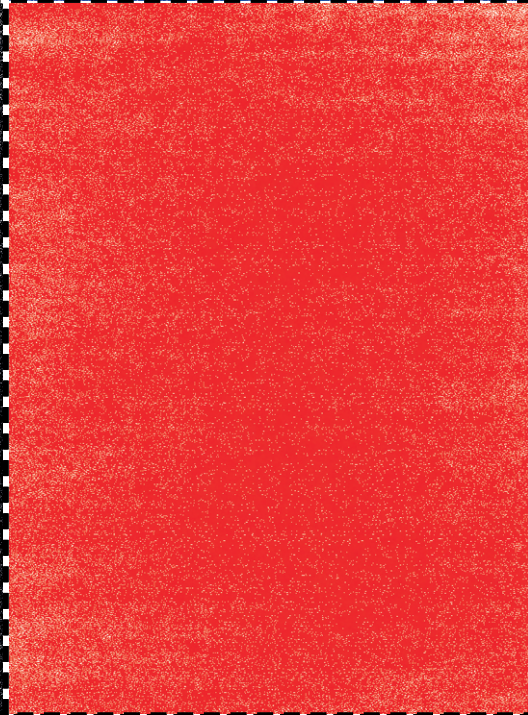
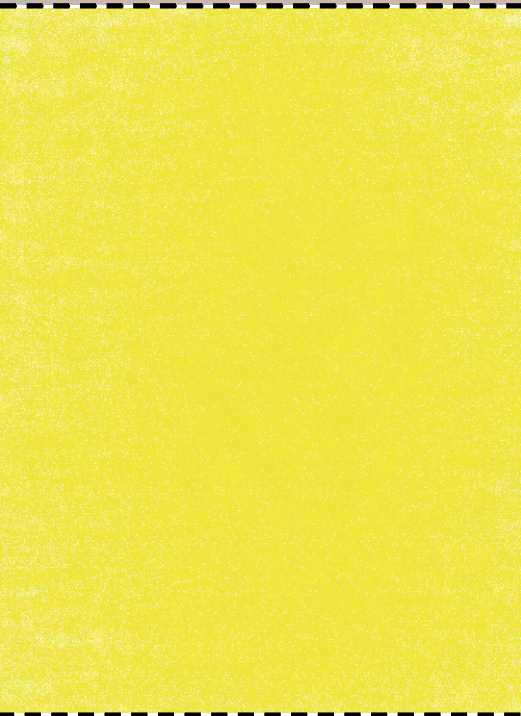




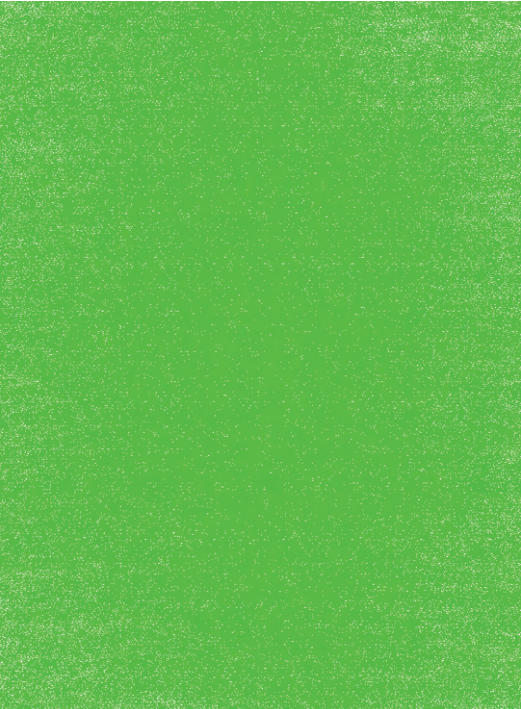




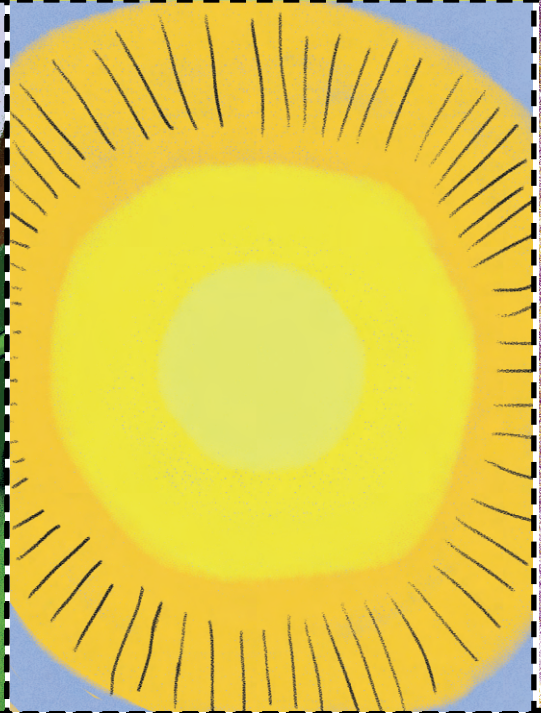
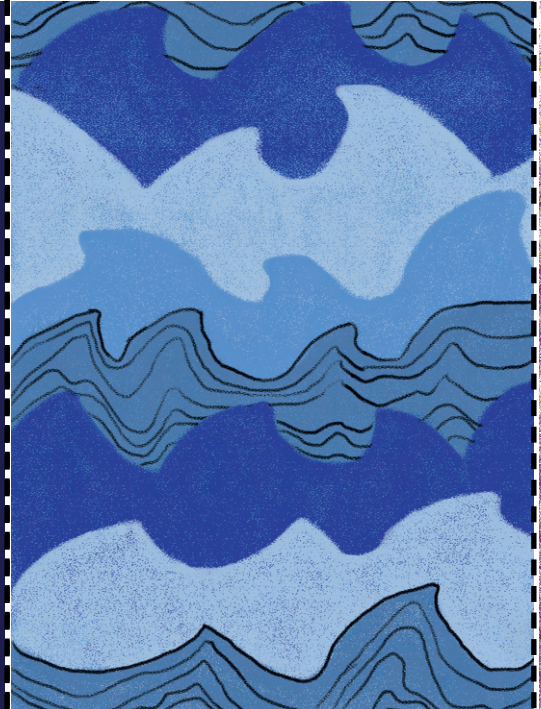














**RECORTAR
PARTE
BLANCA**

**RECORTAR
PARTE
BLANCA**

**RECORTAR
PARTE
BLANCA**

**RECORTAR
PARTE
BLANCA**

**RECORTAR
PARTE
BLANCA**

**RECORTAR
PARTE
BLANCA**

**RECORTAR
PARTE
BLANCA**

**RECORTAR
PARTE
BLANCA**

**RECORTAR
PARTE
BLANCA**