

HERRAMIENTAS LÚDICAS PARA
APROXIMARNOS AL PROBLEMA
DE LAS VIOLENCIAS DE GÉNERO
DESDE UNA PERSPECTIVA DE
EDUCACIÓN POPULAR



Texto

Campaña Nacional Contra las Violencias

Ilustraciones

Flora Valdez

Diseño

Campaña Nacional Contra las Violencias

Sos libre de compartir, copiar, distribuir, ejecutar y comunicar públicamente esta obra. Te pedimos que cites la fuente al utilizarla. Construye, comparte y difunde!

Primera edición octubre 2013.

Este es un trabajo impulsado por la Campaña Nacional Contrar las Violencias Hacia las mujeres.
campaniacontralasviolencias@gmail.com
Facebook: CampañaContra LasViolencias

BIBLIOGRAFÍA DE CONSULTA

- “Jugar y jugarse” 2da edición- Equipo de educación popular Pañuelos en Rebeldía, ed. América Libre.
- “Los problemas sociales tomados como un juego” Tomo I. - Fernando D. Rabenko.
- Ley Nacional nº 26.485 de Protección Integral para Prevenir, Sancionar y Erradicar la Violencia contra las Mujeres en los Ámbitos en que se Desarrollan sus Relaciones Interpersonales.
- Cuentos para niñxs sobre roles y estereotipos <http://becreaptesimancas.blogspot.com.ar/2013/03/dia-de-la-mujerlecturas-y-recursos-por.html>

Índice

0. Introducción.....	PAG 4
1. EL Violentómetro.....	PAG 5
2. La Rayuela de la Liberación.....	PAG 7
3. EL ta-te-libre.....	PAG 10
4. EL memotest.....	PAG 11
5. ¿iguales o diferentes?	PAG 12
6. EL CIRCUITO de LAS Violencias.....	PAG 14
7. EL Rompeconfianza.....	PAG 16
8. Quien es quien?.....	PAG 17
9. Un Teléfono descompuesto.....	PAG 18
10. Un cuento Rosa Caramelo.....	PAG 20

Algunas Consideraciones PRÁCTICAS:

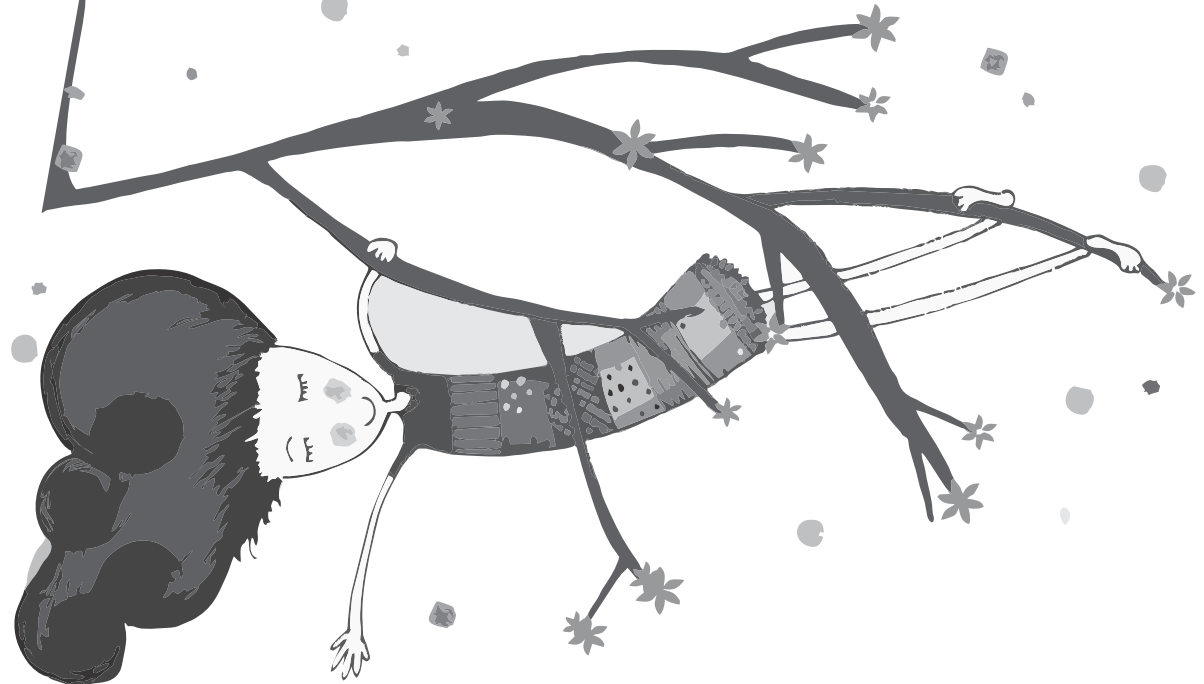
Los juegos y dinámicas son herramientas, momentos para acercarnos entre los/as jugadores/as a nuestro interior (individual y colectivo) y elaborar de manera imaginaria respuestas sobre distintas problemáticas, apuntando a que se despierte el interés o la crítica y pasen a ser reflexiones conscientes y reales, por eso es muy importante que estén acompañados por una/un facilitador/a, coordinador/a que haga de guía y oriente la secuencia lúdica y colabore en ayudar a sacar la creatividad que todxs tenemos oprimida en nuestro corazón, cuerpo y mente.

El "anexo web" de Recursos Materiales

Hemos reagrupado algunos recursos que hemos utilizado para el armado de los juegos, como algunos textos e imágenes que podrás encontrar en nuestro facebook "Campañacontra LasViolencias", en el álbum de fotos "ANEXO JUEGOS" y en la parte de "NOTAS".

La idea es solamente que se facilite la búsqueda algunas de las imágenes que circulan en la web, donde algunas son de campañas de otros países de uso público, y otras es probable que tengan derechos de autor, así que utilicémoslas con responsabilidad!

También puedes buscar otros materiales acordes a las necesidades de los juegos en caso de que realices adaptación o modificación y luego compartirlos en el facebook.



Introducción

Porque elegimos juegos.

Con la campaña tenemos por objetivo aportar a la lucha contra la violencia hacia las mujeres, trabajando la idea de que hay muchas formas de ejercer la violencia y la sociedad toda es víctima y responsable a la vez de este flagelo, y que principalmente hay instituciones que se encargan de reforzarla y reproducirla.

Desde hace unos años el problema se hizo cada vez más evidente por sus máximas expresiones como el femicidio o la trata, no obstante desde la campaña luchamos para hacer visibles el conglomerado de “violencias” cotidianas por las que atravesamos las mujeres y las diversas identidades de género, antes de llegar a un hecho de tal aberración.

Vemos que el problema, con el que convivimos cotidianamente, se encuentra muy naturalizado y se ha tornado altamente peligroso para las mujeres; vemos como los índices de femicidio aumentan año tras año, las políticas públicas son insuficientes o inexistentes.

Ante esta situación las mujeres necesitamos más herramientas de autocuidado, de protección y prevención. Parte de nuestra lucha es empezar a problematizarnos como sociedad cuanto sufrimos de violencia nosotras mismas además de las que vemos como números de muerte o desapariciones en la tele, cuantas cosas todavía son invisibilizadas, cuantas podrían haberse evitado con mayores recursos y seriedad por parte del estado.

Desde este lugar nos paramos para pensar lo lúdico como potenciador de creación, de nuevas miradas hacia nosotras mismas y a nuestros cuerpos, de ensayos de formas inéditas que nos permitan problematizar la realidad que nos oprime.

Contradictoriamente decimos que el problema de la violencia de género no es ningún juego.

Cuando pensamos las maneras de accionar con la campaña y en que, una de ellas, podría ser “hacer juegos”, fue por un lado con la intención de socializar las experiencias que hemos realizado en nuestra militancia con el tema, donde partimos desde una perspectiva

de educación popular y de entender lo lúdico en función de la producción de conocimientos que logramos colectivamente, con mujeres directa e indirectamente afectadas por el tema; y por otro lado pesando simplemente en encontrar una forma más que nos permita llegar a más mujeres, a más gente de todos los géneros, de todas edades, de todos los sectores para reflexionar, conocer y re pensar en conjunto el problema de la violencia como un problema social y político, de todas y de todos.

Sabemos que cuando una mujer está en situación de violencia le es muy difícil sacar afuera lo que le pasa, ya que la violencia que sufre no es solo un golpe o un insulto, hay muchas formas de humillación



en el medio.

Y para lxs que no lo vivimos directamente, muchas veces es difícil saber como ayudar, si podemos o no meternos, cuales son los pasos a seguir, y cuales los derechos que nos amparan.

Las mujeres que sufren violencia además tienen muy baja autoestima principalmente sobre su capacidad de hacer cosas o sus conocimientos, una gran resignación, vergüenza, la culpa que le puede generar su entorno o los mandatos sociales, y algo muy terrible y paralizante: el miedo, el terror que le infunda el violento, que hace que ella calle, que guarde, que no quiera o no pueda decir lo que está pasando.

Reconocemos en el juego una forma más prudente de acercarnos a esos temas que tanto nos movilizan o tanto nos duelen, que nos cuesta por culpa, vergüenza, miedos o prejuicios, con cierta protección que nos brinda la distensión que se genera con el juego, y tal vez nos sentimos un poco más cómodxs para disponernos a acercarnos al tema y nos ayuda a exponernos a menos revictimización, para tener más seguridad en pedir ayuda o simplemente conocer más información para prevenir. Y a la

Educación Popular, no como el conjunto de técnicas o juegos que nos permiten crear ámbitos más distendidos, sino como la forma en que nos paramos ante el mundo y lo interpretamos, como una guía hacia la búsqueda colectiva de transformar la realidad que nos oprime.

Los juegos están pensados no como momentos de competencia, sino como momentos donde “se pone en juego” lo que sabemos o desconocemos sobre el tema principalmente, donde “ponemos el cuerpo”, además de reflexionar, develar, para ayudarnos a pensar y pensarnos críticamente con respecto a lo que implica el problema de la violencia desde sus múltiples manifestaciones.

Esta cartilla está dirigida a compañeras de las diversas organizaciones barriales, sociales, culturales, políticas, estudiantiles, a docentes, médicas, enfermeras, trabajadoras sociales, estudiantes, y a todxs aquellxs que consideren que pueda interesar mirarse y mirar desde otro lugar.

Nos parece muy importante, ante la ausencia de respuestas urgentes y a largo plazo del estado, que lxs profesionales de la salud, educación, justicia también se reconozcan atravesadxs por la violen-

cia institucional machista, teniendo en cuenta que son lxs que se tienen que hacer cargo institucionalmente de resolver el problema cuando el estado no garantiza una capacitación de calidad careciendo muchas veces de herramientas, y puedan aportar desde su lugar en adoptar estrategias para la problemática.

“Una demanda que se interpreta como una necesidad de re exionar, en un contexto de políticas asistencialistas, donde la “educación popular” ha ingresado en formatos lights en los institutos de formación docente, en planes de gobierno, en cursos para el voluntariado, etc. Versiones “amables” de intervenir, formas de “quedar bien parados” en una instancia de coordinación grupal, alternativas “divertidas” para imponer contenidos, y lo que es peor, el fatalismo de naturalizar la pobreza, la opresión, y el actuar dentro del marco de “lo posible”, cuando cualquier cosa que suene con horizontes más allá de “lo posible” es reprimido, es encarcelado, es mal visto.” De Notas a la 2da edición de “Jugar y Jugarse”, Equipo de Educación Popular Pañuelos en Rebeldía.

1. EL VIOLENTÓMETRO



reseña

Partimos de una producción del Programa Institucional de Gestión con Perspectiva de Género del IPN de México, difundido masivamente en los medios de comunicación. Cuenta con una versión para niños también. El violentómetro no es un juego en sí, pero nos animamos a darle una dinámica lúdica y salió esto...te invitamos a pensar otras posibilidades y compartirlas.

Objetivo

Visualizar las distintas manifestaciones de violencia en el ámbito cotidiano, ya sea en la familia o en el trabajo, que aparentan ser normales y esconden ciertos grados de violencia de género.

Materiales (ver anexo I)

- Imagen del violentómetro original.
- Soporte rígido como cartón o madera finita.
- Materiales de librería varios (fibrones, pegamento, tijeras)

- Colores como los de la imagen q pueden ser en papel afiche, cartulina o algún tipo de pintura.
- Frases impresas o hechas a mano.
- Contac o cinta de embalar transparente.

Armado

El armado es simplemente con los diferentes materiales intentar copiar el violentómetro original en su estructura, entendiendo que tenemos armar como una regla gigante, que requiere de hacer un degrade de color para dar la sensación de menor a mayor, dividido en 3 grandes bloques. Se puede hacer del tamaño que deseen. Cuanto más grande mayor impacto causara. También se puede agregar algún elemento para pararlo, colgarlo o apoyarlo.

Dinámica del juego

Se puede jugar individualmente o en grupos reducidos de 4 personas.

La consigna es responder ante las agresiones del violentómetro con alguna frase que demues-

tre “autodefensa” o por el contrario jugar con los sentidos “opuestos”.

1- Se propone leer en conjunto el violentómetro y se invita a las jugadoras a que reflexionen sobre las frases de violencia que se muestran:

* Qué respuesta te surge si te hicieran algo así?

2- Se coloca un afiche al lado donde las jugadoras podrán anotar frases que se les ocurran que demuestren una defensa ante esas agresiones.

ALTERNATIVAS

- Se podría utilizar también una campaña contra la violencia de género de México, de “los 10 mandamientos de las mujeres” (adjuntamos en el anexo) para contra restar el violentómetro...tener los mandamientos escritos y que las jugadoras lo coloquen donde les parezca al costado de la frase del violentómetro.

- Otra opción podría ser formar un “termómetro de la tolerancia de las mujeres a la violencia” al lado del violentómetro, con un afiche o

realizado también en cartón pero en blanco para que lo completen las jugadoras, que puede marcar siempre “0” en la regla; también podemos proveer de números del 0 al 10 con los cuales agreguen el grado de cuanto NOSOTRAS toleramos estas situaciones.

- También adjuntamos en el anexo una “regla” a modo de violentómetro que podría utilizarse en caso de que se adapte el juego para trabajar en la escuela. ♀



2. LA RAYUELA de LA Liberación



reseña

La rayuela está pensada para que podamos conocer los contenidos de la ley n° 26.485 de protección integral para prevenir, sancionar y erradicar la violencia contra las mujeres en los ámbitos en que desarrolla sus relaciones interpersonales, en particular lo correspondiente a la violencia doméstica.

Objetivos

Es necesario conocer la ley por más que sepamos que muchas de estas situaciones no se cumplen en la realidad. Para reclamar que así sea.

Materiales

- Armar una rayuela de 12 números (puede hacerse de cartulina, tela, o de tiza en el piso o cualquier otro material que se les ocurra).
- Un dado gigante de 6 números.
- 12 tarjetas numeradas del 1 al 12; cada una tendrá una pregunta, una prenda, o verdadero/falso.

Dinámica de Juego

- 1 Coordinador/a, facilitador, animador del juego.
- 2 equipos (es más favorable) o en su defecto dos personas solas. Cada equipo/participante tendrá un elemento de color que lo identifique (cubo, tarjeta, tapitas, etc.).

I. Los participantes se ubicarán en la salida. Comienza el juego el equipo que saca el número más alto.

II. -A su turno, cada equipo tira el dado y según el número que salga, se posiciona en el casillero correspondiente. En ese instante la facilitadora/or coordinadora/or del juego leerá en voz alta la pregunta-prenda-verdadero/falso. El equipo intercambiará y discutirá sobre la posible respuesta. El otro equipo también puede ir debatiendo sobre la misma consigna.

El equipo da la respuesta. Y entre los dos quipos se comparte y se arma una sola respuesta. El equipo que está en juego es quien avanza un casillero.

-Es importante que en caso de que los equipos caigan en los mismos números vuelvan a repetir las respuestas para ir fijando la información en el transcurrir del juego. Igualmente lxs coordinadores/as tendrán que ir registrando qué números que fueron saliendo. Si algún número no salió una vez pasados los dos equipos por ese lugar podemos utilizar dicha pregunta para algún número que se repita más de dos veces.

-En los verdaderos y falsos tendremos dos opciones para utilizar en cada caso. También si se repite varias veces el mismo número.

- Es importante que al finalizar el juego cada uno de lxs integrantes se lleve en un pequeño volante la información que intenta transmitir la actividad.

PREGUNTAS, PRENDAS O VERDADERO O FALSO:

1-La violencia doméstica es solo la que sucede dentro de la casa? Es la que realiza solo el marido?

- NO!
- Independientemente del espacio físico donde ésta ocurra, que dañe la dignidad, el bienestar, la integridad física, psicológica, sexual, económica o patrimonial, la libertad.
- Es aquella violencia que sea ejercida contra las mujeres por un integrante del grupo familiar (se entiende por grupo familiar el originado en el parentesco sea por consanguineidad (de sangre) o por afinidad, el matrimonio, las uniones de hecho y las parejas o noviazgos. Incluye las relaciones vigentes o finalizadas, no siendo requisito la convivencia).

2-¿Puedo hacer la denuncia en cualquier momento?

- Si! podemos ir solas pero siempre es mejor estar acompañadas por una amiga, compañera o familiar.

3-¿La denuncia la puedo hacer en cualquier comisaria o solo en la comisaria de la mujer?

- La denuncia se puede realizar en cualquier comisaria! Pero es preferible ir directo a la comisaria de la mujer o sino también en la oficina de representación de denuncias de la Fiscalía Penal.

4-¿Necesito tener el DNI para realizar la denuncia?

- NO! no es necesario la denuncia tiene que ser tomar

igual, pero si lo tenés es mejor que lo lleves y recordá! que si estas sufriendo una situación de violencia es recomendable que siempre lleves encima tu DNI y el de tus hijas/os o sino que los tengas bien guardados.

5-Te cobran para tomarte la denuncia?

- No! Es totalmente gratuita, no lo permitas.

6- Prenda: como pensas que podrías acompañar a una compañera, amiga o familiar que está viviendo una situación de violencia?

7- ¿Quién puede hacer la denuncia de violencia que sufro yo?

- yo! quien estoy viviendo esta situación de violencia y cualquier familiar, amiga o compañera.
- También la deben hacer funcionarios públicos que tomen conocimiento de esta situación. como por ejemplo: maestras/os de mis niños, médicos, o servicio local entre otros.

8- Verdadero o Falso:

a) Si la casa es del hombre me tengo que ir yo.

- Falso. Yo me puedo quedar en la casa con los niños, y pedir en la denuncia la exclusión del hogar para él. Siempre hay que intentar estar acompañada por un familiar, amiga o compañera, los primeros días después de realizar la exclusión de hogar.

b) Tengo que tener certificado médico donde se constaten mis golpes para realizar la denuncia.

- Falso. Me tienen que tomar la denuncia igual!

Pero si tengo muchos golpes, o intento de violación o abuso es importante recurrir primero al médico para garantizar mi salud. Luego el médico tiene la obligación de realizar la denuncia. Sino yo misma o algún familiar, amiga o compañera podrán realizar la denuncia correspondiente más tarde o al otro día.

9- ¿Qué podemos pedir para garantizar nuestra integridad física y psicológica en el momento que realizamos la denuncia?

- Medidas preventivas:
 - Prohibición de acercamiento a cualquier lugar donde solemos estar o transitar: la casa, trabajo, escuela de lxs niñxs, etc.
 - Exclusión del hogar con independencia de titularidad de propiedad. (Estas medidas duran 3 meses desde el momento que se realiza la denuncia. Tienen que ser ratificada sí o sí antes de los 3 meses para continuar con dicha solicitud en caso de que sea necesario y la situación perdure).
 - Prohibir la destrucción, ocultamiento de bienes gananciales o comunes (cosas materiales o no de valor de la familia).
 - Si tenemos hijos en común con el agresor solicitamos una cuota alimentaria provisoria.
 - Suspensión provisoria del régimen de visitas a lxs niñxs.
 - Si la víctima es menor de edad se solicitara una guarda provisoria.
 - Medidas de seguridad en el domicilio (siempre es bueno continuar acompañada en la casa por algún familiar, amiga

o compañera hasta nosotras sentirnos más seguras y rearmar nuestra cotidianidad)

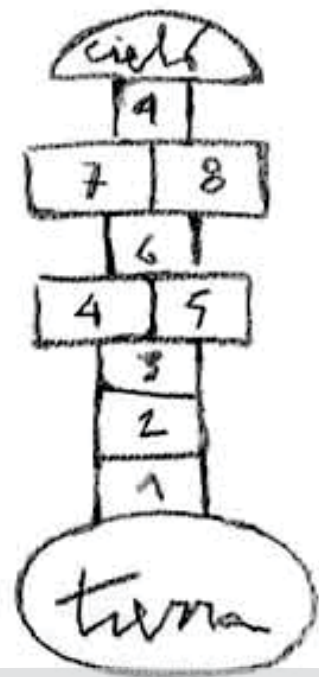
10- ¿Para qué sirve realizar la denuncia?

- Para que no quede en el ámbito de lo privado.
- Para que pueda salir a la luz el dolor y el sufrimiento al que somos sometidas. y empezar a saber que no es culpa nuestra y que el estado tiene que hacer algo al respecto!
- Para solicitar medidas urgentes para comenzar a cambiar mi situación.

11- ¿Una vez realizada la denuncia es posible que la mujer vuelva a convivir o establecer un vínculo con el agresor?

- Sí, es posible. Ya que poder romper con la situación de maltrato y sometimiento es muy difícil. Pero no es imposible! Por eso es muy importante que la familia, amigos o compañeras sepamos esto y continuemos acompañando a esta mujer hasta que realmente pueda liberarse.

12- Cierre: Abrazo colectivo del equipo en rondas tomadas de los hombros. Puede realizarse con el abrazo caracol: el quipo o todo el grupo se toma de las manos en forma de línea humana y se va enrollando en sí misma desde una de las puntas con la ayuda del coordinador/a.



Duración aproximada 50min. ♀

3. EL ta-te-libre!

reseña

Este juego es el típico tateti pero en lugar de tener cruces y círculos tiene dos motivos o temáticas expresadas simbólicamente con dos imágenes. "Violencia X " vs. "Fortaleza de las mujeres" podría ser un nombre para cada uno (pero podemos buscar otras más piolas también si se les ocurren).

Objetivo del juego

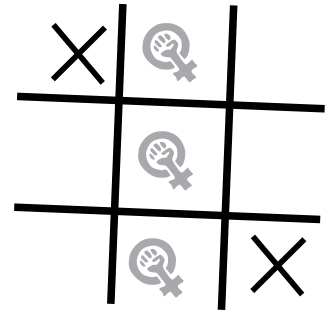
Poder reflexionar acerca de situaciones cotidianas en las que se reflejan la violencia patriarcal así como la fortaleza de las mujeres para defender sus derechos y poner fin o límites a tal violencia.

Materiales: (anexo III)

- Un tablero con una cuadrícula formada por dos líneas verticales paralelas y dos horizontales delimitando 9 posiciones, de 3x3, puede ser de afiche, cartulina o tela. El tamaño es según sus necesidades, a nosotras nos parece mejor hacerlo bien grande!
- 3 tarjetas con la misma imagen para participante A
- 3 tarjetas con la misma imagen en oposición a la A, para la o el participante B
- 2 cartulinas o afiches de diferentes colores: una con el título de "Violencia machista" y otra de "Fortaleza de las mujeres"
- Se juega de a 2 personas o 2 equipos.

Dinámica de juego

1- Se juega de a un turno cada uno colocando una tarjeta en alguna de las 9 posiciones. Sólo puede haber una tarjeta en cada posición. Gana el jugador o la jugadora que logra armar una fila, columna o diagonal con 3 tarjetas propias. Comienza a jugar la "Violencia machista" ya que se puede aprovechar para problematizar las desigualdades de géneros en la sociedad, y las condiciones que posibilitan o propician el fomento del machismo de forma estructural.



2- Una vez finalizada la partida, se le propone a lxs participantes reflexionar acerca del ganador, ya sea la "Violencia machista" o "Fortaleza de las mujeres" y se les propone pensar una situación de la vida cotidiana en la que "gana" o se sobrepone la temática ganadora por sobre la perdedora. ¿Por qué suele suceder eso? ¿Cómo podemos cambiarlo en el caso de la "Violencia machista" o potenciarlo en el caso de la "Fortaleza de las mujeres"?

3- Se les propone a ambxs jugadorxs pensar y escribir una frase u oración que refleje la reflexión anterior en la cartulina correspondiente.

4. EL MEMOTEST DE LAS VIOLENCIAS



reseña

Este juego es el típico memotest, pero utilizando imágenes que refieren a diversas situaciones vinculadas a la violencia hacia las mujeres con los tipos de violencia reconocidas en la Ley Nacional 26.485.

Objetivo del juego

Lograr encontrar una pareja de imágenes con las que el/la participante se siente más indentificadx y poder reflexionar al respecto.

Materiales (anexo IV)

- 1 tarjetas de 10 x 10 cm (o la medida q te parezca conveniente) de cartón o cartulina, duplicadas con imágenes que refieren a diversas situaciones vinculadas a la violencia hacia las mujeres
- 10 targetas con los nombres de las violencias.
- Un paño, afiche o cartulina sobre el cual apoyar las tarjetas.
- Contac o cinta de embalar para proteger las tarjetas y nos duren más.

Dinámica del juego

- 1- Se disponen todas las tarjetas mezcladas con la imagen boca abajo.

2- Por turnos se van eligiendo dos tarjetas al azar, se dan vuelta y si coinciden se dejan cara arriba y esa participante sigue jugando. De lo contrario, si no coinciden, se vuelven a poner cara abajo y pierde el turno esa participante, con lo que continúa la otra eligiendo.

3- Se reitera esta dinámica hasta que quedan todas imágenes cara arriba.

En ese momento se les pregunta a lxs participantes:

- * ¿conocias todas estas violencias?
- * ¿qué representan para vos?
- * ¿con cuál imagen te sentís más indentificadx?
- * ¿Qué reflexión te merece?

4- Luego de charlar un rato acerca de la imagen elegida se les propone volcar la reflexión sobre alguna bombacha para que forme parte del "Bombachazo" o bien sobre alguna cartulina para que quede expuesta en el espacio sobre el que se está trabajando.

Alternativa: se puede trabajar todo con imágenes representativas en lugar de palabras. 

5. ¿IGUALES O DIFERENTES?



reseña

Este juego esta bueno para introducirnos en uno de los aspectos más invisibles que hacen a la violencia de género, puede ser para utilizar con niñxs, jóvenes o adultos que se empiecen a aproximar al tema. Es interesante trabajarlo con grupos mixtos.

Objetivo

Reflexionar acerca de los roles o estereotipos de varones y mujeres, ver que sentimos, como atraviesa, como nos identificamos con ellos, problematizar que pasa con las personas que no se identifican con esos géneros y como todo esto se vincula con la violencia de género.

Materiales (anexoV)

- Cartulina o cartón para hacer de tablero.
- Palabras q digan características de comportamiento, actitud, trabajos, etc. asignadas a los géneros masculinos o femeninos.
- Imagen o símbolos de mujer y varón.

- Fibrones, colores, temperas o palabras impresas.
- Texto sobre los estereotipos.

Armado

- La cartulina o cartón lo usaremos de tablero (acá se puede poner en juego la creatividad y cada unx puede armarlo con la estética que mas le guste, nosotras tiramos una posibilidad).
- Puede ser de la medida de la cartulina o más grande. Trazamos una línea punteada que divida a lo largo en 2 partes. Luego en cada parte pegamos la imagen de un varón y en la otra la de una mujer. Estas imágenes las puedes bajar de la web o simplemente recortarlas de cualquier diario o revista.
- Imprimir las frases, cortarlas y pegarlas sobre un cartoncito o cartulina.
- El texto sobre la relación de los estereotipos y la violencia puede estar impreso en un afiche o en forma de volante para entregar.

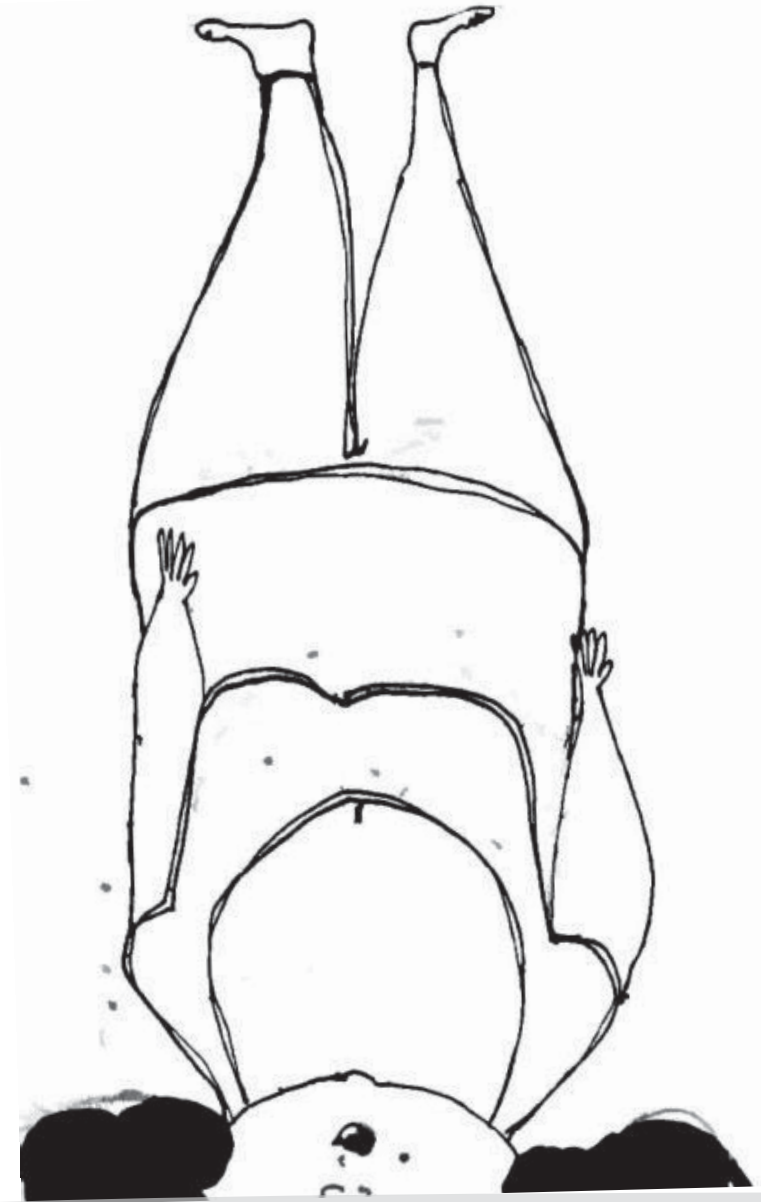
Dinámica

- 1- Se reparten la mitad de las palabras mezcladas a cada jugador.
- 2- Se comenta la consigna: El juego consiste en ubicar las palabras en el tablero según representan a mujeres o varones, de un lado o del otro. Vale el medio. Se puede poner una cantidad de tiempo de limite, por ejemplo: “Lxs jugadorxs deberán ubicar las características en el lugar de mujer y varón en 1 minuto.”
- 3- Luego se revisa y se discute entre todxs el porqué se puso en cada lugar las palabras.
- 4- Se puede leer el texto sobre los estereotipos o darlo a los participantes en forma de volante invitando a la lectura.

Alternativa

Se pueden utilizar imágenes que describan las mismas actitudes.

Si no lo podes armar con todos los materiales, se puede hacer lo mismo dibujando en un afiche o pizarrón un símbolo femenino y otro masculino, y escribiendo las palabras con los materiales q tengas a modo de “lluvia de ideas”. 🧠



6. EL CIRCUITO DE LAS VIOLENCIAS



reseña

Es un juego de tipo talero, que en lugar de dados, utiliza bolillas de color que los participantes sacan al azar.

Objetivo

Compartir y reflexionar acerca de las experiencias sobre los circuitos institucionales formales y no formales que hacemos cuando vivimos una situación de violencia domestica y también poder identificar-visualizar las otras violencias a las que también estamos sometidxs en los “circuitos” por espacios más cotidianos.

Materiales (ver anexo VI)

- Cartón, tela, cartulinas o afiches. Si se cuenta con recursos se puede plotear en grande.
- Imagen del circuito impreso o para copiar.
- Círculos de colores de cartulina de 1,5 cm de diámetro.
- Bolitas de papel de diario pintadas de los mismos colores q los círculos de cartulina.
- Cinta de embalar o contac para cubrir el juego (si es de carton o cartulina).
- Afiches y fibrones.

Armado

- Para armar el tablero, podemos hacerlo en el material que mejor nos quede, puede ser imprimiendo en varias hojas el circuito que aportamos en el anexo web o dibujarlo a mano alzada, sobre cualquier soporte como cartón, cartulina, tela o afiche.
- Imprimir o escribir sobre cualquier soporte el listado de violencias y que cada palabra tenga un color, que será la misma q los círculos y las bolillas.
- Luego realizar las bolillas con el material que consigas, pueden ser de cartulinas, afiches o de diario pintado. Lo importante es que los colores coincidan con los círculos y las violencias.
- Para dejar reflexiones o mensajes al finalizar el juego, podemos tener afiches o papeles grandes y fibrones a disposición. También lo hemos utilizado para dejar mensajes en el “Bomabachazo” que luego colgamos como protesta.

Dinámica del juego

- 1- Es importante que lo coordinen de a 2 personas. Puede jugarse individualmente o en grupos.

2- La o las jugadoras sacan una bolilla de color y se fijan en el listado de “las violencias” con cual coincide.

3- Luego las coordinadoras preguntan a las jugadoras:

¿En qué lugar de todos los que aparecen en el circuito, es donde se ejerce esa violencia?

Las jugadoras deberán responder y/o ubicar un círculo del color de la violencia en donde saben que se ejerce. Acá se pueden ver si acertaron en el lugar y en el tipo de violencia.

Se propone reflexionar a partir de este momento:

- * porque creen que allí se ejerce esa violencia?
- * Porque creen que sucede?
- * Qué opinión nos merecen estos hechos?
- * Que piensan que se podría hacer para transformar la situación?

* Hay algún lugar en el circuito donde podamos encontrar ayuda ante alguna violencia? (si no se encuentra podemos agregarlo escribiéndolo en un papelito).

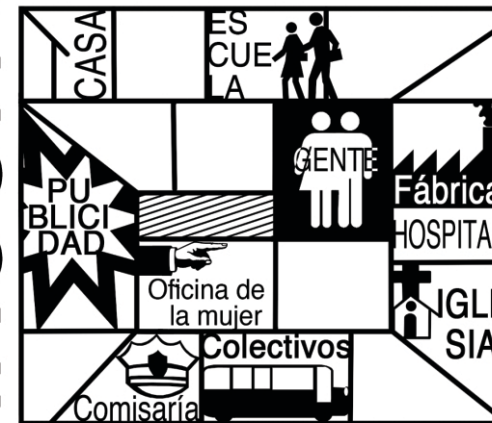
* Se reflexiona sobre las definiciones de las violencias y las posibles soluciones que se hayan conversado y se invita a dejar la propuesta en el afiche y/o bombacha.

ALTERNATIVAS:

- Pueden reemplazarse los colores por números.
- Las bolillas pueden reemplazarse por un dado grande realizado con caja.
- Pueden agregarse otras imágenes con mas ámbitos donde se puedan ejercer las violencias o donde encontramos ayuda.
- Pueden agregarse preguntas para la reflexión de acuerdo al grupo donde se utilice el juego. ♀

de las violencias

CIRCUITO



7. "el rompeconfianzas"

reseña

Es un clásico puzzle o rompecabezas, con una imagen de cada lado y una frase que alude a uno de los problemas mas recurrentes de las formas de ejercer la violencia, una de las mas invisible y naturalizada que encontramos tanto en parejas adultas como en noviazgos de jóvenes: los celos y la privación de libertades individuales.

Objetivos

Reconocer y problematizar las conductas cotidianas, naturalizadas de algunas formas de violencia y pensar otras opciones posibles a las mismas.

Materiales: (anexo VII)

- Cartón o algún material para la base que sea rígido y se pueda cortar con forma de puzle.
- Imágenes de violencia y frases de mitos ligados a las relaciones de noviazgo. (frases del circulo de la violencia, mas bien que sean de celos o desconfianza que podrán encontrar en el anexo web)
- Cinta de embalar o contac.
- Volante con texto sobre noviazgos violentos.

Armado

- Pegamos en la base las imágenes y frases.

- Luego marcamos formas de rompecabezas y recortamos.
- Para darle mayor durabilidad lo podemos forrar con contac o cinta de embalar transparentes.

Dinámica del juego

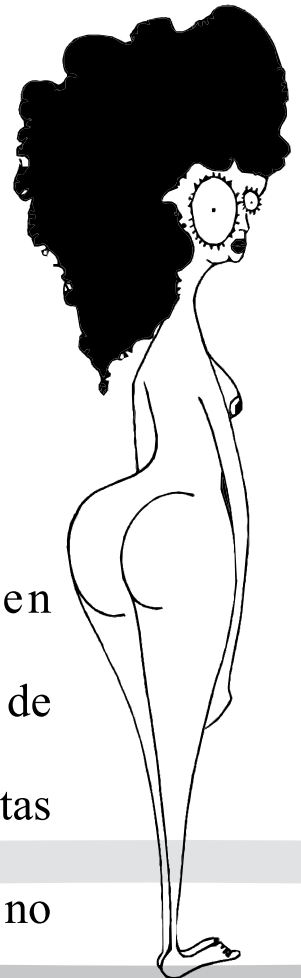
1. Este juego es bastante libre, no tiene reglas, se puede jugar solx o en grupo.

La consigna es: partiendo de una serie de partes lograr armar la imagen entera y de ahí pasamos a la 2da parte del juego.

2. Una vez que se logró armar la imagen se puede reflexionar sobre la misma.

Algunas preguntas disparadoras:

- * ¿Qué situaciones se pueden observar o leer?
- * ¿Conocemos alguna situación de ese tipo? Qué nos parece?
- * ¿Qué riesgos se fomentan con estas ideas?
- * ¿Cómo podemos hacer para que no nos pase esto?



8. Quien es quien?

reseña

Tomando el juego de tablero “quién es quién”, pero jugándolo con nuestros cuerpos de manera dinámica, pudiendo realizarse con grupos numerosos, desarrollarse en un espacio y tiempo amplio para poder moverse con libertad.

Objetivo

La idea es que sea una instancia lúdica divertida y muy reflexiva acerca de la influencia de los personajes públicos que dejan su discurso a través de los medios masivos, ya sea para la lucha contra el machismo y la violencia, como para reforzarla; y la importancia de “descubrir” la identidad de manera colectiva.

Materiales (ver anexo VIII)

- Tarjetas con nombre de personajes famosos mediáticos, políticos, representantes públicos, periodistas, etc. tanto mujeres como varones y de cualquier identidad, que hayan expuesto alguna vez opiniones o actitudes machistas o de lucha contra el mismo.
- Alfileres o cinta para pegar.
- Música a gusto.



Dinámica del juego

- 1- Lxs facilitadores le pegaran a lxs jugadorxs en la espalda una tarjeta con imagen o palabra. Se explica que nadie puede verse la imagen que le toco, aunque sí veremos la de los demás pero no podemos decir nada hasta que empiece el juego.
- 2- Comienza el juego: imaginamos que estamos en un momento donde todxs perdimos la memoria, hasta el punto que solo puedo decir pocas palabras. Para recobrar la identidad necesitamos que ayude, asique lxs jugadores se juntaran de a 2 y se harán 3 preguntas sobre su posible identidad y solo se podrá responder con “sí” o “no”.
- 3- Caminamos por el espacio y cuando se da la señal lxs jugadorxs se juntan parejas y comienzan a preguntarse posibles características. Solo puedo realizar 3 preguntas por persona q toca de pareja.
- 4- Luego que hacen las 3 preguntas buscan otra persona y le hacen otras 3 preguntas intentando averiguar mas detalles para adivinar quién es. Así seguirán lxs jugadores hasta que adivinen su identidad.
- 5- A medida que la descubren se ponen a ayudar al grupo que todavía no se ha descubierto.

EJEMPLO:

se juntan Mirta Legrand y Simone de Beauvoir
Mirta L. le pregunta: soy mujer? Simone responde: si
M.L: pregunta soy joven? Simone le responde: no
ML Pregunta: soy famosa? Simone responde: si
De la misma forma Simone le hará 3 preguntas a Mirta.
Y luego se cambian de pareja pero ya sabiendo las 3
primeras características de su personaje, así es que con
la próxima pareja podrá profundizar en su búsqueda.
Cuando llegan a descubrirse: soy Mirta Legrand? Y la
pareja le responde que si, toma el papel de la espalda y
se lo coloca adelante, y ayuda a otras personas a
descubrirse.

6- Una vez que se fueron descubriendo todxs, se
hace una ronda donde cada unx tendrá su identidad a la
vista de todxs. Se reflexiona sobre el proceso de
búsqueda, quienes son esos personajes? Que
representan? Podemos agruparnos según se
relacionen?

7- Nos dividimos en 2 grupos según sean los
personajes que refuercen el machismo y la violencia y
lxs que sean luchadorxs contra la misma.

8- Ya en los grupos reflexionar sobre el proceso de
búsqueda de nuestra identidad y sobre cómo nos
sentimos al ver el personaje q nos toco:

- * Como nos sentimos teniendo que definirnos?
- * Pensaríamos las mismas preguntas para saber de

una misma persona?

* Que tenemos nosotxs mismos de esos
personajes?

* Que ideas de la sociedad expresan estos
personajes?

9- Cada grupo tiene q pensar frases que sean
características de la ideología que representan, y luego
se juntan ambos grupos paradxs de un lado y de otro, y
tiene que empezar a decirse las frases que pensaron.
Por las características de unos y de otros de un lado se
dirán frases de discriminación, de estereotipacion de
géneros, misóginas, etc. Y del otro frases de las luchas.
Veremos quién se expresa mas fuerte!!!

ALTERNATIVA

- Los personajes que se pongan pueden ser de acuerdo
a la necesidad del tema que se quiere abordar, puede
ser más cómico o más místico.

- Se puede trabajar con algún tema más específico
como identidades de géneros, o para trabajar el tema
de los roles con niñxs a partir de personajes de Disney
u otros dibujos animados.

- El juego puede terminar en el momento 8 ya que
luego funciona como dinámica para trabajar en
grupos. 

9. Un teléfono descompuesto



reseña

Tomando el clásico juego de “el teléfono descompuesto”. Es un juego que cobra mayor dinámica con grupos numerosos y no requiere de material alguno. Se puede utilizar como disparador o juego de caldeamiento.

Objetivos

A partir de jugar con la comunicación y las distorsiones generadas por los medios, se busca reflexionar críticamente y en un clima divertido, sobre cómo nos llegan las informaciones tanto de violencia como de cualquier discriminación de género, como las interpretamos y en qué cosas nos condicionan para la búsqueda de soluciones colectivas.

Materiales: ninguno!!!

Dinámica del juego

- 1- Hacemos una ronda sentadxs o paradx - si el grupo es muy numeroso (más de 20) se pueden hacer 2 grupos y así sucesivamente.
- 2- La facilitadorx pide a algún jugador-a q cumpla el rol de “noticiero” y tendrá q pensar en 1 minuto una noticia típica sobre la violencia de género que puede ser anunciada en cualquier medio de comunicación y no decirla en voz alta, por ejemplo: “una mujer fue internada por lesiones graves en el hospital “X” producto de una pelea por celos con su pareja”.

3- El jugador/a “noticiero” se la dice al oído a una de las jugadoras de la ronda y se da inicio al teléfono, donde cada una le dira en el oído a la jugadora de al lado la noticia. A medida que se pase de jugador a jugador la noticia se ira distorsionado, incluso es probable que las parte que no se entiendan o no recuerden les agreguen algo que se les ocurra, lo cual develara el rol de la subjetividad con el tema.

4- La última jugadora dice en voz alta la frase que le llegó, seguramente con distorsiones, para lo cual se le preguntara al “noticiero” si era así la frase o cual fue la noticia inicialmente.

5- Luego invitamos al último jugador de la ronda a pensar sin decirlo una posible solución o respuesta a esa noticia, y que comience nuevamente el juego de atrás para adelante.

6- Al finalizar se propondrá reflexionar:

- * De que múltiples maneras interpretamos los hechos de violencia?
- * Qué factores nos condicionan para esto?
- * La información que nos llega es la real o ya trae distorsión?
- *Cuál es el rol de los medios, la escuela, la religión para pensar esta problemática?
- * En el momento de pensar alternativas o soluciones como nos juega también la diversidad de interpretaciones de esta “realidad”? 



10. Un cuento rosa caramelo



reseña

Es una propuesta para trabajar con niñxs desde los 10 años, pero como es el espíritu de este material, se puede repensar y elaborar para las edades y grupos más variados.

Objetivo

A través del cuento vamos a problematizar los roles sociales de género, los valores que están naturalizados en la sociedad, en este caso, a partir de la familia por el ser la institución social más cercana a los niños y niñas de esa edad.

Materiales (ver anexo IX)

- Cuento
- Materiales de librería, revistas.

Dinámica del juego

- 1- Invitamos al grupo a armar una ronda, sentadxs escuchamos atentamente el relato.
- 2- Luego reflexionamos sobre el cuento:
 - * ¿Cómo es Margarita al principio de la historia?
 - * ¿Dirías que Margarita era diferente al resto de las elefantas?
 - * ¿Por qué crees que Margarita decidió irse del

vallado? ¿Crees que su decisión fue valiente?

* ¿Por qué al principio las otras elefantas la miran con desaprobación y después con envidia y al final todas salen del vallado y se juntan a Margarita?

* ¿Esperabas que la historia terminase así? ¿Qué es lo que más te gustó? ¿Cuál es la moraleja de esta historia?

3- Los jugadores deberán elegir alguna parte del relato que les interese y elaborar algún juego.

Propuestas de juegos a partir del cuento:

- Se puede armar una historieta gigante en afiche con imágenes dibujadas por los participantes e invitar a jugar adivinando el orden de la historia.
- Teatralizar alguna escena elegida a partir de la reflexión y agregarle a la representación como la modificarían.
- Hacer títeres con los personajes y recrear la historia o re inventarla con perspectiva de género. ♀



Campaña Nacional
**CONTRA LAS VIOLENCIAS
HACIA LAS MUJERES**

 campañacontra las violencias

 campaniacontralasviolencias@gmail.com

