

ELVIRA

Un equipo



Guía para trabajar con el video

DISCRIMINACIÓN

Discriminar es impedir, obstruir o limitar el pleno ejercicio de los derechos y garantías de una persona utilizando como pretexto su género, etnia, creencias religiosas o políticas, nacionalidad, situación social o económica, orientación sexual, entre otras condiciones. Las categorías bajo las cuales las personas pueden ser discriminadas varían pero surgen todas de un mismo esquema de valoración sobre lxs otrxs, por eso mencionamos solo algunas.¹

En la presente guía encontrarán dinámicas para trabajar sobre las **prácticas sociales discriminatorias** con niñxs de entre 10 y 12 años. Este documento acompaña a un material audiovisual de 2 minutos de duración que también es un disparador para la reflexión y el aprendizaje juntxs.

Esperamos que este recorrido contribuya a educar en diversidad, generando espacios de reflexión y trabajo en los que todas las personas se puedan desarrollar plenamente. Deseamos que este material sea un disparador para pensar en diálogo, que habilite la circulación de la palabra y cree nuevos mundo.

¿DE QUÉ HABLAMOS CUANDO HABLAMOS DE DISCRIMINACIÓN?

Es fundamental entender que las **prácticas sociales discriminatorias** no nos hablan de las víctimas (personas que son discriminadas) sino de quienes discriminan. Por eso es necesario trabajar sobre las miradas del sujeto, grupo social, sociedad o Estado que lleve a cabo el proceso discriminatorio que siempre responderá, ya sea individual o colectivamente, a un marco cultural que crea y difunde estereotipos de discriminación.

Cuando hablamos de **estereotipos de discriminación** nos referimos a una imagen inflexible construida en base a prejuicios, creencias y opiniones preconcebidas, impuestas por el medio social y cultural.

1. Somos iguales y diferentes: guía para jóvenes, INADI 2016 <https://bit.ly/2I5ULhK>

PROPUESTA DE ACTIVIDADES

Proponemos una serie de actividades y dinámicas que pueden trabajarse de forma continuada en 2 o 3 encuentros dándole un abordaje integral a la temática propuesta a través de herramientas lúdicas.

EL DUDÓMETRO



Esta dinámica permite cuestionar la “normalización” de prácticas discriminatorias, apoyadas en prejuicios y “verdades” estereotipadas sobre las personas. Construimos colectivamente una herramienta que nos ayude a ponerlas en duda y revisar las prácticas. Esta actividad puede dividirse en dos tramos y hacerse, de manera continuada, en más de un encuentro.

PARTE I

El dudómetro

Tiempo estimado: 1 hora.

Elementos: papel, lapicera.

En el video **“Un equipo”** lxs chicxs de la cancha, apenas lxs vieron y sin conocerlxs, pensaron que Manu era quien se quería sumar al partido de fútbol y no pensaron que Elvira jugaba también. No lo dudaron ni por un segundo.

Este tipo de situaciones nos pasan todo el tiempo y están ancladas en ciertos estereotipos y “pautas sociales” que hacen que nos comportemos de una u otra manera, que delinear el modo de vestir, las habilidades, los deseos y los gustos que tenemos.

A partir de esta dinámica sí intentaremos hacer lugar a dudas, utilizando una serie de tarjetas que contengan diferentes *verdades* que circulan como absolutas (indudables) y *mitos* acerca de lo que hacen, sienten y piensan las personas.

En la sección “imprimibles” encontrarán las tarjetas con estas oraciones que proponemos para empezar:

ver imprimibles

“los hombres no lloran”, “las mujeres no pueden jugar tan bien al fútbol porque tienen menos fuerza”, “a las chicas les gusta más bailar o pintar”, “las chicas son más sensibles que los chicos”, “los varones tienen el gen del campeón”, “los cuerpos de los varones están biológicamente más preparados para juegos de destreza física”, “solo se puede ser hombre o mujer, no hay otra opción”.

El grupo se divide en dos equipos. El dudómetro se construye a partir de una dinámica similar a los concursos de “preguntas y respuestas” o “verdadero o falso”.

Pasa una persona de cada uno de los equipos. En el medio se coloca un timbre u objeto (si hace ruido mejor!).

Quien coordina la actividad saca una tarjeta del mazo de mitos y verdades y lee lo que dice en voz alta.

La primera persona que quiera responder sobre eso, aprieta el timbre (toca el objeto) y así tiene primero la palabra. Debe argumentar en 1 minuto ** (este tiempo es de referencia, queda a criterio de quien coordine) si cree que lo sentenciado por la tarjeta es verdadero o falso y por qué. Para ello puede dar ejemplos cotidianos y todo lo que se le ocurra.

Puntaje:

El equipo al que pertenece la primera persona que tomó la palabra obtiene 1 punto, si colectivamente se define que: buscó argumentos que respalden su posición (no apelando a la tautología ni a argumentaciones como “porque sí”, “porque es así”) y/o encontró ejemplos diferentes que den cuenta de su idea; y/o apeló a situaciones que le involucren personalmente o le comprometan de alguna manera afectiva con la posición tomada.

La persona del otro equipo también tiene un espacio para formular su opinión y el equipo obtiene 1/2 punto si puso en juego alguno de estos criterios de argumentación.

Al terminar, se abre el debate al grupo en general. Ambos equipos obtienen 1 punto más si logran colectivamente sostener una discusión basada en la escucha, el intercambio de opiniones y el intento real de hacer el ejercicio de al menos, ponerlo en duda.

Importante:

- Es importante que en algún momento quien coordina de a conocer cuáles son aquellos criterios que se tendrán en cuenta para garantizar una “buena argumentación” y así obtener puntaje. Por ejemplo: hablar desde la experiencia propia y sentimientos genuinos aunque sean contradictorios, en vez de apelar a verdades absolutas “externas” puede ayudar a generar un espacio real de reflexión al respecto. Los criterios se pueden establecer junto al grupo. Lo importante es realmente dejarse pasar por el dudómetro y no validar nada como naturalmente así, tal como lo conocemos. El proceso de habilitar la duda y problematizar si eso que decimos podemos argumentarlo desde el respeto y la diversidad del mundo que habitamos es, en sí mismo, una propuesta de aprendizaje y deconstrucción de nociones pre-establecidas.
- El tiempo que se destina a la exposición de cada participante, se decide en función del grupo y se puede ir variando según lo que se observe en el funcionamiento de la dinámica.

PARTE II

El dudómetro ampliado

Tiempo estimado: 1 hora.

Elementos: papel, lapicera.

La cantidad de mitos y verdades establecidas por la sociedad según asignaciones de género es mucho más amplia que la que encontramos en estas tarjetas y se presentan en escenas cotidianas y aparentemente sutiles.

Proponemos en esta instancia, abrir la conversación al grupo, de manera de incluir una perspectiva propia en la revisión de estas pautas sociales.

Preguntarnos de manera colectiva si nos sentimos de manera parecida a la escena de la cancha, en algún momento. ¿En qué situación? ¿Cómo se resolvió? ¿Hacemos-sentimos-pensamos siempre como las pautas sociales lo indican?

¿De dónde creemos que vienen esas pautas sociales? ¿Para qué estarán allí?
¿O cómo es que son sostenidas durante tanto tiempo por tanta gente diferente o que incluso ni se conoce?

Quizá podamos encontrarlas en los roles que se le asignan a las personas según su género, en nuestros propios ámbitos, en los trabajos, en la escuela, en los baños, ¡hasta en los colores!... Pensemos juntxs qué otras pautas sociales que aparecen como “naturales” nos atraviesan en nuestra vida cotidiana. ¡Hagamos una lista para no olvidarnos!

A continuación encontrarán más tarjetas para poder ampliar y complejizar este mazo y que otrxs chicxs pasen por un nuevo Dudómetro!

En este momento quien coordina, podrá optar según su grupo cuál es el modo más conveniente de ampliar esta “lista”:

- Puede abrirse la conversación al grupo a partir de esta serie de preguntas vve incluir en las tarjetas las ideas que vayan surgiendo de manera colectiva.
- Pueden anotarse de manera individual y anónima en distintos papeles, para después debatir grupalmente las distintas propuestas.

Lo importante es poner en común los discursos que circulan y no quién piensa cada cosa. Gran parte de lo que pensamos, o creemos pensar, forma parte del sentido común que se sitúa desde el prejuicio, el desconocimiento o la desinformación. Pensar en diálogo nos permite desarmar aquello que está dado y generar nuevas y mejores reflexiones juntxs.

¡QUÉ PERSONAJE!



Esta actividad permite reflexionar sobre nuestras propias representaciones, preguntarnos sobre los roles que asigna la sociedad a cada persona a partir de prejuicios y estereotipos; y qué lugar ocupa cada unx de nosotrxs en ese juego de distribución. Desde esta perspectiva, trabajar sobre la creación de personajes puede aportar por un lado a la visualización de aquello que socialmente aceptamos como “lo establecido” y por otro lado, a la creación de nuevas formas posibles.

Tiempo estimado parte I: 30 minutos

Tiempo estimado parte II: 1 hora

Elementos: papel afiche, fibrones, hojas blancas y de colores, tijeras, plasticolas, sobres (contienen las figuras para recortar en la presente guía)

PARTE I

Personajes en escena

ver imprimibles

Para esta actividad, el grupo se dividirá en otros más pequeños (cuatro al menos). La propuesta consiste en armar personajes a partir de las características que a cada grupo le toque en un sobre con palabras (Atención: están en “imprimibles”, al final de esta guía).

Cada grupo deberá resolver de manera colectiva cuál es la escena que reúne todos los elementos presentes en el sobre. Para ello, tendrá uno o dos afiches en los que dibujarán la silueta del cuerpo de una o dos personas del propio grupo. Esa silueta será la base para inventar el personaje que reúna las distintas características: qué postura tiene, qué está haciendo, cómo lo hace, está con alguien más, qué lleva puesto, etc. También se puede incluir: qué está diciendo o qué pensando, por ejemplo.

Atención: El sobre contiene palabras. NO VALE pegar directamente la palabra sobre la silueta, sino que habrá que dibujar (sobre el personaje en el afiche) los elementos, características, gestos, actitudes, que esas palabras les sugieran.

Al terminar, inventarán la historia o presentación del personaje. Para ello, se utilizarán los elementos que proponen las palabras en el sobre más todas las cosas que se quieran o se necesite agregar como nombre, dónde vive y con quién, gustos, peinado, actividades que hace, elementos que se quieran agregar... ¡lo que se les ocurra!

PARTE II

Puesta en común colectiva

Cada uno de los grupos comparte lo que hizo y cuenta cómo fue el proceso, cómo llegaron a tomar ciertas decisiones y con cuáles les costó ponerse de acuerdo. Podemos enriquecer el intercambio sumando preguntas que reflexionen sobre los cuerpos representados: ¿cómo son estos personajes que hicimos?, ¿cómo deben ser los cuerpos en general?, ¿qué roles les asignamos?, ¿qué dice la sociedad sobre eso (la gente, la tele, las revistas, nuestras familias, las redes sociales...)?, ¿cómo nos sentimos con los cuerpos y roles que tenemos?, ¿por qué creen que se imaginaron esos cuerpos o esas posiciones/posturas/gestos a partir de las características que había en el sobre? Sus personajes inventados, ¿tienen género?, ¿cómo lo definieron? Con esas mismas características, ¿se podría haber inventado otro personaje?

CON EL GRUPO

Breve apartado con consejos e ideas sobre cómo habilitar el espacio de reflexión y trabajo para abordar la temática propuesta.

Nada de lo que surja está mal. Para abordar las temáticas que se presentan en estas guías es importante tener esto muy presente en las charlas con el grupo. Intentemos siempre retomar desde la repregunta aquel comentario "prejuicioso" que aparezca. Partir desde los discursos que circulan y que habitan el "sentido común" es lo que nos permite deconstruir los prejuicios.

Así que: confianza. Que circulen. De esta forma es más accesible trabajar con las inquietudes que atraviesan al grupo. Es vital tener la paciencia necesaria para observar cómo reacciona y responde el grupo frente a los emergentes. Recordemos: no todo tiene que estar resuelto inmediatamente por la palabra adulta.

No demos nada por sentado. Cuando las cosas aparecen como obvias es cuando replicamos mandatos y modelos de ser y hacer. Trabajar desde una perspectiva de diversidad implica habilitar cuestionamientos, la exploración y creación para que más posibilidades tengan lugar.

Preguntas que generan preguntas. Procuremos no formular preguntas cerradas (que se responden por sí o por no) ni que tengan una sola respuesta como válida. Preguntemos por qué frente

a las opiniones que aparezcan; así aportamos a ampliar el horizonte superando la lógica dicotómica de bien - mal, me gusta - no me gusta, etc. Muchas veces también ayuda preguntar si todo el mundo opina lo mismo frente a algunas sentencias de la mayoría.

Utilizar lenguaje inclusivo. Esto implica referirnos a *todos, todas, todes* para que las distintas identidades estén contempladas en la enunciación de quien coordina las actividades. Asimismo ayuda a que lxs niñxs se apropien de esa manera de comunicar y puedan replicarla.

Democratizar la palabra. En todas las actividades que requieran reflexión colectiva y conversación, intentemos garantizar un espacio de ronda, donde desjerarquizar la palabra y promover su circulación. De esta forma, fomentamos que todxs hablen y aporten al intercambio.

Desde el lugar de la coordinación no es necesario saber todo antes de abordar una temática con un grupo, sino tener la predisposición a pensar colectivamente con otrxs. Es interesante pensar y preguntarse junto a ellxs.

MATERIALES SUGERIDOS

Somos iguales y diferentes guía para jóvenes, INADI 2016 <https://bit.ly/2I5ULhK>

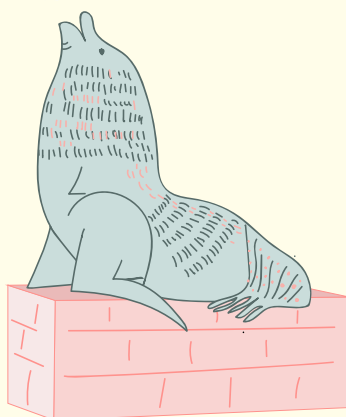
Colección **Ni héroes ni princesas** INADI / UNICEF / Ministerio de Justicia y DD.HH de la República Argentina.

Lola y los juguetes <https://bit.ly/2PeKUpq>

Ana y los vestidos fantasmas <https://bit.ly/2UG29WP> **Valentín, el superhéroe bailarín** <https://bit.ly/2VNNfdN>

MATERIALES PARA DOCENTES

Somos iguales y diferentes, guía didáctica para docentes. INADI 2018 <https://bit.ly/2VMZXtf>



PARA IMPRIMIR Y RECORTAR

Tarjetas para actividad "El dudómetro"

<p>LOS HOMBRES NO LLORAN</p>	<p>LAS MUJERES NO PUEDEN JUGAR TAN BIEN AL FÚTBOL PORQUE TIENEN MENOS FUERZA</p>
<p>A LAS CHICAS LES GUSTA MÁS BAILAR O PINTAR</p>	<p>LAS CHICAS SON MÁS SENSIBLES QUE LOS CHICOS</p>
<p>LOS VARONES TIENEN EL GEN DEL CAMPEÓN</p>	<p>LOS VARONES ESTÁN BIOLÓGICAMENTE MÁS PREPARADOS PARA JUEGOS DE DESTREZA FÍSICA</p>
<p>SOLO SE PUEDE SER HOMBRE O MUJER, NO HAY OTRA OPCIÓN</p>	<p>LOS VARONES MANEJAN MEJOR</p>
<p>LAS MUJERES SE PELEAN TODO EL TIEMPO ENTRE ELLAS</p>	<p>LOS VARONES RESUELVEN MÁS FÁCIL LOS PROBLEMAS</p>

PARA IMPRIMIR Y RECORTAR

Tarjetas para actividad "¡Qué personaje!"

CORBATA	SOMBRERO
POLLERA	TACOS
ANILLO	BOTAS
MUSCULOSA	VESTIDO DE VERANO
ABRIGO	MARTILLO
BALDE	PINZA
DESTORNILLADOR	HACHA
SERRUCHO	CUCHILLO
ESPONJA	MAQUILLADOR
POTE DE CREMA PARA LA CARA	POTE DE CREMA PARA EL CUERPO

PARA IMPRIMIR Y RECORTAR

Tarjetas para actividad "¡Qué personaje!"

PEINE	LÁPIZ LABIAL
ESPEJO	HELADERA
BATIDORA	SARTÉN
FÓSFOROS	CAFETERA
MATE	CUCHARA DE SERVIR SOPA
PICADOR DE AJO	PELOTA
PALETA DE PIN PONG	RED DE VOLEY
BOLOS	RAQUETA DE TENIS
PESAS DE MANO	CASCO DE TRABAJO
CASCO DE MOTO	LIBRO GORDO

PARA IMPRIMIR Y RECORTAR

Tarjetas para actividad "¡Qué personaje!"

TIZA	ANTEOJOS
ANTEOJOS NEGROS	MICRÓFONO
TELÉFONO	MALETÍN
ROPA DE TRABAJO	LLAVES DEL AUTO
COMPUTADORA	CALCULADORA
LIBRETA CON UNA LISTA	SOBRE ROSA CERRADO
MACETA CON CACTUS	CARRETEL DE HILO CON AGUJA
EL DIARIO DEL DOMINGO	RAMA
AURICULARES	PERCHA
TORTA	PINCEL

PARA IMPRIMIR Y RECORTAR

Tarjetas para actividad "¡Qué personaje!"

MEGÁFONO	BOMBO
BANDERA	CAMISETA DE FÚTBOL
CAJA DE LÁPICES	TOALLA
LINTERNA	BROCHES DE COLGAR LA ROPA
RADIO SONANDO	BILLETERA
PATINES	BANDA PRESIDENCIAL
COLLAR	TELESCOPIO
LUPA	ESTETOSCOPIO
VALIJA	TERMÓMETRO
BATA	ANTIPARRAS

PARA IMPRIMIR Y RECORTAR

Tarjetas para actividad "¡Qué personaje!"

TATUAJE	ARO
CÁMARA	CUCHILLO OXIDADO
PELOTA PINCHADA	VESTIDO DE VERANO CON UNA MANCHA
PEDAZO DE VIDRIO ROTO	DISCO RAYADO
CARAMELOS	PLANTA SECA
BICICLETA FLUORESCENTE	LÁMPARA QUEMADA
HOJAS SECAS	MANCHA DE TINTA
COPA DE CAMPEONATO	CELULAR ROTO
PIANO	PALETA DE PLAYA
GORRA	PAÑUELO



**CONSEJO FEDERAL
DE INVERSIONES**



GOBIERNO DE LA
PROVINCIA DE
**BUENOS
AIRES**

