Un juego sobre estereotipos de género

LAS otras VOCES
COMUNICACIÓN PARA LA DEMOCRACIA

Ministerio de Desarrollo Humano y Hábitat

Dirección General de la Mujer

Dirección General Fortalecimiento de la Sociedad Civil

Qué ves

Un juego sobre estereotipos de género

Presentación

Qué ves es una herramienta lúdica y didáctica que propone a adolescentes, jóvenes y adulta/os problematizar las características, estereotipos y mandatos que socialmente se les asigna a las personas de acuerdo a un género, así como también su consecuente impacto en la configuración de las feminidades y masculinidades hegemónicas. Invita a analizar cómo esas construcciones sociales se van interiorizando desde la infancia y el modo en que generan diferencias entre los distintos géneros y en que devienen en desigualdades para las personas.

A través de cartas y dibujos con personajes el juego busca mostrar el modo en que, cuando se mira a las personas, se suelen ver solo algunos rasgos y se completa su caracterización por medio de estereotipos que se tienen interiorizados.

El objetivo del juego es caracterizar a los personajes de forma colectiva dando lugar a los estereotipos de género que socialmente fuimos incorporando. Esta caracterización colectiva busca ser disparadora para reflexionar sobre la forma en que nuestra mirada hacia las y los otros está configurada a partir de los estereotipos de género que tenemos inculcados desde la infancia. Si bien ese modo estereotipado permite y permitió conocer el mundo, también limita el modo de verlo. Por lo tanto, el fin es "desnaturalizar" esas representaciones hegemónicas, limitadas y limitantes, con sus consecuentes modos de violencia y de desigualdad. De ese modo se busca habilitar, describir, visibilizar y proyectar otros modos de ver y vivir el mundo (y los géneros).

Este juego de cartas, que incluye un tablero y dibujos en un formato "grandote", propone armar equipos y sentarse en ronda en el piso, en la plaza o alrededor de una mesa. Y si bien el juego puede tener un equipo ganador, no pretende ser un juego de competencia, sino de debate y reflexión. Se trata, sobre todo, de propiciar la reflexión grupal de forma lúdica y divertida.

¿Cuáles son los objetivos del juego?

- Analizar críticamente las características, estereotipos y mandatos que socialmente se les asigna a las personas de acuerdo a un género.
- Problematizar la forma en que las personas somos socializadas desde el nacimiento, los roles y marcas de los estereotipos de género y su consecuente impacto en la configuración de las masculinidades y femineidades hegemónicas.
- Reflexionar sobre el modo en que esas construcciones sociales generan diferencias entre los distintos géneros, que devienen en desigualdades para las personas.
- Visibilizar (imaginar y representar) femineidades y masculinidades no hegemónicas.
- Reflexionar sobre los mandatos en torno a la sexualidad, la heterosexualidad obligatoria y las identidades.

¿Quiénes pueden jugar?

El juego está destinado a todas las personas adolescentes, jóvenes y adultas que se acercan inicialmente a problematizar cuestiones ligadas a los estereotipos de género.

¿Cuántas personas pueden jugar?

Pueden participar del juego un mínimo de 3 personas y un máximo de 25.
Por ser un juego en donde se propicia el debate y la reflexión, se aconseja en casos de grupos mayores de 25 personas dividirse en dos y jugar paralelamente en dos grupos.

¿En qué tiempo?

El desarrollo de este juego lleva aproximadamente entre 40 minutos y una hora.
Sin embargo, el tiempo que demande el desarrollo de la actividad no es rígido, puede variar en función de las características del grupo y de las decisiones de quien facilita la actividad.
El dispositivo lúdico permite jugar varias rondas de juego, según los tiempos y objetivos estipulados por quienes faciliten el juego y según el deseo de las y los participantes del taller.

¿En qué lugar?

Para poder desarrollarse este juego es necesario contar con un espacio para sentarse en ronda.
El objetivo es dar-nos un espacio (y un tiempo) para conocer-nos de otro modo, por lo tanto se empieza por mirarse y escucharse de frente. La ronda y la posibilidad de sentarse son aspectos facilitadores para ese fin.

¿Qué recursos se necesitan?

Es preciso tener algunas hojas, biromes y cinta de papel.
Es necesario contar con un lugar para colocar el banner de apoyo.

Primer momento: el juego

Contenido del Juego

15 tarjetas con dibujos de distintos personajes.

180 cartas con características diferenciadas en diez colores que corresponden a distintas categorías: Emociones; Características; Trabajo; Calle; Medios; Infancia; Cuerpo; Sexualidad; Pasatiempo; Vivencias.

Un tablero que contiene un espacio en el medio para colocar al personaje que se va a caracterizar en cada ronda de juego.

Alrededor de este personaje, hay 10 espacios delimitados para colocar cada una de las categorías de cartas diferenciadas por color.

Un banner autoportante (con caños para sostenerlo) en donde, al terminar cada ronda de caracterización, se coloca al personaje junto con las cartas que se le asignaron.

20 Tarjetas "Anuladas", que tienen un troquelado para enganchar en la carta que se va a anular.

¿Cómo se juega?

Es un juego de cartas y tablero donde gana el equipo que se queda con menos cartas.
El objetivo de cada equipo es usar todas las cartas que tienen en mano, es decir, lograr descartar en el tablero las distintas tarjetas. Ganará el equipo que logre descartar todas sus cartas o que, al finalizar el juego, se haya quedado con menor cantidad de las mismas.
Se juega entre 3 a 4 equipos. También se puede jugar individualmente.
A cada equipo se le reparte al azar la misma cantidad de cartas (las cartas sólo se reparten al inicio de la partida).
Se juega por rondas. En cada ronda hay que usar las cartas que se tienen en la mano para caracterizar a un personaje.

Para tener en cuenta

Se tiene que jugar como mínimo tres rondas para caracterizar al menos 3 personajes, y de este modo analizar, en la comparación, las similitudes y diferencias de las características asignadas a cada uno/a. Los/as talleristas pueden elegir con qué personajes trabajar o se pueden mezclar todos los personajes y colocarlos en una pila boca abajo, sacando tres personajes al azar por ronda que se juegue.

Para comenzar, se tira un dado o se hace un sorteo para ver qué equipo empieza.
Se inicia la primera ronda cuando se coloca el primer personaje en el centro del tablero.
El equipo que comienza debe utilizar una de las cartas que tiene en su mano y colocarla en el tablero en uno de los espacios delimitados por color/categoría según considere que corresponde a una característica del personaje de turno. Continúa otro equipo según el sentido de las agujas del reloj. Cuando entre todos los equipos se completan todos los espacios delimitados para cada color/categoría se da por terminada la ronda y se inicia una nueva con otro personaje. Así hasta completar la cantidad de rondas previstas (un mínimo de tres).

Para tener en cuenta

Al terminar cada ronda se coloca la tarjeta del personaje jugada junto con todas sus cartas asignadas en el Banner de apoyo. Una vez finalizado el juego se utilizará para sistematizar lo que ha ocurrido con cada uno. Es decir, cuáles son las tarjetas que se le asignaron, las que no, incluso las impugnadas.

Cada personaje, una historia. A medida que se van asignando las cartas a cada personaje se construye una historia sobre éste, la cual debe continuarse con cierta coherencia en las asignaciones de cartas siguientes.

¿Cómo se reparten las cartas?

Hay distintos tipos de cartas diferenciadas por 10 colores-categorías. Estas cartas deben agruparse por color apilándolas en la mesa, boca abajo.
Para jugar una partida con 3 personajes se arma un mazo con 3 cartas de cada color. En total son 30 cartas que se

mezclan y se reparten de modo aleatorio de forma pareja entre todos los equipos. En el caso de jugar con 4 equipos deben agregarse dos cartas al azar (quedan 32) para poder repartir la misma cantidad de cartas a todos los grupos (8). Las cartas restantes que no fueron repartidas, permanecerán boca abajo en la mesa, apiladas por color, y servirán como pozo.

Para tener en cuenta

Es importante que el/la tallerista registre la carta que se intentó anular y las razones que esgrimió el equipo para recuperarlo en el segundo momento del juego.

¿Qué conflictos aparecen en el juego?

Si un equipo considera que ninguna de las cartas que tiene puede ser asignada al personaje de turno, tiene que levantar una carta del pozo para ver si corresponde o no a una característica del personaje. Si no le sirve, deberá dar paso al siguiente equipo, habiendo entonces acumulado una carta más.

Cada grupo tiene también unas tarjetitas especiales para anular (tarjetas "Anulada") la carta colocada de otro equipo. Este cartón puede utilizarse en el momento en que se considere que otro equipo ha colocado una característica en el tablero que por alguna razón no corresponde asignársela a ese personaje. Para utilizarla se debe argumentar por qué se quiere impugnar la tarjeta en cuestión. Si al resto del grupo los argumentos le resultan convincentes y votan a favor de la anulación, el equipo cuya tarjeta fue impugnada debe levantar otra tarjeta del mazo. A su vez, la tarjeta impugnada se da vuelta y el casillero queda vacío para que otro equipo lo complete con una nueva carta. Si no hay acuerdo de anulación la carta queda igualmente anulada pero el equipo no debe levantar otra carta.

Algunas cartas de distinto color vienen con una leyenda de "yapa para debatir en grupo". Para poder utilizar esta carta hay que primero reflexionar entre todos/as lo que la leyenda pide. El equipo debe poder argumentar su punto de vista. Quien coordina el taller propiciará el debate entre todos/as. Por ejemplo: una carta de Trabajo que dice: "Es jefe/a" trae abajo como yapa la siguiente leyenda para debatir entre todos: "Las mujeres que ocupan cargos de poder son masculinas. ¿Qué opinan?". Otro ejemplo: una carta de Sexualidad que dice: "Lleva en la mochila preservativos" trae abajo como yapa para discutir: "Las mujeres son las que tienen que encargarse de cuidarse porque son ellas las que quedan embarazadas".

¿Cuándo se termina el juego?

En el transcurrir del juego, alguno de los equipos irá descartando mayor cantidad de cartas mientras que seguramente otro equipo vaya acumulando tarjetas. Ganará el equipo que al finalizar las tres rondas de personajes haya logrado descartar todas sus cartas, o que tenga menor cantidad de cartas. Una vez finalizada la primera ronda de juego con sus 3 personajes completos, puede jugarse otra partida seleccionando otros 3 personajes.

Tipos de cartas

Las cartas se diferencian por color y categoría. Cada categoría busca dar cuenta de cómo asignamos características de género en diferentes ámbitos y aspectos de la vida de una persona.
A continuación se presenta cada tipo de carta a partir de algunos ejemplos:

Emociones
"No tiene que llorar, solo puede mostrar enojo, furia y fuerza".
"Es emocional y sensible".
"Se emociona al escuchar una historia de amor".

Características
"Es capaz de hacer varias cosas a la vez".
"Cocina, lava y plancha".
"Maneja herramientas".

Trabajo
"Trabaja en la construcción",.
"Es Chef".
"Trabaja en un Hospital en el área de enfermería".

Calle
"Recibe piropos",
"No debe llevar mucho escote para no provocar".
"Al subir al colectivo deja pasar primero a las mujeres".

Medios
"Mira telenovelas",
"Le interesan las publicidades de productos para limpieza".
"Recibe en el grupo de whatsapp fotos de mujeres desnudas".

Infancia
"Cuando era chico y lloraba, le decían que deje de llorar, que no sea maricón".
"Le regalaron para el día del niño unos autitos".
"Se enfermó el hijo/a y pide el día en el trabajo para cuidarlo".

Cuerpo
"Tiene tetas".
"Debe ser más alto/a que su pareja".
"Tiene que tener músculos".

Sexualidad
"Sólo piensa en sexo".
"Ante el primer beso ya se enamora".
"Le gusta masturbarse".

Pasatiempo
"Hace boxeo".
"Hace danza".
"Toca en una banda de rock la guitarra eléctrica".

Vivencias
Son tarjetas que narran una situación problemática en donde se ponen en juego los estereotipos de género. Para colocarla en el tablero el equipo debe decidir y argumentar por qué esa situación puede ser transitada por el personaje.
Por ejemplo:
"Está en una esquina del barrio con un grupo de amigos/as. Cuando pasa una chica caminando le gritan cosas. No le gusta la situación, pero para no quedar mal termina diciéndole un piropo a la chica".
Otro ejemplo:
"Va a la marcha del evento "Ni una menos" porque no quiere que haya más mujeres asesinadas. Tiene una amiga que es golpeada por su marido y le da miedo que termine mal".

Segundo momento: recuperar las miradas

Una vez finalizada las rondas de juego, se propone pasar a una plenaria para discutir entre todas y todos sobre lo acontecido en cada ronda.

¿Qué vemos cuando observamos a alguien? ¿Miramos realmente aquello que esa persona es, con sus particularidades, sus diversidades y toda su complejidad? ¿O le asignamos características en función de los estereotipos construidos socialmente para los géneros, estereotipos que tenemos interiorizados aún sin saberlo?, son algunas preguntas que estarán en el horizonte del debate.

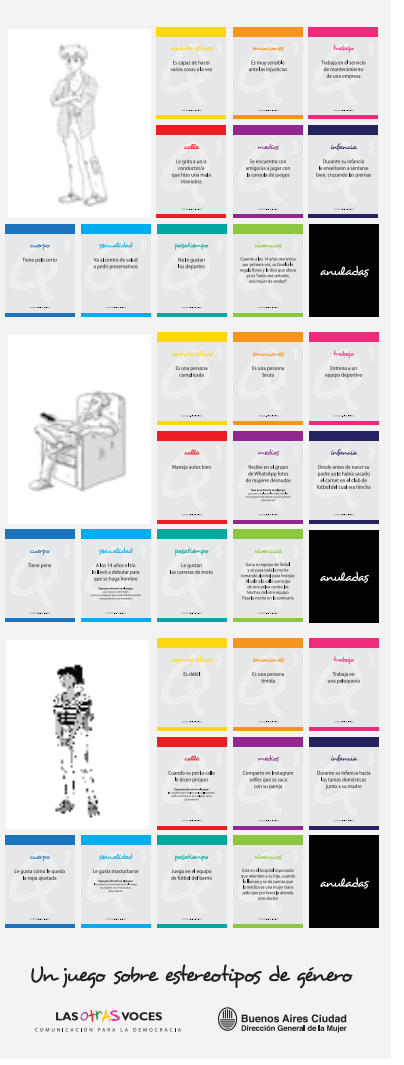
El objetivo es lograr identificar de forma colectiva qué son los estereotipos, la forma en que inciden en las propias miradas y cómo operan en la realidad social produciendo desigualdades entre los géneros.

Usar el Banner de apoyo con las cartas asignadas a cada personaje permite sistematizar y comparar las caracterizaciones que se hicieron. Se busca de esta forma visibilizar el modo en que las tarjetas asignadas a cada personaje responden en gran medida a los estereotipos y preconceptos que tenemos interiorizados y con los que miramos a las personas según el género con el que las identificamos.

El rol de quien coordina el taller es retomar los debates que se realizaron durante el juego en cada ronda. Algunas preguntas guías que pueden motorizar el debate son:

¿Por qué a un personaje le asignamos esas tarjetas y no otras?

¿Hay alguna relación entre las tarjetas asignadas a los personajes que se identificaron como "mujeres" y otras a los personajes identificados como "varones"?



¿Por qué se le asignas a las mujeres determinadas características y roles y a los varones otros? ¿Qué relación hay entre unos y otros?

¿Qué otras tarjetas podríamos asignarle a cada personaje?

¿Por qué se impugnaron algunas tarjetas?

¿Por qué dudó tanto el grupo en asignarle "esa" tarjeta a tal personaje?

¿Por qué socialmente hay roles y características asignados por género?

Una vez identificadas los principales estereotipos, se historiza su origen. Las preguntas buscan hacer un movimiento reflexivo desde la caracterización de "un personaje", pasando a personas reales conocidas, para llegar –tal vez- a la experiencia personal. Esto es, el modo en que los estereotipos y roles de género inciden en nuestras propias vidas.

¿Cómo se imaginan que vive este personaje? ¿Cómo se siente? ¿Está contenta/o con su vida? ¿Qué cambiaría?

¿Pasa lo mismo en la vida real? ¿Conocemos alguna persona que se parezca al personaje?¿Les pasa a ustedes?

Es importante marcar a lo largo del juego las características que se diferencian de las características hegemónicas. Las masculinidades y las femineidades pueden construirse de múltiples maneras (¡tantas y más que las combinaciones que podríamos armar en el juego!): "las mujeres saben herramientas", "los varones se encargan de las tareas domésticas", "llevar maquillaje no habla de la orientación sexual de las personas", "los niños juegan con muñecas", "las niñas juegan con autos", "el nene lleva pelo largo", "la niña no usa hebillas", "ella no cocina", "él no sabe arreglar la canilla", "ella sale todos los jueves con sus amigas", etc.
Señalar estos modos y combinaciones no hegemónicas es un modo de visibilizar alternativas de vida distintas a las de la propia experiencia.

Es importante tener en cuenta que en ningún lado se señala el género de los personajes. Cada personaje tendrá el género que le asignaron en cada ronda. También puede pasar que no sea identificado por ningún modo de nombrar al género.

Por último, es necesario tener en cuenta que el cierre del plenario, como momento de síntesis, es la oportunidad para evaluar lo trabajado. Resulta enriquecedor que quien coordina el taller pueda realizar una devolución sobre aquello de lo que han podido apropiarse, recuperando y mostrando lo logrado a lo largo del desarrollo del juego y del debate grupal.

Orientaciones para facilitar el juego

Si bien es un juego de tablero organizado en equipos, en el cual puede haber un equipo ganador, no prima el espíritu competitivo. La propuesta es trabajar desde el intercambio, el debate y la construcción colectiva de saberes.

La tarea de quien coordina es rescatar las experiencias, valorar los saberes de las y los participantes, para ir desde allí hacia la reflexión crítica de las propias representaciones interiorizadas. Se trata sobre todo de repreguntar y de habilitar miradas otras, orientando el debate y la reflexión, y aclarado conceptos y dudas que vayan surgiendo.

Seguramente a lo largo del juego salgan a la luz miradas estereotipadas y prejuicios. El objetivo no es afirmar esas caracterizaciones, sino más bien poder reflexionar sobre ellas, mostrando el modo en que están construidas socialmente y de forma arbitraria. A su vez, resulta importante mostrar el modo en que indicen en la vida de las personas, generando desigualdades y estigmatizaciones, impidiendo ocupar ciertos roles, realizar determinadas actividades o mostrar los propios gustos y preferencias ante los demás.

Estereotipos

Un estereotipo es una representación repetida frecuentemente que convierte algo complejo en algo simple. Si bien esa organización estereotipada es necesaria para conocer el mundo también limita el modo de verlo. El problema está en que la selección de rasgos distintivos de un grupo (por ejemplo, "las mujeres") es realizada por un sector dominante y se acepta como representativa sin reflexión crítica.

Los estereotipos basan su éxito en esa "naturalización", en asumirse como propia la representación que un sector dominante realiza de un grupo subalterno basada en una selección simplificada solo de algunas de sus posibles características.

Debido a la falta de tiempo y de posibilidad de las personas para conocerse íntimamente, al mirar a las personas se suele ver algún rasgo que caracteriza un tipo conocido y se completa el resto por medio de estereotipos que se tienen interiorizados.

Estas imágenes son ficticias, no porque sean falsas, sino porque expresan imaginarios sociales, no condiciones reales, que a su vez actúan performativamente sobre las condiciones reales[1].

De esta manera, el estereotipo es un modo de ejercer una violencia suave e invisible:"es algo que se absorbe como el aire, algo por lo que no te sientes presionado; está en todas partes y en ninguna, y escapar de ella es muy difícil"[2].

Para hablar de estereotipos de género, se parte de identificar al patriarcado como organización política social, económica y cultural basada en la idea de autoridad y liderazgo del varón, como modo de explicar la hegemonía masculina (y heteronormativa) en la sociedad . Desde ese grupo dominante se construyen los estereotipos alrededor de lo "femenino" y lo "masculino"[3].

1. Cora Edith Gamarnik, Estereotipos sociales y medios de comunicación: un círculo vicioso, Universidad de Buenos Aires (Argentina).

2. Cita de Bourdieu, Pierre, Eagleton, Terry, "Doxa y vida cotidiana", en Revista New LeftReview, Pensamiento crítico contra la dominación, pág. 224, en ESTEREOTIPOS SOCIALES Y MEDIOS DE COMUNICACIÓN: UN CÍRCULO VICIOSO, Cora Edith Gamarnik, Universidad de Buenos Aires (Argentina).

3. Nuria Varela, Feminismo para principiantes, Ediciones B S.A., 2013.

Una de las formas posibles para dilucidar la construcción de estos estereotipos es historizar sobre el modo en que los estereotipos de género fueron construidos socialmente:

¿De dónde surgen?

¿Siempre fue así?

¿Desde cuándo?

Las 10 categorías de tarjetas nos habilitan a ir circulando por diferentes aspectos de la vida y cómo en todos aparecen las construcciones estereotipadas sobre los géneros: ámbitos, instituciones, relaciones, momentos de vida, trabajo, recreación, etc.

Es interesante poder pensar cómo desde que nacemos, e incluso desde antes de nacer, se nos van estipulando ciertas características según el género asignado, enseñando modos de ser y de hacer. Es importante pensar cómo esos aprendizajes se dan tanto de forma explícita, es decir, se nos dice lo que tiene que hacer "un varón" y lo que tiene que hacer "una mujer"; como también de forma más sutil, como por ejemplo en los regalos que nos hace en la infancia, en los juegos que se nos enseña, en las prácticas que vemos en los mayores.

También es importante reflexionar sobre el modo en que las distintas instituciones sociales inciden en la transmisión de los estereotipos de género, tanto explícita como implícitamente, como por ejemplo la escuela, las instituciones religiosas, el sistema de salud, etc.

Es muy probable que ante algunas tarjetas o personajes surja la risa, nerviosa o entusiasta y las bromas que reproducen los mismos estereotipos o prejuicios que se intentan trabajar.

Generar un clima ameno, de confianza y disfrute es indispensable para trabajar en el taller. Por lo cual, es un desafío para las/os talleristas alojar las risas, no reprimir las burlas ni sancionarlas (sino problematizarlas) y, a la vez, propiciar la confianza.

Resulta importante poder problematizar las distintas situaciones que se presentan como dilemas a lo largo del juego. Seguramente ocurra que en muchas oportunidades diversos equipos opinen distinto, o, incluso, jugadores del mismo equipo no se pongan de acuerdo. Tener en cuenta las tarjetas que fueron anuladas sirve también como modo de reponer debates que se llevaron a cabo y poder profundizarlos.

Una buena forma de comprender lo que son los estereotipos de género es abrir el foco con el que miramos a las personas y lograr visualizar con mayor profundidad la realidad en toda su complejidad. Las personas no suelen ser de una u otra manera de forma lineal y absoluta. Hay matices, hay grises, hay diversos modos de sentir y de vivir las cosas. Es por eso que a la hora de reflexionar sobre los personajes caracterizados, abrir el foco y ampliar el encuadre sirve para pensar el modo en que los estereotipos reducen la realidad, es decir, todo aquello que dejan por fuera.

Masculinidades hegemónicas[4]

Si bien en la vida real existen muchas formas diversas de vivir los géneros, y por tanto existen muchas formas de masculinidades, en nuestra sociedad los varones son criados y educados bajo un mismo modelo de ser varón que se denomina "masculinidad hegemónica". Se trata de una construcción cultural que define cómo debe ser el "varón" para que sea considerado como tal y cómo debe relacionarse con su entorno.

La identidad masculina hegemónica se construye a partir de la oposición con lo femenino, la niñez y la homosexualidad: el varón tiene que vivir negando todos los sentimientos y actitudes que evoquen debilidad. También debe ejercer el poder y el control sobre otras personas, sobre todo las mujeres (u identidades disidentes), mostrando sus conquistas en distintos ámbitos y terrenos: sexual, económico, laboral, social, etc.

Es importante destacar que la "masculinidad hegemónica" es un sistema de ideas y prácticas que no es exclusiva de los varones, sino que también las mujeres incorporan y reproducen en sus vidas. Son hábitos y costumbres que responden a un sistema ideológico (el patriarcado) que organiza la sociedad definiendo modelos de lo que debe ser la masculinidad y la femineidad. Tales modelos se basan a su vez en una desigual distribución del poder en la que los hombres ejercen la dominación sobre las mujeres.

De este modo, la sociedad determina ciertos lugares y roles para los varones y para las mujeres en los diferentes ámbitos de la vida: en la familia, en la sociedad, en el mundo de la economía y de la política. Estas posiciones legitiman y naturalizan la desigualdad en la distribución de los espacios de decisión y también en el acceso a los bienes materiales y simbólicos, de los que generalmente se benefician a los hombres.

4. Modelo para armar: nuevos desafíos de las masculinidades juveniles / Lucila Tufró; Luciana Ruiz; Hugo Huberman. - 1a ed. - Buenos Aires: Trama - Lazos para el Desarrollo, 2012.

A medida que se vayan construyendo las caracterizaciones e historias de cada personaje seguramente también aparezcan miradas estereotipadas sobre otros aspectos como el origen, la edad, la discapacidad, el aspecto corporal. Si bien no es el objetivo principal de la actividad,es importante marcarlas en pos de construir lazos respetuosos entre las personas y sin discriminación de ningún tipo.

Las preguntas yapas que se encuentran en algunas tarjetas permiten también abrir la mirada sobre algunos estereotipos. Es tarea de quien coordina el taller manejar los tiempos y los momentos de los debates. Las preguntas yapas pueden servir para que un equipo se replantee la forma de utilización de esa tarjeta o para que se amplíe el debate a nivel grupal en el momento en que esa tarjeta va a ser utilizada.

Pero también pueden ser preguntas que queden abiertas para ser retomadas a la hora del plenario al calor de preguntas y reflexiones más amplias. En ese sentido se sugiere que antes de comenzar el juego quienes coordinen el taller lean y seleccionen las preguntas yapas a las que quieren darle mayor preponderancia en la reflexión.

Lograr una mirada crítica sobre los estereotipos y roles de género tiene como horizonte la posibilidad no solo de reconocer el modo en que las miradas y formas de ser están en cierto modo condicionadas por éstos, sino también lograr un compromiso y actuar sobre la realidad para transformarla.

En ese sentido, se propone como opcional un tercer tiempo de trabajo del taller con consignas de acción y producción que están pensadas como forma de producir de manera lúdica y divertida una elaboración colectiva que permita incidir en la transformación de los estereotipos de género.

Aspectos a tener en cuenta sobre género, derechos y diversidad:

• Quien coordina el juego debe estar atenta/o a lo que va apareciendo en relación con los géneros para orientar el debate, poniendo en cuestión roles, mandatos, estereotipos de género, y el modo en que atraviesan nuestras vidas.

• Ejes temáticos que pueden surgir en el juego: Géneros • Desigualdad de género • Mandatos y estereotipos de género • Ruptura de los mandatos y estereotipos de género * Sexualidades • Masculinidades no hegemónicas. • Identidad de género • Identidades trans. • Discriminación por identidad de género • Orientación sexual • Discriminación por orientación sexual • Identidad de Género y orientación sexual.

• No es necesario que la identidad y el modo de vida se ajusten al modelo que el orden social impone. La ruptura de normas de comportamiento considerado "masculino" o "femenino" evidencia que estas normas sociales no encajan en la realidad de las personas de carne y hueso: suelen ser más restrictivas que la variedad de prácticas de las personas.

• A lo largo del juego resulta importante poder problematizar las "masculinidades hegemónicas", visualizando la forma en que los modos de crianza fomentan la interiorización y el aprendizaje de las representaciones hegemónicas sobre la masculinidad, estigmatizando a quienes se apartan del modelo, y reprimiendo otros modos posibles de vivir el género y la vida.

• Si surgen prejuicios en torno a las identidades trans a lo largo del debate, puede proponerse una mirada crítica acerca del pensamiento binario que concibe la existencia de solo dos sexos (macho / hembra) y dos géneros (varón / mujer) que se corresponden.

• Reforzar la idea de que es posible reconocer las necesidades y deseos propios y permitirse vivir de acuerdo a ellos, en lugar de responder a mandatos sociales.

• Traer al debate los derechos que están en juego y las leyes que los garantizan. Reconocer cuando se están vulnerando nuestros derechos y fortalecerse para hacer que se cumplan, es un paso significativo.

• Incorporar al trabajo grupal posibles lugares a los que se puede concurrir para buscar asesoramiento, ayuda, orientación, puede ser muy útil para participantes, instituciones y comunidad con la que se trabaja.

• Si aparecen prejuicios acerca de la orientación sexual durante el debate, puede proponerse una mirada crítica acerca de la heterosexualidad obligatoria. La heterosexualidad es solo una de las formas posibles de vivir la sexualidad, ni mejor ni peor que otras. A su vez, poner de relieve el modo en que la heterosexualidad obligatoria afecta a muchas personas, sometiéndolas a situaciones de violencia que dificultan su autonomía y posibilidades de autodeterminación especialmente en relación con sus sexualidades y sus cuerpos.

• Trabajar grupalmente los mandatos acerca de la sexualidad y el género. Todas las personas tienen derecho a elegir con libertad cómo vivir la sexualidad, el cuerpo y el género, aunque no se adapte a los modelos que la sociedad valora.

Tercer momento: un cierre productivo

Cerrar un taller poniendo en juego el cuerpo, la imaginación y la producción colectiva es una forma de sintetizar lo que se ha trabajado y de poder dar cuenta de los conceptos y aprendizajes interiorizados. Se trata de poder construir de forma grupal una mirada crítica sobre lo que se ha podido aprender sobre los roles y estereotipos de género, apelando a la creatividad y a la producción.

Para ello, en el Anexo del presente cuadernillo se proponen algunas consignas disparadoras de producciones grupales, artísticas y/o comunicacionales, que tienen como objetivo habilitar, visibilizar y proyectar otros modos de ver y vivir el mundo (y los géneros).

Las consignas solicitan realizar algún tipo de acción particular, apelando a la creatividad y a la puesta en juego del cuerpo y la imaginación, para poder crear una producción artística o comunicacional que reflexione críticamente sobre los estereotipos de género y muestre otras miradas posibles.

Estas consignas de producción pueden ser utilizadas luego del plenario. Es necesario tener en cuenta no sólo la cuestión del tiempo disponible, si no también poder detectar si el grupo está dispuesto, con ganas y entusiasmo, a realizar una consigna final que implique la puesta en juego del cuerpo y de las capacidades creativas.

Las consignas pueden tocar al azar (pidiéndole al equipo que elija un número de consigna sin conocerlas previamente) o pueden seleccionarse según el grupo con el que se esté trabajando, teniendo en cuenta sus características y los intereses que fueron surgiendo a lo largo del juego. También pueden inventarse nuevas propuestas.
Estas consignas de producción pueden ser realizadas de diversas maneras. Una opción es que a cada equipo le toque una consigna distinta y al finalizar puedan socializarse las diferentes producciones. Pero también pueden realizarse de forma grupal, entre todo el grupo que trabajó en el taller, o mezclando a las y los participantes en nuevos equipos.

Anexo

Consignas de producción y creación

1. Teatralizar una publicidad televisiva en donde se reflexione sobre la gran cantidad de cosas que se les grita en la calle a las mujeres.

2. En el centro de salud del barrio quieren lograr que no solo sean las madres y abuelas quienes lleven a las y los niño/as al control de salud. Crear una campaña gráfica para pegar en las calles del barrio.

3. Nombrar 10 trabajos que la sociedad considera que son para "varones" y 10 trabajos que son para "mujeres". Crear una canción que cuestione esos estereotipos de género.

4. En la vía pública suele haber muchísimas imágenes de cuerpos femeninos con poca ropa. ¿De qué modo creen que esto contribuye a la violencia de género? Produzcan una campaña pública gráfica que reflexione sobre las representaciones hegemónicas del cuerpo femenino.

5. Se aproxima la Marcha del Orgullo Gay. Reflexionar sobre porqué se realiza ésta manifestación y producir un cartel para colgar en el barrio para informar sobre la marcha y/o convocando a participar.

6. Piensen en grupo un slogan publicitario radial por el Día Nacional Contra la Violencia hacia las Mujeres. ¿Cómo se podría interpelar a los varones para que reflexionen sobre ésta problemática?

7. Se aproxima un nuevo evento del "Ni una menos". Reflexionen el grupo sobre el por qué se realiza ésta convocatoria. Armen en el grupo una campaña publicitaria (gráfica o radial) para convocar a otras personas.

8. Reflexionar en el grupo sobre el modo en que los estereotipos de género inciden en nuestras vidas. Armar en un mural en donde dejen un mensaje sobre los estereotipos de género.

9. Producir una publicidad gráfica sobre algún producto que generalmente se piensa que es para mujeres, en donde se cuestione ese estereotipo de género.

10. Producir una publicidad gráfica que cuestione los roles de género asignados a la maternidad y la paternidad.

11. Elegir una canción (puede ser cumbia, reguetón u otra) que tenga como contenido algunos estereotipos de género y cambiarle la letra para que esos estereotipos queden cuestionados.

12. Crear y cantar un rap donde se hable y cuestione la forma en que la sociedad espera que sea un varón. ¿Cómo creen que influye las masculinidades hegemónicas en la adolescencia?

13. Se va a abrir un nuevo negocio con ropa y juguetes infantiles. Confeccionar carteles para pegar en el local el día de la inauguración en donde se promuevan regalos para niñas y niños, donde los estereotipos de género de la infancia se vean cuestionados.

14. Actuar una campaña televisiva que promueva el cambio en los roles de género asignados para las tareas domésticas.

Q' ves

Un juego sobre estereotipos de género

Las Otras Voces
Comunicación para la Democracia

Mendoza 4469 (C1430BRW) CABA
Tel: (54-11) 4544-4775
e-mail: info@lasotrasvoces.org.ar
www.lasotrasvoces.org.ar
Twitter: @SilviaBacher

Silvia Bacher
Dirección del Proyecto

Candela Alzueta
Asistencia Técnica

Tali Miculitzki, Constanza Leone
Elaboración del juego y contenidos

Gato Fernández
Ilustraciónes

Alejandro Jobad
Diseño Gráfico

LAS otras VOCES
COMUNICACIÓN PARA LA DEMOCRACIA

Ministerio de Desarrollo Humano y Hábitat

Dirección General de la Mujer

Dirección General Fortalecimiento de la Sociedad Civil