



# Instrucciones de uso

## Vínculos

Tu camino para construir relaciones más saludables

**Vínculos. Tu camino para construir relaciones saludables** es una herramienta lúdica y didáctica que propone a jóvenes problematizar la forma en que las personas somos socializadas desde el nacimiento. Nos invita a reconocer los mandatos sociales, las marcas de los estereotipos de género y su consecuente impacto en la configuración de vínculos violentos.

El juego presenta situaciones que atraviesan seis personajes y sus amigxs, desde su nacimiento hasta los 25 años de edad. El tablero presenta un recorrido de vida durante ese lapso y el casillero final es, siempre, una acción colectiva para hacer todos los equipos.

Las historias de Ana, Gabi, Leo, Juan, Jessica y Nico (y sus familiares, compañerxs y amigxs) son disparadoras para abordar la forma en que las personas configuramos nuestros vínculos.

Cada personaje tiene 20 tarjetas. El tablero tiene 25 casilleros numerados. Los números de las tarjetas y de los casilleros refieren a la edad de lxs personajes.

Se trata de un juego “de mesa”, con tablero, tarjetas, dados y fichas. Aunque quizá sea más preciso llamarlo “juego de suelo”, por su formato gigante: la propuesta es armar una ronda a su alrededor.

No se trata de un juego de competencia, sino de debate y cooperación. Por este motivo, no existe un ganador. Ganan todos los equipos por igual, lleguen a donde lleguen en el recorrido, ya que lo que habrá sucedido durante el juego es haber podido conversar temas que no solemos poner en palabras.

### ¿Qué permite trabajar?

- Roles y estereotipos de género
- Acoso escolar o “bullying”
- Maltrato y abuso sexual infantil
- Violencia de género y violencia en los noviazgos
- Violencia institucional
- Análisis crítico de los medios de comunicación y la naturalización de la violencia
- Sexualidades
- Vivencias en relación a la sexualidad en diferentes etapas de la vida
- Identidad de género

### Objetivos del juego

- Problematizar la forma en que las personas somos socializadas desde el nacimiento, los roles de género, las

marcas de los estereotipos de género y su consecuente impacto en la configuración de vínculos violentos.

- Reflexionar sobre los mandatos en torno a la sexualidad, la heterosexualidad obligatoria y las identidades.
- Reconocer los derechos que están en juego en las situaciones y pensar de manera colectiva soluciones alternativas ante vínculos violentos.

### Tiempo: 2 horas

El desarrollo del juego lleva aproximadamente dos horas. Este tiempo puede variar de acuerdo a los objetivos de cada taller, el encuadre y contexto, las características y necesidades del grupo y la intencionalidad de quien coordina.

La extensión y la profundidad con que se aborden cada tema no están definidas por la lógica del juego sino que depende de cada taller.

Las situaciones de las tarjetas muestran una pincelada de un cuadro mucho más amplio, una ventana que puede abrirse para apenas espiar al exterior o para decidir saltar al otro lado y adentrarse en el bosque.

Cada tema puede abordarse con mayor o menor profundidad. Una misma tarjeta puede resolverse en dos o tres minutos o abrir a reflexiones y a tomarse el tiempo para el intercambio.

La extensión del juego también se define por la cantidad de equipos con que se juegue: cuantos más equipos se armen, más extenso es el taller. Si se cuenta con menos de dos horas una posibilidad es jugar solo con dos equipos.

El juego presenta cuatro variantes para cuando se cuenta con menos tiempo (ver “Variantes para el uso del juego”).

### Lugar

Puede jugarse en cualquier lugar medianamente amplio. Se recomienda un espacio en el que no haya interrupciones.

### Edades

El juego en todas sus variantes está destinado jóvenes de entre 14 y 20 años aproximadamente.

### Materiales

- 1 tablero

- 2 dados: uno de números y otro con caras de colores
- 4 fichas
- 120 tarjetas de personajes: 20 tarjetas de Ana, 20 de Jessica, 20 de Gabi, 20 de Leo, 20 de Juan, 20 de Nico
- 10 tarjetas de palabra clave
- papel blanco
- marcadores (para lista, dibujos, por ej)
- celulares (u otro medio electrónico) para grabar audios y escribir mensajes.

## Cómo se juega

Se arman los equipos (preferentemente entre dos y cuatro equipos). Comienza el equipo que obtiene mayor puntaje al tirar el dado numérico.

Se tira primero el dado de números para ver cuántos casilleros avanzar. Si no se cae en un casillero de palabra clave, se tira luego el dado de colores. Este dado indica con qué personaje se jugará ese turno (violeta-Ana, azul-Gabi, marrón-Leo, naranja-Juan, celeste-Jessica y amarillo-Nico). De las tarjetas del personaje definido se toma la correspondiente al número de casillero en que se cae (por ejemplo, Gabi-13).

El equipo lee en voz alta la tarjeta y luego realiza la consigna propuesta. Cuando la tarjeta tiene el icono "Juegan todxs", se reparten las tareas entre los equipos.

El equipo tiene la opción de volver a tirar el dado de color en aquellos casos en que le toque el mismo personaje que en la jugada anterior y desea jugar con otro, o cuando una tarjeta se repita.

Cuando toca un casillero con una palabra clave (afecto, violencia, autonomía, respeto o autoritarismo) se levanta una tarjeta violeta y se lee en voz alta. El espacio en blanco de la tarjeta se completa con la palabra clave del tablero.

Aquí la consigna es dar un ejemplo de una situación en la que esa palabra clave esté presente en los vínculos entre padre e hijx / entre madre e hijx / entre amigxs / entre hermanxs / en una pareja / entre un docente y unx chicx.

Puede tocar dar un ejemplo en que aparezca AUTONOMIA en una pareja, VIOLENCIA ente un chicx y su padre, AFECTO entre dos amigxs, etc. La combinación de las palabras claves del tablero y los vínculos de las tarjetas generan treinta posibles consignas.

Una vez que se termina de resolver la consigna de la tarjeta de personaje o de palabra clave, se pasan los dados al siguiente equipo.

El juego termina cuando uno de los equipos llega al último casillero. Allí se toma una tarjeta cuya consigna propone a todos los equipos realizar una acción colectiva.

# Variantes para el uso del juego

El juego presenta cuatro variantes:

## Un personaje

### Etapas de la vida

### Por ejes temáticos

### Derechos y abordaje de situaciones

## Un personaje

### ¿Qué permite trabajar?

De acuerdo al personaje que se escoge, su historia de vida y situaciones ayudan a enfocar especialmente en las siguientes temáticas:

- Ana: violencia de género
- Nico: orientaciones sexuales disidentes
- Gabi: abuso sexual infantil
- Jessica: mandatos sociales que operan sobre las mujeres
- Juan: masculinidades no hegemónicas
- Leo: identidades de género trans.

## Tiempo

1 hora

## Lugar

Puede jugarse en cualquier lugar medianamente amplio. Se recomienda un espacio en el que no haya interrupciones.

## Materiales

- 1 tablero
- 1 dado de números
- 1 ficha
- 20 tarjetas de un personaje (Ana, Jessica, Gabi, Leo, Juan o Nico)
- 10 tarjetas de palabras claves

## Cómo se juega

Antes de comenzar, quien coordina escoge las tarjetas de un personaje de acuerdo a lo que priorice trabajar con el grupo.

En esta variante se utiliza solo UNA ficha, que al avanzar en el tablero representa al personaje y no a un equipo. Esto significa que los equipos juegan por turnos pero todos con la misma ficha.

Se arman los equipos (preferentemente entre dos y cuatro equipos). Comienza el equipo que obtiene ma-

yor puntaje al tirar el dado. La ficha avanza según el puntaje del dado.

El equipo tira el dado de números para ver cuántos casilleros avanza la ficha. Levanta la tarjeta correspondiente al número de casillero en que cae la ficha. El equipo lee en voz alta la tarjeta y luego desarrolla la consigna. Si toca una tarjeta con el icono "Juegan todos", se reparten las consignas entre los grupos.

Si toca un casillero con de palabra clave (afecto, violencia, autonomía, respeto, autoritarismo) se levanta una tarjeta violeta y se lee en voz alta completando el espacio en blanco con la palabra clave.

Aquí la consigna es dar un ejemplo de una situación en la que esa palabra clave esté presente en los vínculos entre padre e hijx / entre madre e hijx /entre amigxs / entre hermanxs / en una pareja / entre unx docente y un chicx. Puede tocar dar un ejemplo en que aparezca AUTONOMIA en una pareja, VIOLENCIA ente un chicx y su padre, AFECTO entre dos amigxs, etc. La combinación de las palabras claves del tablero y los vínculos de las tarjetas generan treinta posibles consignas.

Una vez se termina de resolver la consigna de la tarjeta de personaje o de palabra clave, se pasa el dado al siguiente equipo. Este tira el dado y hace avanzar la misma ficha que el equipo anterior.

El juego termina cuando el personaje llega al último casillero. Allí se toma una consigna que les propone a todos los equipos hacer una acción colectiva.

Esta alternativa permite utilizar el juego para hacer varios talleres con un mismo grupo, focalizando en diferentes temáticas.

## Etapas de la vida

### ¿Qué permite trabajar?

El recorte temático esta dado por la etapa de la vida que se escoja para trabajar. Según la franja de edad que se aborde, aparecerán problemáticas específicas, como ser la construcción de estereotipos en la infancia, maltrato y abuso infantil, o bien noviazgos violentos, vivencia de las orientaciones sexuales disidentes, entre otros.

### Tiempo

1 hora

### Lugar

Puede jugarse en cualquier lugar medianamente amplio. Se recomienda un espacio en el que no haya interrupciones.

### Elementos necesarios

- 1 tablero
- 2 dados: uno de números y otro con caras de colores

- 4 fichas
- Tarjetas de Ana, Jessica, Gabi, Leo, Juan, y Nico correspondientes a la franja de edades que se decidan trabajar y 10 tarjetas de palabras claves
- papel blanco
- marcadores (para "lista", dibujos, por ej)
- celulares (u otro medio electrónico) para grabar audios y escribir mensajes

### Cómo se juega

Antes de comenzar, quien coordina escoge las tarjetas correspondientes al tramo de vida que desea trabajar con el grupo. Por ejemplo, para trabajar las situaciones que van de los 12 a 20 años, selecciona solo las tarjetas número 12 al 20 de todos los personajes. Se forman los equipos (preferentemente entre dos y cuatro grupos). El juego inicia en el casillero donde arranca la etapa de vida escogida (si es de 12 a 20, por ejemplo, se comienza a jugar desde el casillero número 12). Comienza el equipo que obtiene mayor puntaje al tirar el dado numérico.

Se tira primero el dado de números para ver cuántos casilleros avanza. Si no se cae en un casillero de palabra clave, se tira luego el dado de colores. Este dado indica con qué personaje se jugará ese turno (violeta-Ana, azul-Gabi, marrón-Leo, naranja-Juan, celeste-Jessica y amarillo-Nico). Debe buscarse la tarjeta que corresponda al personaje que toque en el dado de color y al número de casillero en que se cae (por ejemplo, Gabi-17).

El equipo lee en voz alta la tarjeta y luego realiza la consigna. Cuando toca una tarjeta con el icono "Juegan todos", se reparten las consignas entre los equipos.

Si sale repetida una tarjeta, el equipo vuelve a tirar el dado de color para cambiar de personaje.

Cuando toca un casillero con una palabra clave (afecto, violencia, autonomía, respeto o autoritarismo) se levanta una tarjeta violeta y se la lee en voz alta completando el espacio en blanco con la palabra clave.

Aquí la consigna es dar un ejemplo de una situación en la que esa palabra clave esté presente en los vínculos entre padrs e hijx / entre madre e hijx / entre amigxs / entre hermanxs / en una pareja / entre unx docente y unx chicx. Puede tocar dar un ejemplo en que aparezca AUTONOMIA en una pareja, VIOLENCIA ente un chicx y su padre, AFECTO entre dos amigxs, etc. La combinación de palabras claves del tablero y vínculos de las tarjetas genera treinta posibles consignas.

Una vez que se termina de resolver la consigna de la tarjeta de personaje o de la palabra clave, se pasan los dados al siguiente equipo.

El juego termina cuando uno de los equipos llega al último año de la etapa seleccionada (si es de 12 a 20, por ejemplo, se finaliza el juego en el casillero número 20). Esta alternativa permite recorrer el juego con un mismo grupo a lo largo de varios talleres.

## Por ejes temáticos

### ¿Qué permite trabajar?

Existen muchos recortes posibles por tema o problemáticas de interés. Dependerá del contexto, de los objetivos definidos para el taller, y de las necesidades y los intereses del grupo.

Algunos ejemplos:

- Roles y estereotipos de género
- Maltrato infantil y abuso sexual infantil
- Violencia de género, violencia en los noviazgos
- Análisis crítico de medios de comunicación
- Diversidad sexual
- Diversidad corporal y funcional

### Tiempo

1 hora, pero puede adaptarse para hacerse en más también.

### Lugar

Se recomienda un espacio en el que no haya interrupciones.

### Elementos necesarios

- 1 dado con caras de colores
- 4 fichas
- Tarjetas seleccionadas de acuerdo a la temática
- papel blanco
- marcadores (para "lista", dibujos, por ej)
- celulares (u otro medio electrónico) para grabar audios y escribir mensajes

### Cómo se juega

Antes de comenzar, quien coordina selecciona las tarjetas de acuerdo a la temática que quiere trabajar con el grupo en ese encuentro.

Se juega sin tablero y solo con el dado de color. Las tarjetas de cada personaje pueden ir saliendo en orden numérico o pueden mezclarse. Se arman equipos (preferentemente entre dos y cuatro grupos).

Cada equipo a su turno tira el dado y toma una tarjeta de la pila del color correspondiente a un personaje.

El equipo lee en voz alta la tarjeta y realiza la consigna. Cuando toca una tarjeta con el icono "Juegan todos", se reparten las consignas entre los equipos.

La finalización del juego puede darse cuando se acaban las consignas de un color o bien se puede hacer el cierre en función de la disponibilidad de tiempo o características del grupo.

Esta alternativa permite utilizar el juego en varios talleres para trabajar diferentes temáticas.

## Derechos y abordaje de situaciones

Algunas tarjetas contienen un asterisco. Son aquellas en las que se relatan situaciones en las que algún derecho de las personas aparece siendo vulnerado. Una opción para trabajar en taller es abordar cada situación en profundidad, poder trabajar acerca de los lugares donde recurrir que trabajen la problemática en cuestión e identificar los derechos en juego y las leyes correspondientes.

### ¿Qué permite trabajar?

Situaciones de vulneración de derechos de mujeres y varones, niños, niñas y adolescentes en diferentes ámbitos de su vida cotidiana. De acuerdo a las tarjetas que se elijan, se pueden abordar las siguientes temáticas:

- Bullying – acoso escolar
- Maltrato y abuso sexual infantil
- Violencia de género y violencia en los noviazgos
- Violencia institucional

### Objetivos

- Trabajar las situaciones desde una perspectiva de derechos.
- Reconocer qué derechos están en juego o están siendo vulnerados en las situaciones planteadas y qué leyes reconocen esos derechos.
- Buscar de forma colectiva resoluciones para las situaciones y lugares donde se puede buscar asesoramiento, solicitar ayuda o hacer una denuncia.

### Tiempo:

Entre 45 minutos y una hora.

Puede adaptarse a menor o mayor extensión de tiempo, de acuerdo a las tarjetas que se elijan y la profundidad con que se desee abordar la situación.

### Lugar

Puede jugarse en cualquier lugar medianamente amplio. Se recomienda un espacio en el que no haya interrupciones.

### Elementos necesarios

- 1 dado de colores
- Tarjetas con asteriscos (\*) seleccionadas según intereses y necesidades del grupo
- papel blanco
- marcadores (para "lista", dibujos, por ej)
- celulares (u otro medio electrónico) para grabar audios y escribir mensajes
- cartilla de derechos y recursero

## Cómo se juega

Antes de comenzar, quien coordina selecciona las tarjetas que contienen asterisco (\*) de acuerdo a las problemáticas que considere necesario trabajar.

Se juega sin tablero y solo con el dado de color.

Se arman equipos (preferentemente entre dos y cuatro grupos).

Cada equipo a su turno toma una tarjeta del color que indica el dado, la lee en voz alta y todos los equipos realizan la consigna. Una vez realizada la consigna, el tallerista propone a los equipos:

- Identificar, a partir de sus experiencias y lo que saben, qué derechos están en juego o están siendo vulnerados en la situación planteada en la tarjeta. El equipo que lo logra obtiene 2 puntos.
- Reconocer qué ley o leyes reconocen esos derechos. Se puede googlear para encontrar leyes y derechos. El equipo que lo logra obtiene 2 puntos.
- Buscar lugares donde solicitar asesoramiento, ayuda, o hacer una denuncia. Para esto se permite googlear. El equipo que lo logra obtiene 2 puntos.

La finalización del juego puede darse cuando se terminan las tarjetas, o bien se puede hacer el cierre en función de la disponibilidad de tiempo o características del grupo.

También puede decidirse que haya "equipo ganador". Puede declararse ganador el equipo que más puntos recogió durante el juego, es decir, el que más derechos pudo reconocer y hacer respetar.

Otra opción para el cierre del juego es contar los puntos y no declarar ganador a ningún equipo sino a todos y abrir una pequeña instancia de reflexión. Cuantos más puntos se hayan podido recoger a lo largo del juego mayor habrá sido el conocimiento de los derechos, las leyes que los garantizan y los recursos con que podemos contar y los lugares a los que podemos recurrir cuando estos derechos son vulnerados. El conocimiento es una herramienta para el empoderamiento, para poder vivir una vida libre de de violencias.

# Orientaciones para facilitar el juego

**Vínculos** es un juego para reflexionar sobre las relaciones de género desde la infancia. La forma en que se juegue, el sentido y profundidad de los debates, qué discusiones abrir y en qué temas poner el acento depende de las inquietudes de cada grupo y de los objetivos de ese taller y la persona que facilita el juego.

## Tipos de consignas

Desde las consignas, se proponen distintas formas lúdicas de abordaje de los temas. Para facilitar el juego, es necesario conocer los distintos tipos de consignas propuestas:

- **Tu respuesta / Otro desenlace:** Estas consignas invitan a ponerse en la piel de otras personas y elaborar desde ese lugar estrategias para revertir de algún modo situaciones de discriminación, desigualdad o violencia. Quien coordina acompaña la reflexión sobre las situaciones para encontrar de manera colectiva pequeños caminos que ayuden a transformarlas.
- **Argumentar:** Las historias de las consignas son disparadores para pensar por qué se dan, qué hay por detrás de situaciones de discriminación, violencia, vulneración de derechos, qué efectos pueden tener en la vida de las personas involucradas. Invitar a ponerse en el lugar del otrx ayuda a ver la misma situación desde una perspectiva diferente y poder

así comenzar a desnaturalizar situaciones cotidianas donde aparecen encarnadas violencias, mandatos, estereotipos.

- **Análisis de medios.** El rol de quien coordina es acompañar la reflexión en torno a cómo se reproducen y/o construyen desde los medios hegemónicos de comunicación las violencias, los estereotipos y mandatos de género. El juego propone una mirada crítica acerca del rol de los medios de comunicación masivos en la naturalización de la violencia.
- **Puntaje del 0 al 10:** Si bien es una consigna breve que apunta a dar dinamismo al juego, es recomendable trabajar con el grupo el por qué del puntaje otorgado. Tener en cuenta que el equipo puede considerar que no hay discriminación, maltrato, prejuicios o estereotipos en la frase analizada y puede expresarlo dando cero como puntaje. En esos casos es importante poner en cuestión el pensamiento que naturaliza los diferentes modos de violencia.
- **Lista / Dibujos:** Es una consigna que apunta a hacer más lúdico el taller. Dependiendo del clima grupal y del tiempo con que se cuente, se puede simplemente resolver la consigna o abrir el debate sobre las razones que llevaron a la conformación de la lista o la elección del dibujo.

- **Acción:** Esta consigna funciona como cierre del juego. Quien coordina debe definir el tiempo para la elaboración. Puede ser breve o extenso dependiendo de lo que se desee lograr y el tiempo con el que se cuente. Es importante que cada equipo presente su producción al grupo.

## Recomendaciones metodológicas

- Si bien es un juego de tablero organizado en equipos, no prima el espíritu competitivo. La propuesta es trabajar desde el intercambio, el debate y la construcción colectiva de saberes y estrategias.
- La tarea de quien coordina es rescatar y valorar los saberes y experiencias de lxs participantes, repreguntar, orientar el debate, aclarar conceptos y dudas que vayan surgiendo.
- Es muy probable que ante algunas propuestas 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 abordar el tema. Por lo cual, es un desafío para talleristas alojar las risas, no reprimir las burlas ni sancionarlas (sino problematizarlas) y, a la vez, propiciar la confianza.
- Problematizar las situaciones que aparecen dilematizadas. La profundidad en la reflexión se alcanza cuando dejamos de ver las cosas en blanco y negro. Hay matices, hay grises y es positivo reconocer la complejidad de la realidad.
- Cuando aparece entre lxs participantes una mirada punitiva, culpabilizadora o contraria a la perspectiva de género y derechos una buena alternativa es preguntar: ¿Y podría verse este tema desde otro lado? ¿Alguien tiene otra opinión o conocen gente que podría decir algo diferente sobre esto? Es preferible abrir a una mirada más amplia que dejar que quede consolidada una perspectiva culpabilizadora.
- Lograr una mirada crítica, permite luego reconocer nuestro lugar como protagonistas, comprometernos y actuar sobre la realidad para transformarla. Es tarea de quien coordina facilitar, a partir de las consignas, una elaboración colectiva de propuestas y estrategias para dar respuesta a las problemáticas planteadas.
- Traer al debate los derechos que están en juego y las leyes los garantizan. Reconocer cuando se están vulnerando nuestros derechos y fortalecernos 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 los participantes, las instituciones y la comunidad con la que se trabaja.

- Algunas temáticas pueden disparar un recuerdo personal doloroso o angustiante en alguna de las personas que participa. Si esto sucede, es necesario tener claro que no todas las situaciones pueden ser trabajadas en el espacio grupal, que muchas veces es necesario acotar el despliegue del relato y habilitar un espacio individual que permita brindar contención y acompañamiento

## Coordinación con perspectiva de género, diversidad y derechos

- Quien coordina el juego debe estar atento a lo que va apareciendo en relación con el género para orientar el debate, poniendo en cuestión roles, mandatos, estereotipos de género, y el modo en que estos atraviesan nuestras vidas.
- Abrir preguntas para cuestionar la responsabilización de la víctima y la influencia de los medios de comunicación hegemónicos en la naturalización de la violencia de género cuando se trabajan temas como acoso sexual, violación y feminicidio.
- Cuando se trabaja tema de los celos, suele surgir que son "normales", que son parte del amor. Es rol de quien coordina acompañar al grupo para que reflexione sobre este tipo de microviolencias.
- En la medida en que aparezcan conceptos erróneos y prejuicios en torno a violencia de género, la identidad de género, orientación sexual, etc, dar lugar a aclarar los conceptos así como también los derechos que están en juego.
- Cuando se abordan temas como violencia, discriminación, bullying o acoso escolar, etcétera, tener en cuenta que no todos lxs participantes tienen una mirada crítica sobre estas problemáticas. Muchas violencias están naturalizadas y no siempre se comprende la necesidad de que alguien intervenga. Para reflexionar sobre la naturalización puede servir ponerse en el lugar del otrx: ¿cómo creen que se siente?, ¿cómo se sentirían si fueran ustedes? ¿por qué piensan que nadie interviene? Es importante poner en cuestión no solo la situación violenta o discriminatoria sino también la inacción, la indiferencia, la no intervención.
- 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 tenemos 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.
- No es necesario que nuestra identidad y el modo de vida que elegimos 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 del comportamiento de las personas.
- Si surgen prejuicios en torno a las identidades trans a lo largo del debate, puede proponerse una mirada crítica acerca del pensamiento binario que solo concibe la existencia de solo dos sexos (macho / hembra) y dos géneros (varón / mujer) que se corresponden.
- Reforzar la idea de que reconocer nuestras propias necesidades y deseos, y permitirnos vivir de acuerdo a ellos, en lugar de responder a mandatos sociales.

### Conceptos que aparecen en el juego

Para muchos será la primera aproximación conceptual a algunos temas. La primera vez que se encontrarán con que esas vivencias propias tienen otras formas de ser pensadas y soluciones alternativas a las de la propia experiencia.

La persona que facilita el taller debe tener trabajadas y apropiadas algunas categorías que durante el juego aparecen en forma reiterada. Entre ellas:

#### Género

- Desigualdad de género
- Mandatos y estereotipos de género
- Ruptura de los mandatos y estereotipos de género

#### Infancia y situaciones poco saludables

- Maltrato infantil
- Abuso sexual infantil
- Acoso escolar o bullying

#### Violencia institucional

##### Violencia contra las mujeres.

- Femicidios
  - Maltrato en la pareja
  - Violencia en el noviazgo
- Señales de alerta
- Señales de vínculos violentos / ciclo de la violencia
- Violencia psicológica, violencia sexual, violencia patrimonial.
  - Violencia simbólica y violencia mediática
- Romper con el círculo de la violencia
- Cuando una chica dice no, es NO

##### 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

Se sugiere antes de facilitar el juego que quienes lo coordinarán seleccionen el mapa conceptual que les resulta relevante para el grupo con el que lo trabajarán y, según los objetivos del taller, puedan darse un tiempo de formación interna en aquellos temas que les resultan más ajenos y que pueden tener cierta especificidad en su mirada y puntos centrales de atención, formas de resolución de conflictos, marco de derechos y lugares a los que acudir.

**LAS OTRAS VOCES**

COMUNICACIÓN PARA LA DEMOCRACIA



**Buenos Aires Ciudad**

Dirección General Fortalecimiento de la Sociedad Civil  
Subsecretaría de Promoción Social  
Ministerio de Desarrollo Humano y Hábitat

Dirección General de la Mujer