

¿QUIÉN SE SALVA?



BREVE RESUMEN DE LA ACTIVIDAD

Esta actividad trata de una forma simbólica y vivencial sobre el concepto de poder y patriarcado para entender cómo nos influencia y cómo genera relaciones desiguales y de violencia.

OBJETIVOS

1. Experimentar la injusticia de manera vivencial.
2. Analizar el patriarcado a través de los privilegios y el poder.
3. Potenciar la empatía y el espíritu crítico en el grupo participante.

PÚBLICO DESTINATARIO

Chicos jóvenes a partir de 14-15 años y adultos, aunque también se puede trabajar con grupos mixtos.

DURACIÓN

Entre 1'30 y 2 horas aproximadamente.

MATERIAL

- 2 tarjetas de color verde de características grupales (anexo 1)
- 2 tarjetas de color amarillo de características grupales (anexo 2)
- Juego de monedas (anexo 3)
- Tarjetas de características que pueden comprar para salvarse del fin del mundo (anexo 4)
- Cuestionario para las personas observadoras (anexo 5)
- Cuestionario final para trabajar con los diferentes grupos (anexo 6)
- Tijeras

Conceptos clave:
Patriarcado.
Privilegios.
Poder.
Violencia estructural.

Recomendamos complementar esta actividad con otras dinámicas. Proponemos, por ejemplo, hacer el itinerario siguiente (especialmente con adultos) y ordenado tal y como se describe a continuación:

- 1. ¿Quién se salva?**
- 2. Sacamos a la luz las violencias invisibles (del bloque 3)**
- 3. No sé qué hacer con un no.**

PROCEDIMIENTO

Paso 1:

Se introduce el juego y se explica que se acerca el fin del mundo y que sólo podrán salvarse e ir a otro planeta unas cuantas personas de todo el grupo.

Paso 2:

Se dividen los participantes en 4 grupos y se colocan en los cuatro rincones de la sala, un grupo a cada rincón.

Se pide que dos personas hagan de observadoras de la actividad. A lo largo de la dinámica irán tomando notas de lo que pasa durante el juego.

Cada grupo tendrá un material: tarjetas de características (anexo 1 y 2) y monedas (anexo 3). Pero no pueden mostrarlo ni decir de lo que disponen a los demás. Sólo se puede comentar dentro del propio grupo.

Paso 3:

Cada grupo deberá escoger a un representante, que será el encargado de comprar. Se dan las diferentes tarjetas de características: dos grupos reciben las tarjetas verdes (anexo 1) y los otros dos grupos reciben las tarjetas amarillas (anexo 2).

Todas las tarjetas tienen una puntuación al lado. La primera tabla (1 página) se utilizará como parilla para explicar las características, que es el punto de partida de cada grupo, mientras que la otra servirá para recortar y poder comprar.

Cada grupo tiene monedas por valor de 30:

- 2 monedas de 5.
- 1 moneda de 10.
- 3 monedas de 2.
- 4 monedas de 1.

Paso 4:

Una de las personas que dinamiza será la encargada de vender las características necesarias para poder salvarse del fin del mundo, y se colocará en el centro de la sala.

Se puede pagar con monedas o con el valor de otras características que tenga cada equipo. E incluso se pueden combinar ambas formas de pago. Por ejemplo: con una emocionalidad más una estabilidad emocional y monedas por valor de dos, puedo comprar una racionalidad que vale 10. Las características que tiene la persona vendedora se adjuntan en el anexo 4. Éstas deben fotocopiarse y recortarse previamente.

Paso 5:

La persona dinamizadora anota en la pizarra los requisitos necesarios que debe tener un equipo para poder salvarse del fin del mundo e ir a otro planeta, y son los siguientes:

"Persona racional, con una fortaleza física, que tenga capacidad para hacer trabajo remunerado, le guste hablar en público y sea una persona estable emocionalmente".

La persona dinamizadora explica que los dos equipos que mejor cumplan estos requisitos se salvarán. Es decir, los dos equipos que tengan más puntuación de las características escogidas (sumando lo que tenían de inicio más lo que han comprado) serán los ganadores del juego.

Paso 6:

Las personas observadoras deben poner atención a la toma de decisiones que los grupos, a parte del funcionamiento de la actividad. Se pueden ir moviendo por la sala mientras se desarrolla la actividad.

Una de las personas observadoras estará pendiente de dos grupos y la otra se fijará en los otros dos.

Paso 7:

Se inicia el juego. Empieza comprando el equipo que se encuentre más cercano a la puerta y después el turno irá en el sentido de las agujas del reloj. Cada grupo tendrá su turno para ir a comprar una tarjeta o característica por turno.

Mientras, el resto de equipos deben ir pensando qué compra harán en su turno siguiente.

Se seguirán haciendo turnos hasta que todos los equipos terminen sus monedas.

Paso 8:

Cuando se terminen las monedas, la persona dinamizadora hará el recuento de cuántas características tiene cada equipo y lo anotará en la pizarra. Así se determinará qué dos equipos son los que acumulan más características de tarjetas verdes y se salvarán del fin del mundo, yéndose a otro planeta.

Paso 9:

Primeramente debemos informar al grupo que se darán turnos de palabra para saber cómo se han sentido, de forma voluntaria, sin que esto inicie ningún debate.

Una vez que todos hayan podido expresarse, ponemos en común cómo ha ido el juego. Debemos dar voz a las vivencias de las personas observadoras y de los diferentes grupos.

Se dejan unos 10 minutos para que cada grupo rellene los cuestionarios (anexos 5 y 6). Una vez rellenos, primero serán las personas observadoras las que explicarán al grupo lo que ha pasado, y luego los participantes se sumaran con sus relatos.

Pas 10:

Como cierre, se darán turnos para expresar cómo nos sentimos y qué hemos aprendido.



HERRAMIENTAS DE SOPORTE PARA LA PERSONA DINAMIZADORA

- Se recomienda ser dos personas dinamizadoras: una se ocupa de vender los atributos y la otra de dinamizar el juego y poner atención por si surgen tensiones.
- Ideas para reforzar el juego: Las tarjetas verdes pretenden ser las características y atributos que tienen más valor y reconocimiento social, tradicionalmente masculinas. Las tarjetas amarillas son las que están desvaloradas y se atribuyen tradicionalmente a las mujeres, aunque esto no quiere decir que las primeras correspondan sólo a hombres y las segundas sólo a mujeres.
- Así, con esta lógica, sólo el grupo que tenga estas características podrá salvarse del fin del mundo e irse a otro planeta. Quien no tenga estas características no podrá salvarse.
- El valor social de estas características viene pautado por el patriarcado, que da más privilegios y poder a los valores asociados a la masculinidad y que, por lo tanto, son los valores que se enseñan a los hombres (para saber más del tema, se puede consultar el glosario y el marco teórico).
- De los cuatro grupos, hay dos que no podrán salvarse del fin del mundo porque sus características no son las reconocidas o las que se establecen como válidas. Por lo tanto, podría ser que los participantes de estos grupos, sin facilidades, conecten con la injusticia. Es importante que la persona dinamizadora acoja este sentimiento, ya que es el objetivo del juego.
- Cuando unas características tienen más valor que otras, con un trato preferente, se establecen las desigualdades sobre las que se basa el privilegio y el abuso de poder de los hombres sobre las mujeres. No todos los hombres responden a esta forma de actuar.
- De nosotros depende ser conscientes de qué uso hacemos de los privilegios y del poder, y qué se puede hacer ante tales situaciones.

ANEXO 1

TARJETAS VERDES GRUPO 1

Racionalidad: 10
entendida como los argumentos que se basan en la objetividad, en lo que se ve y es tangible, en la practicidad y lo razonable, controlable y lógico.

Fortaleza : 10
entendida como resistencia y fortaleza física.



(éstas son para recortar y sirven para poder comprar)

Trabajo remunerado: 10
entendido como la percepción de un sueldo por desarrollar un trabajo.

Espacio público: 10
entendido como espacio de actividad, donde se desarrolla la vida laboral, social, política y económica, donde las personas participan socialmente y donde se goza de reconocimiento por parte de la sociedad)

Estabilidad emocional: 10
entendida como una emocionalidad tranquila, segura, valiente y decidida.

Racionalidad: 10
entendida como los argumentos que se basan en la objetividad, en lo que se ve y es tangible, en la practicidad y lo razonable, controlable y lógico.

Fortaleza : 10
entendida como resistencia y fortaleza física.

Trabajo remunerado: 10
entendido como la percepción de un sueldo por desarrollar un trabajo.

Espacio público: 10
entendido como espacio de actividad, donde se desarrolla la vida laboral, social, política y económica, donde las personas participan socialmente y donde se goza de reconocimiento por parte de la sociedad)

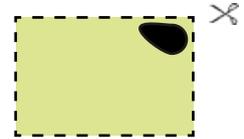
Estabilidad emocional: 10
entendida como una emocionalidad tranquila, segura, valiente y decidida.

ANEXO 1

TARJETAS VERDES GRUPO 2

Racionalidad: 10
entendida como los argumentos que se basan en la objetividad, en lo que se ve y es tangible, en la practicidad y lo razonable, controlable y lógico.

Fortaleza : 10
entendida como resistencia y fortaleza física.



(éstas son para recortar y sirven para poder comprar)

Trabajo remunerado: 10
entendido como la percepción de un sueldo por desarrollar un trabajo.

Espacio público: 10
entendido como espacio de actividad, donde se desarrolla la vida laboral, social, política y económica, donde las personas participan socialmente y donde se goza de reconocimiento por parte de la sociedad)

Estabilidad emocional: 10
entendida como una emocionalidad tranquila, segura, valiente y decidida.

Racionalidad: 10
entendida como los argumentos que se basan en la objetividad, en lo que se ve y es tangible, en la practicidad y lo razonable, controlable y lógico.

Fortaleza : 10
entendida como resistencia y fortaleza física.

Trabajo remunerado: 10
entendido como la percepción de un sueldo por desarrollar un trabajo.

Espacio público: 10
entendido como espacio de actividad, donde se desarrolla la vida laboral, social, política y económica, donde las personas participan socialmente y donde se goza de reconocimiento por parte de la sociedad)

Estabilidad emocional: 10
entendida como una emocionalidad tranquila, segura, valiente y decidida.

ANEXO 2

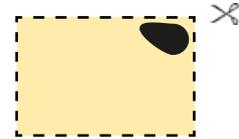
TARJETAS AMARILLAS GRUPO 3

Emocionalidad:
entendida como los argumentos que se basan en la subjetividad, en la diversidad de emociones y en lo que se siente y se nombra.

4

Debilidad:
entendida como poca resistencia y poca fortaleza física.

4



(éstas son para recortar y sirven para poder comprar)

Trabajo de cuidados:
entendido como un trabajo sin remunerar para criar o cuidar de las personas, hacer las tareas domésticas como limpiar, comprar comida, cocinar, etc., es decir, cuidar de las necesidades personales tanto dentro como fuera de casa, sin percibir un sueldo por ello.

4

Espacio privado:
espacio de intimidad y convivencia donde se cubren las necesidades fundamentales de la persona.

4

Inestabilidad emocional:
entendida como una emocionalidad intranquila, insegura, cobarde y poco decidida.

4

Emocionalidad:
entendida como los argumentos que se basan en la subjetividad, en la diversidad de emociones y en lo que se siente y se nombra.

10

Debilidad:
entendida como poca resistencia y poca fortaleza física.

10

Trabajo de cuidados:
entendido como un trabajo sin remunerar para criar o cuidar de las personas, hacer las tareas domésticas como limpiar, comprar comida, cocinar, etc., es decir, cuidar de las necesidades personales tanto dentro como fuera de casa, sin percibir un sueldo por ello.

10

Espacio privado:
espacio de intimidad y convivencia donde se cubren las necesidades fundamentales de la persona.

10

Inestabilidad emocional:
entendida como una emocionalidad intranquila, insegura, cobarde y poco decidida.

10

ANEXO 2

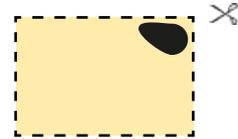
TARJETAS AMARILLAS GRUPO 4

Emocionalidad:
entendida como los argumentos que se basan en la subjetividad, en la diversidad de emociones y en lo que se siente y se nombra.

4

Debilidad:
entendida como poca resistencia y poca fortaleza física.

4



(éstas son para recortar y sirven para poder comprar)

Trabajo de cuidados:
entendido como un trabajo sin remunerar para criar o cuidar de las personas, hacer las tareas domésticas como limpiar, comprar comida, cocinar, etc., es decir, cuidar de las necesidades personales tanto dentro como fuera de casa, sin percibir un sueldo por ello.

4

Espacio privado:
espacio de intimidad y convivencia donde se cubren las necesidades fundamentales de la persona.

4

Inestabilidad emocional:
entendida como una emocionalidad intranquila, insegura, cobarde y poco decidida.

4

Emocionalidad:
entendida como los argumentos que se basan en la subjetividad, en la diversidad de emociones y en lo que se siente y se nombra.

10

Debilidad:
entendida como poca resistencia y poca fortaleza física.

10

Trabajo de cuidados:
entendido como un trabajo sin remunerar para criar o cuidar de las personas, hacer las tareas domésticas como limpiar, comprar comida, cocinar, etc., es decir, cuidar de las necesidades personales tanto dentro como fuera de casa, sin percibir un sueldo por ello.

10

Espacio privado:
espacio de intimidad y convivencia donde se cubren las necesidades fundamentales de la persona.

10

Inestabilidad emocional:
entendida como una emocionalidad intranquila, insegura, cobarde y poco decidida.

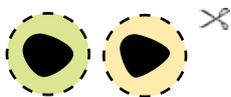
10

ANEXO 3 LAS MONEDAS DE “¿QUIÉN SE SALVA?”

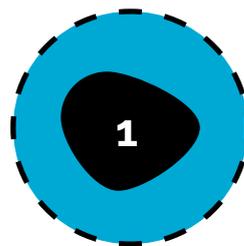
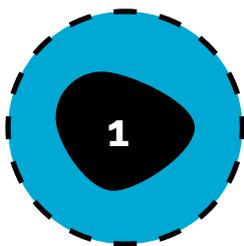
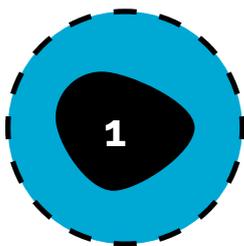
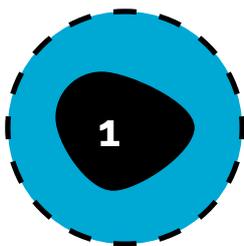
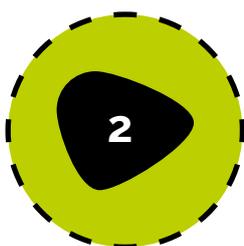
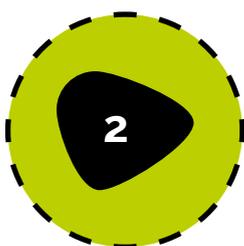
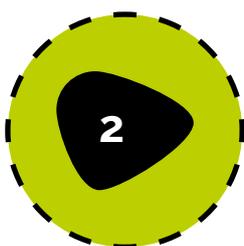
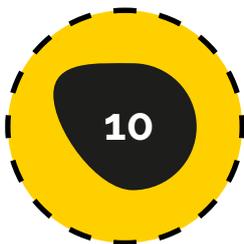
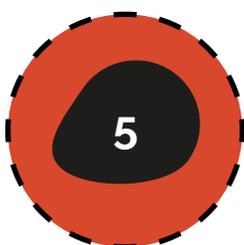
GRUPO 1

Éstas son las monedas de
vuestro grupo.

- 2 monedas de 5
- 1 moneda de 10
- 3 monedas de 2
- 4 monedas de 1



Recorta las
monedas para
poder utilizarlas.

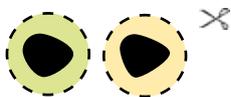


ANEXO 3 LAS MONEDAS DE “¿QUIÉN SE SALVA?”

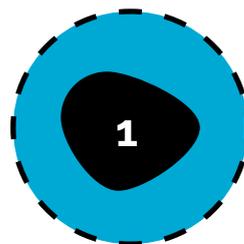
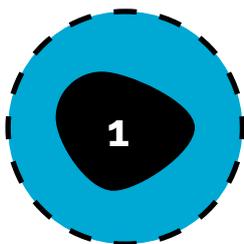
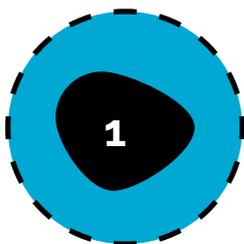
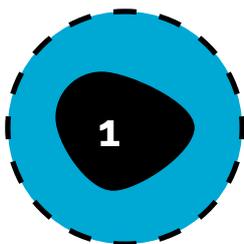
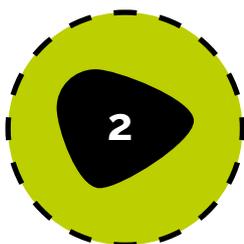
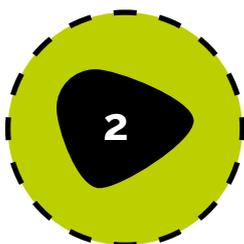
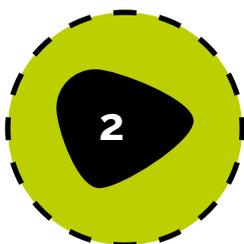
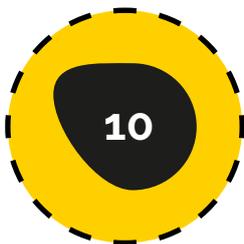
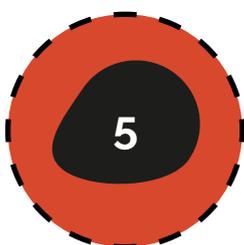
GRUPO 2

Éstas son las monedas de
vuestro grupo.

- 2 monedas de 5
- 1 moneda de 10
- 3 monedas de 2
- 4 monedas de 1



Recorta las
monedas para
poder utilizarlas.



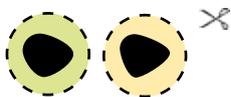
ANEXO 3

LAS MONEDAS DE “¿QUIÉN SE SALVA?”

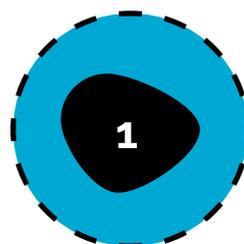
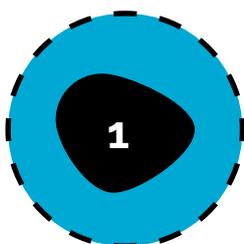
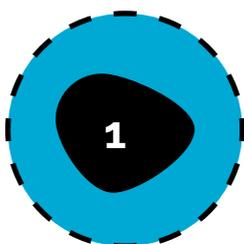
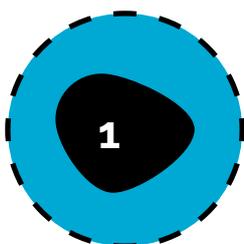
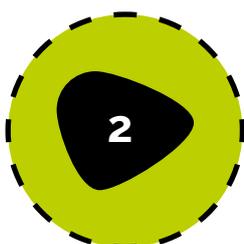
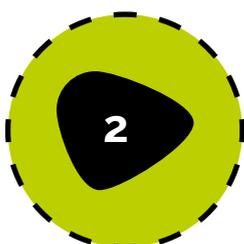
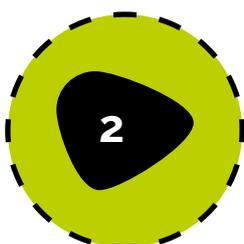
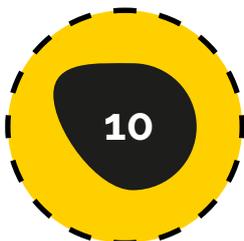
GRUPO 3

Éstas son las monedas de vuestro grupo.

- 2 monedas de 5
- 1 moneda de 10
- 3 monedas de 2
- 4 monedas de 1



Recorta las monedas para poder utilizarlas.

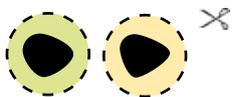


ANEXO 3 LAS MONEDAS DE “¿QUIÉN SE SALVA?”

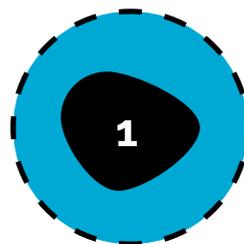
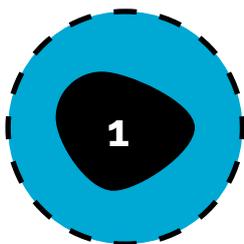
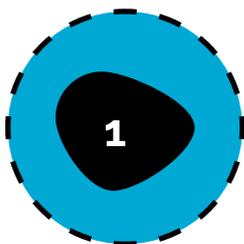
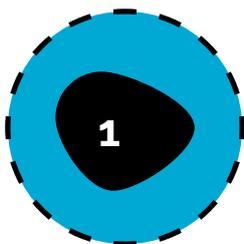
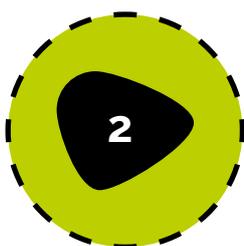
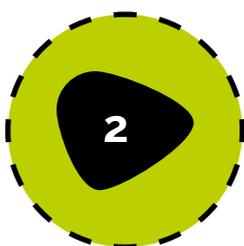
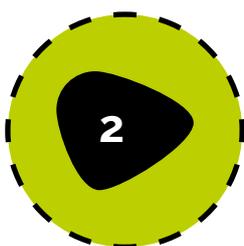
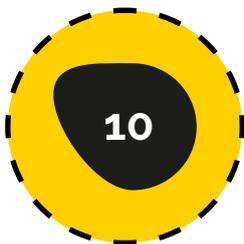
GRUPO 4

Éstas son las monedas de
vuestro grupo.

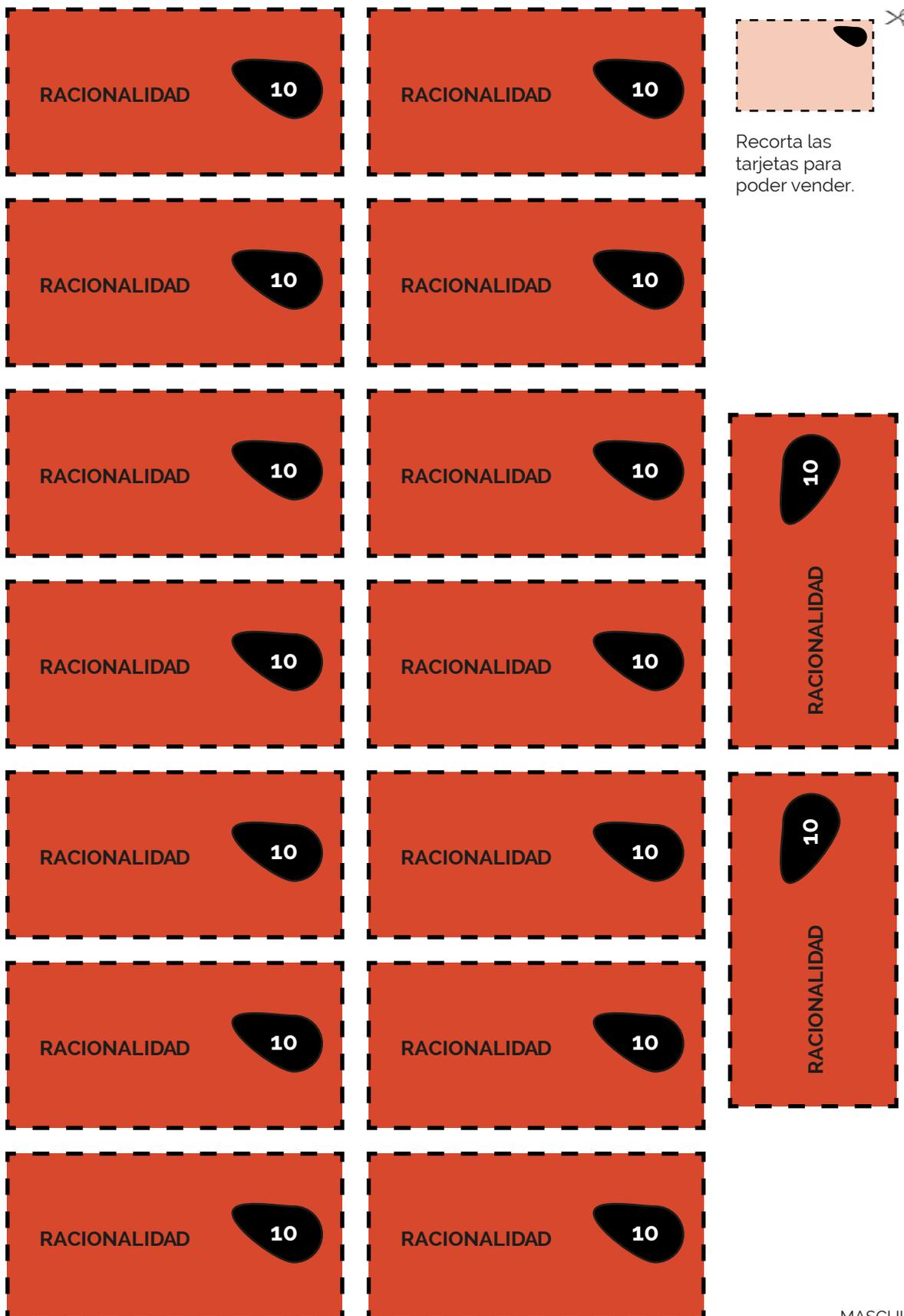
- 2 monedas de 5
- 1 moneda de 10
- 3 monedas de 2
- 4 monedas de 1



Recorta las
monedas para
poder utilizarlas.



ANEXO 4 CARACTERÍSTICAS PARA VENDER DE “¿QUIÉN SE SALVA?”



ANEXO 4

Recorta las tarjetas para poder vender.



ANEXO 5

CUESTIONARIO PARA OBSERVADORES/AS

1. Explica lo que has visto, sin valoraciones, teniendo en cuenta lo que ha pasado en cada grupo que observabas y en general.

2. ¿Te recuerda algo? ¿Tiene que ver con la cotidianidad?

3. ¿Puedes imaginar o has visto cómo se sienten las personas que viven estas situaciones de forma cotidiana?

CUESTIONARIO PARA OBSERVADORES/AS

4. ¿Por qué pasan estas cosas?

5. ¿Qué papel tenemos en todo esto?

6. ¿Qué podemos hacer?



ANEXO 6
CUESTIONARIO
PARA GRUPOS

1. ¿Qué ha pasado? ¿Quién se ha salvado y con qué características?
¿Y quién no se ha podido salvar? ¿De qué forma se han salvado?

2. ¿Te recuerda algo? ¿Tiene que ver con la cotidianidad? ¿Es justo?

3. ¿Cómo nos hace sentir todo esto?

CUESTIONARIO PARA GRUPOS

4. ¿Por qué pasan estas cosas?

5. ¿Qué papel tenemos en todo esto?

6. ¿Qué podemos hacer?