

Una valija de violencias

Actividad: Juego de la calle y acoso callejero

Objetivos:

- Reflexionar sobre las diferencias existentes en el uso del espacio público para los varones y las mujeres.
- Discutir, repensar y desarmar ideas previas para comprender que el acoso callejero es una de las formas más naturalizada, invisibilizada y legitimada de violencia contra las mujeres.

Nivel: secundario y superior.

Tiempo estimado: 45 minutos como mínimo.

Materiales:

- versión presencial. 20 baldosas de goma eva numeradas, un dado, indicaciones, tarjetas con frases tomadas de la organización “Acción respeto, por una calle libre de acoso”.
- versión virtual: genially y reunión por zoom

Metodología: Participa en cada ronda del juego una mujer y un varón. Si en grupo solo hay mujeres o solo hay varones, algunx tomará el rol del otro género.

- 1) Versión Presencial. Se armará un recorrido con baldosas ubicadas en orden del 1 al 20 y se planteará un desafío (al estilo “Juego de la oca”) en el que “competirán” una mujer y un varón. Se jugará por turnos. Ambos tirarán el dado y quien obtenga el número más alto comenzará. El desarrollo es sencillo: uno tirará el dado, obtendrá un número y avanzará esa misma cantidad de casilleros, según el número del casillero en el que “caiga” le corresponderá una consigna que la tomará de las indicaciones diferenciadas para varón y mujer. Cuando termine el turno de uno, tirará el otro. Ganará quien llegue primero a la baldosa 20.
- 2) Versión Virtual: Se presentará de manera virtual un recorrido con baldosas ubicadas en orden del 1 al 20 y se planteará un desafío (al estilo “Juego de la oca”).

REGLAS: Se juega de a dos participantes, por turnos. Deben ser una mujer y un hombre.

1. Lxs participantes arrojan el dado. Quien saque el número más alto, comienza la partida desde el botón de SALIDA.
2. Vuelven a tirar el dado para comenzar a jugar. Se avanza tantos casilleros como exprese el dado en cada caso.
3. En cada casillero hay consignas de juego: hacer clic en la que le corresponda a cada unx de lxs participantes para jugar (mujer-varón)

4. Según cómo se desarrolle la partida, avanzarán y retrocederán casilleros.
5. Ganará la partida quien alcance primero la LLEGADA.

Fundamentación:

El trabajo educativo en estos últimos tiempos ha cambiado en sus formas de enseñanza; más evidente ha sido en la educación que se tuvo que afrontar en tiempos de pandemia Covid 19, en donde se tuvo que ajustar al uso de nuevas herramientas digitales para la educación virtual.

Los procesos de enseñanza aprendizaje son muy variados en la escuela, en el caso del juego hay concepciones subvalorativas concibiendo a esta actividad como una pérdida de tiempo o una actividad exclusiva para niños en los niveles iniciales de educación. Todo ello construye una visión desvalorativa del juego en la construcción del conocimiento. Hoy en día diferentes autores en distintos campos del conocimiento han realizado aportes importantes para entender la incidencia del juego en el proceso de aprendizaje en la educación primaria como la secundaria y superior, considerando como un ejercicio preparatorio para la maduración y el desarrollo del pensamiento (Martínez y Villa, 2008). En este marco “El juego de la calle” realiza un acercamiento a los estudiantes de cómo construimos en la sociedad el concepto de violencia o acoso callejero; Bourdieu hace referencia a este concepto como violencia simbólica, producto de la dominación masculina que se encuentra instaurada en todas las prácticas de nuestra vida cotidiana, ya que en sociedad nos organizamos en forma tal que existe dominación masculina en todos los órdenes de nuestra cotidianidad. Esto tiene lugar por la división binaria (varón-mujer) y la división sexual del trabajo, que asignan actividades de cada sexo en la vida pública como privada.

En una sociedad donde la violencia simbólica se vea con naturalidad; como en un silbido, una mirada incómoda, manifestaciones en palabras que la víctima no desea escuchar; si bien en estos casos no existe una violencia física, sí existe una violencia simbólica ya que el varón considera al espacio público como lugar de dominación y a la mujer como objeto de ese espacio. En Argentina en 2009 se sancionó la ley 27.501 que modifica la ley de Protección integral para prevenir, sancionar y erradicar la violencia contra las mujeres n° 26.485, incluyendo al acoso callejero como una modalidad de violencia de género.

Definición de acoso callejero: El acoso sexual callejero es una de las formas de violencia de género más naturalizadas en la sociedad. *Se entiende por Acoso Sexual en espacios públicos o de acceso público a las conductas físicas o verbales de naturaleza o connotación sexual, basadas en el género, identidad y/u orientación sexual, realizadas por una o más personas en contra de otra u otras, quienes no desean o rechazan estas conductas en tanto afectan su dignidad, sus derechos fundamentales como la libertad, integridad y libre tránsito, creando en ellas intimidación, hostilidad, degradación, humillación o un ambiente ofensivo en los espacios públicos y en los espacios privados de acceso público (Art 2, Ley 5742, CABA)*

“El juego de la calle” permite visibilizar el acoso callejero que debe ser socialmente rechazado, porque no es el precio que se debe pagar por ser mujer o LGBT al transitar la vía pública, toda violencia es inaceptable, es un problema público que requiere soluciones y una de las maneras es abordarlo en el ámbito educativo.

<https://view.genial.ly/6154a6154f1aba0d8573f8bd/interactive-content-juego-de-la-calle-v30>

Recursero

Para el ámbito escolar tener en cuenta el protocolo de provincia de Buenos Aires para actuar en estos casos:

<http://www.abc.gov.ar/protocolo-de-prevencion-deteccion-y-abordaje-del-abuso-sexual-hacia-ni%C3%B1os-ni%C3%B1as-o-adolescentes>.