

THE GAME *Join*

Erasmus+ project (2022-2024)

Nuestra misión es animar a
NIÑAS Y MUJERES JÓVENES
a probar profesiones dominadas
por hombres y mejorar así su
situación en el mercado laboral.

Hemos desarrollado **una herramienta sencilla**
con marcos de juego preestablecidos que pueden
ser utilizados tanto por niñas y jóvenes como
por su entorno familiar.

Esta publicación forma parte 'Join the Game' -Únete al Juego, en castellano- un proyecto financiado por la UE creado por organizaciones asociadas de España, Polonia, Croacia y Bélgica.



Cofinanciado por
la Unión Europea

ORIENTACIONES

Estas orientaciones han sido desarrolladas de forma conjunta por líderes juveniles que participaron en el proyecto. El objetivo del juego es cuestionar las opiniones y fomentar el pensamiento crítico de las jóvenes sobre los roles de género en el mundo profesional.

Por ello, la estructura del juego responde a las necesidades detectadas en estas jóvenes a través del método design thinking, donde identificamos las siguientes necesidades: **reforzar la confianza en sí mismas, tener acceso a recursos y modelos de conducta, y recibir apoyo en la autorrealización**. En general, "Join THE GAME" intenta responder a la siguiente pregunta:

¿Cómo podemos ayudar a las jóvenes a superar los estereotipos de género para que puedan aprovechar su potencial en carreras profesionales?

Estas orientaciones pueden adaptarse a distintos grupos y necesidades.

Para más consejos, herramientas e instrucciones, consulte otros documentos de "Join THE GAME".

MARCOS *de juego*

Este juego es una forma innovadora de ayudar a niñas y jóvenes a conocer mujeres que, contra todo pronóstico, triunfaron en diferentes profesiones masculinizadas.

Participar en el juego significa unirse a una clase de historia algo distinta mediante un esfuerzo colaborativo para **INSPIRAR Y ENSEÑAR SOBRE MUJERES FUERTES** de distintos orígenes, países europeos y realidades. También queremos presentar a las niñas y jóvenes con modelos a seguir de distintos antecedentes para ayudarlas a navegar los roles de género. De este modo las ayudaremos a explotar todo su potencial en el ámbito laboral.



PREPARACIÓN

Set PARA EL GRUPO:

- 1 mapa (el punto de inicio debe estar marcado)
- 8 tareas
- Instrucciones para jugadores y jugadoras

Set PARA EL GAME MASTER:

- Instrucciones para el/la game master
- Preguntas para el debate

MARCOS *de juego*



Instrucciones PARA EL GAME MASTER

1. Lee atentamente todos los materiales y las instrucciones de preparación para el juego.
2. Cómo preparar el juego:
 - Imprime las pegatinas, tareas e instrucciones para las jugadoras - un paquete para cada equipo-.
 - Esconde las tareas en el área de juego.
 - Coloca en el mapa la información para que encuentren la tarea.
 - Imprime el mapa.
 - Prepara los paquetes para los equipos (Instrucciones y mapa).
 - Prepara el espacio de reunión y presentación del juego (recuerda que debe ser un espacio seguro) con la ayuda de la check-list.
3. Explica las instrucciones a las jugadoras antes de empezar el juego. Asegúrate que entienden cómo cambiar los roles entre las diferentes tareas y que saben cómo usar el traductor online (les ayudará a encontrar las respuestas).
4. Cuando cada equipo vaya al punto de reunión, revisa que las respuestas sean correctas y proporcionales las pegatinas a modo de premio.
5. Empieza el debate. Asegúrate que habla todo el mundo.
6. Puedes usar las preguntas preparadas y adaptarlas a las necesidades de tu grupo.
7. Recuerda que el juego debe ser un espacio seguro.



Debate

- ¿Cómo os habéis sentido cuando habéis descubierto las historias de las diferentes mujeres?
- En vuestra opinión, ¿qué obstáculos se encontraron a lo largo de sus carreras?
- ¿Por qué creéis que los enfrentaron?
- ¿Cómo creéis que reaccionaríais en una situación similar?
- En vuestro caso, ¿a quién pediríais ayuda?

PREGUNTAS ADICIONALES

- ¿Podéis pensar en algún ejemplo de alguna situación complicada que os haya sucedido? ¿Cómo lo solucionasteis?
- ¿Cuál ha sido vuestro personaje preferido? ¿Por qué? ¿Tenéis más ejemplos de mujeres que hayan sido ejemplares?

MARCOS *de juego*



Introducción

¡Bienvenidos y bienvenidas a 'Join THE GAME'!

¡Vivimos en un 'mundo de hombres'! Como dicen los libros de historia, los hombres son los agentes de cambio. Pero, ¡eso no es cierto! La participación de las mujeres ha sido, y aún es, invisible, pero increíblemente necesaria. Vamos a descubrir más sobre las vidas de mujeres que han influido notoriamente a nuestro alrededor.

El objetivo del juego es **APRENDER SOBRE MUJERES EJEMPLARES** a través de preguntas que se han escondido.

Usad el mapa, las pistas, Internet y vuestras propias habilidades. ¡Divertíos!



Instrucciones para jugadoras

1. Para jugar a este juego deberéis tener un teléfono móvil con conexión a Internet y un bolígrafo.
2. Encontrad la primera tarea y buscad la solución.
3. Escribid las respuestas en el mapa.
4. En la parte trasera de cada carta-tarea podréis encontrar una pista para descubrir dónde está la siguiente ubicación.
5. ¡Recordad que debéis dejar la carta-tarea en el mismo lugar donde la habéis encontrado!
6. Recordad que debéis cambiar los roles (lectora, exploradora, investigadora) entre las miembros de vuestro equipo.
7. Cuando resolváis todas las tareas encontrad el punto de reunión para la siguiente fase: el debate.
8. ¡Divertíos!

TAREAS

Join **THE GAME**

Erasmus+ project (2022-2024)

TAREA 1

ANNA ALBOTH organizó una marcha pacífica desde Alemania hasta Siria como muestra de solidaridad con todas las personas afectadas por la guerra. La iniciativa fue galardonada con una nominación al premio Nobel de la Paz en 2018. ¿Por qué países pasó la marcha? ¿De qué países eran las personas que participaron? ¿Cuántos países fueron en total?

TAREA 2

ALEXIA PUTELLAS ganadora del Balón de Oro de 2022, es actualmente la mejor futbolista del mundo. ¿Desde qué año existe la liga de fútbol femenina en España? ¿Cuándo empezó la Liga Europea de Fútbol Femenina? Finalmente, ¿cuántos años pasaron entre la ceremonia del Balón de Oro masculino y femenino?

TAREA 3

LOLA MANSOUR, la judoka belga ganadora de la medalla de oro durante los Juegos Olímpicos de Verano de 2010, tuvo que abandonar temporalmente el judo tras sufrir fuerte conmoción durante un entrenamiento. ¿Qué otras actividades empezó a hacer después del accidente?

TAREA 4

MARIA SIEMIONOW fue la cirujana encargada de hacer el primer trasplante casi total de cara. ¿Cuántas horas duró la operación?

TAREA 5

¿Cuál es la profesión de **CARLA SIMÓN**? ¿Qué premio (y por qué película) ganó en 2022? ¿Cuántas mujeres han ganado el Short Film Golden Bear desde el año 2000?

TAREA 6

¿Cuántas medallas ganó **JANICA KOSTELIĆ** durante los Juegos Olímpicos?

TAREA 7

¿En qué año recibió **DANICA KRAGIĆ** el premio "Al Swede of the Year"?

TAREA 8

MARIE-PIERRA KAKOMA, también conocida como Lousy Yakuza (su nombre artístico) es una cantante, rapera, música y modelo belgo-congoleña otra profesión ¿Qué otra profesión hubiera preferido para ella su familia?

RESPUESTA 1

Participaron 3.500 participantes de 62 países. Cruzaron 12 fronteras durante 232 días. La ruta empezó en Berlín (Alemania), pasó por la República Checa, Austria, Eslovenia, Croacia, Serbia, Macedonia, Grecia y Turquía y terminó en Aleppo, en Siria.

RESPUESTA 2

La Liga Femenina de Fútbol existe desde 1988, y la Liga Europea en 2001. Pasaron 62 años entre la ceremonia del Balón de Oro Masculino (1956) y la femenina (2018).

RESPUESTA 3

Lola publicó una novela galardonada sobre una niña en su camino a convertirse a campeona. Desde la expansión del movimiento #MeToo, Lola se ha pronunciado en distintas ocasiones sobre el sexismo y la invisibilización de mujeres que sucede en el deporte de alto nivel.

RESPUESTA 4

La operación duró 22 horas.

RESPUESTA 5

Carla Simón es directora de cine y guionista. Ganó el Golden Bear (Oso de Oro) en la 72ª edición del Festival Berlinale por la película *Alcarràs*. Desde el año 2000 6 mujeres han ganado el Short Film Golden Bear (Oso de Oro para cortos).

RESPUESTA 6

Janica Kostelić, es una de las esquiadoras más importantes de Croacia. Ha ganado 6 medallas olímpicas. Aunque no nieva mucho en Croacia, este país ha sido capaz de producir diversas medallistas olímpicas. Así pues, Janica Kosfelic demostró una elevada capacidad de persistencia, talento y esfuerzo para conseguir resultados en un entorno donde que era todo un reto.

RESPUESTA 7

Ganó el premio en 2021, el cual reconoció su trabajo sobre la inteligencia artificial. Danica Kragić nació en Rijeka, Croacia, y es la vicedegana de la Facultad de Ciencias de la Computación y Comunicación en el KTH Royal Institute of Technology en Suecia. También es directora del Centro para Sistemas Autónomos y miembro de la Academia Real Sueca.

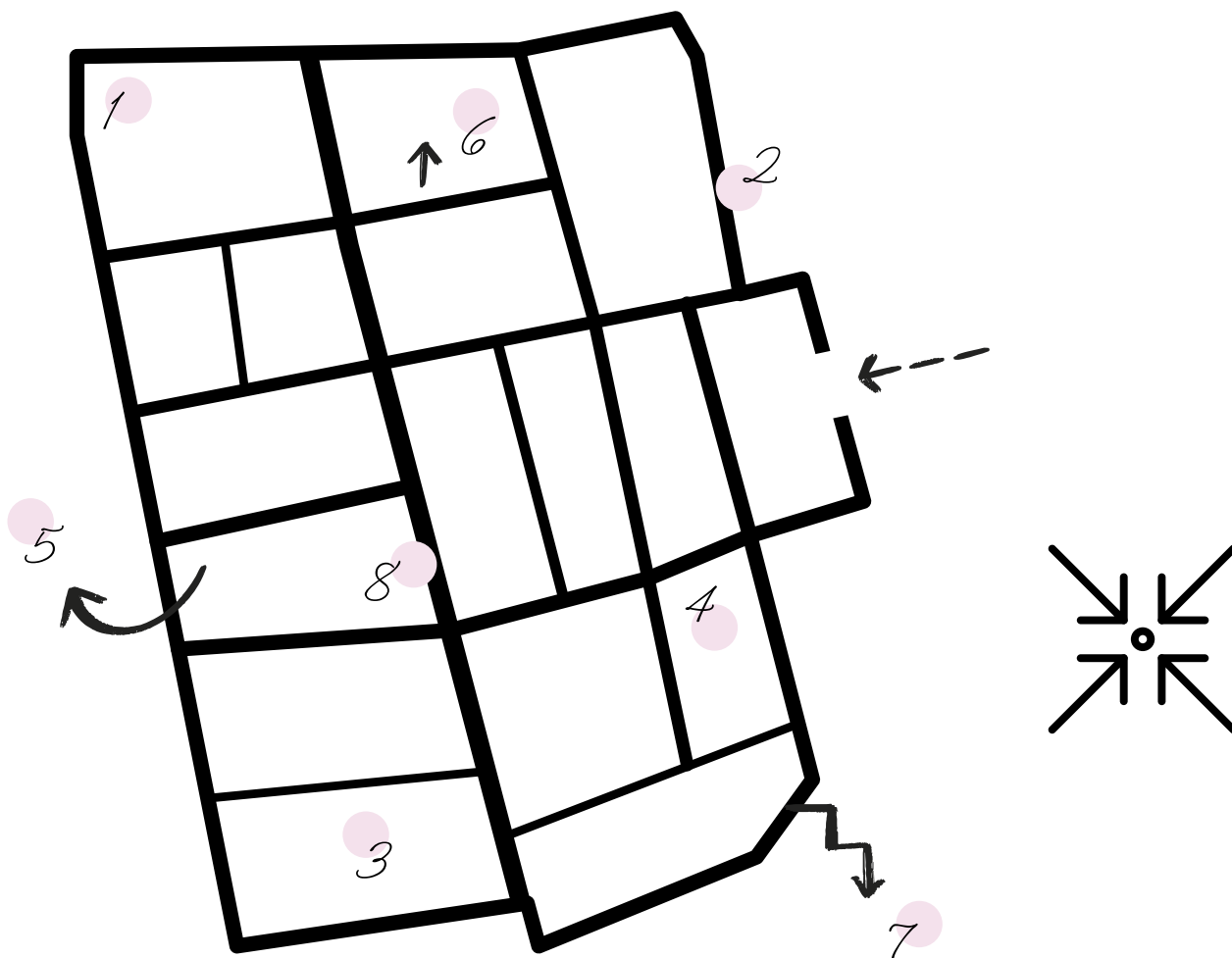
RESPUESTA 8

Marie-Pierra Kakoma, también conocida como Lous y Yakuza (su nombre artístico) es una cantante, rapera, música y modelo belgo-congola. Sus padres, doctores, querían que su hija siguiera su camino y estudiara Medicina. Marie-Pierra insistió que su sueño era convertirse en cantante. A pesar de vivir situaciones adversas, incluso llegando a perder su hogar, Kakoma consiguió la fama internacional.

MAPA

Join **THE GAME**

Erasmus+ project (2022-2024)



CREANDO EL MAPA

ESTE ES UN EJEMPLO DEL MAPA QUE PUEDES CREAR.

ASEGÚRATE DE MARCAR EL PUNTO DE INICIO Y TODOS LOS LUGARES DONDE ESTÁN LAS TAREAS.

La zona de juego puede ser una habitación, un edificio (colegio, biblioteca...), un parque, o cualquier otro espacio. Lo más importante es que sea **un espacio seguro** para jugar.

La forma del mapa variará dependiendo de cómo y cuánto conozcas al grupo y el espacio. ¡Asegúrate que las participantes puedan encontrar las tareas fácilmente! El objetivo principal es que conozcan las historias de las mujeres, así que esconder las tareas es únicamente un elemento adicional para hacer que el juego sea divertido y entretenido.

¡CREEMOS *espacios seguros!*

Esta herramienta está diseñada para ayudar a facilitadores y facilitadoras crear espacios que sean seguros e inspiren curiosidad. Se ha desarrollado como parte del proyecto Erasmus+ "Join THE GAME", el cual pretende animar tanto a niñas como a mujeres jóvenes a explorar profesiones que han sido tradicionalmente masculinizadas. Esta herramienta es modificable y adaptable con otros objetivos, dependiendo de las necesidades requeridas.

LOS ESPACIOS SEGUROS se pueden implementar en diferentes escenarios (universidades, colegios e institutos, espacios de educación no formal, centros para jóvenes, espacios de trabajo...). ¡Esta guía te ayudará a hacerlo!

De dónde proviene el concepto

LOS ESPACIOS SEGUROS se crearon gracias a los movimientos de mujeres y LGTBQIA+ de los años 70, con el objetivo de proteger a grupos discriminados de ataques que pudieran suceder y proveer de un entorno donde personas con experiencias y pensamientos similares pudiera conocerse y compartir experiencias (Flensner & Von der Lippe, 2019).

¿QUÉ SUCEDE HOY? Recientemente, el concepto se ha adoptado desde las enseñanzas superiores para incentivar espacios de aprendizaje positivos y respetuosos, los cuales promuevan la autoexploración y la autonomía.

Un espacio seguro es un espacio donde...

... se anima a las personas a hablar sin miedo a que las discriminen, y se debaten opiniones contrarias desde el respeto.

POR QUÉ INCLUIR ALGUNAS REGLAS BÁSICAS

Aunque un espacio seguro debe incluir todo tipo de opiniones, establecer unas normas básicas de comportamiento puede ayudar a asegurar que el espacio se mantenga como seguro. El o la facilitador/a debe marcar las normas y actuar como moderador/a en caso de conflicto.

Algunos ejemplos de reglas básicas:

- Solo puede hablar una persona al mismo tiempo
- Se debe usar lenguaje adecuado
- Se deben confrontar las ideas, no las personas
- Se debe respetar el derecho de los demás a tener una opinión distinta a la nuestra
- No se tolerarán discursos de odio
- Se debe animar a los y las participantes a justificar sus puntos de vista
- Se debe animar la participación de todos los y las participantes

CHECK *list*

PARA FACILITADORES Y FACILITADORAS DE ESPACIOS SEGUROS



- Es el espacio fácilmente accesible (¿Para personas con distintas necesidades físicas y/o psicológicas?)
- ¿Hay suficiente luz en el espacio? Idealmente, ¿tiene luz natural?
- ¿Hay algún acuerdo común sobre la ventilación (ventanas abiertas o cerradas) y sobre el uso de los baños?
- ¿Es el espacio sensorialmente neutral? (Olor, ruidos, colores, etc.?)
- ¿La disposición de los asientos anima a la interacción y la inclusión?
- ¿Es el espacio lo suficientemente privado como para evitar interferencias externas?
- ¿Los alrededores del espacio son seguros?

ESPACIO FÍSICO



- ¿Sabes cómo gestionar la diversidad del grupo?
- ¿Has tenido tiempo para conocer al grupo y las necesidades de los y las participantes?
- ¿Usas lenguaje inclusivo para referirte a todos los géneros, a la diversidad cultural y religiosa, a personas con diversidad funcional, etc.?
- ¿Sabes en qué posiciones de desigualdad (por ejemplo, etnia, orientación sexual, clase social, etc.) se sitúan los y las participantes?
- ¿Sabes si algún miembro del grupo ha sufrido algún trauma? ¿Sabes cómo trabajar con personas que hayan sufrido alguno?
- ¿Los ejemplos que proporcionas son diversos con relación al género, la cultura, etc.?
- No todas las opiniones o perspectivas están aceptadas de igual modo en la sociedad.
- ¿Sabes cómo gestionar correctamente la política que pueda suceder en un espacio?
- ¿Sabes como proporcionar apoyo a personas que están en riesgo de sufrir bullying?
- ¿Has establecido las reglas básicas con el grupo? ¿Habéis llegado a un consenso?
- ¿Las reglas se han marcado de forma entendible, clara y específica?
- ¿Has pensado cómo implementarás esas normas?
- ¿Has pensado sobre cómo establecer expectativas realistas?
- ¿Sabes cómo mantener la confidencialidad y respetar la privacidad de los y las participantes?

PARTICIPANTES

CHECK *list*

PARA PARTICIPANTES DE ESPACIOS SEGUROS



- ¿Te sientes cómodo/a en este espacio?
- ¿Sabes y estás de acuerdo con las reglas básicas?
- ¿Has tenido la oportunidad de participar en la creación de las reglas básicas?
- ¿Te sientes seguro/a para...
 1. hacer preguntas?
 2. expresar tus opiniones honestamente?
 3. compartir tus ideas?
 4. expresar tus sentimientos abiertamente?
 5. equivocarte?
 6. expresar tu identidad?
- ¿Te sientes respetado/a por otros/otras participantes y por el/la facilitador/a del espacio?
- ¿Estás contento/a con tu participación?

RECUERDA...

la escucha activa

la asertividad

la empatía y la amabilidad

te llevarán por un largo camino!

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA).
Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.



**Cofinanciado por
la Unión Europea**