Image not found or type unknown

Juego Dominemos la Tecnología [actividad táctica]

Este juego de roles está desarrollado para ayudar a tomar decisiones sobre cómo accionar en contextos locales de violencia de género en línea. Cada juego plantea una situación particular sobre un ejemplo de violencia de género en línea.

Acerca de esta actividad de aprendizaje



Este juego de roles está desarrollado para ayudar a tomar decisiones sobre cómo accionar en contextos locales de violencia de género en línea. Cada juego plantea una situación particular sobre un ejemplo de violencia de género en línea.

Puedes seleccionar entre varios casos o crear tu propia situación:

- Te chantajean para volver
- Te trollean en Twitter
- Un fake en Facebook
- Farsa pornográfica
- Información falsa para desprestigiar
- Te están observando y amenazando

Para jugar, hace falta **una persona que facilite** y tres equipos:

- **Equipo de sobrevivientes A** y **B**. En cada equipo, hay una persona que hace de sobreviviente y cuatro personas que aconsejan: 1) a nivel legal b) a nivel solidario c) a nivel de comunicaciones d) a nivel de habilidades concretas
- El tercer equipo es el **Público. P**lantea desafíos para cada escenario y decide qué equipo de sobrevivientes presenta las mejores estrategias para su caso.

Cada equipo de sobrevivientes desarrollará un personaje que tiene que afrontar el escenario y los desafíos planteados por la facilitadora y el público.

Las sobrevivientes justificarán qué estrategias toman, defendiendo ante el público y la facilitadora por qué es la mejor opción dado su personaje y contexto local. El público hará preguntas y, al final de cada ronda, presentará un nuevo reto (seleccionando una carta de la correspondiente baraja) y los equipos de sobrevivientes desarrollarán y justificarán nuevas estrategias para otras dos rondas del juego. Conforme los equipos de sobrevivientes desarrollen estrategias, el público lo hará también, buscando posibles reacciones y contra-respuestas.

El escenario concluye cuando el público presenta un cierre plausible de la agresión que se ha ido intensificando a lo largo del juego. A modo de cierre, la facilitadora le pregunta a las participantes cómo se han sentido asumiendo los roles. Sondea reflexiones y perspectivas que han surgido incluyendo el rol del público observador y la importancia de la solidaridad en las situaciones planteadas. Si alguna vez viven un escenario parecido al del juego, ya sea con una persona cercana o no, las participantes tendrán más herramientas para barajar respuestas y estrategias preventivas desde diferentes puntos de vista.

Objetivos de aprendizaje

Todos los objetivos de aprendizaje de este módulo.

Aunque puede haber equipos que "juegen para ganar", el objetivo real de esta actividad es ayudar a las participantes a:

- explorar y evaluar estrategias para responder a la violencia de género en línea y comprender que no existe una única respuesta; las respuestas son múltiples y se basan en el contexto;
- apreciar las maneras en que las situaciones pueden intensificarse;
- analizar como diferentes elementos y agentes interactúan y la importancia de las redes de apoyo.

¿Para quién es esta actividad?

Esta actividad se puede llevar a cabo con personas que tengan diferentes niveles de familiaridad con la violencia de género en línea.

Tiempo requerido

1.5 – 3 horas

Puedes seleccionar varios escenarios o sólo uno. Cada escenario debe durar entre 2 y 4 rondas antes de pasar al siguiente caso. Este juego implica mucha discusión sobre las estrategias que mitigan la violencia de género en línea y cómo las personas responden a las acciones. Debe haber suficiente tiempo para orientar a las participantes, simular la situación y desarrollar cómo cada persona se ha sentido representando el rol que le ha tocado.

Materiales requeridos

- Cartas impresas para el juego (detalles en la sección de Cartas)
- Papeles grandes/rotafolio
- Marcadores
- Cinta
- Stickers, fichas de poker, papel cortado en cuadrados pequeños o envolturas de dulces
- Espacio suficiente para que los diferentes equipos puedan trabajar por separado

- Una mesa lo suficientemente grande para acomodar las cartas de estrategia de cada equipo

image-1605452256072.png
Image not found or type unknown

Mecánica

Participantes y cartas

Las personas participantes se dividen en tres equipos:

- **Equipo de sobrevivientes A**
- **Equipo de sobrevivientes B**
- **Público:** presenta desafíos para cada escenario y decide qué equipo de sobrevivientes presenta las mejores estrategias.

Sugerimos 5 participantes por equipo de sobrevivientes. Cada participante asume un rol:

1. **Sobreviviente**: decide qué estrategia desempeñar
2. **Asesora de contenidos**: brinda consejos a la persona sobreviviente sobre estrategias que tienen que ver con contenidos e información. Maneja la baraja de Estrategias de Contenidos.
3. **Asesora legal**: ofrece consejo legal y administra las cartas de Estrategias Legales.
4. **Asesora de solidaridad**: comparte recomendaciones en relación a buscar apoyo en internet. Gestiona las cartas de Estrategias de Solidaridad
5. **Asesora de habilidades**: brinda consejo sobre qué puede hacer la persona sobreviviente en internet y maneja la baraja de Estrategias de Habilidades.

La **facilitadora del juego** es un rol individual. Lleva el tiempo, lee en voz alta las indicaciones del Escenario y se asegura de que el juego se desarrolle de manera fluida.

Necesita haber al menos 10 participantes en el juego y un máximo de 30. Para asegurar una buena discusión y gestión del tiempo, se recomienda un grupo de 10-20. El tamaño de los equipos depende de la cantidad de participantes. Véase la tabla a continuación:

TOTAL PARTICIPANTES	SOBREVIVIENTES	ASESORAS	PÚBLICO	FACILITADORA
10	2	2 para cada equipo=4	3	1

12	2	3paracadaequipo=6	3	1
14	2	4paracadaequipo=8	3	1

16	2	4paracadaequipo=8	5	1
20	2	4paracadaequipo=8	9	1

30	2	4 para cada equipo=8	18	2

Cartas

- Cartas de Estrategias de Contenidos (5 por asesora; una asesora por equipo de sobrevivientes)
- Cartas de Estrategias Legales (5 por asesora; una asesora por equipo de sobrevivientes)
- Cartas de Estrategias de Solidaridad (5 por asesora; una asesora por equipo de sobrevivientes)
- Cartas de Estrategias de Habilidades (5 por asesora; una asesora por equipo de sobrevivientes)
- Cartas de Escenarios (6 cartas en total)
- Cartas de Desafíos (31 cartas en total; 5 por Escenario + carta de "Crea tu propio desafío"; véase más adelante una lista de desafíos generales
- Cartas de Indicaciones sobre Roles (7 cartas en total)

image-1605452256072.png
Image not found or type unknown

Cartas de estrategias



Todos los juegos, independientemente del escenario, tendrán estas cartas de estrategias.

Asesora de contenidos

1. Publicar un texto sobre la experiencia. Anota el título del texto, dónde se publicará y cómo se difundirá
2. Contactar a medios de comunicación sobre la experiencia. Anota qué agencias de medios quieres contactar y cómo vas a convencerles a cubrir la noticia.
3. Pedir a blogueras feministas escribir sobre la experiencia. Anota qué blogueras sugieres y por qué.
4. Responder a las agresiones a través de plataformas de redes sociales. Explica la respuesta, anota qué hashtag vas a utilizar, a qué comunidades te vas a dirigir y con cuáles te vas a aliar.
5. Crear tu propia estrategia de contenidos.

Asesora legal

1. Llamar a alguien con experiencia jurídica y pedirle que presente una demanda. Anota qué leyes vas a citar.
2. Ir a la policia y tramitar una denuncia. Explica por qué crees que la policia te va a ayudar.
3. Documentar la experiencia para posteriores usos jurídicos. Anota qué vas a documentar y cómo lo vas a hacer.

4. Presentar un reporte/informe de abuso en una plataforma de red social. Anota qué plataforma(s) y las políticas/reglamentos que se infringen.
5. Crear tu propia estrategia legal.

Asesora de solidaridad

1. Pedir ayuda a otras personas. Describe qué tipo de apoyo quieres y con quiénes te vas a poner en contacto.
2. Crear una campaña para señalar el abuso. Anota el nombre de la campaña, a quiénes te diriges, contrapartes aliadas y al menos una acción.
3. Pedir a tu círculo de amistades filtrar tus cuentas en redes sociales; documentar, eliminar u ocultarte comentarios abusivos para que no tengas que verlos.
4. Ignorar la agresión y seguir como si nada. Escribe por qué esto puede ser eficaz.
5. Crear tu propia estrategia de solidaridad.

Asesora de habildades

1. Verificar de nuevo la configuración de privacidad y seguridad de tus cuentas. ¿Quieres que sólo tus contactos directos en Facebook puedan ver tu lista de amistades y fotos? ¿Has intentado usar la autenticación en dos pasos? Anota otros pasos que tomarías.
2. Buscar información o fotos de ti en internet. ¿Qué palabras de búsqueda usarías?
3. Desconectarte un rato. ¿Bajo qué condiciones esto sería una buena estrategía? ¿Cuáles son los beneficios?
4. Reportar la cuenta/contenido abusivo. Anota qué plataforma(s) y las políticas/reglamentos que se infringen.
5. Buscar tu propia estrategia de habilidades.

image-1605451879726.png
Image not found or type unknown

Escenarios + cartas de desafíos



Cartas generales de desafíos

- No existe una ley en tu país que aborda el chantaje, extorsión o amenazas en línea.
- Cuando vas a la policía, te dicen que no pueden hacer nada hasta que algo "real" suceda y te sugieren que te desconectes de la plataforma o de internet.
- Quien sea que te está acosando tiene mucha habilidad creando memes.
- Publicas capturas de pantalla de las amenazas que recibiste y la plataforma de red social te dice que estás infringiendo los reglamentos comunitarios de uso y te bloquea temporalmente de tu cuenta en vez de tomar acción contra la persona que te está agrediendo.
- Provienes de una familia y comunidad conservadora y te culpabilizan por lo que está pasando.
- Reportas a la persona que te está agrediendo en redes sociales y te responden: "No está infringiendo los reglamentos comunitarios de la plataforma".
- Te reportan y bloquean tu cuenta.
- Eres lgtbqi+. Nadie de tu familia y trabajo lo sabe. Si la gente se entera de esto, te metes en problemas.
- Alguien publica información privada sobre ti: tu dirección, ubicación, lugar de trabajo...
- Publican fotos íntimas (desnudos/"nudes") de ti en plataformas de redes sociales.
- Están circulando por todas partes memes que te estigmatizan por tu cuerpo y comportamiento sexual.
- Hacen comentarios despectivos de ti en tus fotos.
- Crean cuentas utilizando tu nombre y fotos. Publican desde ahí comentarios groseros, racistas, misóginos en las páginas de personas y en la página de tu

colectiva/organización.

- Uno de tus donantes/clientes empezó a seguir una cuenta falsa pensando que eras tú y ahora te escriben pidiendo una explicación de lo qué está pasando.
- Alguien ha contactado con tus círculos en plataformas de redes sociales uno por uno, enviando a cada persona un enlace con información falsa sobre ti.

A continuación compartimos cartas de desafíos específicos para cada escenario.

1. Te chantajean para volver

Este escenario está basado en esta referencia: https://www.takebackthetech.net/es/know-more/chantaje

Carta de Escenario (copias de cartas impresas para repartir a los equipos //proyecta el escenario sobre la pared o escríbelo en una papelógrafo grande)



Una ex-pareja te amenaza con exponer fotos de ti desnuda en internet si no regresas con ella. Quieres encontrar una solución desesperadamente.

Cartas de Desafío para "Te chantajean para volver"

1. No existe una ley en tu país que aborda el chantaje, extorsión o amenazas en línea.
2. Tu familia y amistades son conservadores y te echarán la culpa por tener fotos de ti desnuda.

3. Tu ex te acaba de escribir un mensaje. Acaban de robar tu celular con fotos de ti. ¡Tu ex perdió control sobre tus fotos!
4. Publican tus fotos en plataformas de redes sociales.
5. Las personas que siguen la cuenta de tu ex crean memes utilizando tus fotos para estigmatizar tu cuerpo y sexualidad.
6. Carta blanca: el público decide cuál es el desafío.

2. Te trollean en Twitter

Carta de Escenario (copias de cartas impresas para repartir a los equipos //proyecta el escenario sobre la pared o escríbelo en una papelógrafo grande)

Eres una activista feminista. Te opones a las declaraciones misóginas e intolerantes que el presidente de tu país ha realizado. Apareces en un video que se hizo viral donde se critica al presidente. Ahora hay una multitud en Twitter contra ti.

Cartas de Desafío para "Te trollean en Twitter"

1. Reportas en Twitter y te responden: "No está infringiendo los reglamentos comunitarios de la plataforma".
2. Eres lgtbqi+. Nadie de tu familia y trabajo lo sabe. Si la gente se entera de esto, te metes en problemas.
3. Hacen memes de tus fotos con comentarios despectivos que te atacan a ti y tus valores. Empiezan a circular por redes.
4. Una celebridad local acaba de re-twitear un meme contra ti.
5. Alguien publica información privada sobre ti: tu dirección, ubicación, lugar de trabajo...
6. Carta blanca: el público decide cuál es el desafío.

3. Un fake en Facebook

Carta de Escenario (copias de cartas impresas para repartir a los equipos //proyecta el escenario sobre la pared o escríbelo en una papelógrafo grande)

Alguien está sacando capturas de pantalla de todas tus fotos en Facebook y crea cuentas con tu nombre utilizándolas. No sabes cuántas cuentas hay o por qué lo están haciendo. Tampoco sabes cómo pararlo.

Cartas de Desafío para "Un fake en Facebook"

1. Desde algunas de las cuentas, utilizan tu nombre y fotos y publican desde ahí comentarios groseros, racistas, misóginos.
2. Uno de tus donantes/clientes empezó a seguir una cuenta falsa pensando que eras tú y ahora te pide una explicación de qué está pasando. .
3. Las cuentas falsas con tu nombre tienen información real sobre ti.
4. Una cuenta falsa con tu nombre y fotos está publicando fotos obscenas en el muro de tu colectiva/organización.
5. Te han bloqueado de Facebook. Has perdido acceso a tu cuenta de Facebook.
6. Carta blanca: el público decide cuál es el desafío.

4. Farsa pornográfica

Carta de Escenario (copias de cartas impresas para repartir a los equipos //proyecta el escenario sobre la pared o escríbelo en una papelógrafo grande)

Una amistad te acaba de informar que está circulando un video con alguien que se parece a ti en un sitio de porno casero con tu nombre, ciudad y profesión. El número de visitas está creciendo.

Cartas de Desafío

1. Apareces en el inicio del video, pero las escenas explícitas son con otra persona que se parece a ti.
2. En los Términos de Servicio del sitio señala que debe haber consentimiento de todas las partes involucradas en el video antes de subir contenidos. Reportas el video y dices que no diste tu consentimiento, pero aún no han bajado el video.
3. Están seleccionando el video y destacando en otros sitios porno.
4. Alguien acaba de twittear tu cuenta de Twitter con un enlace al video.
5. Hay hombres que te miran lascivamente en la calle y te dicen que te han visto en el video.
6. Carta blanca: el público decide cuál es el desafío.

5. Información falsa para desprestigiar

Carta de Escenario (copias de cartas impresas para repartir a los equipos //yecta el escenario sobre la pared o escríbelo en una papelógrafo grande)

Tu organización o colectiva tiene reputación de usar estrategias creativas para combatir la misogi nia. Trabaja con comunidades de todas las edades, incluyendo infancia. Alguien está intentando desprestigiar tu organización/colectiva. Si la buscas en internet, los primeros resultados informan que la dirección de la organización/colectiva forma parte de un grupo de "desviados sexuales".

Cartas de Desafío

1. Tu organización/colectiva es conocida por sus formaciones en comunidad, pero ahora hay menos inscripciones.
2. Alguien ha contactado con tus círculos en plataformas de redes sociales uno por uno, enviando a cada persona un enlace con información falsa.
3. Uno de los donantes contacta tu organización/colectiva para decirte que van a retirar su apoyo económico.
4. La dirección de la organización/colectiva acaba de recibir una visita de la policía por un reporte anónimo.
5. Medios locales empiezan a hacer cobertura de lo que está pasando supuestamente.
6. Carta blanca: el público decide cuál es el desafío.

6. Te están observando y amenazando

Carta de Escenario (copias de cartas impresas para repartir a los equipos //proyecta el escenario sobre la pared o escríbelo en una papelógrafo grande)

Estás recibiendo mensajes anónimos a tu celular y en tus cuentas de redes sociales. Los mensajes son amistosos, pero no dice quién los envía y pareciera que saben mucho de ti, de lo que haces y sobre quién eres.

Cartas de Desafíos

1. Los mensajes son cada vez más frecuentes. Ahora recibes una docena por día.
2. Reportas el problema a la policía, pero te dicen que sólo son mensajes y hasta son amistosos. Te dicen que si no te gustan, que no los leas.
3. Alguien del trabajo dice que tu novio llamó y parece muy simpático. Pero no tienes novio.
4. En uno de los mensajes, hacen referencia a una persona cercana de la familia.
5. El tono de los mensajes empieza a volverse agresivo.
6. Carta blanca: el público decide cuál es el desafío.

image-1605451259399.png

Cartas sobre roles



Indicaciones para sobrevivientes (1 por equipo)

Anota ideas y dibuja en grupo el perfil de tu personaje de sobreviviente: edad, lugar, identidad, estudios/trabajo, familia, contexto. No saben qué caso de violencia en línea va a enfrentar. Una vez que te presenten el Escenario, cada una de tus asesoras te recomendará una estrategia y te explicará por qué va a funcionar. Tú y tu equipo tienen cinco minutos para seleccionar la mejor estrategia para tu personaje antes de presentarlo al público para obtener su apoyo. Sólo puedes optar por una estrategia a la vez y, como sobreviviente, **tú** tienes la última palabra en el equipo.

Indicaciones para las asesoras (1 por equipo)

Dado el escenario, selecciona **una** estrategia de la baraja de cartas o crea tu propia estrategia. No puedes presentar una estrategia de varias acciones. Sólo puedes optar por una medida y justificar por qué crees que es la mejor. Como equipo, tienen cinco minutos para discutir las opciones y ayudar a la sobreviviente tomar una decisión. Tu objetivo como asesora no es que la sobreviviente se decida por tu estrategia, sino que pueda argumentar su elección lo suficientemente bien para recibir el apoyo del público.

Indicaciones para el público (1 ó 2 según el tamaño del grupo)

Escucha con atención al escenario y las sobrevivientes. Mientras los equipos de sobrevivientes deciden su estrategia, discutan quiénes forman el público en línea y cómo las personas espectadoras pueden afectar al escenario. Cuando las sobrevivientes presenten su estrategia preferida, puedes hacerles preguntas. Cada quien del público decidirá qué sobreviviente dio la mejor respuesta para el escenario dado y le entregará una ficha (opcional), explicando por qué fue seleccionada.

Posteriormente, las personas del equipo del público escogerán una Carta de Desafío para empezar la siguiente ronda. En la última ronda, conversen sobre posibles conclusiones para el escenario. Una vez que las sobrevivientes presenten sus estrategias finales, el público haya cuenta la puntuación para ver quién recibió más apoyo y presenta el desenlace preferido para dar cierre al juego.

Instrucciones para la facilitadora (1 en total)

Las personas que facilitan el juego deben estar familiarizadas con las indicaciones del juego y formar los equipos (Sobrevivientes, Asesoras, Público). Ayudarán al público seleccionar un buen escenario dado el contexto de las participantes del juego. También tomará el tiempo: los equipos tienen entre 7 y 10 minutos para optar por una estrategia; y 5 minutos para presentar de manera convincente su estrategia y responder a preguntas. Nota: asegúrate que las sobrevivientes sólo seleccionen una estrategia a la vez. Las rondas durarán como máximo 20 minutos. El juego concluye con un cierre del público, generalmente después de 3 rondas. Cierra con una reflexión colectiva sobre cómo cada equipo se sintió durante el proceso. Los escenarios y desafíos explorados en este juego pueden ser vivencias familiares así que es importante que las facilitadoras mantengan un espíritu divertido y ligero en la medida de lo posible.

image_1605452256072.png
Image not found or type unknown

Cómo jugar



Jugar para "ganar"

Este juego está diseñado para dar respuestas rápidas y estratégicas ante situaciones muy difíciles y que generalmente son disparadores psicológicos. Se ha diseñado intencionadamente para organizar en rondas cronometradas, alentando una dinámica competitiva, liviana y ágil para promover el debate y discusión con cierto grado de distancia. El carácter lúdico genera adrenalina y expectativas en la medida que los escenarios se van intensificando, al igual que las experiencias reales de violencia de género en línea. Se trata de una manera de suscitar estos elementos a la hora de crear estrategias.

Sin embargo, es importante tomar nota que algunas personas no se sienten cómodas compitiendo o decidiendo qué equipo optó por la mejor estrategia así que guardar una puntuación es totalmente opcional en el juego. Las facilitadoras decidirán si es buena idea introducir este elemento competitivo antes de empezar el juego.

Si se guarda puntuación, cada integrante del público recibirá cuatro fichas (envoltorios de dulces, fichas de poker, stickers, etc.) al principio del juego. Entregarán una ficha por ronda del juego al equipo sobreviviente que presenta la mejor estrategia para el contexto dado. Al final de las tres rondas, el público podrá, si llega a un consenso, entregar cinco puntos extra al equipo que decidan. El número total de fichas determinará qué equipo sobreviviente "gana" el escenario. El público finaliza la ronda con una conclusión plausible del escenario.

> **Nota de facilitación**: *a la hora de invitar personas a formar parte del juego, las facilitadoras deben avisar que se van a tratar temas sobre violencia de género en internet y que pueden suscitar estrés, angustia o incomodidad. De esta manera, las personas podrán*

> *tomar decisiones informadas sobre su participación. Volverán a avisar de ello al principio del juego y alentarán a las participantes a ser sensibles durante el juego.*

Preparación del juego - 15 minutos

Las personas que facilitan el juego deben estar familiarizadas con las indicaciones del juego y asegurarse que el equipo entienda sus roles asignados.

Empieza el juego formado los **equipos de Sobrevivientes A** y **B** y el **Público**.

- Quizás sea mejor si la persona que se ofrece a representar el rol de sobreviviente no haya vivido una situación de violencia de género en línea directamente.
- Hay cuatro tipo de asesoras: a) a nivel legal b) a nivel solidario c) a nivel de comunicaciones y contenidos d) a nivel de habilidades concretas. Las asesoras no tienen que ser especialistas en los ámbitos asignados (por ej, las asesoras legales no tienen que ser abogadas).
- Los equipos de sobrevivientes deciden quién representará el personaje en cada equipo durante todas las rondas de cada escenario. Si lo grupos son pequeños, las participantes pueden cubrir dos roles de asesoras (por ej, legal + solidario).

Entrega papeles grandes o un rotafolios, marcadores e indicaciones sobre los roles de sobrevivientes y asesoras a cada equipo.

- La primera tarea será **desarrollar un perfil y contexto del personaje de s obreviviente. Se dibuja el personaje sobre el papel.**
- Recuerda que no tienen que imaginarse el escenario.
  - ¿Qué edad tienen?
  - ¿Viven en un lugar rural o urbano?
  - ¿Cómo son sus círculos de familia, amistad y trabajo?
  - ¿Qué orientación sexual y religiosa tiene? ¿Qué idiomas habla?
  - ¿Cuál es su nivel educativo? ¿Qué habilidades técnicas tiene?
- Los equipos tienen de 5 a 10 minutos para dibujar el perfil del personaje de sobreviviente.

Mientras los equipos de sobrevivientes realizan este ejercicio, las facilitadoras entregan al público cartas con indicaciones y les explica sobre el rol que van a asumir.

- Invita al público a pensar en los círculos de personas que se relacionan con el personaje - amistades, familiares, trolls, espectadoras, representantes...
- ¿Cómo podrían afectar el escenario las personas que están observando?
- Quienes forman parte del público pueden decidir asumir un rol específico (por ej, ser un familiar conservador, la mejor amiga, un troll) y reaccionar según este rol o actuar como sí mismas.

Las facilitadoras o el público seleccionan un escenario para el juego. Los escenarios disponibles son:

- Te chantajean para regresar
- Te trollean en Twitter
- Un fake en Facebook
- Farsa pornográfica
- Información falsa para desprestigiar
- Te están observando y amenazando.

Cada escenario tiene asignada una serie de Cartas de Desafíos. También se pueden crear nuevos escenarios según el contexto de las participantes del juego.

> *CONSEJO: si vas a crear tu propio escenario, inicia la trama en un punto relevante para la so breviviente, pero sin que sea el momento más intenso de la situación.*

Ronda 1 - 20 minutos

1. Las sobrevivientes presentan sus personajes ante el público.
2. Las facilitadoras leen el escenario en voz alta.
3. Para cada equipo de sobrevivientes, las asesoras tienen cada una 2 minutos para seleccionar una estrategia de la baraja de cartas y recomendarla a la sobreviviente. No puedes presentar una estrategia de varias acciones. Opta por una única medida y justifica por qué crees que es la mejor.
4. Cada equipo tiene cinco minutos para discutir las opciones y ayudar a la sobreviviente tomar una decisión.

    1. Las asesoras no buscan vender su estrategia sino que el equipo prepare los argumentos más convincentes para recibir el apoyo del público.
    2. Las sobrevivientes escogen únicamente una estrategia a la vez y es su decisión en última instancia, no la de las asesoras.
5. Mientras los equipos de sobrevivientes discuten durante 8 a 10 minutos, el público también conversa sobre el escenario y qué estrategias creen que deberían seguir las sobrevivientes. El público empieza a imaginar posibles maneras en que el escenario pudiera intensificarse y examina las Cartas de Desafíos.
6. Cada sobreviviente presenta su primera estrategia ante el público y argumenta por qué es la mejor opción según su perfil. El público hace preguntas. Cada equipo tienen un máximo de 5 minutos para presentar.
7. Posteriormente, el público da retroalimentación. Si se está puntuando, cada integrante del público entrega fichas ganadoras explicando sus preferencias.

> *A lo largo del juego, las facilitadoras dan seguimiento al tiempo y mantienen una atmósfera divertida y liviana, tomando en cuenta que las situaciones que se exploran en el juego puede n generar diferentes emociones y sensaciones si se entra en profundidad en ellas.*

Ronda 2 - 20 minutos

1. El público escoge un primer desafío.
2. Los equipos de sobrevivientes repiten los mismos pasos que la ronda anterior

Ronda 3 - 20 minutos

1. Los equipos de sobrevivientes repiten los mismos pasos que la ronda anterior.
2. Conforme los equipos de sobrevivientes desarrollan estrategias, el público lo hará también, buscando un cierre para el escenario. ¿Qué respuestas y soluciones imaginan que sean plausibles? ¿Qué estrategias pueden complementar? Sin recurrir a un "final feliz", las facilitadoras animal al público a buscar opciones viables y, en la medida de lo posible, positivas ante la situación de violencia creciente.
3. Las sobrevivientes presentan sus estrategias.

4. Si se está puntuando, el público puede entregar 5 puntos extra al equipo que haya presentado las estrategias más coherentes durante el juego. Cada equipo cuenta sus fichas ganadoras para ver quién ha ganado el escenario. Si no se están usando fichas, el público simplemente da retroalimentación.
5. También presenta posibles soluciones y desenlaces.

Cierre - 15 minutos

Las facilitadoras guían una discusión sobre las estrategias aprendidas y cómo se han sentido las participantes en sus roles asignados.

image-1605451879726.png
Image not found or type unknown

Revision #5
Created 24 April 2023 18:03:02 by Kira
Updated 30 June 2024 20:18:26 by Kira