



# El juego de la interseccionalidad



# El juego de la interseccionalidad



# El juego de la interseccionalidad



90 minutos

En este juego las personas participantes estarán en medio de una actividad que simula el transcurrir vital de una persona, y las oportunidades que tiene para el ejercicio pleno de sus derechos, entre ellos el derecho a la salud. Es una simulación que les permitirá analizar cómo factores y situaciones de desigualdad social se pueden convertir en barreras para el desarrollo de las personas y el ejercicio de sus derechos.

El juego está basado en el análisis de los determinantes sociales de la salud (ver: Unidad Temática 1) y la perspectiva interseccional. Dicha perspectiva permite analizar críticamente la forma en que convergen distintas categorías de privilegio y discriminación; como el género, la raza/etnia y/o cultura, clase social, etc.; influyendo de manera particular en la situación de cada persona.

Con el paso del tiempo se han incorporado a la perspectiva otras variables con el fin de hacer más diverso el análisis; como la capacidad funcional, la diversidad en cuanto a la identidad de género o la orientación sexual. Estos factores son categorías interconectadas que no pueden abordarse de manera individual (ver: Guía Introductoria “Ciudadanía crítica y transformadora” / 3.1.3 La Interseccionalidad como enfoque de análisis).

Por consiguiente, hablar de interseccionalidad implica reconocer que cada persona, grupo, colectivo y/o pueblo tiene reivindicaciones específicas, según el entramado de factores que convergen en su vida; y que existen grupos sobre los que han recaído históricamente diversos factores de opresión. Además, implica reconocer que cada situación particular supone una posición sociopolítica concreta y constituye la identidad de las personas.

Por consiguiente, Una sociedad que busca transformar las estructuras de poder en las que se basan estos factores de opresión debe tener presente la igualdad y la equidad como principios fundamentales. Pues contribuir a la justicia social, supone analizar las vulneraciones de los DDHH desde la perspectiva interseccional.

Este juego, denominado también línea de oportunidades o un paso adelante, permite generar espacios de diálogo para analizar, de manera lúdica, las diferentes categorías sociales que influyen en el derecho a la salud de las personas.

#Justicia social    #Factores de opresión o discriminación  
#Ciudadanía crítica    #Interseccionalidad

Antes de comenzar a jugar, la persona facilitadora presentará la sesión comentando el tiempo de duración y la propuesta general de la sesión, sin contar detalles sobre la dinámica del juego para generar expectativas y favorecer la curiosidad y la sorpresa.

Durante el juego, cada participante tendrá que ponerse en el papel de una persona con una convergencia particular de características, y la facilitadora irá planteando una serie de situaciones que afectarán a sus vidas de formas diferentes. Las diferentes situaciones, según la persona que esté siendo representada, harán que la persona pueda avanzar o no avanzar en el juego, es decir, serán motivo de privilegio o de discriminación. De este modo, se pretende que las personas participantes puedan empatizar y comprender, desde su propia experiencia, cómo los factores de opresión o discriminación pueden ser una limitación en el ejercicio de los derechos humanos en general y del derecho a la salud en específico.

Los juegos de rol son una herramienta muy buena para trabajar la empatía y la perspectiva social. Consisten en una simulación que nos permite ponernos a la piel de otra persona y reflexionar sobre cómo es su vida, y en nuestro caso concreto cuáles son los determinantes sociales que condicionan su acceso a la salud. Forman parte de los recursos didácticos propios de la EpDyCG, es decir, de metodologías experienciales y participativas donde el alumnado es el protagonista, y donde se trata de que perciba en primera persona (a nivel de sensación) las desigualdades sociales para desarrollar una conciencia crítica y activa.

La dinámica posibilita la construcción de conocimientos de forma colectiva, contando no solo con la propia visión sobre la temática sino también con la de todas las personas participantes, permitiendo interiorizar la problemática de forma reflexiva a través de las emociones vividas durante la actividad.

Para el desarrollo de esta actividad, en la solapa del final de esta unidad temática, encontrarás unas tarjetas que describen las características de las personas a representar (A1), y unas fichas de situaciones (A2) que determinarán el avance. Siguiendo la perspectiva interseccional, los roles se han creado de manera que cada uno tenga la convergencia o combinación de dos o más condiciones de privilegio-opresión. Sin embargo, están inspirados en situaciones reales, que vemos todos los días pero que, a veces, no son lo suficientemente visibles y no evidenciamos.

Es útil recordar que la persona facilitadora puede apoyarse en los contenidos teóricos de las siguientes unidades temáticas:

- 1. Derecho a la salud.** en lo que respecta a los determinantes sociales de la salud.
- 4. Ciudadanía crítica y transformadora.** Desarrollo de la perspectiva interseccional.

### **Instrucciones del juego:**

Se sugiere seguir las siguientes recomendaciones para lograr el objetivo:

- 1** Para esta actividad es preferible usar el patio o un espacio amplio que permita a las personas ubicarse en una línea horizontal, una al lado de la otra dejando un metro y medio de distancia entre una persona y la otra. Se les invita a que formen la fila de cara a la persona facilitadora en lo que se denomina línea de salida.
- 2** Se crea un espacio diáfano y ambiente tranquilo (puede usarse música suave de fondo).
- 3** Se pide a las personas participantes estar en silencio durante toda la actividad.
- 4** Para empezar a jugar, la persona facilitadora repartirá un rol a cada persona participante. Se trata de una tarjeta que aporta información básica sobre la vida de una persona, especialmente aquellos rasgos que han determinado su experiencia.
- 5** Se indica que guarden las tarjetas y que no las muestren a nadie. Deben leer en silencio su tarjeta de rol.

**6** Se les pide que comiencen a entrar en su rol, que se imaginen cómo es la vida de esa persona. Para ayudar, la persona facilitadora leerá algunas de las siguientes preguntas, deteniéndose después de cada una, para dar tiempo de reflexión y construcción del retrato del nuevo rol y de sus vidas:

- a. ¿Cómo era tu niñez?
- b. ¿En qué tipo de casa viviste?
- c. ¿A qué clase de juegos jugaste?
- d. ¿Qué tipo de trabajo tenían tus padres?
- e. ¿Cómo es tu vida diaria?
- f. ¿Qué haces por la mañana, por la tarde, por la noche?
- g. ¿Dónde vives?
- h. ¿Cuánto ganas al mes?
- i. ¿Qué haces en tu tiempo libre?
- j. ¿Qué te emociona y qué temes?...

**7** Se les hace saber que se leerá una lista de situaciones. Cada vez que puedan contestar “SÍ” a la situación planteada, deberán dar un paso al frente. En caso contrario, permanecerán en el lugar donde estén, sin avanzar.

**8** Se lee las situaciones de una en una, haciendo una pausa entre ellas para dar tiempo a las personas participantes a que tomen la decisión de dar o no dar un paso al frente a partir de una reflexión interna sobre las características de la persona a la que representan y la construcción que han hecho de ella.

**9** A las personas participantes se les generarán muchas preguntas sobre los personajes, y querrán solucionarlas de inmediato, sin embargo, es importante señalarles que el juego trata de desarrollar su imaginación y su capacidad crítica, por lo cual, es importante hacer énfasis en que tomen la decisión que consideren frente a la afirmación que se les plantea.

Al finalizar la lectura de las tarjetas, se invita a las personas participantes a fijarse en sus posiciones finales, observando las diferencias espaciales; Se invita a reflexionar que partiendo todas y todos del mismo punto, cada persona ha quedado en diferentes lugares y puntos tras enfrentarse a las mismas situaciones. ¿Dónde se ha quedado cada persona? Dejamos un minuto para salir del rol y preferiblemente manteniendo la ubicación en el espacio, damos paso a la reflexión.

### **Reflexión:**

La mayoría de las declaraciones que acaba de hacer la persona facilitadora no dependen realmente de quienes participan en el juego, y de las personas que representan. Son situaciones o condiciones que les han venido dadas. La persona facilitadora comienza preguntando a las y los participantes sobre la experiencia que vivieron y cómo se sintieron durante la actividad. Después pasa a hablar de los temas que salieron a la luz y de lo que aprendieron.

Algunas preguntas que se pueden usar para movilizar la reflexión son:

**¿Cómo se sintieron al dar o no dar un paso al frente?**

**Para quienes a menudo dieron un paso al frente ¿en qué punto comenzaron a advertir que las otras personas no se movían tan rápidamente?**

**¿Sintió alguna(o) que había momentos en que sus Derechos Humanos básicos se ignoraban?**

**¿Fue fácil o difícil simular mi rol? ¿Cómo se imaginaron que era la persona que representaban?**

**¿Refleja el ejercicio, de alguna manera, a la sociedad? ¿Cómo?**

La ubicación en el espacio de las personas representadas es distinta debido a las discriminaciones y desigualdades sociales entrecruzadas. Se aprovechará esta distribución gráfica para analizar de forma colectiva, desde una postura crítica, cómo afectan las diferentes situaciones a cada persona en particular, pudiendo suponer una garantía o una barrera en la consecución del ejercicio de sus derechos, entre estos el derecho a la salud. Leemos algunos de los roles que han estado en juego, por ejemplo, los dos más avanzados, los dos más atrasados y dos centrales.

Es importante que, con la perspectiva gráfica del juego, las personas participantes puedan comprender que una situación específica impacta diferencialmente a las personas de acuerdo a las condiciones que esta tenga (raza/etnia, género, clase, orientación sexual, identidad de género, capacidad funcional, edad) y que una situación que impacta muchísimo en una persona, para otra no significa nada. Cada una de las situaciones estarán determinando, según las condiciones y características de las personas, la garantía de las diferentes variables del derecho a la salud.

Las representaciones individuales y la distribución colectiva que ha quedado tras el juego, en el que unas personas avanzaban mucho y otras no, representa las oportunidades reales de la vida. Lo que queremos conseguir con nuestras intervenciones es promover capacidades, es decir, las oportunidades reales que tienen las personas para decidir sobre ellas mismas.

La persona facilitadora recogerá otras cuestiones relevantes surgidas en la sesión, resolviendo dudas y aportando aquellos conceptos que no hayan surgido en el debate, con apoyo de la presentación de power point "P4. Ciudadanía crítica y transformadora // 1. La necesidad de una ciudadanía crítica y transformadora".

 90 minutos.



- Fichas de personas a representar A1
- Fichas de situaciones



- P4. ciudadanía crítica y transformadora // 1. la necesidad de una ciudadanía crítica y transformadora



