

ACTIVIDAD CARRUSEL ACADÉMICO

🕒 1H - 1.5H

DESCRIPCIÓN

El siguiente ejercicio es un juego de mesa que tiene como objetivo visibilizar los desafíos y dificultades de la vida cotidiana –relacionadas con lo académico y de otro tipo– conectadas con la **Conformidad Neoliberal**, el **Eurocentrismo** y la **Resistencia Migra*BPoC**¹, así como aplicar estrategias de cooperación y apoyo mutuo. La metodología de la actividad está inspirada en las ideas de Paulo Freire sobre los ejercicios de **codificación y descodificación**, lo que implica una actividad de tres fases.

En primer lugar, por medio de un enfoque cuasi-etnográfico, se identifica un problema común dentro del grupo de estudiantes; por ejemplo, al escuchar atentamente al grupo, las² docentes/investigadoras identifican los temas que afectan a las estudiantes.

A continuación, estos temas se codifican en un soporte observable –en este caso, un juego de mesa– para presentar y representar el problema de manera visual.

Por último, las situaciones observadas durante el juego deben discutirse con las estudiantes bajo una moderación organizada (la descodificación), conectando las circunstancias observadas durante el juego con la vida cotidiana de las estudiantes.

El texto se divide en tres ejes principales:

1. Antecedentes
2. Objetivos del ejercicio
3. Carrusel Académico – El juego

¹ Migra*BPoC se refiere a las personas en Alemania que tienen o se les atribuyen biografías de migración o que han migrado por razones económicas, políticas, sociales o personales, y/o se identifican como Negras y/o Personas de Color o se etiquetan como tales. A continuación, utilizaremos Migra*BPoC para denotar la heterogeneidad de estas personas y sus vidas, al tiempo que subrayaremos las diferentes pero similares experiencias de discriminación.

² Con el objetivo de mantener un lenguaje no sexista, se ha utilizado en el genérico el uso del singular y plural femenino en tanto es una elipsis que sustituye los [hombres] por las [personas]. Esto se ha extendido a todos los sustantivos genéricos utilizados.

PARTE 0

Antecedentes:

Paulo Freire fue un Educador y Filósofo nacido en Recife/Brasil, en 1921. Fue un precursor de la pedagogía crítica, y su libro más influyente se titula *Pedagogía de los Oprimidos*¹. En este trabajo, Freire discute estrategias para una educación crítica que apunte a la emancipación de todas las personas. Esto significa una educación que permita un compromiso personal crítico a nivel social, histórico y político. Al analizar las prácticas de educación, Freire identifica dos enfoques educativos diferentes: (a) la educación problematizadora y (b) la educación bancaria. La educación bancaria aborda a la estudiante como una cuenta bancaria donde la profesora deposita conocimiento, sin ser desafiante ni transformadora. A su vez, el enfoque educativo problematizador abarca las experiencias de las estudiantes en un diálogo continuo con la docente. Por lo tanto, la vida social, sus causas y efectos se problematizan dentro del aula y se abordan las estrategias sobre cómo superar –en palabras de Freire– las situaciones de opresión. Adaptado a BRIDGES, dentro del contexto de dinámicas de inclusión y exclusión en las IES, se pueden identificar las siguientes **formas de opresión**: (a) las prácticas, (b) las dinámicas, y (c) los sistemas de discriminación en las IES en Europa.

Según Freire, una educación problematizadora requiere que las docentes/investigadoras comiencen el proceso educativo escuchando al grupo con el que están trabajando. Dicha estrategia tiene como objetivo ampliar la perspectiva de las personas docentes al reconocer en primer lugar cómo las estudiantes perciben su lugar dentro de la sociedad y lo que observaron como cuestiones cotidianas relevantes en su propia vida en general. Solo a través de la escucha pueden las docentes/investigadoras identificar temas que sean pertinentes para un grupo específico. Una vez que las necesidades particulares de las estudiantes se identifican desde su perspectiva, es hora de planificar y organizar los temas que se trabajarán en el aula. La elaboración de los temas consiste en esquematizar una actividad que se ajuste al perfil de las estudiantes. En primer lugar, las docentes/investigadoras codifican en forma de actividad los problemas encontrados y

¹ Freire, Paulo. 2018. *Pedagogia Do Oprimido*. 66th ed. Rio de Janeiro/São Paulo: Paz e Terra.

luego descodifican el ejercicio, relacionándolo con la vida cotidiana de las estudiantes. En Giessen, se realizaron dos talleres con estudiantes Migra*BPoC, para identificar lo que percibían como relevante en su vida académica. Entre otros temas, se encontraron evidencias sobre la falta de compromiso institucional en la lucha contra los procesos de discriminación en la Universidad. Por lo tanto, las docentes/investigadoras diseñaron formas de discutir el racismo institucional en una actividad –el juego de mesa– y un conjunto de pautas para conectar las situaciones experimentadas en el juego con la vida de las estudiantes en un debate al final de la actividad (ver la descripción completa del juego a continuación).

Freire propuso este modelo porque creía que, para lograr una educación crítica y liberadora, las estudiantes debían poder visualizar su propio contexto como un todo, es decir, identificar el conjunto de eventos históricos y convenciones sociales que posibilitan procesos de opresión y no solo los actos de opresión en sí mismos. En otras palabras, comprender cómo se forma un contexto que permite prácticas de discriminación, no solo las prácticas diarias racistas, xenófobas y sexistas en sí mismas.

Sin embargo, contemplar la propia presencia social e histórica, lograr identificar y reflexionar sobre la propia vida como un todo, distinguir las diferentes capas de la vida sociohistórica de manera abstracta tiende a ser un ejercicio pesado, llevando generalmente a simplificaciones o interpretaciones erróneas¹. Por lo tanto, ofrecer una actividad que presente y represente problemas específicos de manera visual mejora la posibilidad de generar un intercambio entre la realidad codificada (el juego) y la vida cotidiana de las estudiantes (la discusión después de la actividad). En otras palabras, el juego crea un espacio para que las estudiantes observen materialmente elementos sociohistóricos que contribuyen a que perciban su contexto tal como lo hacen. Observar una parte específica de sus experiencias, representadas en una actividad controlada, permite a las estudiantes ver en el juego situaciones similares a sus propias experiencias (conscientemente o no, en este punto) y, luego, discutir lo visto durante el ejercicio en relación con su propia vida, lo que lleva a una mejor comprensión de su propio contexto. Los procesos de *codificación* y *descodificación* provocan un diálogo intermitente entre las piezas de realidad representadas en el juego y la realidad total de la vida de las estudiantes, en un movimiento de ida y vuelta que les permite reconocerse en la realidad codificada (la *codificación*), y la realidad codificada en la relación

¹ Es importante destacar que Freire no entendió que desarrollar una reflexión tan compleja fuera difícil solo para las estudiantes, sino para cualquiera. Los procesos de codificación y descodificación se pueden aplicar a todos los niveles de la educación, incluyendo los cursos dirigidos a las profesoras.

con ellas mismas y el problema previamente identificado (en la *descodificación*).

Giessen ha trabajado parcialmente con la metodología de Freire. Sobre esta base, se desarrollaron tres herramientas: **Eurocentrismo**, **Conformidad Neoliberal** y **Resistencia Migra*BPoC**. Como resultado, el ejercicio del juego de mesa tiene como objetivo codificar los problemas identificados. El objetivo es representar y modular situaciones vitales de Eurocentrismo, conformidad y resistencia, buscando la atención de las estudiantes y su compromiso. El juego imita circunstancias de la vida cotidiana cuando una mentalidad percibida como típicamente europea es ampliamente aceptada como el patrón y la norma y/o cuando las estudiantes se enfrentan a la burocracia, generalmente diseñada para mantenerlas fuera (o, al menos, no totalmente dentro). También cuando, debido a desafíos neoliberales, las estudiantes se centran en navegar y sobrevivir al sistema eurocéntrico, percibido como una realidad inevitable. Por ejemplo, la experiencia compartida durante los talleres en Giessen por una estudiante con respecto a un profesor que, si bien es conocido por expresar comentarios sexistas durante la clase, no ha enfrentado consecuencias. La participante expresó cómo entiende que este es el patrón, y que tratar de luchar institucionalmente contra él no sirve de nada, ya que, en última instancia, el profesor sería evaluado y protegido por sus pares.

El juego modula este tipo de escenarios, con el fin de mostrar qué perfiles y biografías tienden a verse más o menos afectadas por situaciones específicas, cómo las estudiantes pueden abordar este asunto a nivel individual y grupal, y qué cambios institucionales pueden imaginar – y lo que se necesita para que estos cambios sean posibles. Durante el juego en sí, las participantes tendrían que debatir entre ellas cómo abordar (o no) un evento y/o situación dada afectaría pragmáticamente su trayectoria académica. Después del juego, las estudiantes deben, bajo una moderación focalizada, debatir cómo ellas pueden abordar los problemas representados durante el juego desde la perspectiva institucional y/o individual, y cómo superar los sistemas burocráticos que protegen los privilegios basados en el origen étnico y la clase social, el género y otros aspectos. Por ende, el juego da espacio para estimular tanto momentos de conformidad como actos de resistencia y permitir visiones de cambio.

En resumen, el ejercicio aquí propuesto es un proceso de *codificación* y *descodificación*, con un primer momento dado por el juego de mesa y otro posterior dado por una discusión moderada sobre el juego jugado. El ejercicio tiene como objetivo hacer visibles las situaciones de exclusión que las estudiantes Migra*BPoC pueden enfrentar diariamente debido a las formas de discriminación basadas en el género, el racismo, la clase, el capacitismo, etc. En la forma codificada, las participantes

pueden participar en el desarrollo de una red de apoyo mutuo y pueden observar los desafíos personales de las compañeras que, a veces, pueden ser los de ellas mismas (conscientemente o no). Este momento permite observar y estimular procesos de empatía interpersonal. El objetivo del ejercicio es señalar cómo diferentes personas enfrentan diferentes desafíos a obstáculos similares, y cómo juntas podrían construir puentes para alcanzar un objetivo específico. Que todas lleguen al objetivo del juego (el centro del tablero con sus personajes) no es lo más importante, porque el objetivo principal del juego es abrazar la cooperación mutua e intentar alcanzar el centro juntas y reflexionar sobre el proceso.



Objetivos:

En total, el ejercicio contribuye a las siguientes reflexiones:

- Crear conciencia sobre la discriminación estructural e institucional, la distribución desigual de oportunidades en la sociedad y de las oportunidades de participación;
- Destacar y discutir patrones y normas que se perciben como naturales y lógicas, pero que son construcciones sociohistóricas basadas en el privilegio blanco y el colonialismo de Europa occidental;
- Identificar y reflejar las circunstancias en que las estudiantes Migra*BPoC aceptan o se conforman con las normas que obstaculizan su experiencia completa de vida académica para evitar más problemas o para centrarse en las dificultades percibidas como más urgentes;
- Revelar actos personales cotidianos y/o institucionales organizados cuando los estudiantes Migra*BPoC reúnen energía para enfrentar sus desafíos y resistir;
- Sensibilización y reflexión sobre los estereotipos prevaletentes y los propios estereotipos que se tienen sobre diferentes grupos;
- Sensibilización y reflexión sobre los propios privilegios interseccionales y las razones por las cuales están conectados (por ejemplo, pertenecer y ser percibido como perteneciente a un cierto grupo) y las consecuencias que esto tiene para la vida cotidiana y los estudios;
- Promoción/impulso para la discusión sobre la distribución de oportunidades y la discriminación (estructural);
- Promoción/impulso para el apoyo mutuo y la cooperación, a fin de comprender, crear y fortalecer las redes y alianzas de apoyo interpersonal.
- Promover el contacto entre personas con problemas similares, permitiendo la conciencia de que las barreras no son por una falta de capacidad individual;
- Fomento de la creación de redes que podrían ayudar a estas estudiantes a organizarse buscando cambios institucionales.

PARTE 1

Pautas del juego:

Participantes:

- Cinco jugadoras en cada grupo; el grupo está formado por las asistentes al seminario.
- Una moderadora (profesora/académica).

Rol de la moderadora:

Como preparación previa, la moderadora debe tener contacto con el contenido y las discusiones presentes sobre las tres herramientas que este juego pretende debatir, a saber, Conformidad Neoliberal, Eurocentrismo y Resistencia Migra*BPoC. Esto es necesario, principalmente, debido al papel de la moderadora durante la discusión posterior al juego, en el que debe mantener la discusión enfocada en los objetivos originales, atenta a posibles temas sensibles. Además, debe estar alerta e interpelar sutilmente si la discusión se desvía hacia la reproducción del sentido común, es decir, sin un enfoque crítico. Este último punto es especialmente relevante porque, inspirada en una metodología Freiriana, la actividad tiene como objetivo hacer que las estudiantes "sean conscientes de su conciencia anterior". El papel de la moderadora no es enseñar a las estudiantes ninguna forma específica de pensamiento, sino promover junto con ellas un entorno que permita una observación crítica de sus vidas. En palabras simples, en la posición de moderadora, es importante respetar la individualidad y el proceso personal de reflexión, pero también es importante incitar un cuestionamiento de sus propias perspectivas.

La moderadora también debe recopilar material informativo sobre departamentos, proyectos, organizaciones y redes importantes en la universidad local que brinden apoyo, ayuda o mayor información, y la posibilidad de involucramiento en los proyectos. Antes del juego, la moderadora debe crear un espacio de respeto mutuo en el que todas tengan la misma oportunidad de compartir sus pensamientos, sentimientos y experiencias. Por lo tanto, se deben explicar las siguientes pautas y principios éticos. Es importante preguntar a las estudiantes si desean agregar algo.

- Anonimato completo con respecto a los datos y la información recopilada;
- Cualquier jugadora tiene el derecho de abandonar el juego en cualquier momento, sin

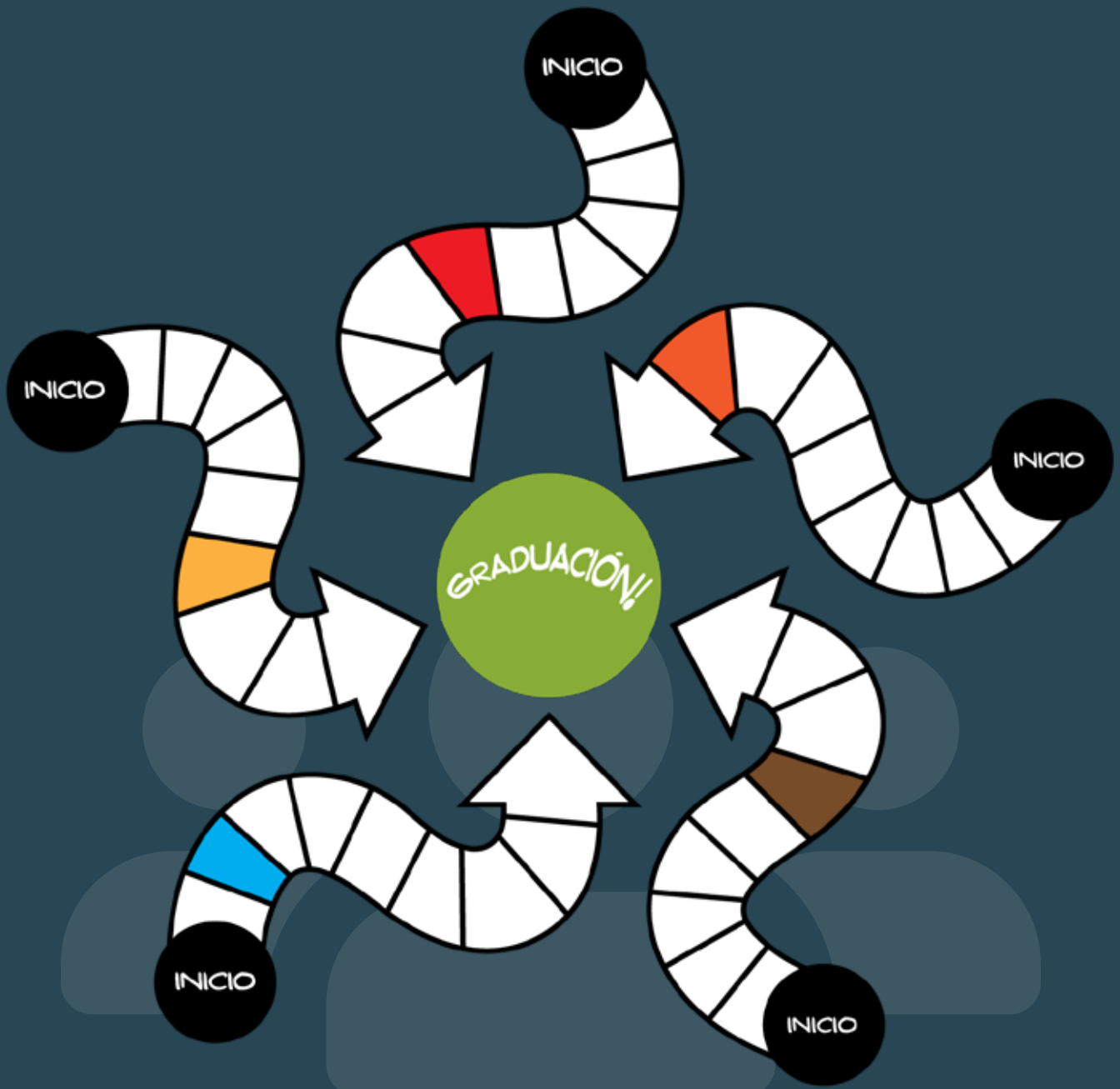
ninguna consecuencia

- Las participantes deben informar a la moderadora si el ejercicio, una de las reflexiones o alguien las hace sentir incómodas
- Tener cuidado con el contacto interpersonal y el espacio privado
- Ser siempre respetuosas. Tener en cuenta que algunas experiencias que pueden ser leves y más fáciles de enfrentar para una persona, pueden ser una gran dificultad en la vida de otras
- Cuidar el lenguaje y tener cuidado de no hacer declaraciones que puedan incitar al sexismo, la xenofobia y el racismo

Durante el juego, la tarea principal de la moderadora es controlar el tiempo y estar atenta a situaciones sensibles. La moderadora también debe tener claros los objetivos y la dinámica del juego. A lo largo del juego, las discusiones no necesitan ser totalmente controladas o estructuradas. En cambio, la moderadora debe tener en cuenta las estructuras de pensamiento, la redacción y la dinámica interpersonal utilizada por las jugadoras como base de la discusión posterior, así como para evitar tensiones innecesarias. En otras palabras, a menos que se trate de situaciones críticas, la moderadora debe asumir un rol pasivo durante el juego y un rol guía durante la discusión, interpellando y analizando el debate, posicionando una perspectiva crítica y empoderadora.

Material necesario:

- Un tablero (ver abajo un ejemplo): en una cartulina se debe dibujar el camino por el que pasarán las jugadoras (cada camino dividido en 10 casillas)
- Tarjetas de personaje: pequeños trozos de papel que contienen 3 características del personaje con el que jugarán las jugadoras. Por ejemplo, en una tarjeta podría escribirse "hombre; 25 años; solo habla alemán"
- Tarjetas de eventos: pequeños trozos de papel que contienen eventos que pueden complicar el progreso de las figuras en el tablero
- Peones de ajedrez (u otras figuras) para representar a las jugadoras en el tablero



Los desafíos del camino:

Azul: Si logras llegar aquí en 2 turnos, podrás validar un crédito de un curso que hayas realizado y eliminar una asignatura en tu carrera.

Marrón: Tienes gripe. No puedes avanzar ni ofrecer ayuda en este turno, sin importar la tarjeta de evento o la ayuda de compañeras.

Naranja: Si llegas aquí en 8 turnos, podrás solicitar una beca en una escuela de verano. Esta escuela de verano es importante para las personas que desean obtener una maestría en tu tema de estudio.

Rojo: Si llegas aquí después de seis turnos, tendrás derecho a inscribirte prioritariamente en las materias de la universidad, organizándolas mejor respecto de tu horario.

Amarillo: Si no llegas a este lugar en 6 turnos, te graduarás más tarde que la estudiante promedio.

Descripción del ejercicio.:

El ejercicio consta de 4 fases:

En la **primera** fase, cada jugador recibe una carta de personaje. La moderadora debe elegir las características de los personajes con el fin de abordar una pluralidad de características personales, de acuerdo con el contexto particular del grupo con el que se jugará el juego (ver más abajo la Tarjeta de Personaje de Giessen). A partir de las 3 características preestablecidas, las jugadoras tienen 10 minutos para crear un personaje, dotándolo de contenido e imaginando sus antecedentes personales biográficos, una historia, una situación socioeconómica, etc. (pueden ayudarse mutuamente en esta tarea) (ver "Preguntas sobre la búsqueda de roles").

En la **segunda** fase, que no debe durar más de 10 minutos, las jugadoras deben preguntarse mutuamente sobre sus personajes para que se conozcan entre ellas. Por ejemplo, una puede preguntarle a la compañera "¿Creciste en la ciudad donde estudias?" "¿Tienes un coche?", "¿Tienes hijas?", etc. Durante este momento, las jugadoras pueden agregar nuevas características que crean relevantes para el desarrollo de la historia de su personaje. Importante: en el juego, todos los personajes se conocen y estudian en la misma clase. (Ver "Preguntas sobre la búsqueda de roles").

La **tercera** fase es el juego de mesa en sí mismo. Cada jugadora sitúa su personaje al comienzo del camino. Una de las jugadoras tomará una de las Tarjeta de Evento y la leerá en voz alta. Deben discutir en conjunto, brevemente, para quién este evento podría representar un problema (y por qué) y decidir quién de ellas puede avanzar (ya sea por sí misma o con el apoyo de las demás) y quién no. Esta fase debe durar entre 20 y 30 minutos.

Cada vez que se saca una Tarjeta de Evento es un momento participativo, donde las jugadoras deben debatir juntas si pueden avanzar o no, y señalar las razones. En el reverso de cada Tarjeta de Evento hay preguntas para ayudar a reflexionar sobre las decisiones. Este es también un momento para encontrar soluciones y ayudarse mutuamente para avanzar; ya que el objetivo del ejercicio es que todas lleguen al último punto. La recogida de Tarjetas de Evento continúa hasta que todas las jugadoras lleguen al centro del tablero o hasta que se queden sin tarjetas de evento. Más allá de la gestión de la moderadora y de las participantes, con el fin de traer obstáculos a la floreciente solidaridad entre las jugadoras, cada camino debe tener algunos eventos que traigan ventajas personales a la jugadora que decidió, en lugar de ayudar a una compañera, ir más allá.

Estos logros pueden reflejar el contexto neoliberal y competitivo de la vida académica. Por ejemplo: en la tercera casilla de un determinado camino está escrito "si no llegas a este lugar en 3 rondas, terminarás tu licenciatura/maestría más tarde que el promedio de estudiantes".

Eventualmente, el ejercicio puede terminar sin que nadie llegue al centro, y/o pueden ir más allá y dejar a alguien atrás en una ronda, si no pueden identificar opciones de apoyo mutuo para una tarjeta de Evento específica.

En la **cuarta** fase, después del final del ejercicio, deberían reunirse y debatir sobre lo que sucedió durante el juego (ver "preguntas de reflexión" como guía). En esta fase, las estudiantes pueden intercambiar las experiencias, sentimientos y pensamientos que tuvieron durante el juego, analizarlos y reflexionar sobre ellos. El concepto de empoderamiento del juego se encuentra en la comprensión de la realidad como una construcción sociohistórica y que, como tal, puede ser transformada. Como cada persona es una parte constitutiva de la sociedad, incluso bajo sistemas burocráticos opresivos, las personas pueden rebelarse contra ella y hacer que cambie. Por lo tanto, una fuente de poder es entender que la vida es cambiante. Eso significa percibir que una persona discriminada, que generalmente se siente disminuida en relación con las normas eurocéntricas y los desafíos neoliberales, puede resistir estas adversidades construyendo puentes, ya que las barreras no son tan orgánicas e inevitables como parecen ser.

Tarjetas de personaje:

Personaje 1

Madre soltera; 35 años de edad; Biografía migrante.

Personaje 2

Principios de los 20; Ciudadano europeo; Vive en una casa compartida.

Personaje 3

30 años de edad; criado en Giessen; tutor de un perro.

Personaje 4

19 años; hija de migrantes sudamericanos; vive en un pueblo cercano con los padres.

Personaje 5

Final de los 20; inmigrante; bajo nivel de habilidades en alemán.

Evento

Quieres postularte a la universidad. Debes presentar tus certificados en un mes.

Preguntas para reflexionar

- ¿En qué idioma está mi diploma?
- ¿Mi diploma es válido en Alemania?
- ¿Tiene la universidad una guía para el proceso de validación del diploma?
- ¿Cuánto es el costo de la validación del diploma?, ¿puedo pagarla?

Conexión a tool

Eurocentrismo

Evento

El profesor invita a la clase a cenar después de una conferencia sobre la primavera árabe. El ponente, que asistirá a la reunión, no tiene una biografía árabe.

Preguntas para reflexionar

- ¿Me sentiré cómoda?
- ¿Habría alguna razón por la que me sentiría incómoda?
- Si decido ir, ¿cómo participaré en el proceso de creación de redes?
- ¿Cuáles son mis expectativas de esta reunión?

Conexión a tool

Conformidad Neoliberal
Eurocentrismo

Evento

Durante las sesiones de trabajo de tu grupo de investigación, ha habido comentarios peyorativos (percibidos como comentarios cómicos) sobre Migra*BPoC y LGBTQI+. El profesor responsable del grupo de investigación participó en los comentarios.

Preguntas para reflexionar

- ¿Cómo me siento al respecto?
- ¿Cómo puedo reaccionar?
- ¿Qué consecuencias pueden aparecer con mi reacción?
- ¿(Dónde) puedo denunciar esto en la universidad? ¿Quién puede apoyarme en el proceso de denuncia?

Conexión a tool

Resistencia
Conformidad Neoliberal

Evento

Mañana habrá una manifestación en el centro de la ciudad contra la estatua de una persona acusada de crímenes durante la época colonial. Tienes una prueba importante el mismo día y hora.

Preguntas para reflexionar

- ¿Me siento personalmente tocada por el colonialismo?
- ¿Cómo me siento acerca de otras estudiantes que protestan? ¿Qué podría (no) suceder?
- ¿Cómo me siento con respecto al activismo político en la universidad?
- ¿Qué consecuencias podría tener para mí ser visible como una persona activista en la universidad?
- ¿Qué puedo hacer si me pierdo el examen?
- ¿Qué pasaría si me arrestan?

Conexión a tool

Resistencia
Conformidad Neoliberal

Evento

Te involucras en un grupo político cuyo objetivo es descolonizar el plan de estudios. Esto tomará aproximadamente 10 horas a la semana.

Preguntas para reflexionar

- ¿Cómo influirá mi participación en mis redes?
- ¿Cómo influirá mi participación en mi relación con el profesor, el personal, etc.?
- ¿Cuáles son los costos y beneficios del involucramiento político voluntario para mi futuro académico? (por ejemplo, para becas)
- ¿Cuáles pueden ser los costos y beneficios de ser vista como una académica políticamente comprometida?
- ¿Puedo darme el tiempo?

Conexión a tool

Conformidad Neoliberal
Resistencia

Evento

Hay una solicitud abierta para una beca, pero el formulario debe completarse en alemán.

Preguntas para reflexionar

- ¿Por qué crees que la solicitud solo se puede enviar en el idioma del país?
- ¿Cuáles serían los desafíos para la aplicación? ¿Cómo podría manejarlos?
- ¿Vale la pena el esfuerzo?
- ¿Tengo tiempo para aplicar?
- ¿Encajo en una posición/beca de habla alemana?

Conexión a tool

Eurocentrismo

Evento

El examen en un seminario es un artículo. Se favorece el trabajo grupal fuera de clase. El trabajo terminado debe enviarse en alemán.

Preguntas para reflexionar

- ¿Cuál es mi disponibilidad para reunirme durante horas extra?
- ¿Cómo me siento acerca de este trabajo grupal? ¿Cuáles son los costos y beneficios de esto?
- ¿Cómo me siento al escribir en alemán? ¿Qué otras opciones tengo?
- ¿Cómo me siento acerca de que otras personas lean lo que escribí en alemán?
- ¿Hubo oportunidad de discutir con el profesor sobre diferentes opciones?

Conexión a tool

Eurocentrismo
Conformidad Neoliberal

Evento

Su supervisor le informa sobre una pasantía durante el semestre que está vinculada con su tema de investigación. La pasantía no tiene salario.

Preguntas para reflexionar

- ¿Cuáles serían los beneficios de la pasantía?
- ¿Cómo puedo mantenerme económicamente durante este período?
- ¿Hay alguien que dependa de mí económicamente?

Conexión a tool

Conformidad Neoliberal
Eurocentrismo

Evento

Su clase se ofrece para asistir a un viaje de investigación de campo a Marruecos durante dos semanas.

Preguntas para reflexionar

- ¿Puedo dejar mi casa desatendida por dos semanas?
- ¿Puedo pagar el viaje?
- ¿Me es posible tomar vacaciones en el trabajo?
- ¿Cómo me beneficiaría de este viaje?
- ¿Qué pasa si no voy?

Conexión a tool

Eurocentrismo

Evento

Una gran empresa ofrece, en su departamento, un centro de evaluación para una pasantía remunerada durante sus estudios. Además del conocimiento y las habilidades profesionales y académicas, es una ventaja la buena capacidad en otros idiomas además del idioma oficial del país, y se pondrá a prueba su educación general sobre la historia del país.

Preguntas para reflexionar

- ¿Conozco la historia del país?
- ¿Estoy familiarizada con el proceso de un Centro de evaluación?
- ¿Tengo tiempo para prepararme para el examen?
- ¿Me siento cómoda para escribir un examen y hacer una entrevista en alemán?

Conexión a tool

Eurocentrismo
Conformidad Neoliberal

Preguntas para inspirar/guiar la búsqueda de roles

- ¿Cómo creciste?
- ¿Tuviste hermanos o hermanas?
- ¿Tus padres vivían contigo?
- ¿Qué hacían tus padres para ganarse la vida?
- ¿Viviste en la ciudad o en el campo? ¿En un apartamento o una casa?
- ¿Tenías una habitación propia?
- ¿Dónde y cómo vives ahora?
- ¿Con quien vives?

- ¿Tienes hijos o hijas? ¿O a otras personas que cuides?
- ¿Cuáles son tus aficiones? ¿Qué haces en tu tiempo libre?
- ¿Cómo es un día de semana típico? ¿Cómo es un fin de semana típico?
- ¿Pasas mucho tiempo con tus amigos o amigas?
- ¿Dónde conoces nuevas personas/amigas? ¿Qué haces junto a tus amigas?
- ¿Cómo planificas tus vacaciones?
- ¿Qué estás estudiando? ¿Alguna vez has estudiado/entrenado antes?
- ¿Cuánto tiempo te toma ir a la universidad? ¿Necesitas transporte (por ejemplo, autobús/bicicleta/caminata)?
- ¿Trabajas y estudias al mismo tiempo? Si es así, ¿dónde y cuántas horas a la semana? ¿Te gusta tu trabajo a tiempo parcial?
- ¿Tienes alguna dificultad en la vida? P.ej. lenguaje, dis/capacidades, etc.
- ¿Cuánto tiempo libre tienes? ¿Qué haces durante el resto del día cuando no tienes "tiempo libre"?
- ¿Cómo financias tus estudios/¿Cómo te financias a ti misma?
- ¿Cómo te imaginas tu futuro?

Preguntas de reflexión (para ayudar a la moderadora en la descodificación)

- ¿Fue fácil caminar todas juntas?
- ¿Cuáles fueron los principales problemas para cada una de ustedes para llegar al centro?
- ¿Qué podría ser diferente, en el universo del ejercicio, para ayudarlas a ir más lejos juntas?
- ¿Qué estaba más allá de la voluntad personal, pero que podría haber sido modificado por la Universidad (o el Ayuntamiento, o las políticas nacionales, etc.) para mejorar las posibilidades de una progresión conjunta de los personajes? ¿Cómo?

Reflexión sobre tu rol (todavía estás en tu rol)

- ¿Cómo te sientes en tu papel? ¿Cómo has estado?
- ¿Qué evento te impresionó más?
- ¿Cómo llegaste a la casilla en la que estás ahora?

Reflexión sobre tu rol (después de tu rol)

- ¿Cómo se sintió estar en el papel que interpretaste?
- ¿Cómo te imaginaste tu personaje?
- ¿Desde dónde te inspiraste para desarrollar tu personaje?
- ¿Qué información te ayudó a formar el rol? (noticias, chistes, redes sociales, libros...)
- ¿Cuánto refleja tu personaje la vida de una persona real?
- ¿Las características que has elegido desafiaron o reforzaron los estereotipos?
- ¿Cómo reflejaron los estereotipos las relaciones interpersonales en tu grupo?

Reflexión sobre la sociedad

- ¿Es posible que se cumpla el mismo nivel de privilegio para todas en todo momento?
- ¿Hay situaciones en que las personas pueden contribuir al cambio institucional? ¿Cómo? ¿Hay situaciones en las que no pueden influir?
- ¿Qué debería cambiar para que todas tengan las mismas oportunidades? ¿Cómo podría realizarse esto?
- ¿Qué tipo de departamentos, organizaciones y proyectos existen en tu universidad que podrían apoyar a las personas que enfrentan algún tipo de discriminación?
- ¿Qué debería cambiar/establecerse en tu universidad para proporcionar un ambiente abierto y no discriminatorio (a nivel personal/estructural/institucional)?
- ¿Qué puedes hacer?

Reflexión sobre tu propia situación

- Si jugaras como tú misma, ¿qué sería diferente?
- ¿Hay aspectos en los que estarías en ventaja? ¿Hay aspectos en los que tienes privilegios? ¿Hay aspectos en los que crees que estás en desventaja o en los que tienes que enfrentar discriminación?
- ¿Cuándo fue la última vez que reconociste que tienes más/menos privilegios que otras en una determinada situación?



Este documento forma parte del BRIDGES Toolkit, un conjunto de herramientas y estrategias para combatir las estructuras de exclusión en los planes de estudio de la educación superior. Este Toolkit ha sido desarrollado en el contexto del proyecto Erasmus+ **BRIDGES: Building Inclusive Societies: Diversifying Knowledge and Tackling Discrimination through Civil Society Participation in Universities**, cuyo equipo de trabajo está formado por las siguientes entidades:

- Universitat Autònoma de Barcelona (Spain)
- Sindihogar. Sindicato independiente de Trabajadoras del Hogar y los Cuidados (Spain)
- Universidad Justus-Liebig Giessen (Alemania)
- an.ge.kommen e.V. (Alemania)
- Feminist Autonomous Centre for Research (Greece)
- Zaatar (Greece)
- Office of Displaced Designers. Prism the Gift Fund (United Kingdom)
- University of Brighton (United Kingdom)

Colaboradoras:

- Catalina Álvarez, Blanca Callén, Marisela Montenegro, Francina Planas, Álvaro Ramírez y Sandra Tejada (Universitat Autònoma de Barcelona)
- Rocío Echevarría, Eugenia D'Ermoggine, Norma Falconi, Lisette Fernández, Karina Fulladosa, Alesandra Tatić y Jacqueline Varas (Sindillar-Sindihogar. Sindicato independiente de Trabajadoras del Hogar y los Cuidados)
- María Cárdenas, Encarnación Gutiérrez y Douglas Neander Sambati (Justus-Liebig-Universitaet Giessen)
- Marina Faherty y Emilia Carnetto (an.ge.kommen e.V.)
- Anna Carastathis, Aila Spathopoulou y Myrto Tsilimpounidi (Feminist Autonomous Centre for Research)
- Marleno Nika, Marine Liakis y Aude Sathoud (Zaatar)
- Shareen Elnaschie y Lazaros Kouzelis (Office of Displaced Designers. Prism the Gift Fund)
- Deanna Dadusc (University of Brighton)

Para citar este documento: BRIDGES Project (2020) Bridges Toolkit.

Disponible en: <https://buildingbridges.space/about-toolkit/>



Bridges Toolkit, por BRIDGES Consortium, está registrado con una licencia [Creative Commons Reconocimiento-NoComercial 4.0 Internacional License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).



SERVICIO ESPAÑOL PARA LA
INTERNACIONALIZACIÓN DE LA EDUCACIÓN

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.