



UNIDAD 1

LA LLAVE

OBJETIVOS

- Ponerse en el lugar de "Ellas"
- Trabajar sobre el proceso de manipulación que lleva a las mujeres a someterse y permanecer en una situación en la que se están vulnerando sus derechos.

REFLEXIONES

- ¿Por qué accedemos a someternos?
- En los supuestos en que nos sometemos a este tipo de situaciones, fomentar el debate sobre los condicionantes que nos llevan a pensar que es una "oportunidad", que es la "única alternativa" o que "nos compensa".

MATERIALES



Una **caja** grande o mediana. También se puede utilizar una caja de zapatos.



Llaves u objetos con forma de llave para generar la convicción de que lo son. Tantas como participantes.



Objeto o prenda personal de los/as participantes que sea significativa para ellos/as.



Sobres, tantos como participantes, con un papel donde van escritas unas **consignas**.



Papel y bolígrafos.



Pizarra o papelógrafo.



Proyector y ordenador.

La ficha de CONSIGNAS está disponible en el anexo de material imprimible

PARA GRUPO DE PARTICIPANTES JÓVENES

- En el colegio o instituto se hablara mal de ti.
- No dispondrás de teléfono móvil ni ordenador.
- No podrás tener redes sociales.
- Te deberás ir con otra familia.
- Diremos a tus amigos y amigas que no eres de fiar.
- Tu familia conocerá datos de ti que no quieres que nadie conozca.

PARA OTROS GRUPOS DE PARTICIPANTES

- Te haremos malas recomendaciones en trabajos.
- En las redes sociales se hablará mal de ti.
- El banco te desahuciará de tu casa o se te embargarán las cuentas.
- Diremos a tu entorno que no eres de fiar.
- Tu familia conocerá datos de ti que no quieres que nadie conozca.

DESARROLLO

El desarrollo de esta unidad contempla 4 partes bien diferenciadas. Las dinámicas participativas se realizan de forma individual en la primera parte y grupalmente en la segunda, tercera y cuarta parte.

DINÁMICA PARTICIPATIVA:

- Individual en la primera parte.
- Grupal segunda, tercera y cuarta parte.

TEMPORALIZACIÓN APROXIMADA:

- 45 minutos.

PRIMERA PARTE PARTICIPACIÓN INDIVIDUAL - 5 MINUTOS

1. Entra el dinamizador y cierra la puerta de la sala o aula donde se va a desarrollar la actividad, con un gesto en el que parece que se cierra con llave.
2. Se propone al grupo participar en un juego. Aquellas personas que quieran participar deberán entregar un objeto o prenda y se les entregará una llave y un sobre que deben mantener en su posesión, sin abrir el sobre hasta que la persona dinamizadora les indique que pueden abrirlo.
3. En el caso de que algunas personas indiquen que no quieren participar en el juego de una forma activa, se les propondrá que participen como observadoras y permanezcan en silencio. Se les proporciona un papel y bolígrafo para que vayan anotando las impresiones y comentarios sobre la dinámica.
4. Al grupo que participa en el juego con la llave y el sobre en la mano, se le explica que la llave representa aquello que más anhelan, que más desean, aquello que más necesitan y que en tan sólo dos días podrán disfrutar y que solo se les pide a cambio permanecer en el aula sin salir por dos días:

Es importante incidir en que sean deseos materiales y no de otro tipo para no desvirtuar la temática de la unidad. La Llave les ofrece también la libertad y la posibilidad de abandonar el juego, pero sujeta a condiciones.

5. Se indica al grupo que pueden abrir el sobre y leer la ficha de condiciones que hay en él, de forma individual, en silencio y sin hacer preguntas sobre las condiciones escritas.

Condiciones que contiene el sobre según público destinatario.

PARA GRUPO DE PARTICIPANTES JÓVENES

- En el colegio o instituto se hablara mal de ti.
- No dispondrás de teléfono móvil ni ordenador.
- No podrás tener redes sociales.
- Te deberás ir con otra familia.
- Diremos a tus amigos y amigas que no eres de fiar.
- Tu familia conocerá datos de ti que no quieres que nadie conozca.

PARA OTROS GRUPOS DE PARTICIPANTES

- Te haremos malas recomendaciones en trabajos.
- En las redes sociales se hablará mal de ti.
- El banco te desahuciará de tu casa o se te embargarán las cuentas.
- Diremos a tu entorno que no eres de fiar.
- Tu familia conocerá datos de ti que no quieres que nadie conozca.



- Leídas las condiciones, es cuando la persona dinamizadora continúa adelante, dando por sentado la aceptación de las condiciones.

CLAVES PARA EL PERSONAL DINAMIZADOR:

Debe "inducir" a que se no haga uso de la llave, ya que van a conseguir sus deseos, todo aquello que tanto quieren, en solo 2 días.

La "aceptación del juego" de forma relacional con la unidad representa el SOMETIMIENTO, al aceptar las condiciones del sobre.

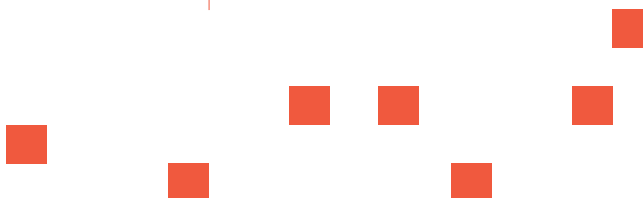
En el caso de que alguien "dude" si continuar o no, se debe tratar de animar para que continúe.

Con las siguientes sugerencias:

- No lograrás alcanzar tu deseo.
- Todos/as los/las demás se quedarán y lo lograrán.
- Es fácil.
- No hay nada que temer.
- En poco tiempo lo habrás logrado.
- Fíate de mí, verás que tengo razón.

Se lanzan las siguientes preguntas al grupo, anotando las respuestas más significativas en relación al tema que estamos abordando y que el grupo por el momento desconoce.

| PREGUNTAS | RESPUESTAS |
|--|------------|
| ¿Por qué lo habéis hecho? | |
| ¿Os sentís igual de cómodos/as que al principio? | |
| ¿Seguis confiando en mí? | |
| Aunque os genere desconfianza ¿pensáis que merece la pena continuar? | |



| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | SEGUNDA PARTE PARTICIPACIÓN INDIVIDUAL - 10 MINUTOS |
|--|--|--|--|

A continuación:

1. Se les ofrece un papel y un boli a los/las participantes para que escriban aquello que desean y quieren conseguir.
2. Se le pide al grupo que entregue las peticiones que acaba de escribir. La persona dinamizadora las ojea en silencio haciendo gestos llamativos (Admirativos, sorpresa y afirmativos) es importante que el grupo lo observe.
3. Con ello se formaliza que han aceptado las condiciones y que pueden utilizar la llave cuando lo deseen, pero ello supondrá poner en marcha las condiciones del sobre. **En este momento se está trabajando el SOMETIMIENTO.**
4. Se les informa de que la prenda no se devuelve. **En este momento se está trabajando El CONTROL.**
5. A continuación se hace referencia a que los deseos son demasiado ambiciosos y que NO las podrán obtener de forma inmediata, sino que deberán esperar al menos 1 o 2 años para poder conseguirlos. **En este momento se está trabajando El ENGAÑO.**
6. Se les dice que no tiene opción de negarse a lo que se les proponga a partir de ahora, de lo contrario las consecuencias del sobre se activan. De nuevo se trabaja el SOMETIMIENTO.

| | | | |
|--|--|--|---|
| | | | TERCERA PARTE PARTICIPACIÓN COLECTIVA - 20 MINUTOS |
|--|--|--|---|

Una vez desvelados los objetivos reales del juego, se abre un espacio de reflexión con las siguientes cuestiones que a continuación se exponen en la tabla:

| PREGUNTAS | RESPUESTAS |
|---|------------|
| ¿Cómo os sentís? | |
| ¿Os parece justo el trato? | |
| ¿Seguís confiando? | |
| ¿Pensáis que merece la pena continuar? | |
| ¿Si os queréis marchar? ¿Cómo pensáis que podéis hacerlo ahora? | |



La persona que dinamice, anotará las respuestas más significativas.

Estas respuestas expuestas por el grupo, mostrarán los sentimientos que se están generando. Se anotarán en una pizarra o papelógrafo, visibilizando las emociones generadas, haciéndoles ver que les ha llevado a un callejón sin salida.

MUY IMPORTANTE: Preguntar al grupo en qué tipo de situación similar pueden estar viviendo esta realidad algunas personas, ENGAÑADAS, PRIVADAS DE LIBERTAD, que VULNERA SUS DERECHOS.

Aún no se desvelará a qué realidad se dirige la actividad.

Cabe la posibilidad de que se inicie un debate en relación al ENGAÑO/CONTROL y algún/a participante podrá hacer referencia a que no se ha sido claro con las consecuencias y que de haber medido las consecuencias no habrían aceptado el juego.

CUARTA PARTE CIERRE - 10 MINUTOS

- Llega el momento de relacionar esta situación ficticia planteada en la actividad con la realidad de las personas que están viviendo una situación similar de control o de privación de libertad, con el fin de ponernos en su situación.
- El personal dinamizador dejará un tiempo de 5 a 10 minutos para el debate, en el que podrán participar quienes renunciaron inicialmente al juego, intercambiando impresiones sobre la situación creada.
- Al finalizar, se propondrá visualizar el spot de la campaña "**CORAZÓN AZUL**".

CORAZÓN AZUL: <https://youtu.be/NdbPM4c5ljQ>



PARA CERRAR

TOMAR CONCIENCIA de que MUCHAS MUJERES en España y en todo el mundo son víctimas de un entramado para negociar con ellas (Trata), explotándolas sexualmente, y que ésto supone un DELITO GRAVE y una VIOLACIÓN de los derechos humanos.