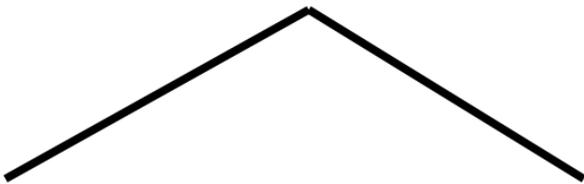


Proyecto de sensibilización sobre las situaciones de calle y sinhogarismo



SURVIVAL HOMELESS



“SURVIVAL HOMELESS”
(SALIR DE LA CALLE)

PROYECTO “SURVIVAL HOMELESS”

RESPONSABLE

Jonás Tristán Espinosa Quintanar

06586521B

ENTIDAD

“La Asociación de Acción Social Libélula” se crea en 2008 y comienza su andadura en julio de 2014 como el canal con el que llevar a cabo las ideas de un grupo de profesionales del ámbito social a través del proyecto “Servicio de inserción socio laboral Al Abrigo”

Nuestro objetivo es mejorar las condiciones de vida de las personas en situación de exclusión social o riesgo de padecerla a través de proyectos que trabajan en el ámbito de la prevención, la intervención integral y personalizada, la participación activa de las personas en sus procesos de recuperación, la sensibilización, etc; todo ello con una intervención transversal basada en valores como el respeto, la justicia, la sostenibilidad social y ambiental y con perspectiva de igualdad de género.

RESUMEN DE LA INTERVENCIÓN

Se trata de un proyecto original y divertido para sensibilizar a la población fuenlabreña sobre las situaciones de sinhogarismo y sin techo.

Survival Homeless es una actividad en la que viviremos en nuestra propia piel las dificultades de estas personas, superando diferentes pruebas que simulan las dificultades de la vida real. El objetivo principal será evitar dormir en la calle, pero huir del frío y las agresiones por aporofobia complicarán la tarea. Nadie estará a salvo en las calles de Fuenlabrada hasta que consigamos luchar conjuntamente contra esta amenaza. ¿Te atreves a jugar?

Observaciones: La actividad está sujeta a la concesión de los permisos pertinentes para desarrollar actividades en la vía pública

PLAN ESTRATÉGICO

La actividad que se propone no se ha realizado anteriormente pero se integra dentro de nuestro plan estratégico. Se envía anexo.

JUSTIFICACIÓN

Consideramos necesario que la lucha contra las injusticias sociales sea un objetivo común de la sociedad en su conjunto. Acercarnos a esta utopía requiere de información que haga sentir esas injusticias como propias y de facilitar la organización social que reivindique alternativas inclusivas y justas. Esta actividad se centrará en las situaciones de calle y sinhogarismo.

Nuestro municipio tiene la tasa más alta de desempleo de toda la Comunidad de Madrid después de la capital, la falta de ingresos suele ser un eje central en las situaciones de exclusión y una de las principales causas de las situaciones de calle y sinhogarismo, aunque existen otros muchos factores que afectan y las agravan. Nuestra labor como entidad en Fuenlabrada ha sido la de atender y acompañar en los procesos de inclusión, realizando paralelamente una labor preventiva y de sensibilización social.

Acciones como las Jornadas de puertas abiertas, actos de visibilización en el Día Mundial de las personas en situación de sinhogarismo, charlas en IES y visitas de grupos de estudiantes a nuestro recurso, así como la exposición “La inclusión comienza en tu mirada” son algunas de las actividades desarrolladas por nuestra entidad en la misma línea de la que se presenta y que han tenido un impacto muy positivo en las personas que han participado en las mismas.

Nuestra experiencia nos demuestra que las actividades lúdico-vivenciales son un canal directo para conseguir los cambios profundos que nos proponemos.

POBLACIÓN BENEFICIARIA

La actividad está pensada para alrededor de 100 participantes. Unos 50-60 participantes que tendrían que asumir el rol de personas sin hogar, unos 20 extras que se repartirían las funciones de agentes sociales, responsables de sellar en los puestos (banco, asociación, ayto, policía y SSSS) y otros 20 personajes caracterizados de frío y aporofobia.

La actividad abarca un gran abanico de potenciales participantes, ya que puede participar cualquier persona a partir de 15 años. La actividad se desarrolla al aire libre y es un juego en el que habrá que recorrer las calles de la ciudad mientras te persiguen, por lo que habrá momentos en los que haya que correr. Las personas interesadas en participar que tengan alguna dificultad física que les impida correr tendrán que comunicarlo al inscribirse para intentar adaptar la actividad a sus necesidades u ofrecerle alternativas en los puestos de control o como agentes sociales.

Asociación de Acción Social Libélula
CIF: G86991510
Plz. Escandinavia nº4 Bajo 3 y 4
28943 Fuenlabrada Madrid
Email: aslibelula@hotmail.com
Tlf: 912394890- Fax: 912380764
Mvl: 601279306



Se pretende que la participación en la actividad sea diversa pero no es posible precisar qué personas se interesarán por lo que, en caso necesario, se tomarán las medidas correctoras pertinentes antes de confirmar las inscripciones (priorizando personas empadronadas en Fuenlabrada, fomentando la paridad, etc)

OBJETIVOS GENERALES

- Sensibilizar a la población sobre las dificultades de las personas en situación de exclusión residencial de una forma dinámica y vivencial.
- Promover el compromiso social en la lucha contra las situaciones de exclusión.

| OBJETIVOS ESPECÍFICOS | ACTIVIDADES A DESARROLLAR | RESULTADOS ESPERADOS |
|--|--|--|
| Facilitar información sobre algunas de las dificultades a las que se enfrentan las personas en situación de sin hogar. | A cada participante se le asignará una situación de partida basada en historias de vida de las personas a las que atendemos en nuestro recurso, durante la actividad surgirán complicaciones burocráticas similares a las que se enfrentan estas personas en la vida real. | Las personas que participen en la actividad reciban información sobre algunas de las dificultades a las que se enfrentan las personas en situación de exclusión. |
| Diferenciar la gran variedad de causas que provocan las situaciones de sinhogarismo y la heterogeneidad del colectivo. | Conocer derechos y deberes, personas sin permiso de residencia, amenazadas de desahucio, con un embargo bancario y unos ingresos por debajo del SMI, etc. | Desmontar el prejuicio de que se ayuda más a los inmigrantes, de que las personas en situación de calle siempre presentan problemas de alcoholismo u otras adicciones Mostrar un pequeño protocolo de cómo ayudar a personas en esta situación. |

| | | |
|--|--|--|
| <p>Propiciar experiencias vivenciales que permitan empatizar con las personas que atraviesan situaciones de exclusión residencial</p> | <p>Toda la simulación irá encaminada a que las personas experimenten a través del juego en vivo las vivencias de las personas que lo sufren en la vida real.</p> | <p>Que las personas participantes empaticen con las personas que sufren estos tipos de exclusión en la vida real.</p> <p>Que al sentir estas injusticias como propias se modifiquen ciertos prejuicios o ideas preconcebidas sobre las personas en situación de sin hogar.</p> |
| <p>Transmitir las sensaciones de inseguridad, incluso de miedo, que genera el riesgo de una situación de sinhogarismo.</p> | <p>Los personajes que representan el frío y las agresiones aporofóbicas al perseguirte con la finalidad de eliminarte del juego generarán sensaciones similares a la inseguridad, angustia y/o miedo que se sienten en la vida real.</p> | <p>Que una gran mayoría de las personas participantes experimenten al huir de estos personajes sensaciones similares a las que generan el riesgo de una situación de sinhogarismo.</p> |
| <p>Visibilizar la labor de las personas que de forma profesional o como ciudadanía se implican en conseguir unas condiciones de vida dignas para toda la sociedad.</p> | <p>Los y las agentes sociales que ayudaran a las personas participantes durante la actividad representarán a las personas que se especifican en el objetivo. A través del juego se visibilizará su labor y se valorará implicación.</p> | <p>Reconocer la importante labor de estas personas y el beneficio que reportan a la sociedad en su conjunto mostrándolas como el ejemplo a seguir.</p> <p>Motivar a las personas participantes a ser más activas ante las injusticias cada una</p> |

| | | |
|--|--|---|
| | | desde su ámbito y posibilidades de implicación. |
| Promover el compromiso en la lucha frente a la exclusión social | Será necesaria una colaboración entre todas las personas participantes al final del juego para poder ganar la partida a la exclusión. | <p>Esta simulación pretende concienciar de que la participación y la reivindicación social de la sociedad en su conjunto es necesaria para la transformación de las injusticias sociales.</p> <p>De nuevo, motivar a las personas participantes a ser más activas ante las injusticias cada una desde su ámbito y posibilidades de implicación.</p> |
| <p>Defender el espacio público como lugar de participación y reivindicación social</p> <p>Fomentar formas de ocio saludables, gratuitas, cooperativas, multiculturales e inclusivas.</p> | Realizar una actividad lúdica, creativa e innovadora al aire libre y en las propias calles del municipio, a nivel comunitario, no solo visibiliza el problema de las personas en situación de exclusión sino que ofrece una alternativa de ocio responsable y comprometido con la mejora social. | Hacer uso del espacio público para actividades que fomentan una mejora social. |

Asociación de Acción Social Libélula
CIF: G86991510
Plz. Escandinavia nº4 Bajo 3 y 4
28943 Fuenlabrada Madrid
Email: aslibelula@hotmail.com
Tlf: 912394890- Fax: 912380764
Mvl: 601279306
DURACIÓN



La actividad se plantea para el mes de junio, se desarrollaría un sábado por la mañana en las calles de Fuenlabrada. Se tendrán que solicitar los permisos pertinentes y adaptar la actividad a la zona de la ciudad que nos asignen.

Tendrá una duración aproximada de 3 horas más el tiempo de preparación previo al inicio de la actividad y el posterior de desmontaje. La actividad se plantea como algo puntual pero con posibilidad de ser replicada posteriormente.

PRESUPUESTO

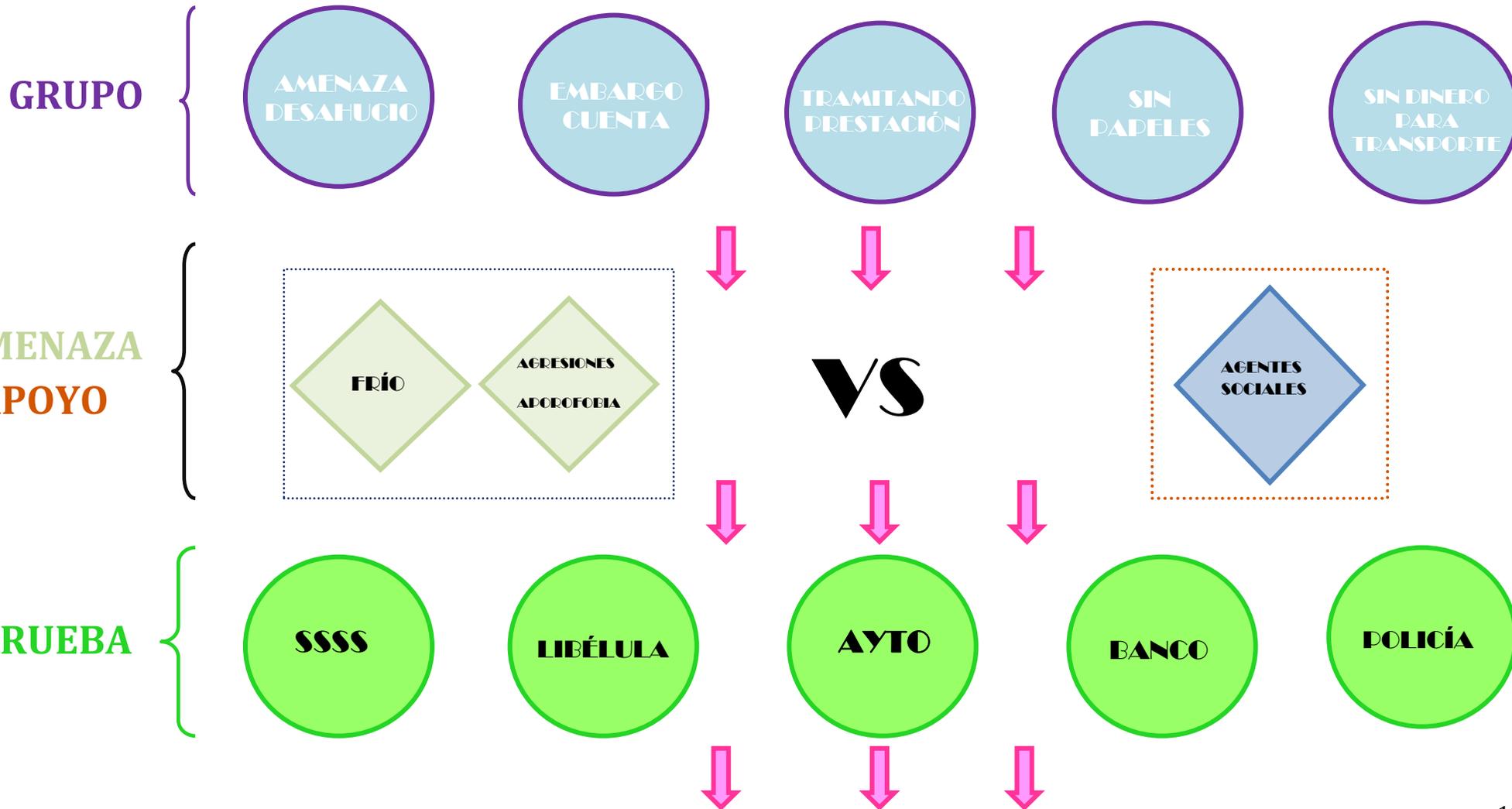
| PRESUPUESTO SURVIVAL HOMELESS | |
|--|---------------|
| 100 pañuelos distintivos serigrafiados | 121 € |
| 12 camisetas serigrafiadas para organizadores y premios | 100 € |
| 100 copias tarjetas con instrucciones del juego y mapa en papel plastificado | 60 € |
| 400 pegatinas | 10 € |
| Material 20 disfraces (pelucas, ropa, maquillaje, etc.) | 300 € |
| Honorarios organizadores | 300 € |
| Honorarios dinamizadores | 150 € |
| Seguro responsabilidad civil | 0 € |
| Mesas y sillas | 0 € |
| Megáfono | 0 € |
| TOTAL 1 SESIÓN | 1191 € |
| TOTAL 2 SESIONES | 1500 € |

Asociación de Acción Social Libélula
CIF: G86991510
Plz. Escandinavia nº4 Bajo 3 y 4
28943 Fuenlabrada Madrid
Email: aslibelula@hotmail.com
Tlf: 912394890- Fax: 912380764
Mvl: 601279306



Consideramos que para el público general es necesario incluir algunos gastos en las prendas identificativas, ya que sirven también de motivación para las personas que realicen la actividad y de cara a la gente con la que se crucen por la calle, ya que le da una cierta “oficialidad” a la actividad. En caso de hacerlo una segunda vez, hay gastos que ya no serían necesarios (como los disfraces) y otros a los que renunciaríamos (honorarios de organización, camisetas y pañuelos, etc.) para poder sacar adelante la actividad. En este caso, por nuestra experiencia, se podría realizar en las instalaciones de algún instituto con el alumnado.

SURVIVAL HOMELESS



ENIGMA COOPERATIVO

A cada participante se le dará un distintivo que tendrá que llevar de forma visible durante toda la actividad para poder diferenciarle del resto de la gente. Habrá 5 situaciones diferentes de partida que se asignarán aleatoriamente a todos los participantes, explicada a través de una tarjeta en la que también aparecerán las diferentes gestiones y documentos que deben conseguir para evitar quedar en situación de calle. También se les proporcionará un mapa de la zona de la ciudad en la que se desarrolla la actividad donde aparecerán señalizados los puntos en los que podrán realizar esas gestiones. Tendrán que hacer las gestiones en el orden que se les indica, en cada punto les sellarán la tarjeta como forma de justificar que esa gestión ya se ha realizado. Es probable que durante el juego surjan nuevas dificultades y tengan que realizar alguna gestión adicional.

En la calle habrá personajes que les dificultaran su objetivo: personas caracterizadas de “Caminantes Blancos” que representarán el frío y personas caracterizadas de los personajes de “La naranja mecánica” que representarán las agresiones por aporofobia. En caso de que alguno de los personajes consiga tocar a algún participante, este quedará eliminado del juego y tendrá que dirigirse al punto de inicio. El frío solo seguirá a las personas participantes para intentar alcanzarlas, pero las agresiones por aporofobia correrán tras ellas.

Los agentes sociales serán personas que también llevarán un distintivo y a las que se podrá recurrir en caso de tener alguna duda o necesitar alguna indicación. Puntualmente facilitarán algún objeto que representará una manta por lo que durante ese tiempo el frío no podrá eliminarles de la actividad.

Una vez que todo el mundo esté de nuevo en el punto de inicio se hará una prueba colaborativa final en la que trataremos de transmitir la idea de que una sociedad unida contra la injusticia es la única forma de paliarla.