

Fomentando la igualdad con juegos serios

Cristina Alonso Fernández

SIMO Educación, 5 de noviembre de 2019

Miedo a volver
sola a casa de
noche

Techo
de cristal

Cánon de
belleza de
perfección

Maternidad y
conciliación
laboral

Menor interés
en deporte
femenino

Menor
conocimiento
de personajes
históricos
femeninos

Críticas por la
forma de vestir

Violencia de
género

Control social
de la pareja
(teléfono)

Piropos o
comentarios
por la calle

Críticas por el
número de
parejas

“Chica” como
sinónimo de
debilidad

Estigma de la
menstruación

Menor
presencia en
puestos de
poder

Visión en la
cultura
(princesas
Disney)

¿HACE LA CENA TODOS LOS DÍAS?

Si no sabes quién,
es porque no existen diferencias

www.comunidad.madrid

#AmorNOesControl

LET'S CHANGE WHAT IT MEANS TO DO THINGS

#LIKEAGIRL

always

SEMINARIOS Y CURSOS DE AUTOPROTECCIÓN PARA LAS MUJERES

Reserva tu plaza

En la lucha contra la violencia de género

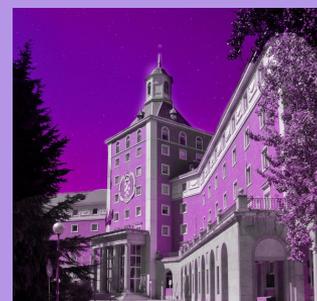
NO ESTOY SOLA

Confía en mí

Estamos contigo

Te apoyamos en todo

VAMOS JUNTAS



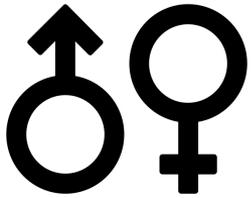
016 ATENCIÓN A VÍCTIMAS DE MALOS TRATOS POR VIOLENCIA DE GÉNERO



Girls 4 STEM



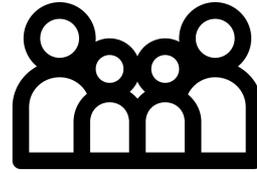
La desigualdad de género comienza en la infancia



estereotipos
de género



educación



ámbito
familiar



influencia
cultural

¿Cómo abordar el problema en estas edades?

Juegos Serios



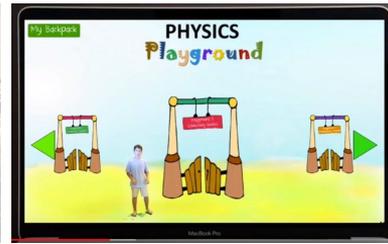
Propósito más allá de
entretener

Aprendizaje, cambiar actitudes o
crear concienciación



Aplicados con éxito en
múltiples áreas

Medicina, campo militar, ciencia



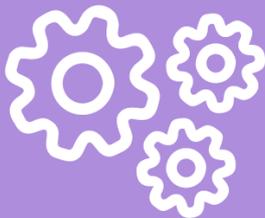


OBJETIVO DEL JUEGO

Incrementar concienciación sobre actitudes/situaciones de **desigualdad** entre hombres y mujeres

www.e-ucm.es/juego-igualdad/

- Juego educativo que se pueda utilizar en colegios para **concienciar y educar en igualdad**
- Jugadores de 12 a 16 años
- Juego como **herramienta de reflexión** que proporcione una experiencia común para los alumnos
- Punto de partida para promover una **discusión posterior** dirigida por el profesor



CÓMO FUNCIONA

Para incrementar su concienciación, todos los jugadores juegan en **1ª persona** y en el **rol de chica**

- En los días de juego los jugadores se enfrentan a varias **situaciones que fomenten la reflexión**
- Situaciones en diversos escenarios
Instituto, casa, vida social
- Interactuar con distintos personajes
Familia, pareja, compañeros

Escenarios y situaciones - Casa

→ Amor no es control

Control por parte de la pareja
(forma de vestir, celos)

→ Relación con los padres

Diferencias del trato a hijas e hijos

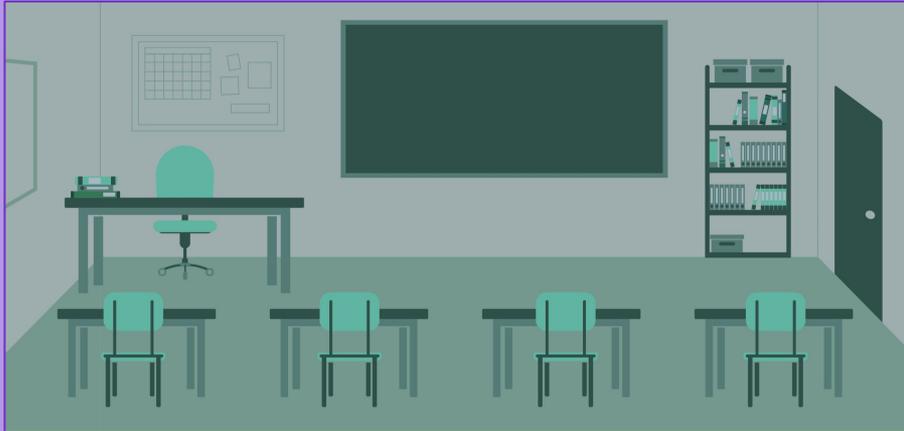


Escenarios y situaciones - Instituto

→ Participación de la mujer en el deporte

→ Profesiones y género

Women in tech

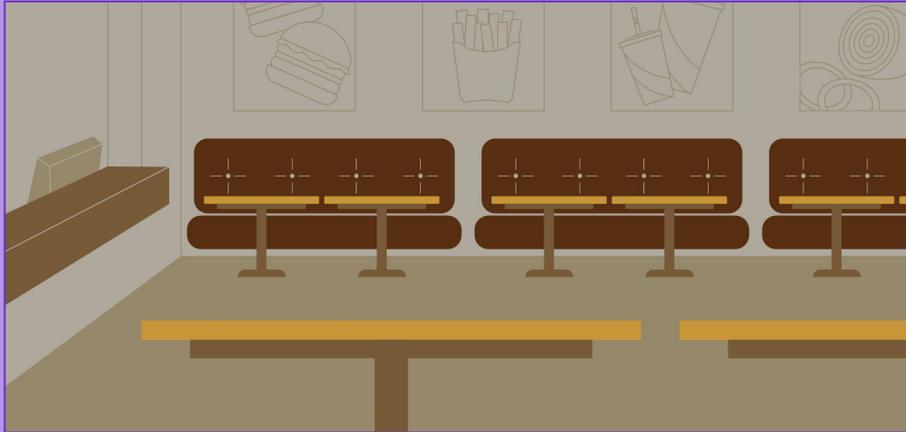


Escenarios y situaciones - Vida social

→ Estereotipos y control social

Críticas por la forma de vestir

Comportamientos socialmente no aceptados para las mujeres



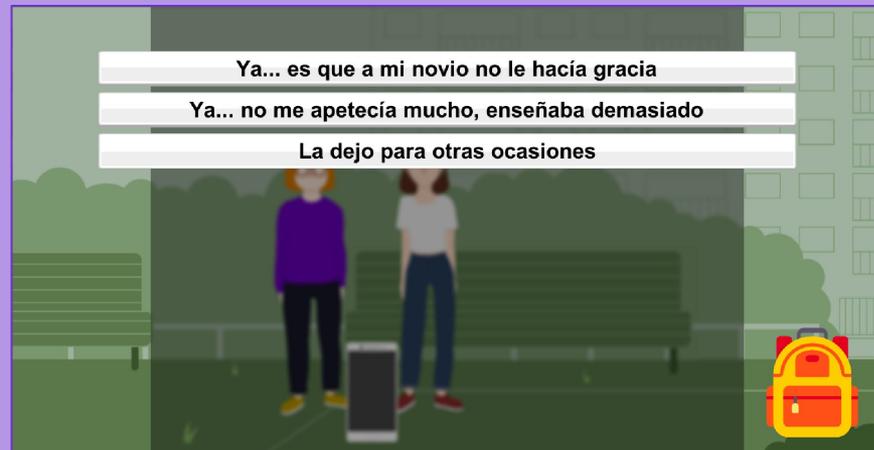
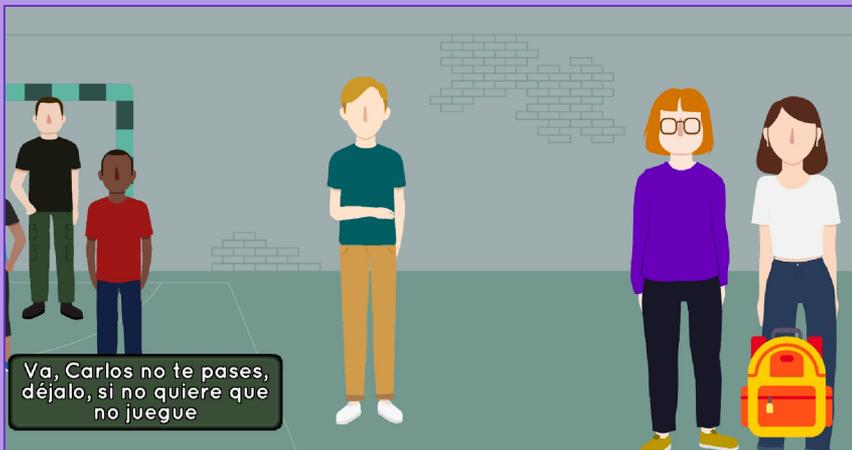
Personajes

→ Compañeras y compañeros de colegio, profesores, pareja, padres

Representan distintas actitudes sobre la desigualdad:

Actitudes machistas y feministas tanto en hombres como en mujeres





Siguientes pasos

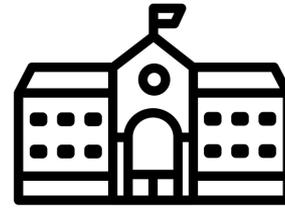


1. Desarrollo del juego

Terminar el **primer prototipo** del juego con varios días de historia

Contrastar la propuesta con distintos perfiles

- Profesores
- Psicólogos
- Estudiantes



2. Validación del juego

Realizar **experimentos en colegios** para probar su **validez** como herramienta de **concienciación**

Posibilidad de **co-creación de nuevas situaciones**

Gracias por su atención

Directora del proyecto

Cristina Alonso

Desarrolladoras del juego

Celia Castaños

Nuria Bango

Grafista

Laura M Provencio

Director científico

Baltasar Fernández Manjón

¿Quieres probar el juego en tu colegio?

Contáctanos:

Cristina Alonso Fernández



calonsofernandez@ucm.es



@calonsofdez

www.e-ucm.es/juego-igualdad/