

JUGANDO A LA EQUIDAD: USO DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA FOMENTAR LA PERSPECTIVA DE GÉNERO E INCLUSIÓN EN EL ENTORNO URBANO EN NIÑOS Y NIÑAS EN EDAD ESCOLAR

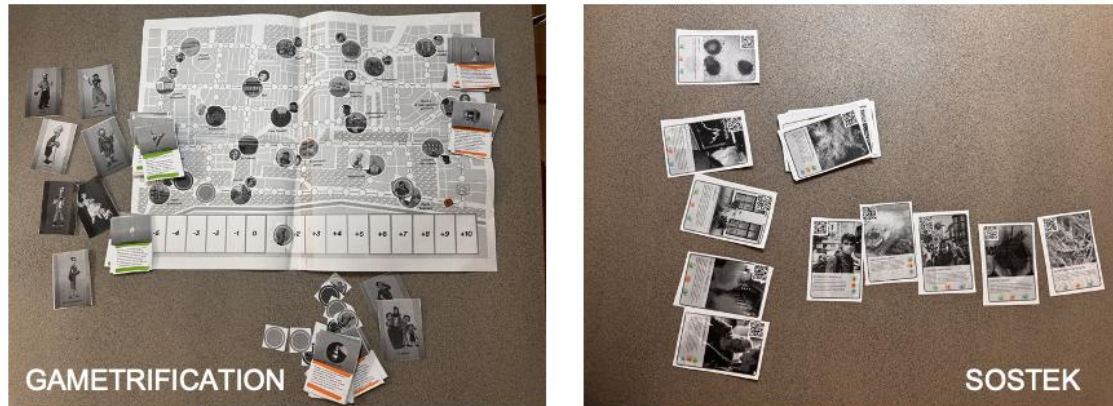
CIREDDU, Alessandra

Escuela de Arquitectura, Arte y Diseño – Tecnológico de Monterrey

El derecho a la ciudad es un concepto que aboga por una vida urbana equitativa y accesible para todas las personas, sin importar su género, edad, origen étnico, o nivel socioeconómico. La inclusión en el contexto urbano no solo se refiere a la equidad de género, sino también a la consideración de la diversidad de experiencias y necesidades de diferentes grupos poblacionales. Esto incluye a personas con discapacidades, personas mayores, niños, migrantes, y otros colectivos que a menudo son excluidos en el diseño y planificación urbana. Por lo tanto, la realidad urbana debe ser entendida desde una perspectiva interseccional que reconozca y aborde estas diversas necesidades. La ponencia aborda estos temas desde el diseño de un juego didáctico, llamado INCLUSIVELAND, como herramienta pedagógica para enseñar a niños y niñas en edad escolar sobre la perspectiva de género y la inclusión en el espacio urbano. El diseño del juego se está desarrollando con el apoyo del CONAHCYT de México, por un equipo de trabajo liderado por Alessandra Cireddu y Verónica Díaz Núñez, con la colaboración de Zaida Muxí, Sofía Valenzuela, Dulce García Ruíz y diseño gráfico de María Paula Molina.

Como parte del trabajo, se analizó una selección de juegos relacionados con urbanismo, identificando temas, objetivos del juego, elementos y etapas del juego, fortalezas y oportunidades. Entre ellos, el juego SOSTEK (Marta Núñez, Tecnológico de Monterrey), cuyo tema principal es la sostenibilidad ambiental, teniendo como objetivo fomentar la conciencia sobre escenarios urbanos actuales y proporcionar soluciones reales que afectan en las tres dimensiones de la sostenibilidad. Entre los elementos a destacar, resulta interesante la presencia de un código QR en cada una de las cartas que representan los distintos escenarios o soluciones, que redirige a páginas web con noticias reales. En el juego VADDI, de autoría de Paola Rizzi, se aborda el tema del cambio climático, generando conciencia sobre el impacto de las decisiones de planificación urbana en la sostenibilidad ambiental de las ciudades.

Figura 1. Gametification y Sostek

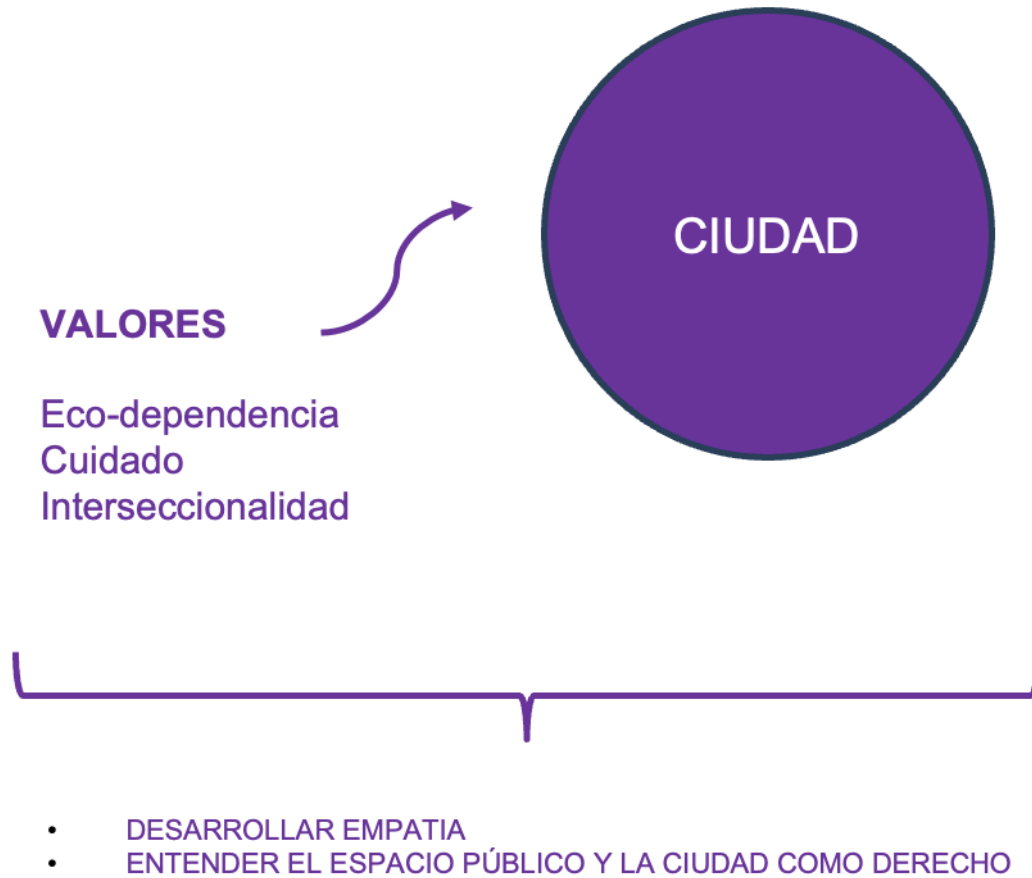


En GAMETRIFICATION del equipo Dinamoscopio, se promueve una reflexión crítica sobre procesos de gentrificación, sensibilizando sobre cómo los cambios en un entorno urbano determinado afectan de forma diferente a distintas personas y comunidades.

Para el juego INCLUSIVELAND aquí propuesto, se identifican algunos objetivos principales:

1. Fomentar la conciencia sobre la interconexión entre las personas, el medio ambiente y la ciudad, promoviendo así la eco-dependencia y el cuidado del entorno urbano.
2. Cultivar la empatía hacia diferentes experiencias y perspectivas dentro de la ciudad, reconociendo las diversas dificultades y necesidades que enfrentan las personas en su vida diaria.
3. Desarrollar una comprensión profunda del espacio público como un derecho fundamental, destacando su importancia para la inclusión y la calidad de vida de toda la ciudadanía.
4. Promover la reflexión sobre la interseccionalidad y distintas posibilidades de acceso al espacio urbano, reconociendo cómo factores como género, edad, habilidades físicas, entre otros, pueden influir en la experiencia de la ciudad y el acceso a sus recursos.
5. Estimular la capacidad de análisis y resolución de problemas al explorar los recorridos cotidianos de diferentes personas, identificando obstáculos y proponiendo soluciones para mejorar la accesibilidad y la equidad en la ciudad.
6. Colaboración y ayuda mutua.

Figura 2. Objetivos del juego



El juego consta de tres momentos fundamentales, que pueden desarrollarse en sesiones y días distintos, pero es recomendable no omitir ninguno.

1. *Opening*, donde se desarrolla una encuesta inicial y una reflexión a partir de los recorridos cotidianos de cada participante. ¿Cómo llegamos a la escuela? ¿Con quién? ¿En qué medio de transporte? ¿Qué nos gusta del recorrido? ¿Qué no nos gusta? Esta primera parte tiene el objetivo de sensibilizar y puede completarse por medio de videos, lecturas cortas u otro tipo de materiales.

2. Sesión de juego, es la parte donde se desarrolla la dinámica de juego con tablero y fichas.

3. Cierre, donde se hace una reflexión final colectiva sobre el derecho a la ciudad. ¿Nuestras ciudades garantizan un derecho a la ciudad para todas y todos? ¿Qué podríamos mejorar en nuestros entornos para una ciudad más incluyente?

El formato del juego es parecido a un juego de mesa, con tablero y fichas, donde los jugadores se turnan para lanzar un dado y mover su personaje. Es importante mencionar que el juego consta de 10 personajes con características distintas que permiten reflexionar sobre distintos retos de movilidad en la ciudad. El objetivo principal es completar el recorrido cotidiano de cada personaje, enfrentando obstáculos y desafíos.

Gana el primero que logra terminar su recorrido cotidiano, siempre y cuando todos los personajes hayan pasado al menos la mitad de su recorrido. Cuando un jugador cae en ciertas casillas del tablero debe tomar una carta de desafío/obstáculo/ayuda mutua y enfrentar la situación presentada en ella.

El juego, en su versión final, estará disponible para descarga gratuita en la página www.inclusivelandgame.wordpress.com junto a otros materiales y recursos pedagógicos diseñados para enseñar temas relacionados con la equidad de género, la inclusión y el derecho a la ciudad.



Adelina, la vendedora de comida



Lucía, la anciana que ama las mascotas



Ana, la trabajadora doméstica



David, el ciclista urbano



Sofía, la activista ambientalista



Mateo, el estudiante con discapacidad



Carlos, el padre migrante



Juan, el artista callejero



Elena, la madre de tiempo completo



María, la madre trabajadora

INCLUSIVELAND
Understanding
cities to make a
better world