

Informe Innovación social
Momento II

Grupo de Trabajo:

Andrés Osorio, Violeta Bustamante
Diego Jiménez, Mehimi Sanchez
Guillermo Escobar, Lucas Escobar

Descripción del problema e identificación del desafío de innovación

El problema es **la violencia en las relaciones sexoafectivas adolescentes**. Ya que debido a la existencia de un sistema sociocultural patriarcal se promueven relaciones de poder desiguales que se reproducen cotidianamente (Pequeño, Reyes, Vidaurrazaga & Leal, 2019). Además, en las primeras relaciones es cuando las normas de género se refuerzan de diferentes maneras (medios de comunicación, instituciones, entre pares, etc.) por lo que se naturalizan actitudes y pensamiento aceptables según una sociedad patriarcal, indicando lo permitido y prohibido para hombres y mujeres (Pequeño, Reyes, Vidaurrazaga & Leal, 2019). Esta problemática incumbe tanto a hombres como mujeres, sin embargo, las principales afectadas son las mujeres debido a que el contexto las sitúa frecuentemente en posiciones de subordinación y pasividad.

Los tipos de violencia por razones de género pueden ser de tipo física, psicológica, sexual, económica y extremas como son los suicidios femicidas y los femicidios. (Pequeño et al, 2019)

La consecuencia de no atender esta problemática a temprana edad es la consolidación de patrones de formas violentas de relacionarse en la adultez generando impactos físicos y mentales en quienes viven de estos malos tratos (Pequeño et al, 2019).

La problemática fue transformada a una pregunta con el objetivo de responder de manera innovadora. La pregunta es la siguiente: ¿Cómo podemos prevenir la violencia en el pololeo de adolescentes en la comuna de Puente Alto? Es en base a esta pregunta que llevamos a cabo las metodologías presentadas a continuación.

Metodología:

Realizamos diversas técnicas metodológicas para enfrentar el problema de manera innovadora.

El primer ejercicio realizado fue un intento de **Buyer persona**, que al no tener la suficiente información debido a que aún no se realizaba ninguna entrevista, se basó en suposiciones que en un acercamiento a la población objetivo real, por lo que la información recabada no nos resultó tan útil. Luego, hicimos una **lluvia de ideas** en clases entre todos y todas las integrantes del grupo de manera híbrida, con personas en sala y otras conectadas a través de videollamada, en base a comentarios respecto a cosas que salieron de las entrevistas.

En esta lluvia de ideas, la propuesta de realizar talleres de regulación emocional, tratar la violencia de género y la violencia en relaciones sexoafectivas, fueron reiterativas por lo que se consideró a nivel de grupo que indagaremos sobre programas que realizan talleres, juegos y dinámicas, que tratan las emociones y la violencia. Luego continuamos con una lista de programas con el fin de seleccionar uno y realizar un scamper a partir del programa escogido.

Seleccionamos *el juego "DeConstruyete", (UPLA) ya que cuenta con dinámicas que tratan la violencia de género reflejada en situaciones, pensando en modificarlo, agregar nuevas*

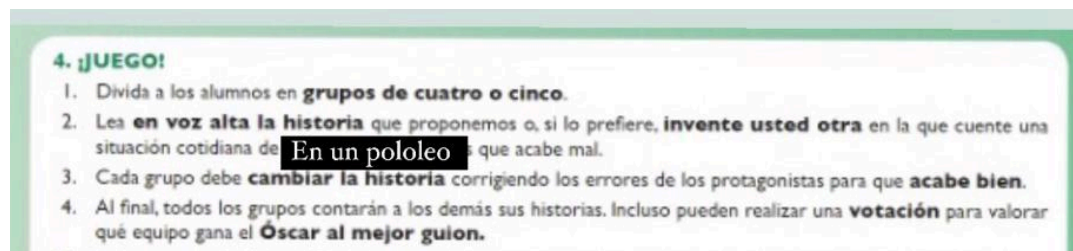
dinámicas relacionadas con la regulación emocional , sustituir ciertas tarjetas, configurar un lenguaje más cercano a los y las adolescentes por lo que pasamos a realizar el scamper. La herramienta del scamper se aplica en función de alguna solución que ya exista, una idea base, con el objetivo de hacerlo 2.0 (Grudner y Castelú, 2014)

A partir de las modificaciones realizadas a la idea base de *DeConstrúyete* se redacta la idea de forma colectiva integrando las modificaciones , reconfiguraciones y adaptaciones a la idea base y dinámicas extraídas de otros programas.

Lista de programas juegos y dinámicas que ya existen

¿Qué se ha hecho en Chile ? → programas, iniciativas y campañas en contra de la violencia de género que trabajen con adolescentes

- Líneas de atención inmediata 1455
- Programa de Educación Emocional Online en recintos educacionales de Puente Alto, Huechuraba, Ñuñoa, lo barnechea,
- Campaña dile #NoALaViolenciaEnElPololeo
- Programa “El abuso no es amor”
- Programa de Educación Emocional Be Happy
<https://www.vocaeditorial.com/be-happy/>



- Por una sociedad humanizada <https://sdemocional.org/>
- Descubriendo mis emociones, Chile Crece Contigo <https://www.crececontigo.gob.cl/wp-content/uploads/2017/09/Descubriendo-mis-emociones-para-imprimir-1.pdf>
- PROGRAMA A.M.A.R - EDUCACIONAL: Para el Fomento del Aprendizaje Socioemocional a través del Vínculo de Apego. <https://www.crececontigo.gob.cl/wp-content/uploads/2020/08/documento-AMAR-E-2020.pdf>
- Talleres “Amores tempranos en el liceo”, Fundación Instituto de la Mujer (2021)
- CulturaSalud, EME. (2011). Previniendo la violencia con jóvenes. Talleres con enfoque de género y masculinidades. Manual para facilitadores y facilitadoras. Santiago, Chile, 30.
- **Juego DeConstrúyete.** (seleccionado)

Presentación de resultados de aplicación de técnicas de levantamiento y evaluación de ideas

Los resultados de la lluvia idea fueron:

- Talleres de regulación emocional. ¿Qué haces cuando te enojas?
- Taller de autoestima

- Apps: foros, trivias.
- Juegos de cooperación
- Talleres de reconocimiento con los otros
- Revisión de casos/videos/películas. Material audiovisual para problematizar relaciones de género y violencia
- Cara a cara (mediación)
- Desarrollo de la empatía
- Organizar competencias o juegos deportivos, incluyendo técnicas de cooperación
- Capacitación de profesores (mitad teórico/mitad dinámico)
- Figuras de monitores/observadores activos
- Talleres de regulación emocional.

Scamper en función del juego “DeConstruyete”:

S → Sustituir:

- En las tarjetas de situaciones, sustituir la explicación de la situación, por una pregunta para los participantes, de si la situación corresponde o no como Violencia de género. Así generar más conversación al respecto.

C → Combinar: Usar recursos que ya existen, darle sinergia. Útil cuando no hay recursos.

- Combinar la idea de juego de mesa, con el objetivo de regulación emocional, autoestima y violencia en el pololeo. Ya que el juego tomado como base incluye todos los tipos de violencia de género y no está acotado nuestra población objetivo.
- Apartado de sugerencias para distintas o nuevas situaciones/referentes/estrategias/etc. que se pueden ver representadas en el juego
- Incluir un protocolo de revelación ante situaciones complejas referido a la violencia.

A → Adaptar: Cambiar una función. Pensar ideas y herramientas para usarlo en nuevos contextos.

- Dotar al juego de una modalidad online, para que las personas que tengan dificultades para jugarlo en su entorno puedan acceder a jugar con otras personas de distintas partes del país, además abre la posibilidad de alcanzar mayor cobertura
- Braille y contenido multimedia
- Facilitar el lenguaje
- Añadir color al juego (ya que el descargable está en ByN)

M → Magnificar, modificar

- Complementar con otros tipos de juego de mesa, modificar ciertas dinámicas, incluyendo como por ejemplo de ciertos mecanismos del juego Cranium o del juego Dra motus y los cordis; el cual es un juego para aprender a regular las emociones en distintas situaciones sociales.

Referencia <https://www.youtube.com/watch?v=fp9EgPKNnsE>

P → Permutar, proponer otro uso: Replantear el uso u aplicación de un objeto

- Aplicarlo para discusiones de entre profesionales del recinto educacional, previo a aplicarlo con estudiantes.

E → Eliminar, reducir o apagar: eliminar alguna parte del proceso

- Eliminar los símbolos feministas. Pues el juego está pensado para una aproximación feminista. A pesar de que buscamos incorporar una perspectiva de género, el fin es problematizar las relaciones, con un público que no necesariamente está interesado en tematica feminista. Esto no implica no aplicar una perspectiva feminista de parte de quine monitorea y anima el juego, pero no es necesario hacerlo explicito.

R → Reordenar, reorganizar o invertir

- No hay nada que reordenar, el orden está muy bien pensado.

Desarrollo de la idea o concepto

Tras el desarrollo de diversas estrategias para llegar a la idea definitiva elegimos hacer un juego de mesa. El objetivo principal de este juego es prevenir la violencia en el pololeo adolescente y problematizar las relaciones. La modalidad del juego será física y online, así como también tendrá contenido multimedia, braille y tendrá un lenguaje sencillo de entender. Se realizarán preguntas indicando si las situaciones mencionadas corresponden o no como violencia de género, sin embargo también se incorporarán dinámicas de otros juegos de mesa como Cranium o Dra motus. Además se tratarán temáticas sobre regulación emocional, autoestima y violencia en el pololeo. El juego contará con un protocolo de develación ante situaciones complejas referido a la violencia.

Referencias Bibliográficas

Grudner, E., & Castelú, P. (2014). Creatividad, Inventiva e Innovación Tecnológica. *Revista Tecnológica*, 10(16), 5-16.

Pequeño, A., Reyes, N., Vidaurrazaga, T., & Leal, G. (2019). Amores tempranos. Violencia en los pololeos en adolescentes y jóvenes en Chile. *Santiago, Chile: Fundación Instituto Mujer*.