

LA GAMIFICACION COMO PREVENCIÓN DE LA VIOLENCIA DE GÉNERO EN ADOLESCENTES

4º Congreso Andaluz de Coeducación- Uniendo piezas por la igualdad

María Jesús López García

Trabajadora Social Autónoma, Formadora en Igualdad y Violencia de Género

masjesocial@gmail.com

666717469

Resumen

Debido al compromiso estatal con la igualdad y prevención de la violencia de género, se impulsa el Pacto de Estado Contra la Violencia de Género, a través de este, las entidades locales reciben subvenciones dirigidas a la realización de acciones destinadas a este fin. Estas acciones pueden ir dirigidas a centros educativos, contratándose servicios de empresas y profesionales externos. Esta intervención trata sobre la utilización de la gamificación en una actividad de prevención de violencia de género contratado por un Ayuntamiento y dirigido al alumnado del IES Juan López Morillas de Jódar. Este recurso está inspirado en un juego de mesa tradicional, con el que se trabajó los mitos de amor romántico en alumnado de 3º y 4º ESO y fue dinamizado por María Jesús López, trabajadora social especializada en igualdad de género.

Abstract

Due to the state commitment to equality and prevention of gender violence, the State Pact Against Gender Violence is promoted; through this, local entities receive subsidies aimed at carrying out actions for this purpose. These actions can be directed at educational centers, contracting services from external companies and professionals. This intervention is about the use of gamification in a gender violence prevention activity contracted by a City Council and directed to the local Juan Lopez Morillas IES. This resource is inspired by a traditional board game, with which the myths of romantic love were worked on in 3rd and 4th ESO students and was energized by María Jesús López, a social worker specialized in gender equality.

Introducción

La consecución de una sociedad más igualitaria y libre de violencia de género pasa por la concienciación y prevención desde edades tempranas. Los estereotipos y roles en la sociedad construidos socialmente influyen en las relaciones de pareja y en muchos casos puede provocar comportamientos y actitudes tóxicas que dan lugar a la manifestación más extrema de la desigualdad, la violencia de género.

Concretamente, en la adolescencia es cuando comienzan las primeras relaciones de pareja, por lo que es necesario llevar a cabo acciones que conciencien sobre la importancia de construir relaciones sanas en esta etapa. Un aspecto clave en las tareas de concienciación y sensibilización en la adolescencia es la metodología utilizada, esta debe involucrar de manera activa al grupo en el proceso de aprendizaje. Por lo tanto, podemos destacar la gamificación como una opción innovadora que va más allá de una charla con contenido teórico.

La gamificación como prevención de violencia de género crea experiencias de impacto, consiguiendo captar de forma más exitosa la atención en la adolescencia, cambiando la forma en la que interactúan con la información. Por lo tanto, es una buena opción como herramienta para fomentar la igualdad y prevenir la violencia de género en este grupo de población.

1. Objetivos

Objetivo 1: Deconstruir roles y estereotipos de género que no favorecen las relaciones sanas en adolescentes

Objetivo 2. Promover relaciones afectivas sanas en adolescentes alejadas de mitos de amor romántico.

Objetivo 3. Hacer más efectiva la prevención de la violencia de género en adolescentes a través de metodologías lúdicas y participativas

2. Marco teórico

Un punto importante y esencial para conseguir los objetivos planteados de prevenir la violencia de género, es buscar la implicación y motivación de los y las adolescentes en el proceso de sensibilización, con la búsqueda de metodologías basadas en dinámicas atractivas y que impacten. Para esto, se utiliza la gamificación que integra dinámicas tradicionalmente utilizadas en los juegos en los procesos de aprendizaje, implicando al alumnado de manera más intensa. La gamificación, además pretende desarrollar la capacidad de análisis y pensamiento crítico del alumnado.

La gamificación deriva de la palabra en inglés game (juego) y tuvo sus inicios en el ámbito empresarial. Su objetivo principal fue aumentar la motivación en la ejecución de determinadas tareas, utilización de servicios o productos, con el fin de que fueran más atractivos y dinámicos.

En el ámbito de la educación, se ha comprobado que introducir la gamificación complementa las clases teóricas y se valora de forma positiva en los estudiantes que aumentan las calificaciones. Da la vuelta a la enseñanza tradicional y activa el interés y la implicación de los grupos con los que se trabaja (Pérez y Gertrudis, 2021).

Werbach y Hunter (2012) en Pérez y Gertrudis (2021), identifican tres categorías de elementos básicos en los sistemas gamificados:

- Las dinámicas constituyen la estructura implícita del juego.
- Las mecánicas son los procesos que estimulan el desarrollo del juego.
- Los componentes pueden definirse como implementaciones concretas de las dinámicas y las mecánicas, es decir, la materialización específica de estas últimas.

Piaget (1961) en Martínez y Novo (2021), afirma que el juego permite adentrarse en la realidad aprendida a través de la participación de la persona en el medio. Su mayor aportación es la del juego simbólico que se produce desde los dos a seis años pero continúa en etapas posteriores como en secundaria.

Entre las dinámicas que podemos encontrar en la gamificación encontramos la competición, la recompensa, el estatus, logro, autoexpresión o altruismo. También se pueden diferenciar diferentes mecánicas de juego como calificación, premios, puntos,

niveles, desafíos o misiones. Esto hace que el alumnado quiera superarse y a esto se le une una mayor efectividad en el proceso de aprendizaje (Paul, Luque, Lucas et al., 2020)

Entre los aspectos beneficiosos que incluye la gamificación se destacan los siguientes: cooperación, autonomía, y aceptación de feedback y críticas constructivas. Además, en relación a la prevención de la violencia de género podemos destacar:

- Información atractiva y accesible
- Juegos que cuestionan cambio de actitudes y estereotipos de género
- Desarrollo de habilidades de comunicación
- Resolución pacífica de conflictos
- Participación activa y actividades con actividades relacionadas con la violencia de género por ser actividades más lúdicas y atractivas.
- Se crean redes y alianzas positivas entre adolescentes.
- Se puede medir el progreso a través de mecanismos de seguimiento y recompensas sobre la adquisición de conocimientos sobre la violencia de género.

3.Descripción de la experiencia

Para prevenir la violencia de género en adolescentes a través de la gamificación trabajamos los mitos de amor romántico en alumnado de 3º y 4º ESO del IES Juan López Morillas de Jódar.

Previamente se hace una explicación de los diferentes mitos de amor romántico

Se realizó a través de un tablero gigante de suelo inspirado en el clásico juego de mesa de “la oca”, en el que se puedan trabajar los mitos de amor romántico. Para clases de más de 15 personas, se utilizó 2 tableros y la clase se dividió en dos grupos. A su vez por cada tablero se hicieron dos equipos.

Cada equipo tenía su ficha y tenían que ir avanzando por las diferentes casillas, lanzando un dado. Había casillas de diferentes tipos:

- ¿Cuál es el mito? En esta casilla, el alumnado tenía que coger una tarjeta azul. Estas tarjetas contenía la descripción de diferentes situaciones y actitudes y el alumnado tenía que decir a qué mito se refería (mito de la media naranja, mito del sufrimiento por amor, mito de los celos...etc)

- Carta sorpresa. En esta carta el alumnado tenía que responder a diferentes preguntas o realizar pruebas como detectar los mitos de amor romántico en alguna estrofa de una canción, decir tres películas en las que se detecten mitos de amor romántico, indicar que 3 situaciones no se pueden permitir dentro de una pareja...e incluso había cartas de “turno sin jugar” o “retrocede dos casillas”.
- También había casillas neutras en las que no se tenía que realizar ninguna opción o casillas que indicaban que tenían que volver a la salida o retroceder casillas porque “habían caído en el mito de la media naranja”

Por lo tanto, este juego sirvió para poder afianzar el contenido teórico que se había explicado al principio de la sesión, captando la atención del alumnado.

4 Evaluación

La metodología de la actividad gamificada de los mitos de amor romántico no son un juego contribuye de forma exitosa a la adquisición de conocimientos relacionados con la igualdad y violencia de género y se pueden observar los siguientes resultados:

- Mayor concienciación de la problemática: El alumnado participante pudo comprender de forma más profunda lo que significa la violencia de género y como se manifiesta.
- Desarrollo de Habilidades de comunicación. Los juegos fomentaron el diálogo abierto ya que al ser una actividad por equipos tenían que llegar a acuerdos para encontrar las respuestas correctas.
- En una de las dinámicas tenían que identificar los mitos de amor romántico de las canciones o películas para poder continuar el juego, esto hizo que el alumnado pudiera tomar conciencia del contenido de la música o películas que consumen en el día a día.
- Se pudo apreciar que sabían identificar lo que eran actitudes sanas, cuando así se lo pedía el juego.
- El hecho de que en algunas dinámicas tuvieran que leer situaciones no sanas e identificarlas con algún mito de amor romántico, hizo que pudieran comprender dichos mitos para tener que identificarlos en la vida real.

- Se mantuvo la atención del 90% del alumnado durante la realización de la actividad.

5. Conclusiones

Se ha comprobado que la gamificación en los centros educativos es una metodología efectiva que conlleva el aumento de la implicación, atención y compromiso del alumnado. La prevención en violencia de género es esencial en este grupo de edad, por lo que sería interesante realizarla desde una perspectiva lúdica, como contenido que complemente las asignaturas curriculares.

Concretamente, dentro del Pacto de Estado contra la Violencia de Género, en el Eje 1, encontramos medidas dirigidas a este fin, en las que se menciona la necesidad de incluir en todas las etapas educativas la prevención de la violencia de género, del machismo, las conductas violentas, la educación emocional, sexual y la igualdad, incluyendo además en los currículos escolares los valores de la diversidad y la tolerancia. Garantizando su inclusión a través de la Inspección Educativa.

Por lo tanto, debe existir la prevención de la violencia de género en los centros educativos y esto debe unirse a las nuevas metodologías educativas, como es la gamificación.

6. Biografía

Pereira, M. y Carballal, A.N. (2021) *La gamificación en el Aula de Educación Secundaria: Análisis y Orientación Didáctica.*

Perez, E y Geltrudis. F (2021). *Vista de Ventajas de la gamificación en el ámbito de la educación formal en España. Una revision Bibliográfica en el periodo DE 2015-2020*

Paul. A, Luque, K, Lukas, M y Lucas,N. (2020) *La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado*