

CHUKA

— rompe el silencio —

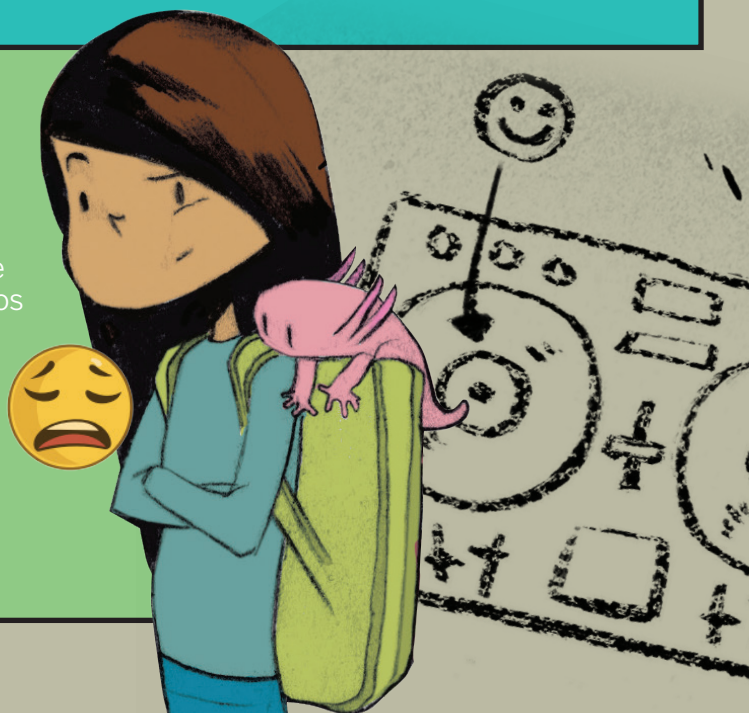
GUÍA DE ACOMPAÑAMIENTO PARA PADRES Y MADRES DE FAMILIA

La violencia contra las niñas, niños y adolescentes incluye el maltrato físico o emocional, el abuso sexual y la desatención. De acuerdo con la Organización Mundial de la Salud, a lo largo de la infancia, uno de cada cuatro niños y niñas sufre maltratos físicos, mientras que casi una de cada cinco niñas y uno de cada 13 niños sufre abusos sexuales.¹

A pesar de su alta prevalencia y sus graves efectos, esta violencia a menudo se oculta, pasa inadvertida o no se denuncia. Aunado a lo anterior, los estereotipos de género son un factor social que incide en la vulnerabilidad de niños, niñas y adolescentes ante la violencia, ya que refuerzan la situación de inferioridad de las niñas y las mujeres dentro de la sociedad e incrementan las probabilidades de que los niños y los hombres cometan actos violentos.

Bajo este contexto, la Oficina de Naciones Unidas contra la Droga y el Delito (UNODC, por sus siglas en inglés) en México ha desarrollado un videojuego que tiene como objetivo enseñar a las niñas y niños a manejar y combatir con asertividad la violencia de género, la violencia física, psicológica y sexual.

EL APRENDIZAJE GIRA EN TORNO A ROMPER EL SILENCIO ANTE LAS SITUACIONES DE VIOLENCIA.



¹FUENTE: OMS: Proyecto INSPIRE

¿DE QUÉ TRATA EL JUEGO?

Trata sobre Chuka, una niña de 13 años que tiene una pesadilla, en la cual se irá encontrando

con diversos monstruos. Algunos representan diferentes tipos de violencia (física, psicológica, y sexual), otros son reflejo de las experiencias de Chuka y de sus compañeros. El reto para ella es atraparlos mediante “batallas”, que se dan a través de un diálogo entre Chuka y los monstruos, usando emoticones desarrollados especialmente para este videojuego.

Estos emoticones representan acciones relacionadas a emociones, tales como llorar, asustarse, gritar, decir groserías, pegar, patear, poner un alto, pedir ayuda, llamar a la maestra, etc. El objetivo del juego identificar las mejores estrategias para enfrentar y atrapar a los monstruos.



¿A QUIÉNES ESTÁ DIRIGIDO?

Preferentemente a **NIÑAS Y NIÑOS DE ENTRE 7 Y 12 AÑOS DE EDAD**. Se recomienda el acompañamiento de una persona adulta para que se reflexione de manera conjunta sobre la experiencia de jugarlo asegurando que las niñas y niños entiendan que las formas más adecuadas de defenderse de la violencia, son la asertividad y la ayuda que un adulto o figura de autoridad pueda brindarles. El hecho de que la protagonista sea un personaje femenino pretende ayudar a romper los estereotipos de género, empoderar a las niñas y generar aprendizajes en los niños sobre lo que enfrentan las mujeres diariamente.



¿QUÉ PUEDEN APRENDER LAS NIÑAS Y NIÑOS?

El aprendizaje esperado después de jugar el videojuego es que la niña o el niño logren identificar conductas agresivas, desde las más fáciles de reconocer como las agresiones físicas, hasta las violencias psicológicas y sexuales.

Además, se espera que aprendan a reaccionar asertivamente ante cualquier tipo de violencia.



EL JUEGO BRINDA LA OPORTUNIDAD DE HABLAR DE:

- Violencia de género
- Acoso escolar (bullying)
- Violencia sexual
- Violencia física
- Violencia psicológica
- Estereotipos de género
- Diversidad
- Respeto
- Tolerancia
- Redes sociales e Internet

¿CÓMO ACOMPAÑAR A NIÑOS Y NIÑAS DURANTE EL JUEGO?

Antes de comenzar, explicarles que van a jugar un videojuego con una niña como protagonista. Ella está en una pesadilla y tiene que enfrentarse a diferentes monstruos a través de diálogos con emoticones.

Después, dejar que experimenten el juego, permitiéndoles probar todas las posibilidades que éste ofrece. Sus encuentros con los monstruos deben ser libres y espontáneos, permitiendo así que con cada encuentro vayan deduciendo, observando y hasta llegar a conclusiones.

Habrán quienes rápidamente descubran qué emoticones los llevan a ganar y habrá otros que insistan en golpear porque eso han aprendido en otros videojuegos. Lo importante es permitir que ellos descubran los caminos.

Al finalizar la sesión de juego, se les invitará a la reflexión acerca de los monstruos que encontraron, el tipo de emoticones de ataque que tenían y cómo contestaron.

Es una oportunidad para tu hijo(a) de hablar sobre sus experiencias y los sentimientos que el videojuego le despierta.



Preguntas para guiar la reflexión:

- * ¿Con qué monstruos te encontraste?
- * ¿Qué tipo de ataques tenían esos monstruos?
- * ¿Cómo respondiste?
- * ¿Te ha pasado algo similar en la vida real?
- * ¿Conoces a alguien que haga lo que hace ese monstruo?
- * ¿Cómo nos podemos defender de una persona que hace ese tipo de cosas?
- * ¿Cómo te sentiste al jugar?
- * ¿Encontraste monstruos que te dieran cosas buenas?, si sí, ¿cómo les respondiste?

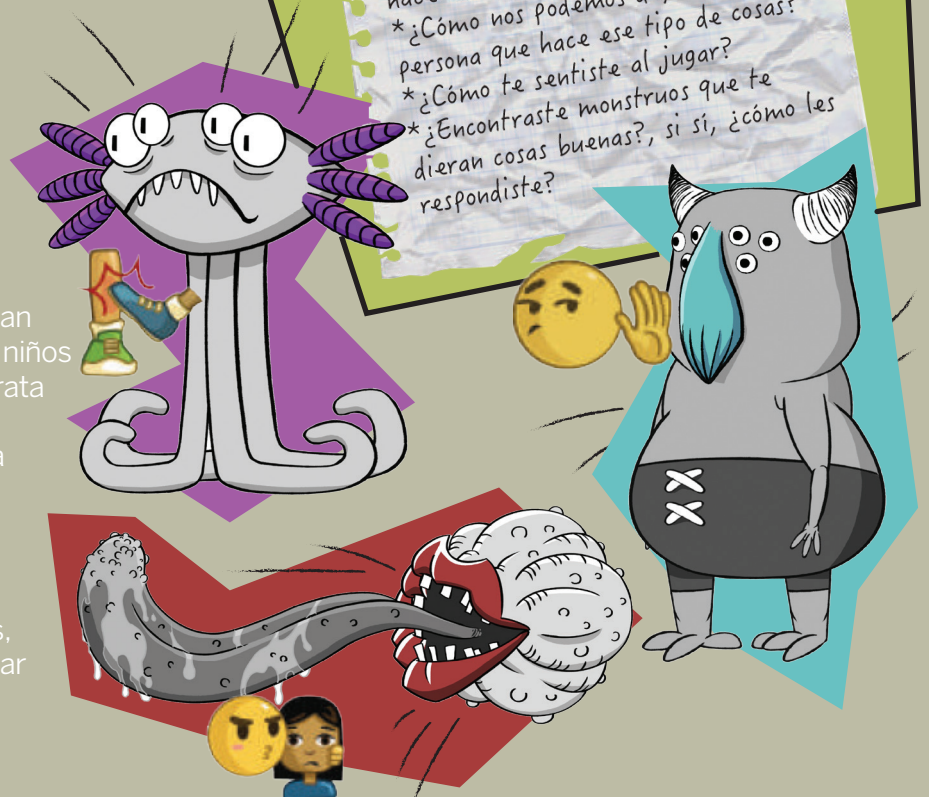
¿POR QUÉ MONSTRUOS?

Los monstruos han sido utilizados ampliamente en cuentos y materiales didácticos infantiles. Por lo general, se introducen para ayudar al lector a superar ciertos miedos o inquietudes.

Es común que niñas y niños dibujen monstruos en ciertas etapas de su desarrollo, ya que su representación es generalmente la forma que utilizan para liberar sus miedos o angustias y manejar la ansiedad que les genera alguna situación difícil.

Así, los monstruos del videojuego representan situaciones a las que se enfrentan las niñas, niños y adolescentes en su vida cotidiana. No se trata de monstruos “buenos” o “malos”, sino de seres que aparecen en la pesadilla de Chuka para ayudarla a enfrentar asertivamente los diferentes tipos de violencia a los que está expuesta en la vida real.

También existen los monstruos no violentos, que ayudan quien juega a aprender a respetar la diversidad y a valorar a las personas por sus actos, no por su apariencia externa.



¿CÓMO SE JUEGA?

1. Regístrate (para más información sobre esto, revisa la "Guía de acceso rápido")

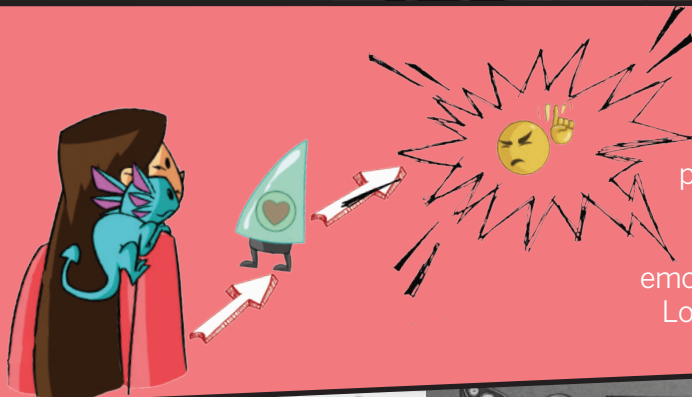
2. Elige cómo quieres que vista tu personaje: esto permite que quien juegue se identifique con un personaje femenino y da oportunidad a identificar la diversidad y respetar las diferencias.



3. ENTRA EN LA PESADILLA



4. EXPLORA EL MUNDO DE CHUKA



MONEDAS Y EMOTICONES 5.

Atrapa monedas y emoticones: las monedas le permiten a Chuka comprar ropa y acceder a poderes especiales. Al explorar los niveles, quien juegue se encontrará con "moji-monsters", que liberan emoticones al romperlos. Chuka cuenta con la ayuda de Loty, su mascota ajolote, para atrapar los emoticones.



6. MOJIMIX

Entra al Mojimix: los emoticones son el medio de comunicación entre Chuka y los monstruos. Después de haber recolectado varios, las y los jugadores deberán entrar al laboratorio "Mojimix", donde podrán combinar los emoticones para tener mejores opciones de enfrentar y vencer a los monstruos.

LA BATALLA 7.

Al enfrentarse con un monstruo, se entabla un diálogo. El monstruo inicia el diálogo y Chuka deberá responder con los emoticones disponibles. En niveles avanzados, Chuka tiene la opción de iniciar la conversación y elegir que el intercambio sea amable o violento dependiendo del emoticón que use. También podrá ser testigo de un ataque a alguien más (su amigo o mascota) y tendrá la posibilidad de detenerlo.

8. ATRAPA A LOS MONSTRUOS.

En cada batalla hay varios resultados posibles:

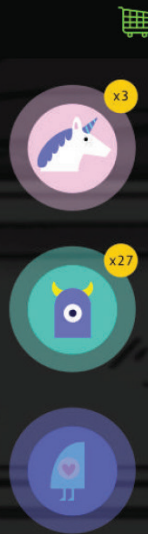
- **Chuka huyó:** la o el jugador decide correr. Se termina la batalla pero no se ha ganado ni se puede coleccionar al monstruo.
- **El monstruo huyó:** ante un exceso de agresión física por parte de quien juegue.
- **Chuka ganó:** cuando se encuentran las respuestas correctas, es posible coleccionar al monstruo en el "Bestiario"
- **El monstruo ganó:** no se eligió la combinación asertiva de emoticones. Suele pasar cuando se eligen emoticones de miedo, llorar, golpear o insultar.



9. Usa el mapa que aparece al lado superior derecho de la pantalla. Éste sirve para guiar a Chuka a donde se encuentran los mojimonsters, los monstruos o las tazas mágicas que llegan al siguiente nivel.

10. ADQUIERE PODERES:

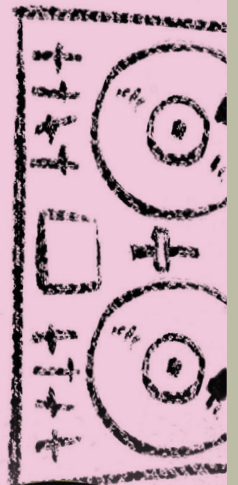
Las monedas se pueden intercambiar por distintos poderes.



VIAJA EN UNICORNIO

IR DIRECTO A LA BATALLA CON EL MONSTRUO QUE LE FALTA

QUE TODOS LOS MOJIMONSTERS SE VUELVAN ESPECIALES



Más información:

@UNODC_MX
@DohaDeclaration

www.unodc.org/mexicoandcentralamerica
www.unodc.org/e4j/en/primary/e4j-tools-and-materials/chuka.html
www.chukagame.com

