

CHUKA ROMPE EL SILENCIO EN ARGENTINA. UNA EXPERIENCIA EDUCATIVA CONTRA LA VIOLENCIA DE GÉNERO DESDE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE QUILMES

CHUKA BREAKS SILENCE IN ARGENTINA. AN EDUCATIONAL EXPERIENCE AGAINST GENDER VIOLENCE IN NATIONAL UNIVERSITY OF QUILMES

Lucila MEZZADRA¹

Matías PENHOS²

Resumen: En el año 2006, el Congreso de la Nación sancionó en Argentina la ley nacional 26.150 que afirma el derecho de todos los educandos a recibir una educación sexual integral y crea el Programa Nacional de Educación Sexual Integral (en adelante ESI) para garantizar su implementación. Desde entonces la ESI viene interpelando y comprometiendo a las instituciones escolares en la generación de prácticas que aporten al fortalecimiento de la autonomía de los niños, niñas y adolescentes respecto del cuidado cuerpo y la sexualidad. En el nivel primario, específicamente, la ESI invita a problematizar roles y estereotipos de género, a reconocer el cuerpo y su relación con el cuidado, el afecto, la valoración y su importancia en la construcción de la identidad personal, a expresar, reflexionar y valorar las emociones y sentimientos vinculados a la sexualidad, a promover actitudes y prácticas respetuosas de los derechos humanos, entre otras cuestiones a destacar. No obstante, estos esfuerzos no necesariamente se han traducido en avances contrastables tal como se pretende en los instrumentos normativos consagrados. Las resistencias en buena parte de las y los actores que integran el propio sistema de enseñanza aún se manifiestan dentro y fuera de las instituciones educativas.

Palabras claves: Violencia. Género. ESI.

INTRODUCCION

Estas iniciativas, además, se enmarcan en directrices globales de la Organización de las Naciones Unidas para avanzar en la igualdad de género y el empoderamiento de mujeres y niñas, en sintonía con el Objetivo de Desarrollo Sostenible N° 5 de la agenda 2030. En este sentido, las recomendaciones y las acciones que impulsan los organismos de las Naciones Unidas suelen construir consensos de legitimidad intersubjetivos, en base al poder de los estados miembros, para fijar una agenda común cuyo diagnóstico e implementación sean planificados desde la cooperación internacional. Al mismo tiempo, estos lineamientos suelen abrir el juego al diálogo con la sociedad civil global, los medios de comunicación y la comunidad científico-académica,

¹ Licenciada en Ciencias Sociales por la Universidad Nacional de Quilmes, Argentina. Doctoranda en Ciencias Sociales de la Universidad Nacional de Quilmes. Filiación institucional: Centro de Derechos Humanos Emilio Mignone, Universidad Nacional de Quilmes (lucila.mezzadra@gmail.com). ORCID: 0000-0002-6204-9024.

² Docente Investigador del Centro de Derechos Humanos "Emilio Mignone", Universidad Nacional de Quilmes. Tesis de Maestría sobre los juegos de rol (Modelos de Naciones Unidas) para abordar situaciones discriminatorias desde el ámbito de educación no formal y su incidencia en la escuela. Es profesor de terciarios (1999) y universidades (2010). Desde 2011 dirige proyectos de extensión y voluntariados universitarios de la UNQ (mpenhos@unq.edu.ar). ORCID: 0000-0003-4751-3092.

hecho que con frecuencia promueve abordajes interdisciplinarios, multi-causales, con especial predisposición epistemológica para evitar enfoques reduccionistas ante problemáticas tan complejas como las que atraviesa la violencia de género.

Nuestro foco de interés se detiene especialmente en el programa global para la implementación de la Declaración de Doha (2015) que ha desarrollado la iniciativa “Educación para la Justicia” (en adelante E4J) con el fin de crear material didáctico en las áreas del mandato de la Oficina de las Naciones Unidas contra la Droga y el Delito (en adelante UNODC). En este marco, la Oficina UNODC de México diseñó el videojuego “Chuka: Rompe el silencio” (<http://www.chukagame.com/>), una propuesta lúdica ideada para niños y niñas de 7 a 12 años. A través del juego se propone visibilizar y desnaturalizar distintas formas de violencia y los estereotipos de género que inciden en la vulnerabilidad de los niños y niñas frente a la violencia, como así también, propiciar aprendizajes sobre sus derechos y acerca de cómo actuar ante circunstancias extremas.

El proyecto de Extensión Universitaria “Levanta la mano. El derecho a vivir el espacio intersubjetivo” de la Universidad Nacional de Quilmes (<https://ddhh.unq.edu.ar/extension/levanta-la-mano/>) se ha propuesto territorializar la propuesta de “Chuka” en una articulación que, además, se integra a las experiencias de los Modelos de Naciones Unidas de la Universidad Nacional de Quilmes (en adelante MONUUNQ) que coronan el proceso de participación de estudiantes de tres niveles de enseñanza (primario, secundario y universitario) de la zona sur del Gran Buenos Aires. La edición 2019 del MONUUNQ ha escenificado la comisión de UNESCO para nivel primario, con el tópico de violencia de género para complementar la práctica del videojuego “Chuka: rompe el silencio”. En la Universidad Nacional de Quilmes, niñas y niños de diferentes escuelas debieron asumir desde el juego de rol la problemática de la ESI bajo los zapatos de representantes diplomáticos de los estados miembros que al día de hoy integran este organismo.

En síntesis, el presente artículo se propone, en primer lugar, identificar algunas problemáticas específicas en torno a la implementación de políticas preventivas en torno a la violencia de género en entornos escolares de nuestro país; y en segundo lugar, analizar las potencialidades que descubre el videojuego “Chuka” a partir de prácticas lúdicas articuladas desde la experiencia de extensión universitaria que abrió el XIV Modelo de Naciones Unidas de la Universidad Nacional de Quilmes (MONUUNQ).

1. LINEAMIENTOS GLOBALES DE UNA EDUCACIÓN PARA LA JUSTICIA

En el año 2015, la Organización de Naciones Unidas celebró el 13º Congreso Mundial sobre la Prevención del Delito y la Justicia Penal. En este marco, la comunidad internacional aprobó por unanimidad la Declaración de Doha, reconociendo que el desarrollo sostenible y el Estado de derecho se encuentran estrechamente inter-

relacionados y se refuerzan mutuamente. El instrumento normativo promueve una cultura de la legalidad y, para ello, los Estados miembros de la ONU deben adoptar enfoques holísticos que, desde el respeto de los derechos humanos, establezcan estrategias preventivas sobre el abordaje de la delincuencia, la corrupción, el terrorismo y la violencia en todas sus formas y manifestaciones. Asimismo, señala la importancia de la educación de niños, niñas y jóvenes para el logro de dichos objetivos. El artículo 7º sostiene que la educación "...es fundamental para prevenir la delincuencia y la corrupción y promover una cultura de legalidad que propugne el estado de derecho y los derechos humanos y respete al mismo tiempo la identidad cultural". A la vez, reconoce la centralidad de la participación de dichos sujetos en las iniciativas de prevención del delito.

Como forma de impulsar estos consensos se ha diseñado la iniciativa global "Educación para la Justicia" (E4J) con el fin de producir y distribuir material didáctico en las áreas de mandato de la Oficina de las Naciones Unidas sobre la Droga y el Delito (UNODC). El programa abarca los niveles educativos primario, secundario y universitario a través de una plataforma virtual (<https://www.unodc.org/e4j/>) que promueve una red de intercambio académico permanente y actúe, a la vez, como marco de referencia para construir una base de datos especializada en el mandato de la UNODC para desarrollar contenidos, propuestas didácticas y herramientas para la capacitación de docentes que se involucren en la implementación del programa global.³

En esta línea, la sede regional de la UNODC México ha desarrollado la iniciativa "Chuka: Rompe el silencio": un videojuego destinado a niños y niñas de entre 7 y 12 años de edad con el objetivo de visibilizar, prevenir y concientizar a los niños y las niñas acerca de distintos tipos de violencia que pueden afectarlos/as y, bajo este anclaje epistemológico, fortalecer el ejercicio de sus derechos. La aplicación, de acceso gratuito, busca construir valores en torno a la equidad y el respeto, como así también que los niños y niñas desarrollen habilidades para incentivar el pensamiento crítico, la empatía y la toma de decisiones asertivas.

Como se ha adelantado, el Proyecto de Extensión Universitaria "Levanta la mano" ha implementado la iniciativa de "Chuka: Rompe el silencio" en ocho escuelas primarias que integran nuestras comunidades educativas del sur del Gran Buenos Aires, a saber: las Escuelas de gestión pública N° 9 (Quilmes), N° 10 (Quilmes), N° 24 (Berazategui), N° 66 (Florencio Varela) y N° 68 (Florencio Varela). Asimismo, participan del proyecto escuelas de gestión privada: Colegio Sagrado Corazón de Jesús (Quilmes), la Escuela Modelo Mariano Acosta (Don Bosco) y el Instituto Pacelli (Ezpeleta).

³ Para mayor información véase la entrevista realizada al Coordinador General del Programa para la Implementación de la Declaración de Doha de la UNODC, Sr. Marco Teixeira, el día 13 de diciembre de 2019 en la UNQ. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=mLAoX4n71Ns&feature=youtu.be> (consultada el 21/01/2020).

La propuesta central del proyecto de Extensión Universitaria se fundamenta en el reconocimiento de la educación en derechos humanos como un derecho en sí mismo, que forma parte del contenido del derecho a la educación, e implica que los/las educandos/as puedan ejercitar en su interacción diaria valores, actitudes y conductas consecuentes con los derechos humanos (IIDH, 2011). Desde esta perspectiva, se impulsan distintas iniciativas que involucran a niños, niñas, adolescentes y jóvenes en actividades que promueven su autonomía y protagonismo

El corolario de las actividades desarrolladas por el proyecto “Levanta la Mano” es el Modelo de Naciones Unidas de la Universidad Nacional de Quilmes, una actividad anual que involucra a niños, niñas, adolescentes y jóvenes en un juego de rol donde deberán representar a diplomáticos/as y debatir problemáticas de la coyuntura internacional actual. En su XIV edición –realizada en agosto de 2019–, se escenificaron cuatro comisiones: la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), donde participaron estudiantes de nivel primario; la Comisión de Prevención del Delito y Justicia Penal y el Congreso sobre Prevención del Delito y Justicia Penal, donde participaron estudiantes de nivel secundario; y, finalmente, el Consejo de Seguridad, donde participaron estudiantes de nivel secundario y universitario.

Desde que decidimos adecuar nuestra acción extensiva a la iniciativa global que promueve la UNODC en 2018, se han reorientado estratégicamente los juegos de rol del MONUUNQ a fin de efectuar los ajustes necesarios en función de las características de nuestras comunidades destinatarias. Este trabajo nos llevó a destacar la labor en prevención y visibilización de la violencia de género y la violencia contra niños y niñas como una de las líneas transversales de las actividades extensivas realizadas.

En este sentido, la XIV Edición de MONUUNQ incluyó como tópico a tratar en la comisión UNESCO la “Prevención de la violencia de género” y, como subtópicos, “La educación sexual integral de niños, niñas y adolescentes”, las “Medidas para garantizar el derecho a la educación de niñas y adolescentes” y la “Discriminación contra las niñas en las instituciones educativas”. De este modo, la interrelación del juego de rol con “Chuka: rompe el silencio” desafió a los niños y las niñas a reflexionar sobre la violencia desde una perspectiva que combinara la local con global, en tanto y en cuanto estudiantes de un territorio geográfico específico (el Conurbano del Sur del Gran Buenos Aires) que asumieron la representación de diplomáticos del mundo actual.

3. LA(S) VIOLENCIA(S) CONTRA NIÑOS Y NIÑAS EN EL MARCO LEGAL NACIONAL

La protección de los niños y las niñas de todas las formas de violencia es un derecho fundamental garantizado por la Convención de los Derechos del Niño y

reconocido a nivel nacional en la Ley 26.061 de Protección Integral de los Derechos de los Niños, Niñas y Adolescentes que, su Artículo 9, afirma:

Las niñas, niños y adolescentes tienen derecho a la dignidad como sujetos de derechos y personas en desarrollo; a no ser sometidos a trato violento, discriminatorio, vejatorio, humillante, intimidatorio; a no ser sometidos a ninguna forma de explotación económica, torturas, abusos, negligencias, explotación sexual, secuestros o tráfico para cualquier fin o en a cualquier forma o condición cruel o degradante.

Las niñas, niños y adolescentes tienen derecho a su integridad física, sexual, psíquica y moral. (...)

De acuerdo con un informe publicado por UNICEF (2014), la visibilización de la violencia contra niños y niñas, como así también su impacto, se ha incrementado de manera sostenida a nivel global. Sin embargo, el fenómeno se mantiene escasamente documentado y poco reportado. Aún hoy, distintas formas de violencia contra la niñez son socialmente aceptadas o no percibidas en tanto acciones que vulneran derechos, contribuyendo a que la problemática se oculte a plena vista. Si bien la única encuesta realizada a nivel nacional⁴ que releva las condiciones de niños, niñas y adolescentes indica que sólo el 3,7% de las personas adultas a cargo de niños/as cree que deben ser castigados físicamente, el 70% de la población de 2 a 17 años de edad fue sometida a algún tipo de método de violento de disciplina y un 40% vivenció castigos físicos.

En este sentido, de acuerdo al organismo, una de las principales dificultades para prevenir y erradicar la violencia contra niños, niñas y adolescentes radica en la convicción de que el castigo físico y/o psicológico cumple una función pedagógica. Asimismo, la creencia de que la crianza es incumbencia exclusiva del entorno familiar y que la violencia doméstica es un asunto meramente privado, convierte la tarea de detectar y condenar las violencias en un desafío aún no resuelto (UNICEF, 2014).

En relación al abuso sexual infantil, la Organización Mundial de la Salud observa que este flagelo constituye una problemática creciente a nivel mundial en tanto presenta serias dificultades para su detección y denuncia. De acuerdo a los datos disponibles, 1 de cada 5 mujeres y 1 de cada 13 varones afirman haber sido abusados sexualmente durante su niñez (OMS, 2016). En Argentina, el Informe del período 2017-2018 del programa “Las Víctimas contra las Violencias”, dependiente del Ministro de Justicia y Derechos Humanos, arroja que, de los 1985 niños, niñas y adolescentes víctimas de violencia sexual atendidos durante el período, un 75,6% eran niñas y adolescentes, mientras que un 23,9% eran varones. El 77% de las víctimas

⁴ La Encuesta sobre Condiciones de Vida de Niñez y Adolescencia (ECOVNA), fue realizada por el Ministerio de Desarrollo Social junto a UNICEF durante los años 2011 y 2012. En 2019, el Consejo de Coordinación de Políticas Sociales (CNCPS), el Ministerio de Salud y Desarrollo Social de la Nación, el Instituto Nacional de Estadística y Censos (INDEC) y UNICEF firmaron un memorándum a fin de realizar la segunda encuesta nacional, que está siendo implementada actualmente a partir de un programa internacional de encuestas estandarizadas en hogares (la Encuesta de Indicadores Múltiples por Conglomerados) desarrollado por UNICEF.

fueron violentadas sexualmente por alguien de su entorno y más de la mitad por una persona de su núcleo familiar. En este sentido, es posible inferir que el entorno familiar constituye un espacio de elevada vulnerabilidad, especialmente para las niñas.

En este contexto, la sanción de la Ley N° 26.150 que afirma el derecho de todos los educandos a recibir ESI resulta un aporte significativo al fortalecimiento del derecho de niños, niñas y adolescentes a vivir una vida libre de violencias. Los lineamientos curriculares del Consejo Federal de Educación afirman, entre los objetivos de la ESI, la promoción de aprendizajes de competencias relacionadas con la anticipación de las diversas formas de vulneración de derechos: maltrato infantil, abuso sexual y trata de personas. Para el nivel primario, la normativa establece como núcleos de aprendizaje prioritarios el cuidado del cuerpo, el derecho a la intimidad, la vulneración de derechos (abuso sexual, violencia de género, trata de personas, *grooming*), poder decir “no” frente a interacciones inadecuadas con otras personas, la reflexión sobre los prejuicios y creencias que sostienen actitudes discriminatorias, entre otros.

De este derecho emana la obligación de los establecimientos educativos a adecuar su labor en el marco de los derechos humanos y desde la perspectiva de género como pilar fundamental. De acuerdo con los lineamientos vigentes, puede pensarse la institucionalización de la ESI en tres dimensiones que demandan el diseño de distintas estrategias de acción: el currículum, la organización de la vida cotidiana y los episodios que irrumpen en la vida escolar. En este sentido, la ESI interpela a educadores/as a revisar no sólo sus prácticas pedagógicas, sino también a rever las normas, costumbres y lógicas institucionales además de idear protocolos de actuación que anticipen las intervenciones en situaciones donde niños y niñas vean uno o más de sus derechos vulnerados.

4. LA TRASTIENDA DE UN CURRÍCULUM OFICIAL QUE HACE AGUA

Hasta aquí lo que prescribe la letra de la ley en relación al currículum explícito. Ahora bien, ¿qué sucede en las instituciones y en las escenas cotidianas de las comunidades educativas? Quienes promovemos una educación en derechos humanos, consideramos que visualizar la brecha entre lo que se enuncia y aquello que sucede en la realidad constituye un imperativo moral y una invitación a la acción.

La ESI en Argentina continúa siendo un asunto pendiente y es esta una verdad que no escapa absolutamente a nadie. No sólo para aquellos/as referentes y militantes de la sociedad civil que exigen a nuestro estado que cumpla con las normativas promulgadas democráticamente; tampoco a especialistas y académicos que persisten en la voluntad de denunciar, monitorear y condenar la acción y/o inacción de un estado ausente que desfinancia un programa integral de acción en cada una de sus instancias gubernamentales, contradiciendo los tratados internacionales, en especial la Convención Interamericana para prevenir, sancionar y erradicar la violencia contra la mujer.

Curiosamente –o no tanto–, el principal instrumento de gestión evaluativa elaborado por el Ministerio Nacional de Educación durante la gestión del ex Pte. Mauricio Macri, denominado “Operativo Aprender” así lo ha constatado a partir de haber recuperado la voz de las y los estudiantes: la educación sexual ocupa el primer puesto (79%) y la violencia de género y otros tipos de violencias el segundo (76%) entre los temas que la escuela debería abordar y no lo hace, según las respuestas abiertas (no estandarizadas) y consignadas por jóvenes de nivel secundario (Ministerio Nacional de Educación, 2017).

Asimismo, sólo gracias a un pedido formalizado e impulsado por la Fundación Huésped al Ministerio Nacional de Educación, con fecha del 29/8/2017, se pudo acceder a información respecto sobre las acciones del Programa Nacional de ESI. La misma se presenta escueta y poco sistematizada si nos atenemos a la referencia recurrente que tienen estos temas en la opinión pública y en el sistema de enseñanza en particular. De la escasez analítica que atraviesa la respuesta oficial sólo es posible constatar los nuevos criterios gubernamentales para alentar una voluntad política que logre sortear los obstáculos institucionales y culturales. Del cuadro que se exhibe a continuación sobre capacitación docente, se pueden extraer dos rápidas conclusiones de acuerdo a nuestro punto de vista:

2008 - 2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	Totales acumulados 2012 - 2017
52.200 docentes participaron en acciones de sensibilización y capacitación	6.000 escuelas (Formosa, Salta, La Pampa, Chubut y parte de Bs.As.)	10.000 escuelas (Chaco, Córdoba, Entre Ríos, Jujuy, Mendoza, Río Negro, Misiones, La Rioja, T.del Fuego)	14.000 escuelas (Bs.As., San Luis, Santa Cruz, Córdoba, Neuquén, Entre Ríos, Misiones, Chaco, Jujuy y Mendoza)	14.000 (Bs.As., Córdoba, Entre Ríos, Mendoza, Corrientes y Catamarca)	100 escuelas (Corrientes)	500 escuelas (Corrientes y Mendoza)	44.450 escuelas
	12.000 docentes	20.000 docentes	28.000 docentes	55.000 docentes	200 docentes	1.050 docentes	166.250 docentes

Fuente: Ministerio Nacional de Educación ⁵

En primer lugar, el ritmo de capacitaciones a docentes disminuye abruptamente a partir del año 2016, año en que asume la gestión presidencial de Mauricio Macri; y en segundo lugar, se suma a ello la pérdida total de una perspectiva federal para su implementación. Pero, resulta aún más llamativo aquello que “no dice” o desarrolla: el ítem 4 del informe, “Acciones de Seguimiento, Monitoreo y Evaluación”,

⁵ Disponible en: <https://drive.google.com/file/d/0B6JXWBBzh14la295QzE0dzdXeTNZNG5WaGQ0T0tDWIZNVmZF/view> (consultada el 21/01/2020).

abarca un total de 12 (doce) renglones, lo cual ciertamente, habla mejor que ningún otro elemento de la gestión de la política educativa que intentó desarrollarse...

Otro Informe para evaluar la implementación de la Ley de ESI en colegios secundarios de todo el país, producido por la Fundación Huésped en 2018, estableció los siguientes resultados especialmente referidos al eje “Educación sexual integral en la escuela y conocimiento de la ley ESI”:

- Al indagar por los temas de ESI abordados en la escuela secundaria tienden a predominar los vinculados a la cuestión biológica (aparato reproductivo: 86%) y de prevención de embarazos e infecciones de transmisión sexual (72%).
- El promedio de temas abordados es de 3,91 sobre un listado de 9 indagados. Decece considerablemente el trabajo vinculado a derechos y alternativas frente a situaciones de embarazo no deseado.
- Tres de cada cuatro entrevistados señalan haber abordado temas de ESI en una materia curricular. Un 34% menciona encuentros con alguien externo y otro 16% con alguien de la institución.
- Solo la mitad de los entrevistados indica conocer la existencia de la Ley Nacional de Educación Sexual Integral. El conocimiento resulta más pronunciado en la Ciudad de Buenos Aires (55%), entre los de escuelas públicas (55%) y las laicas (52%).
- Paradójicamente, son los entrevistados que ingresaron al secundario antes de la sanción de la Ley de ESI quienes manifiestan mayor conocimiento sobre su existencia.
- Al indagar por el significado de la ESI, las nociones expresadas resultan muy heterogéneas. Las principales asociaciones giran alrededor de temas de prevención (de embarazos y ITS).

Complementa el resumen, la cita extraída de la página oficial de la Fundación Huésped⁶:

El 50% de los estudiantes y el 96% de los docentes indican que conocen la Ley de Educación Sexual Integral (ESI). Sin embargo, sólo la mitad de los docentes entrevistados recibió formación en capacitaciones proporcionadas por el Estado. El 57% de los docentes indica que buscó información por sus propios medios. En este sentido, según un pedido de acceso a la información que realizó Fundación Huésped al Ministerio de Educación de La Nación, durante 2016 se capacitaron de manera presencial 200 docentes y hasta agosto de 2017, 1.050. Mientras que en 2015 habían sido 55 mil y en 2014, 28 mil.

⁶ Disponible en: <https://www.huesped.org.ar/noticias/encuesta-docentes-secundarios-ley-educacion-sexual-integral/> (extraída el 21/01/2020).

Por último, vale sumar al análisis del Informe de Amnistía Internacional presentado al Comité de la Niñez de Naciones Unidas (2018). Allí se amplían las falencias de la política pública, ya reconocidas, y a la vez se incorporan nuevas para alcanzar una mirada holística actualizada:

Hasta 2017 únicamente en nueve provincias se sancionaron leyes de educación sexual y otras dos emitieron resoluciones locales estableciendo la implementación del Programa Nacional. Sin embargo, incluso en estas jurisdicciones, existe resistencia a la integración curricular y la distribución de materiales y herramientas de trabajo no fue lo suficientemente efectiva y no tuvo la difusión necesaria. Entre los desafíos está la inseguridad que sienten los equipos docentes a la hora de instalar los contenidos de la educación sexual integral en las aulas, la dificultad y el temor en el diálogo con las familias, la falta de compromiso de docentes y sectores directivos con el tema y las dificultades institucionales de implementación. (...) Por lo demás, se desconoce la existencia de políticas efectivas para trabajar la ESI con grupos históricamente vulnerados. En particular no hay ningún material específico para trabajar la temática con pueblos indígenas, con una perspectiva inclusiva y respetuosa de su cosmovisión. Por otro lado, si bien existe un material del Ministerio de Educación de Nación para trabajar la ESI con personas con discapacidad, en la práctica se ha denunciado que no se implementa. (Amnistía Internacional: 8)

De acuerdo a los tres informes, es posible dar cuenta de las debilidades estructurales del “escaso” impacto que ha tenido la implementación normativa de la ESI, concediendo una lectura algo “generosa”. Si la crítica no resulta aún más contundente, sólo se debe a la inmediatez de un proceso que no cuenta con mediciones más profundas y sistemáticas.

5. UN VIDEO JUEGO PARA PREVENIR LA VIOLENCIA DE GÉNERO

En este contexto, cuando en mayo de 2018 tuvimos la oportunidad de ser invitados por la oficina de la UNODC de México para participar de la original propuesta pedagógica que representa “Chuka: rompe el silencio” que se instrumentaba más allá de los ámbitos formales de enseñanza, precisamente aquellos desde los cuales nuestro proyecto de extensión universitaria asume su mayor preponderancia, no dudamos en sumarnos a la implementación desde nuestro territorio de referencia: el sur del Gran Buenos Aires. Es indudable que la problemática de la violencia de género presenta un anclaje regional que nos une en el estupor: trasciende el ámbito escolar, excede las fronteras de nuestros estados nacionales, e impacta transversalmente nuestras sociedades. Las estructurales elementales de la violencia patriarcal en América Latina, y en México en particular, alcanzan ribetes inusitados (Segato, 2003 y 2013) y seguramente la formulación de la propuesta ha encontrado su principal inspiración en este escenario.

El Programa E4J cubija el despliegue de diferentes actividades para cada uno de los tres niveles educativos, y puntualiza la necesidad de generar un impacto cuya efectividad no sólo se concentre en los lineamientos establecidos por el estado nacional, sino que se plantea abierto a potenciar las acciones desde la sociedad civil, en una arquitectura bastante singular en lo que a diseños de programas de implementación de Naciones Unidas se refiere. El énfasis en el plano virtual conjuga tres ejes de interés que tienen vínculo directo con nuestra práctica territorial: jóvenes, juego y educación. El hecho de trascender espacios áulicos e institucionales, desde nuestra experiencia de gestión y organización de los juegos de rol, nos ha permitido constatar que las estrategias didácticas en relación a enfoques de educación ciudadana y derechos humanos resultan innovadores, sosteniendo una comunicación que rompe hábitos y rutinas escolares para promover el deseo de aprender y empoderamiento juvenil en tanto sujetos de derecho (Penhos, 2014). Además, la posibilidad de incorporar hábitos de videojuego, suma un cuarto eje de interés que entonces conforma un paradigma “inédito” en lo que a experiencias pedagógicas se refiere. Y esto ha sido lo que esencialmente ha motivado nuestra incursión en el programa “E4J” para el nivel primario.

Hasta aquí se reconoce que las investigaciones realizadas en el campo de los estudios sobre videojuegos han enfatizado la relación entre las representaciones contenidas en los mismos y la construcción de significados por parte de las y los usuarios. En especial, destacan el impacto que la naturaleza interactiva de los juegos produce sobre la construcción identitaria de quienes las y los ejercitan. Desde esta perspectiva, la interactividad incide en la construcción de significaciones personales en tanto el/la usuario/a debe, necesariamente, asumir un rol activo: es quien controla la experiencia y toma las decisiones que impactan en el desarrollo del juego (Jansz y Martins, 2007). La oferta *videogamer* que propone “Chuka: Rompe el silencio” asume estos lineamientos como herramienta lúdica para visibilizar y prevenir la violencia.

En primer lugar, cabe destacarse ciertos aspectos del proceso de producción y distribución de “Chuka: Rompe el Silencio”. El diseño y desarrollo del software estuvo a cargo de un equipo interdisciplinario de UNODC México y de la compañía mexicana “Gargamel Estudio”, especializada en videojuegos educativos para niños y niñas. En contraposición a lo que usualmente ocurre en la industria de los videojuegos, donde las mujeres se encuentran subrepresentadas⁷, el desarrollo inicial estuvo íntegramente a cargo de profesionales mujeres. Por otra parte, respecto de la difusión del dispositivo, desde el comienzo el juego se encuentra disponible de forma gratuita para su descarga en Google Play, Apple Store y en el sitio web www.chukagame.com, ampliando de esta manera el alcance de la propuesta.

En segundo lugar, y en relación al plano narrativo que desarrolla el ejercicio lúdico, “Chuka: rompe el silencio” es un juego de rol de plataforma bidimensional

⁷ De acuerdo con la Encuesta de Satisfacción de Desarrolladores de Videojuegos realizada en 2017 por la International Game Developers Association (IGDA), sólo el 22% de las personas que trabajan en la industria se identifica como mujer. Disponible en: <https://igda.org/resources-archive/developer-satisfaction-survey-summary-report-2017/> (Consultado por última vez: 21/01/2020).

que relata la historia de Chuka, una niña de 13 años que al quedarse dormida tiene una pesadilla en la que debe enfrentar distintos monstruos con la ayuda de su mascota. El juego consta de tres niveles, que se van desbloqueando a medida que el jugador avanza en cada uno de los escenarios. En este punto, resulta pertinente detenernos en la caracterización de los personajes y las dinámicas que va desplegando en el relato a medida en que se avanza en el juego.

Los estudios sobre contenidos de videojuegos coinciden en destacar que, en su mayoría, los juegos son protagonizados por personajes masculinos mientras que los escasos personajes femeninos poseen un rol secundario y estereotipado (Malkoski y Russworm, 2017). En este sentido, se observa que las representaciones de las mujeres en videojuegos oscilan entre dos imágenes contrapuestas: por un lado, las “damiselas en peligro” que se caracterizan por ser víctimas pasivas que deben ser protegidas por varones poderosos; por el otro, inspirados en el fenómeno “Lara Croft”, se observan personajes femeninos violentos e hipersexualizados (Waszkiewicz, 2019). De acuerdo con Gil-Juárez, Feliu y Vitores González (2010), la ausencia de personajes femeninos y el hecho de no sentirse representadas por avatares victimizados y/o caracterizados sexualmente, son factores que inciden en el bajo interés de niñas y mujeres por este tipo de videojuegos.

En este escenario, quienes idearon “Chuka: rompe el silencio” decidieron incorporar una protagonista como estrategia para tensionar los estereotipos de género de las y los jugadores⁸. En efecto, *Chuka* se ubica en franca distancia con las características usualmente vinculadas a la femineidad en los videojuegos: por un lado, representa a una niña cuya apariencia física, personalidad y actividades en las que se involucra corresponden a su edad; por el otro, pese a ser la “heroína” de la historia, a lo largo del juego no recurre a la violencia para lograr sus objetivos.



Imagen 1. Postal del videojuego “Chuka: Rompe el Silencio”

Además, *Chuka* es una *streamer*. En los escenarios que el/la jugador/a debe atravesar a lo largo de la partida, pueden observarse distintas inscripciones que expresan mensajes de odio encontrados comúnmente en foros y comentarios de videos publicados en redes sociales como Youtube, Reddit, 4chan y Twitch: “@CHK eres la peor gamer del mundo, das asco, manchas la reputación de todos”; “Todo el mundo te odia”; “#LadyTrampas”. El *streaming* se ha revelado como un ámbito hostil especialmente para las mujeres, ya que se encuentran en el centro de una trama discursiva discriminatoria que focaliza en sus cuerpos y procura su exclusión mediante el uso de categorías como “fake streamers” o “titty streamers” (Ollson, 2018).

⁸ Véase “Guía para madres, padres y tutores”. Oficina de las Naciones Unidas contra la Droga y el Delito, Oficina de Enlace y Partenerariado en México, 2018. Disponible en: <http://chukagame.com/padres> (Consultado el 21/01/2020).

En 2014, desarrolladoras y críticas de videojuegos fueron el blanco de una campaña de hostigamiento, amenazas de muerte y violación en redes sociales y plataformas virtuales luego de pronunciarse contra las representaciones de las mujeres en los videojuegos y su exclusión de dicha industria. Esta campaña, conocida con el nombre de “GamerGate”, cristaliza las resistencias a la diversificación de la industria de los videojuegos, tanto en términos de contenidos como de los sujetos habilitados para participar de ella (Todd, 2015).

En esta línea, se reconoce que “Chuka: rompe el silencio” representa una apuesta por reivindicar el rol de las mujeres en la industria de los videojuegos y en los circuitos de producción de contenidos vinculados a ella. Por una parte, el videojuego incorpora una protagonista que toma una clara distancia de las características usualmente conferidas a los personajes femeninos, buscando producir un quiebre con su estereotipación en el ámbito de los videojuegos y propiciando la identificación de las niñas con el personaje. Por otra parte, su caracterización en tanto *streamer* reivindica la participación de las mujeres en la producción de contenidos, a la vez que permite visibilizar las violencias que las afectan en dichos entornos virtuales.

A lo largo del videojuego, el desafío que *Chuka* debe asumir es el de enfrentarse a distintos monstruos. Algunos de ellos representan distintos tipos de violencia que flagelan los derechos de los niños y niñas: violencia física, sexual y psicológica. Otros, en cambio, son monstruos que tienen actitudes no violentas e, incluso, amigables con *Chuka*. En el primer caso, la práctica lúdica busca visibilizar las violencias y habilitar la reflexión de los niños y niñas sobre sus propias experiencias. En el segundo caso, la presentación de personajes no violentos tiene como objetivo habilitar el reconocimiento de la diversidad e invitar a niños y niñas a pensar los prejuicios que median sus vínculos con otros/otras.

Por otra parte, cabe hacer referencia al carácter de los enfrentamientos que *Chuka* mantiene con estos monstruos. El formato del videojuego es, en este caso, el de una batalla dual (en ningún caso se incorporan terceros), por turnos y el abanico de acciones posibles está definido por una serie de emoticones creados especialmente para el juego. Los emoticones son considerados un mecanismo para proveer información contextual y emocional (Gilles Doiron, 2018). Actualmente, forman parte del léxico que las personas, y en especial niños y niñas, utilizan cotidianamente al comunicarse en forma virtual.

Retomando las referencias espacio-temporales del videojuego, cada uno de los monstruos a los que se enfrenta *Chuka* tiene sus propios emoticones para atacar al personaje, de manera que en el relato la violencia no es explícita, ni gráfica ni verbalmente. A su vez, el jugador o la jugadora elige sus propios emoticones diferenciables entre sí: a) aquellos que caracterizan acciones violentas (golpear, insultar, etc.); b) los que apelan a lo lúdico (cantar, bailar, jugar, etc.); c) emoticones que se asocian a estados de ánimo (alegría, tristeza, temor, etc.); y, finalmente, d) aquellos que representan posibles respuestas no violentas a las agresiones en base a la socialización (recorrir a la

familia, hablar con la policía, pedir ayuda, recurrir a la maestra, etc.). En el transcurso del juego, si el jugador o la jugadora reacciona de forma violenta, en cualquiera de sus formas, estará condenado a salir derrotado en las batallas contra los monstruos que enfrente. Por ello el videojuego invita a que los niños y niñas descubran que las respuestas más asertivas ante las agresiones se vinculan a no iniciar una escalada de violencia: los conflictos deben transitarse con prudencia y paciencia debido a que sus resoluciones por la vía pacífica requieren construir un proceso interactivo con quien agrede a Chuka; y sólo se resuelven cuando en la interacción se solicita ayuda y/o se reafirma el lazo identitario a través del ejercicio de derechos que, ciertamente, implica una noción de ciudadanía supra individual, sin violentar por fuera de la ley a quien se plantea como un/a adversario/a despiadado/a (en este caso lo monstruoso).

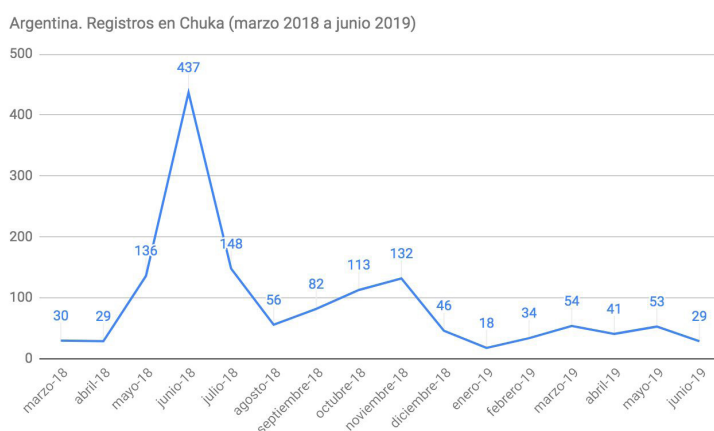
6. LA ARTICULACION TERRITORIAL DE “CHUKA” DESDE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE QUILMES

El proceso para alcanzar la participación de un grupo de setenta estudiantes de escuelas primarias en las dos jornadas del XIV MONUUNQ fue complejo e implicó un esfuerzo extraordinario de buena parte de nuestro equipo de voluntarios/as durante aproximadamente dieciocho meses previos. Debe reconocerse, claro está, que el vínculo entre la universidad y los establecimientos educativos de la zona está atravesado por una estrategia de intervención que adopta la modalidad taller para propiciar la enseñanza y el aprendizaje desde hace nueve años a esta parte, lo cual facilita enormemente nuestra puerta de entrada y la sustentabilidad del intercambio. Esta decisión se fundamenta en que el formato de taller es una metodología que recrea las condiciones pedagógicas para que las y los educandos protagonicen el proceso de aprendizaje (Ander-Egg, 1999). De esta manera, se pretende posicionar a niños y niñas en tanto sujetos de su propio aprendizaje, mientras que el/la educador/a asume el rol de orientador, asesor y estimulador del deseo de formarse.

Como ya hemos señalado, desde que nos fuimos integrando a la implementación del proyecto elaborado por la oficina de México hacia mediados de mayo del 2018, el periodo abarcado hasta el presente supuso atravesar contingencias e irregularidades que acompañan una propuesta de extensión universitaria con las que habitualmente solemos lidiar quienes proyectamos las acciones en el territorio; con los resquicios de tiempos y espacios que, de un lado, el sistema educativo formalizado nos permite transitar fluidamente; y del otro, la disponibilidad de los grupos de voluntarios/as que pueden aportar siempre sujeta a imprevistos. De modo dialéctico, se fueron elaborando y re-elaborando diseños de multiplicación para las comunidades educativas que integran “Levanta la mano” a medida que fue desarrollándose la 9ª edición del Curso de “Derechos humanos y diversidad en la comunidad internacional” hacia abril de 2019. En paralelo, quienes coordinamos el proyecto de extensión fuimos manteniendo diversas reuniones, generalmente visitando las propias escuelas, con diferentes autoridades, docentes y estudiantes secundarios y universitarios dis-

puestos a adecuar los talleres –que replican el curso– que año a año desplegamos en nuestra área de influencia. No obstante, en esta oportunidad, la originalidad de la apuesta extensiva consistió en incorporar a la estrategia didáctica una actividad lúdica que no tenía precedentes –la del videojuego “Chuka: Rompe el Silencio”– al no vincularse directamente con los Modelos de Naciones Unidas (en adelante MUN). En consecuencia, los talleres fueron planificados considerando la aplicación del videojuego como estrategia de enseñanza-aprendizaje pertinente para el logro de los propósitos planteados: visibilizar y prevenir la violencia contra los niños y niñas.

El cuadro que se exhibe a continuación acompaña la evolución del despliegue de “Chuka” en esta primera etapa, abarcando a todo el país y, en consecuencia, incluso, trascendiendo nuestra adscripción geográfica:










De acuerdo a la fuente de información generada por la propia UNODC de México, desde el 8 de marzo 2018 al 23 de junio de 2019, se registraron un total de 1,438 personas al videojuego. El mes con más registros ha sido junio de 2018, fecha que coincide con el momento en que iniciamos la difusión en nuestras comunidades educativas.

Desde esta perspectiva, los talleres desarrollaron una estrategia metodológica que cubrió “tres momentos” o “tres tiempos”. En un primer momento, el introductorio, donde a través de distintas actividades didácticas, se generaron instancias de interacción y debate abierto acerca del contexto general donde se produce la violencia de género y su caracterización de acuerdo a la propia subjetividad de las y los estudiantes. Posteriormente, en un segundo momento, se invitó a los niños y las niñas a jugar “Chuka: rompe el silencio” permitiendo que experimentasen el juego a su gusto, descubriendo todas las potencialidades que ofrece la aplicación, y limitando toda interferencia externa en el desarrollo libre de la práctica. Sobre el cierre del taller, el tercer momento, se propiciaron instancias de reflexión colectiva acerca del video-

juego, apelando para ello al uso de preguntas orientadoras que permitieran guiar el diálogo y problematizar las situaciones de violencia que presenta la aplicación, así como las opciones para enfrentarlas dentro del contexto escolar y fuera de él.

Una vez finalizado el taller, se consideró apropiado establecer una instancia para medir el impacto de la propuesta y evaluar la pertinencia del videojuego como herramienta pedagógica. De este modo, a través de un relevamiento cuantitativo auto-administrado, se pudo acceder al registro de la experiencia lúdica. El instrumento utilizado, diseñado por la oficina de la UNODC México con algunos aportes específicos de nuestro equipo técnico del proyecto de extensión, combinaba preguntas de respuestas “abiertas” y “cerradas”. En el primer caso, se ofreció a niños y niñas una instancia para explayarse acerca del juego y los aprendizajes logrados. Para el caso de las preguntas de respuesta cerrada se recurrió a la escala de Lickert para medir el grado de conformidad con el videojuego y sondear posibilidades de que niños y niñas re-signifiquen lo aprendido en el juego a través de su vida cotidiana. En este caso se adaptó la escala a representaciones visuales para las nuevas generaciones como aquellas que circulan en torno a los emojis, en un abanico de posibilidades que iban de “Nada” (nivel uno) a “Mucho” (nivel siete):

						
1	2	3	4	5	6	7
NADA						MUCHO

El procesamiento de estas encuestas nos permite compartir las siguientes apreciaciones. En primera instancia, es de destacar que se obtuvieron cuarenta y cinco cuestionarios completos en dos jornadas: una durante la capacitación general (previa al juego de rol) y otra durante la primera jornada del MONUUNQ. En este sentido, vale reconocer que no logramos alcanzar la relevancia estadística que hubiéramos deseado. Esta situación respondió a dos problemáticas que debimos transitar: por un lado, los conflictos relacionados a la irregularidad de la asistencia de los niños y las niñas a las jornadas del relevamiento (un grupo numerosos de delegados/as no pudo asistir a la capacitación general); y, por el otro, a las dificultades que algunos/as integrantes de los grupos de estudiantes tuvieron para descargar y acceder a la aplicación del videojuego (desde problemas de conectividad en la escuela/Universidad hasta la falta de disponibilidad en dispositivos adecuados para jugar la aplicación desde un celular familiar/doméstico). Aun así, entendemos que la sistematización de estos datos permite alcanzar algunas proyecciones sobre la iniciativa y, por esta razón, la ponemos a consideración a pesar de las falencias denotadas de origen.

Entre los datos generales de quienes fueron encuestados, cabe decir que la franja etaria se extendió entre niñas y niños de diez a doce años, concentrando la edad de los once años (87%). Respecto a la identidad de género, se observa una ligera predominancia de aquellos que se han definido como “niños” (53%) sobre las “niñas” (47%).

En segundo lugar, debe señalarse que un ochenta y cuatro por ciento (84%) de los y las participantes respondió que le gustó jugar “Chuka: rompe el silencio”. El número es el resultado de la suma de las categorías 5 (24,4%), 6 (40%), y 7 (20%) de la escala de conformidad, lo cual ratificó que, en términos lúdicos, el videojuego se ajustó al diseño de quienes lo concibieron, despertando interés y motivación.

En relación a la trama narrativa de “Chuka: Rompe el silencio”, se observa que el cuarenta y cinco por ciento (45%) de niños/as logró comprender que la protagonista del juego debe enfrentarse a diversas situaciones de violencia. En el plano de las respuestas abiertas, así lo significaron subjetivamente:

- *(El juego trata)...de una chica de aproximadamente entre 12 a 14 años que lucha contra los diferentes tipos de monstruos que le manifiestan violencia verbal, psicológica y física” (Antonella, 11 años).*
- *(El juego trata)... de una youtuber, Chuka, tiene una pesadilla con sus haters en las cuales deben derrotar monstruos los cuales son diferentes tipos de violencia” (Morena, 12 años).*
- *(El juego trata)... de una chica que sueña pesadillas y que con emojis va derrotando a monstruos que representan diferentes tipos de violencia (Thiago, 11 años).*
- *Por lo que entendí, se trata de una chica que le hacían bullying y los monstruos representan a los bulllys. Tenés que pelear contra ellos con emojis y te sube puntos si sos bueno, se baja si usás emojis malos (Bianca, 11 años).*

Sin embargo, el resto de los y las participantes consignaron respuestas abiertas que enfatizaron los enfrentamientos de Chuka con monstruos, sin hacer referencia a las representaciones simbólicas y gráficas de la violencia en el juego. De hecho, en las respuestas cerradas sobre qué trata el juego, la que concentró más atención fue la “a”: Combatir a distintos monstruos (40%). Por lo tanto, consideramos que es este un aspecto a reforzar en las futuras intervenciones a través de los talleres escolares, a partir de fortalecer instancias de reflexión más simbólicas que trascienda la referencia de la batalla inmediata.

En cuanto a la consulta sobre el aprendizaje que encierra el juego, esta ha sido el resultado que se representa gráficamente del siguiente modo:



La respuesta que concentra la atención, sin lugar a dudas, es aquella que focaliza en la escalada de la violencia y la auto-conciencia respecto de interrumpirla a tiempo de acuerdo al ejercicio lúdico. Al sumar las opciones, muy cercanas conceptualmente, a) 24%, c) 11 % y e) 13%, nos aproximamos al 50% de las contestaciones de las y los niños.

Por último, en relación a los aprendizajes logrados, el 73% de quienes completaron la encuesta –suma de ítems 5 (27%), 6 (24%), y 7 (22%)– creen que es probable poder aplicar lo aprendido en el videojuego. Aquí la torta gráfica con las distribuciones completas:



En la consulta abierta, se diferencian cuatro grupos en función del análisis discursivo relativo a los aprendizajes. En primer lugar, se reconoce una serie de respuestas vinculadas al hecho de haber descubierto que Chuka es una niña que se encuentra en situación de violencia:

- *Lo más importante que aprendí es que la niña está pasando por violencia de género* (Abril, 11 años).

En segundo lugar, una porción de los y las participantes hicieron referencia a la importancia de, ante una situación de violencia, no recurrir a reproducir nuevas agresiones:

- *Lo más importante que aprendí fue que la violencia no se resuelve con más violencia, sino con bondad* (Ramiro, 11 años)
- *(Aprendí)... A no utilizar la fuerza.* (Benjamín, 12 años).

Un tercer grupo de respuestas destaca que, como aprendizaje más importante, los y las participantes valoran la diversidad y el reconocimiento de sus propios prejuicios en su vínculo con otros/otras:

- *Que nadie es bueno ni malo por su apariencia.* (Malena, 11 años).

Y un cuarto grupo, observa que buena parte de las respuestas de los niños y niñas reconocen como aprendizaje más importante del videojuego la importancia de recurrir a un adulto/a en caso de que uno/a mismo/a u otro/a se encuentra atravesando situaciones de violencia:

- *Que no hay que quedarse callado e informar a una persona, adulto, policía o maestra. Hay que actuar... eso aprendí.* (Ximena, 11 años).
- *Aprendí que si alguien es malo contigo debes contarle todo a un adulto. Y también que no se debe responder con violencia* (Joscelyn, 12 años).

En síntesis, con la prudencia que implica efectuar un juicio de valor que no puede ser todo lo fiable que uno quisiera (en la medida en que el instrumento técnico utilizado carece de relevancia estadística), es posible explorar un horizonte de análisis cuyas principales percepciones pasan por destacar los siguientes aspectos:

- La aplicación “Chuka: rompe el silencio” ha logrado captar el interés y el deseo de jugar de las y los niños de 10, 11 y 12 años;

- El ejercicio del juego ha permitido visualizar las posibles instancias de vulneración de derechos que los niños y niñas pueden transitar a lo largo de su desarrollo.
- La conciencia personal de identificar situaciones de violencia, a través de sus múltiples manifestaciones, es vital para evitar males mayores y lograr aminorar su impacto.
- Comprender que dicho proceso es conflictivo y complejo, que está sujeto a acciones asertivas y responsables de quienes están involucrados puede desactivar a tiempo situaciones de violencia en escalada, mucho más cuando se reconoce que a través de recorrer distintas instancias del entorno social que rodea a las personas puede colaborar a encontrar la clave para disipar los peligros de la vulnerabilidad de estas víctimas potenciales.

6.1. EL FENÓMENO DE LA VIOLENCIA DE GÉNERO DESDE LOS ESQUEMAS DE COMPRENSIÓN QUE APORTA EL MONUUNQ

Desde un comienzo tuvimos la expectativa de sumar a la implementación de “Chuka: rompe el silencio” nuestra propia re-significación del videojuego a partir de una experiencia de campo consolidada en el tiempo desde los juegos de rol de los MONUUNQ. En definitiva, el dispositivo no deja de ser una aplicación cuya capacidad de capturar la atención y abrir instancias de concientización puede ser potente y evidente, pero al mismo tiempo, a la hora de atravesar problemáticas humanas tan sombrías y complejas como la que estamos abordando que trascienden el plano disciplinario y superan todo intento de abordaje reduccionista, no deja de producirnos una consternación tan profunda que nos deja sin capacidad de ofrecer esquemas de comprensión y significancia sobre la violencia en general y sobre la de género en particular. Sería ridículo, entonces, concentrar en esta aplicación todas nuestras expectativas preventivas sin poner en relación que el videojuego se enmarca en una apuesta mucho más ambiciosa y holística, bajo el paraguas de un programa educativo, E4J, cuyo objetivo fundamental es propiciar –ni más ni menos– que una cultura de prevención y de estado de derecho a través de las y los jóvenes. Las y los facilitadores de la UNODC de México, en especial cuando la Coordinadora de la Región Sureste, Lic. Columba Franco Ruiz, pudo visitar nuestra universidad (en agosto de 2019) y tuvimos ocasión de compartir con ella varias capacitaciones en las instituciones de referencia de nuestro proyecto, no perdió ocasión para poner el acento sobre esta cuestión: “Chuka” no es más que la punta del iceberg que representa E4J.

En consecuencia, nuestra intención de combinar ambos dispositivos –el que ofrece “Chuka” y el juego de rol que promovemos– nos pareció una gran ocasión para potenciar y complementar un abordaje común para la ESI desde espacios de enseñanza no formales. Y esto fue lo que efectivamente hicimos.

Durante las dos jornadas del XIV Modelo de Naciones Unidas (29 y 30 de Agosto de 2019) pudimos ser testigos del modo en que una planificación coherente produjo entonces aprendizajes buscados a partir de un proceso que se inició con los talleres escolares, fue acompañada en capacitaciones generales dictadas en nuestra UNQ, y alcanzó su materialización plena en un documento elaborado íntegramente por los niños y niñas, con el formato de resolución que exige todo órgano del sistema de Naciones Unidas y con diagnóstico y propuestas para sensibilizar las políticas públicas de los estados nacionales. Como fuera mencionado previamente, los y las participantes oficiaron de representantes diplomáticos en el debate sobre prevención de la violencia de género de la comisión UNESCO del MONUUNQ. Como agregado, además, elaboraron conjuntamente un Plan de Acción donde resaltaron el papel de la ESI en la prevención de la violencia de género contra niños y niñas. A la vez, destacaron que la ESI debe fomentar la expresión de los sentimientos, la autonomía sobre el cuerpo y la sexualidad, el respeto por la diversidad sexual, el rechazo a todas las formas de discriminación, el análisis crítico de los discursos sociales sobre la sexualidad, como así también promover el conocimiento para la toma de decisiones respecto de la sexualidad y para actuar ante situaciones de violencia sexual.

Sin embargo, debemos reconocer que el impacto de la propuesta no fue homogéneo. Mucho tuvo que ver cómo se involucró cada una de las ocho comunidades escolares y sus respectivos interlocutores: maestros/as, autoridades, preceptores, padres y tutores, hasta inspectores distritales y regionales. Las respuestas consignadas en los cuestionarios observaron ciertamente que la capacidad crítica y analítica de los niños y niñas, su conocimiento sobre la violencia de género y la profundidad de las propuestas presentadas en la comisión UNESCO presentaron notables diferencias de acuerdo a participantes que nunca habían jugado “Chuka”, a quienes sí lo hicieron y a quienes lo hicieron en el marco de una política institucional de ESI. Y lo mismo cabe afirmar para aquellos grupos de estudiantes que tenían sobrada experiencia en MUN, para quienes habían tomado contacto por primera vez, y para aquellos que nunca lo habían hecho.

En este sentido, cabe destacar la experiencia de la Escuela Primaria N° 66 de Florencio Varela. El establecimiento educativo ha diseñado e implementado una política transversal para la ESI y, en paralelo, ha sostenido una participación muy activa en “Levanta la mano” desde hace tres años a esta parte. En esta línea, desde la escuela se habilitaron distintos espacios educativos y reflexivos vinculados a los derechos sexuales de los niños y niñas que reconocen la coyuntura política actual en la materia. Tal fue así que en la institución se generaron distintas instancias de debate, por ejemplo, sobre el tratamiento del derecho a la interrupción voluntaria del embarazo en el marco de una sesión coordinada por el alumnado con la orientación pedagógica de sus maestros/as. Además, la institución ha trabajado desde un comienzo la propuesta “Chuka: Rompe el Silencio” cuando fueron invitados a desarrollarla.



Imagen 2. Estudiantes de la Escuela Primaria N° 66 jugando con una versión de mesa de “Chuka: Rompe el Silencio”.

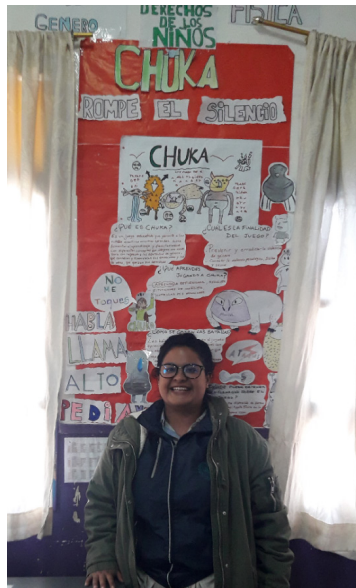


Imagen 3. Coordinadora de Región Sureste de UNODC México delante de póster elaborado por estudiantes de Esc. Primaria N° 66 (Florencio Varela).

Dada la labor destacada de esta institución, en el mes de agosto de 2019, a dos semanas de la realización del MONUUNQ y aprovechando la visita de la mencionada Coordinadora de la sede de México de la UNODC, la Escuela Primaria N° 66 tuvo el honor de recibirla, lo cual produjo una extraordinaria repercusión, especialmente entre el grupo de niños y niñas.

La experta sobre prevención de la violencia de género interactuó personalmente con la comunidad primaria con el objeto de robustecer un trabajo territorial que a esa altura ya daba cuenta de sus alcances, aun cuando todavía no había tenido lugar la actividad más relevante que corona todo el proceso: la participación de la delegación escolar en el MONUUNQ. Muestra de ello ha sido la producción y difusión del audiovisual: “Chuka rompe el silencio en Argentina”⁹, una realización del equipo de la UNQ TV que contó con nuestra supervisión técnica y retrata, precisamente, el impacto de todo este proceso en tres de sus niños protagonistas: Morena, Ignacio y Evangelina.

Sin desconocer estos alcances y derivaciones, resulta necesario incorporar al análisis también, las limitaciones encontradas en la implementación de la propuesta. En primer lugar, debe destacarse que el proyecto suscitó resistencias de parte de algunos establecimientos educativos y docentes participantes que habían prestado su conformidad a sumarse a la iniciativa. Por un lado, se reconoció en algunas escuelas primarias un discurso que equipara la gravedad de la violencia contra las mujeres a aquellos hechos violentos protagonizados por mujeres que victimizan a varones. Quienes integramos el Proyecto de Extensión Universitaria “Levanta la Mano: El derecho a vivenciar el espacio intersubjetivo” sostenemos que las violencias contra las mujeres deben ser comprendidas desde la perspectiva de género. En este sentido, adscribimos la interpretación teórica del feminismo que interrelaciona la estructura social patriarcal, su influencia sobre el comportamiento individual, las relaciones intergénero y las conductas violentas.

Desde dicha perspectiva teórica, entendemos el género en tanto elemento constitutivo de las relaciones sociales basadas en la diferencia sexual y como forma primaria de las relaciones significantes de poder (Scott, 2010). En relación a la segunda proposición, la historiadora Joan Scott inscribe el género como relación de poder, en tanto constituye no sólo una categoría de diferenciación, sino también un factor de dominación y discriminación que se interrelaciona con otros ejes de poder, como la clase, la raza y la etnia. El discurso patriarcal versa sobre las determinaciones del género en aspectos como la personalidad, a sexualidad y los roles sociales, restringiendo y encuadrando las prácticas, tanto a nivel individual como social (Segato, 2003). El género se implica en la concepción y construcción del poder en la medida que a partir de dichas referencias se establece un acceso y control diferencial a los recursos, tanto materiales como simbólicos.

En este sentido, consideramos que no resultan equiparables los hechos de violencia perpetuados por mujeres contra varones en el marco de un sistema donde las normas de género legitiman conductas violentas como parte del privilegio de la dominación masculina (Contreras Urbina, 2008). Este abordaje obtura la reflexión sobre la configuración de los modelos hegemónicos masculinos y femeninos que ins-

⁹ Disponible en: <http://tv.unq.edu.ar/chuka-rompe-el-silencio-subtitulos-ingles/> (consultada el 21/01/2020).

talan un orden de jerarquías simbólicas, situando a los varones en una posición de privilegio respecto de las mujeres y otros géneros.

Por otra parte, retomando las dificultades observadas en la implementación, hemos constatado en los grupos docentes y directivos una perspectiva que reconoce fuertes limitaciones desde el ámbito educativo para prevenir e intervenir ante las prácticas que vulneran los derechos de los niños y las niñas. Si bien reconocen que, frecuentemente, los alumnos y alumnas vivencian distintas situaciones de violencia, consideran que las políticas públicas actuales en materia de niñez no logran dar respuestas eficientes ante dicha problemática. Por esta razón, algunos docentes y directivos creen una tarea estéril concientizar a los niños y niñas en relación a la violencia en tanto afirman que el Estado es, actualmente, incapaz de lograr la protección y restitución de derechos cuando son violentados.

Sin embargo, cabe destacar que dicha postura contradice las obligaciones de educadores y establecimientos educativos contempladas en el marco normativo nacional. En primera instancia, esta perspectiva desconoce el derecho de todos los educandos a recibir una ESI que articule aspectos biológicos, psicológicos, sociales, efectivos y éticos, de acuerdo al Artículo 1° de la Ley 26.150. En segunda instancia, ignora el deber de comunicar establecido en los artículos 9° y 30° de la Ley 26.061 de Protección integral de los derechos de las niñas, niños y adolescentes. La expresión jurídica afirma que los miembros de establecimientos educativos deben comunicar aquellas situaciones donde derechos de niños y niñas sean vulnerados a la autoridad administrativa de protección de derechos en el ámbito local.

La normativa argentina es contundente en este sentido, en tanto establece que cualquier vulneración de los derechos de un niño o una niña, ocurra en el ámbito público o en el privado, constituye un asunto de interés público. De acuerdo a la Guía de Orientaciones Federales, el rol de la escuela en relación a la protección y restitución de los derechos de la niñez se vincula a la educación, detección y articulación a través de equipos especializados en la temática. Toda problemática de estas características supone la articulación entre docentes, equipo de supervisión, equipo directivo y equipos de apoyo y orientación para garantizar la restitución de los derechos vulnerados de niños y niñas.

7. CONCLUSION

Ser niño o niña implica una situación de vulnerabilidad: la domesticidad de la violencia, la naturalización de los castigos físicos en la crianza y el carácter intrafamiliar del abuso sexual infantil contribuyen a que la problemática –pese a su prevalencia– se oculte a plena vista. En este contexto, la iniciativa de E4J y “Chuka: Rompe el silencio” busca contribuir a visibilizar, problematizar y atender este flagelo que vulnera los derechos de los niños y las niñas.

En la introducción nos planteamos dos objetivos para abarcar en el presente artículo. El primero tenía que ver con la identificación de problemáticas específicas en torno a la implementación de políticas preventivas en torno a la violencia de género en entornos escolares de nuestro país. Del análisis efectuado, queda claro que la mayor dificultad para actuar con premura sobre este flagelo pasa por la imposibilidad de implementar una política pública coherente, federal, holística, con capacidad de monitoreo y gestión responsable. El contexto social argentino, tras el estallido del movimiento social feminista “Ni Una Menos”, configura un escenario sumamente favorable para iluminar aquellas prácticas violentas históricamente ignoradas (y/o justificadas) y para que las y los sujetos por ellas victimizados recuperen su voz y vean sus derechos vulnerados efectivamente restituidos a través de las instancias legales. Curiosamente o no, la cuestión normativa es la que menos interés requiere en esta pulseada para avanzar en la implementación de la ESI.

Tampoco parecen ser las niñas y niños argentinas, quienes carecen de interés en demandar el reconocimiento de la ESI como noción de auto-conocimiento. Aun con las limitaciones de personas que están en pleno desarrollo formativo, las preguntas y sus voces constituyen sin lugar a dudas una solicitud constante y presente en el sistema escolar. Los informes que hemos analizado, incluso los grupos de nivel primario, así lo demuestran. Puede que muchos niños y niñas no se reconozcan como sujetos de este derecho y no tengan herramientas para que las autoridades públicas establezcan políticas y estrategias que los protejan en su integridad física, pero cabe recordar que es el interés superior del niño/a el que debe orientar las decisiones de nuestros estados, tal como lo explicita la Convención Internacional sobre el niño, niña y adolescente y la Ley nacional de Protección Integral de la Niñez 26061.

Debe reconocerse, entonces, y así nos lo muestran las y los principales activistas de derechos humanos, que si realmente tenemos la voluntad de avanzar en la visualización y debate en los establecimientos educativos, debemos ser capaces de encontrar las fisuras por dónde instalar, no ya como funcionarios/as públicos/as, sino como simples actores del sistema educativo, prácticas que construyan voluntad política para sortear obstáculos morales y mentales que todavía circulan al interior de muchas instituciones de enseñanza: mientras se lucha por la curricularización sobre ESI que dicta la ley 26150, es relevante ganar batallas simbólicas en escenarios que trasciendan los ámbitos escolares. En tal sentido, la universidad pública se presenta como un escenario ideal para propiciar esta demanda, así como el sistema de Naciones Unidas y la familia de sus representaciones, desde la UNESCO hasta la UNODC, se vuelven en aliados estratégicos e imprescindibles para volcar la balanza en nuestro favor.

El segundo objetivo que nos habíamos planteado inicialmente pasaba por descubrir las potencialidades del videojuego “Chuka” integrado a nuestras prácticas lúdicas articuladas desde la experiencia de extensión universitaria que abrió el XIV Modelo de Naciones Unidas de la Universidad Nacional de Quilmes (MONUUNQ). En este sentido, quienes integramos el Proyecto de “Extensión Levanta la Mano” nos hemos

visto interpelados por alcanzar la mejor articulación con la UNODC para descubrir nuestro propio sendero desde el cual avanzar en la consolidación del Estado de derecho y la cultura de la legalidad en nuestro territorio. Sin omitir aquello que somos o representamos: meros actores de la sociedad civil. Consideramos que “Chuka: Rompe el silencio” nos ha servido para fortalecer esquemas de explicación que solemos desarrollar desde los MONUUNQ, particularmente para las y los destinatarios directos de nuestra práctica: las y los niños. Apoyados en el ejercicio del dispositivo de los MUN, algunos grupos de estudiantes han encontrado modelos explicativos propios a los problemas sociales y globales que esconde la violencia en todos sus planos y en particular aquella que tiene que ver con la de género. “Chuka: rompe el silencio” ha sido la principal responsable para desagregar estas complejidades inherentes a la violencia, y facilitó el reconocimiento e importancia de las políticas preventivas.

Si bien el reto es por demás complicado, la posibilidad de visualizar y denunciar con la propia voz situaciones dramáticas de violencia puede ayudar a las y los estudiantes de nivel primario a ejercer sus derechos a vivir una vida plena y libre de vulneraciones.

MEZZADRA, L.; PENHOS, M. Chuka Breaks silence in Argentina. an educational experience against gender violence in National University of Quilmes. *Educação em Revista*, Marília, v. 21, p. 159-186, 2020, Edição Especial.

Abstract: In 2006, the National Congress approved in Argentina the national law 26.150 which affirms the right of all students to receive integral sex education and creates the National Program of Integral Sex Education (called ESI) to ensure its implementation. Since then the ESI has imposed a commitment to schools to generate practices capable of strengthening the autonomy of boys, girls and adolescents regards to the care of the body and sexuality. At the primary level, specifically, ESI seeks to problematize gender rules and stereotypes; to recognize the body and its relationship with care, affection, its importance in the construction of personal identity; to express, reflect and value the emotions and feelings related to sexuality; to promote attitudes and practices respectful of Human Rights - among other issues to highlight. These efforts have not brought about significant progress, as the legislation intended. The resistance of the education system still manifests inside and outside schools.

Keywords: Violence. Gender. ESI.

REFERÊNCIAS

Amnistía Internacional (2018). *Informe Al Comité de los Derechos del Niño de las Naciones Unidas sobre Derechos Sexuales y Reproductivos y Acceso a la Educación Sexual Integral de las Niñas y Adolescentes en Argentina*. 78ª sesión, 14 de mayo al 1º de Junio. Reino Unido: Autores. Disponible en: <https://www.amnesty.org/download/Documents/AMR1382552018SPANISH.pdf> (21/01/2020).

Ander-Egg, Ezequiel (1999). *El taller: una alternativa de renovación pedagógica*. Buenos Aires, Editorial Magisterio del Río de la Plata.

Contreras Urbina, Juan Manuel (2008). La legitimidad social de la violencia contra las mujeres en la pareja. Un estudio de cualitativo con varones en la ciudad de México. En: Castro, Roberto; Casique, Irene (comp.). *Estudios sobre la cultura, género y violencia contra las mujeres*. Cuernavaca: UNAM.

Fundación Huésped (2018). *Informe sobre el impacto de la Ley Nacional de Educación Sexual Integral (ESI)*. Resumen Ejecutivo. Disponible en: <https://www.huesped.org.ar/noticias/encuesta-docentes-secundarios-ley-educacion-sexual-integral/> (Consultado por última vez: 21/01/2020).

Gil-Juárez, Adriana; Feliu, Joel; Vitores González, Anna (2010). Performatividad Tecnológica de Género: explorando la brecha digital en el mundo del videojuego. *Quaderns de Psicologia*, Barcelona, vol. 12, 2. 209-226.

Gilles Doiron, J.A. (2018). Emojis: visual communication in higher education. PUPIL: *International Journal of Teaching, Education and Learning*. 2 (2), 1-11.

Instituto Interamericano en Derechos Humanos (2011). *Informe interamericano de la Educación en Derechos Humanos: un estudio en 19 países*. San José de Costa Rica: Autores.

Jansz, Jeroen; Raynel G. Martis (2007). The Lara Phenomenon: Powerful Female Characters in video games. *Sex Roles* 56, 3. 141-48.

Malkowski, J. & Russworm, T. M. (2017). *Gaming representation. Race, gender, and sexuality in video games*. Bloomington: Indiana University Press.

Ministerio Nacional de Educación (2017). Aprender 2017. *Informe de Resultados*. Secundaria. Buenos Aires: Autores. Disponible en: https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/reporte_nacional_2017_secundaria_0.pdf (Consultado por última vez: 21/01/2020).

Ministerio Nacional de Educación (2017). *Informe sobre las acciones del Programa Nacional de Educación Sexual Integral*. Buenos Aires: Autores. Disponible en: <https://drive.google.com/file/d/0B6JXWBBzh14la295QzE0dzdXeTNZNG5WaGQ0T0tDWlZNVmZF/view> (Consultado por última vez: 21/01/2020).

Morgade, Graciela (2016), *Educación sexual integral con perspectiva de género*. La lupa de la ESI en el aula. Rosario, Editorial Homo Sapiens.

Olsson, Maria (2018). "True Gamer" culture on Twitch and its effect on female streamers. Malmö University, Faculty of Culture and Society.

Organización Mundial de la Salud (2016). *INSPIRE: Siete estrategias para poner fin a la violencia contra los niños*. Ginebra: Autores.

Penhos, Matías (2014). *Los Modelos de Naciones Unidas: estrategias para romper el muro del no-reconocimiento*. Quilmes, Editorial Tiempo Sur.

Scott, Joan (2010). *El género: una categoría útil para el análisis histórico*. En Lamas, Marta El género: construcción cultural de la diferencia sexual. México, PUEG. Pp. 265-302.

Segato, Rita (2003). *Las estructuras elementales de la violencia*. Bernal, Argentina: Universidad Nacional de Quilmes.

Segato, Rita (2013). *La escritura en el cuerpo de las mujeres asesinadas en ciudad Juárez*. Buenos Aires, Tinta Limón.

Todd, Cherie (2015). GamerGate and resistance to the diversification of gaming culture. *Women's studies journal*. 29, 1. 64-67.

UNICEF (2014). *Hidden in plain sight*. A statistical analysis of violence against children. Nueva York: Autores.

UNICEF (2018). *Un análisis de los datos del programa "las Víctimas contra las violencias" 2017-2018*. Buenos Aires: Autores.

Waszkiewicz, Agata (2019). Angry in pink: representation of women in videogames in the Infamous franchise (2009-2014). *New Horizons*.

Recebido em: 04/02/2020.

Aprovado em: 10/02/2020.

