

# ¿En qué consiste el juego Cartas por la Inclusión?

Existen tres tipos de cartas:

- **QUÉ:** Arte, Evento o Elemento
- **DÓNDE:** Lugar, Espacio o Contexto
- **BARRERA:** Cosas que impiden que las personas puedan acceder

## **OBJETIVO GENERAL**

Conversar, pensar y encontrar la mayor cantidad de soluciones posibles para reducir o eliminar las barreras de acceso para tu proyecto artístico.

El juego consiste en formar pequeños grupos (idealmente de 3 a 6 integrantes) y buscar soluciones posibles para vencer las barreras en la situación que se forme al combinar 3 cartas (Una de cada tipo)

Ejemplo: Una obra de teatro (QUÉ) en un parque (DÓNDE) no puedo salir de casa (BARRERA)

El grupo debe discutir y proponer diversas soluciones para superar esa barrera y garantizar que todos puedan llegar, participar e involucrarse en el evento artístico en esa ubicación o circunstancia. Cuanto más variado sea el grupo que discute la situación, más variadas serán las soluciones que puedan proponer. No te limites a buscar una sola solución, la idea es que puedan usar su creatividad como grupo y de esta forma lograr combinar opiniones y puntos de vista para tener una amplia gama de posibilidades que nos permitan superar todas las barreras que nos limitan.

## **¿Cómo puedo aplicar este juego en mi contexto?**

Para poder aplicar este juego en diversos contextos hemos creado una metodología que nos permite jugar y a la vez recopilar información relevante para poder superar las barreras propuestas. Esta metodología contempla 6 pasos:

1. Activación de contenidos
2. Instrucciones del juego
3. Aplicación del Juego
4. Socialización de la Experiencia
5. Recopilación de datos, ideas y materiales
6. Evaluación/Valoración de la experiencia

## 1. Activación de Contenidos:

A través de la activación de contenidos podemos contextualizar a nuestros participantes de manera tal que sea posible identificar opiniones, derribar mitos y establecer los lineamientos generales a través de los cuales nos vamos a mover al momento de jugar “*Cartas para la Inclusión*”. En otras palabras, nos permite generar un encuadre sobre los temas que vamos a discutir.

Para ello es posible realizar preguntas guías que nos permitan guiar la conversación, tales como:

- ¿Qué entendemos por los conceptos de inclusión, diversidad, integración y accesibilidad?
- ¿Cuáles crees que son algunas barreras físicas que podrían dificultar el acceso y la participación de personas con discapacidad en eventos artísticos o espacios culturales?
- ¿Qué estereotipos o prejuicios existen en la sociedad que pueden limitar la inclusión de ciertos grupos en la producción y apreciación de las artes?
- ¿Cuáles podrían ser algunas barreras económicas que podrían impedir que personas de bajos recursos accedan a experiencias artísticas y culturales?
- ¿Cómo se puede promover la inclusión de artistas con discapacidad en exhibiciones, galerías y programas culturales?
- ¿Qué medidas se pueden tomar para asegurar que las personas con discapacidad tengan acceso a información y comunicación relacionadas con eventos artísticos, como descripciones de obras o programas en formatos accesibles?

Estas y otras preguntas pueden servir como punto de partida para explorar y discutir de manera general las barreras e inclusión en las artes y de esta forma generar el encuadre pertinente para comenzar el juego.

## 2. Instrucciones del juego:

Objetivo del juego:

Conversar, pensar y encontrar la mayor cantidad de soluciones posibles para reducir o eliminar las barreras de acceso para tu proyecto artístico. Juega con un grupo diverso de personas para obtener una mayor variedad de soluciones. La idea es buscar soluciones a modo de “*lluvia de ideas*” dónde todas las posibles soluciones tengan su espacio para ser socializadas, discutidas y/o votadas según sea el caso.

Dinámica:

- 1 Pon cada set de cartas (qué, dónde, barrera) en pilas
- 2 Revuelve cada pila
- 3 Toma una carta de cada pila
- 4 En grupos reflexionen sobre sus tres cartas. Imaginen que un proyecto artístico (qué) en un lugar (dónde) y una situación (barrera) que impida a las personas de participar en él.

¿Cuántas soluciones puedes encontrar?

Una vez que tengan todas las soluciones que hayan podido encontrar, escojan otras tres cartas y tomen el desafío nuevamente ¡Todas las personas ganan!

Al momento de dar las instrucciones del juego debemos corroborar que todas las personas participantes comprendan el objetivo y la ejecución del juego. Por esta razón, debemos asegurarnos de dar a conocer las instrucciones a través de explicaciones verbales, gestos, ejemplos y modelamiento. Para ello sugerimos las siguientes estrategias:

- a) Explicar de manera verbal de forma pausada y clara, estableciendo el foco en cada uno de los pasos de la dinámica del juego (Orden y distribución de cartas, reflexión de los grupos, discusión y propuestas de soluciones, socialización de las soluciones)
- b) Los gestos pueden ayudarnos a captar la atención de los participantes y a poder enfatizar en ciertas palabras o frases que ayuden a clarificar la instrucción
- c) Explicar a través de ejemplos nos permite dar un refuerzo a nuestra explicación verbal y de esta manera corroborar si nuestra audiencia comprendió efectivamente las instrucciones. Para ello podemos ejemplificar como moderadores utilizando una situación determinada por las cartas: Una obra de teatro (Qué) en un parque (Dónde) pero no puedo salir de casa (Barrera), por tanto una solución posible sería transmitir la obra por televisión, transmitirla vía streaming o grabarla para después distribuirla en formato grabado.

- d) Al modelar el juego también estamos ejemplificando la situación, pero esta vez el foco está en los participantes. De esta forma, se puede elegir un par de personas voluntarias que quieran participar para simular una partida del juego, siendo moderada por la persona a cargo. Durante esta instancia podría suceder que los participantes “comentan errores”, lo cual es una instancia perfecta para simular el cómo aprender de ese error y buscar soluciones para superarlo.
- e) Por último es fundamental dar un espacio para resolver dudas e incitar a que las personas participantes puedan clarificar todas las preguntas antes de comenzar a jugar de manera autónoma.

### **3. Aplicación del juego:**

¡Vamos a jugar!

Lo primero que debemos hacer es incitar a que los participantes formen grupos pequeños (Lo ideal es que sean de 3 a 6 integrantes como máximo). Los grupos deben instalarse en un lugar dónde se sientan cómodos y tener una superficie lisa sobre la cual poner las cartas que serán utilizadas.

Como mediadores del juego podemos proponer una división del juego en 3 fases: Reflexión, Lluvia de ideas y Toma de decisiones.

- a) Reflexión (3 a 5 min): En esta fase las personas participantes deberán reconocer, pensar y brevemente reflexionar sobre la combinación de cartas con las que trabajarán. Es decir, deben comprender el Qué, Dónde y la Barrera con la cual deben trabajar.
- b) Lluvia de ideas (5 a 15 min): Durante la lluvia de ideas buscaremos posibles formas de superar las barreras seleccionadas para nuestro juego. En esta fase lo ideal es que todas las personas participantes entreguen al menos una idea que ayude a superar la barrera escogida; sin embargo es posible que los y las participantes se paralicen frente a tan amplia gama de posibilidades. Por esta razón, como mediadores, debemos velar por un espacio seguro donde todas las ideas sean validadas por el grupo, incentivando a la discusión productiva y ayudando a que las y los participantes puedan complementar sus ideas.
- c) Toma de decisiones (10-20 min): Luego de escuchar todas las ideas propuestas es necesario seleccionar las que sean más factibles de ser aplicadas en su respectivo contexto. Para ello es posible utilizar diversas dinámicas: por ejemplo anotar las ideas en un cuaderno u hoja de papel; utilizar post-it para anotar las soluciones; dibujar las soluciones en block de croquis; anotar las ideas en una pizarra; crear una dramatización para poner a prueba la idea; etc.

Lo importante del juego es poder incentivar la creatividad y apelar a la imaginación de las y los participantes; validar las ideas y construir una experiencia amena, pensando que para superar las barreras no hay límites que nos debamos imponer.

#### **4. Socialización de la Experiencia:**

Para conocer y socializar la experiencia de todas las personas participantes es posible realizar un plenario en el cual se expongan los casos que fueron trabajados en cada grupo. Para ello podemos utilizar distintas metodologías: Es posible seleccionar un representante que comente los casos trabajados y las soluciones encontradas por el grupo; también podemos generar material gráfico o esquemas que permitan resumir la discusión de cada grupo y luego exponerlo libremente, de manera que cada grupo pueda visitar las problemáticas y soluciones de los otros; otra opción podría ser generar un material escrito que posteriormente sea visto por los demás; lo ideal es que todos los grupos y sus respectivos integrantes puedan dar a conocer su experiencia y las soluciones propuestas, asegurándose que todas las personas participen de la forma que más les acomode de acuerdo a su contexto.

Por último proponemos realizar una valoración perceptual de la actividad. Dependiendo de los entornos que suceda el juego, es necesario generar un hito de cierre que permita a las y los participantes sintetizar y resumir elementos a la hora de compartir las experiencias grupales.

## **5. Recopilación de datos, ideas y materiales:**

Recopilar datos, ideas y materiales, generados a partir del juego nos permitirá revisar qué soluciones son factibles de aplicar en los diversos contextos en los cuales encontramos barreras. Para ello hemos generado dos tablas que nos permiten recolectar información relevante luego de la aplicación del juego.

La tabla n°1 nos permite recolectar información sobre las soluciones a los casos trabajados durante el juego. En esta tabla se busca categorizar el tipo de barrera con las soluciones pertinentes a ellas, además de identificar los recursos necesarios para llevar a cabo la solución planteada en cada caso.

La tabla n°2 busca recopilar información a cerca de la experiencia del juego, identificando posibles dificultades a la hora de jugar; aspectos que llamaron la atención u otros comentarios que las y los jugadores puedan haber tenido luego de jugar *Cartas por la inclusión*

Tabla n°1:

<b>DESCRIPCIÓN DEL CASO (Qué, Dónde, Barrera):</b>		
<b>CATEGORIZACIÓN SOLUCIONES</b>	<b>RESPUESTAS</b>	<b>RECURSOS NECESARIOS (Humanos, Financieros, Materiales)</b>
Soluciones a barreras físicas		
Soluciones a barreras internas		
Soluciones a barreras discriminatorias		
Soluciones individuales		
Soluciones colectivas		
Soluciones que implican inversión (\$)		
Soluciones que no implican inversión (\$)		
Soluciones que requieren de expertos		
Soluciones que no requieren de expertos		
Otras soluciones		



Tabla n°2:

IDENTIFICACIÓN DE INTERÉS	RESPUESTAS
¿Hubo alguna carta confusa?	
¿Qué carta llamó más la atención o se discutió más?	
¿Hay alguna solución que haya destacado?	
¿En qué contextos jugaron el juego?	
Otros comentarios	

## 6. Evaluación/Valoración de la Experiencia:

Evaluar la experiencia del juego resulta fundamental para recopilar información de las personas participantes en sus diversos contextos. De esta manera podemos tomar decisiones para replicar la experiencia en otros contextos, evaluar la experiencia de los jugadores, utilizar información relevante para la elaboración de proyectos, entre otros casos.

Evaluar o valorar la experiencia puede realizarse a través de diversos instrumentos: Encuesta, conversatorio, lista de cotejo, mapas perceptuales, etc. La relevancia de cada instrumento dependerá del contexto en el cual se está aplicando el juego. Para ello, hemos desarrollado una serie de preguntas guía que nos permitirán evaluar la experiencia de quienes hayan jugado "*Cartas por la Inclusión*":

1. ¿Qué aspectos del juego "*Cartas por la Inclusión*" te resultaron más interesantes o útiles para promover la inclusión y la conciencia sobre la diversidad?
2. ¿Cómo te sentiste al jugar el juego y discutir las situaciones presentadas en las cartas? ¿Crees que el juego facilitó el diálogo abierto y respetuoso sobre temas sensibles?
3. ¿Consideras que el juego generó una mayor comprensión y empatía hacia las personas que experimentan diferentes situaciones de exclusión? Si es así, ¿puedes proporcionar ejemplos concretos?
4. ¿Crees que el juego "*Cartas por la Inclusión*" podría ser una herramienta efectiva para promover la inclusión y la diversidad en otros contextos, como la educación, el trabajo o las comunidades? ¿Por qué?
5. ¿Tuviste alguna idea o propuesta específica para fomentar la inclusión después de jugar el juego? Si es así, ¿puedes compartirla?
6. En general, ¿cómo evaluarías tu experiencia con el juego "*Cartas por la Inclusión*"? ¿Crees que ha sido beneficioso para tu entendimiento y actitudes hacia la inclusión y la diversidad?

Estas preguntas permitirán recopilar percepciones y reflexiones sobre la experiencia de juego, así como identificar los impactos y aprendizajes obtenidos a través de "*Cartas por la Inclusión*". Recuerda adaptarlas según el contexto y los objetivos específicos que tengas para la valoración del juego.

[Encuesta](#)

## Aplicación del juego en diversos Contextos

### I. Aplicación en contextos educacionales (concientización, educación)

Al aplicar este juego en contextos educacionales es importante definir el grupo etéreo al cual nos dirigiremos para hablar de temas como discapacidad, inclusión, accesibilidad y por qué es importante la diversidad. Para ello debemos poner el énfasis en la fase 1. *Activación de contenidos*; la cual nos permitirá realizar un encuadre adecuado a nuestro contexto educacional (Educación primaria, secundaria, superior u otros).

Al momento de jugar proponemos realizar una experiencia de roles que nos permita posicionar a las y los estudiantes desde distintos puntos de vista. Para ello podemos considerar distintos tipos de jugadores: ¿Vamos a ser gestores de una idea? ¿Vamos a ser espectadores de una idea? ¿Vamos a ser instituciones? ¿Vamos a ser desarrolladores de una idea artística?. La idea es que como estudiantes puedan elegir desde dónde quieren posicionarse para buscar soluciones a las problemáticas que vayan surgiendo. Jugar con los estudiantes en un rol específico nos permite encuadrar la experiencia para pensar estrategias desde las cuales podamos superar las barreras desde una situación específica.

Como estructura de clase recomendamos trabajar en una sesión de 90 minutos distribuidos de la siguiente manera

- *Activación de contenidos (10-20 min)*: Introduce la temática de la diversidad y la inclusión a través de una breve charla o presentación. Para ello puedes utilizar videos, presentaciones, dinámicas, entre otros recursos pedagógicos que permitan explicar el contenido, dar ejemplos y reconocer las temáticas con las cuales se trabajarán.
- *Instrucciones del juego(5-10 min)*: Explica las reglas, el objetivo y la mecánica de juego (*Ver punto 2*)
- *Aplicación del juego(30-40 min)*: Forma grupos de estudiantes y proporciona un tiempo para que jueguen y discutan las situaciones en las cartas (*Ver punto 3*)
- *Socialización de la experiencia(10-15 min)*: Promueve la discusión en grupo y anima a los estudiantes a compartir sus opiniones y reflexiones sobre las situaciones del juego.
- *Recopilación de datos e ideas(10-15 min)*: Haz una lluvia de ideas sobre los temas y problemas que surgieron durante el juego y registra las ideas y propuestas de los estudiantes en una pizarra, tabla u otro dispositivo al que posteriormente se pueda tener acceso.
- *Evaluación/Valoración de la experiencia(10-15 min)*: Pide a los estudiantes que compartan su opinión sobre el juego y cómo les hizo reflexionar sobre la

inclusión. Puede ser de manera verbal, escrita, a través de dibujos o diagramas que permitan obtener una evaluación perceptual de la experiencia.

## **II. Aplicación en contextos institucionales (desarrollo de proyectos, definición de políticas, planificación de estrategias).**

Al aplicar el juego “*Cartas por la Inclusión*” en contextos institucionales es importante definir cuál será el objetivo en el que nos vamos a centrar. Es posible utilizar el juego para el desarrollo de proyectos, definición de políticas dentro de la institución, planificación de estrategias comunicacionales, aplicación de mejoras, entre otros.

Es posible aplicar el juego en una instancia de focus group, en la cuál se desarrollen las temáticas específicas para el objetivo en cuestión siguiendo la estructura propuesta en nuestra metodología de 6 pasos:

- **Activación de contenidos:** Antes de comenzar el juego, realiza una presentación o charla sobre la importancia de la inclusión y la diversidad en el desarrollo de proyectos. Destaca cómo la inclusión puede mejorar la efectividad y el impacto de los proyectos. En esta fase es esencial hablar de temas como accesibilidad, políticas públicas en torno a la discapacidad y las leyes con las que se cuenta en cada país para poder construir un marco de acción específico en el cual nos moveremos.
- **Instrucciones del juego:** Explica las reglas y los objetivos del juego a los participantes, enfocándote en la aplicación del juego según el objetivo de la institución.
- **Aplicación del juego:** Divide a los participantes en grupos y proporciona las cartas del juego “*Cartas por la Inclusión*”. Pide a los grupos que seleccionen situaciones del juego que se relacionen con los desafíos y realidades de su proyecto o contexto institucional.
- **Socialización de la experiencia:** Después de jugar, organiza una sesión grupal para que los participantes compartan y discutan las situaciones seleccionadas del juego. Fomenta el intercambio de ideas y experiencias sobre cómo abordar las problemáticas de inclusión en los proyectos o en la institución.
- **Recopilación de datos y evaluación de la experiencia:** Durante la sesión grupal, haz una recopilación de datos y registra las ideas y propuestas generadas por los participantes. Evalúa cómo el juego ha estimulado la reflexión y la generación de nuevas estrategias para promover la inclusión en el desarrollo de proyectos, definición de políticas y planificación de estrategias.

### **III. Aplicación en contextos creativos (en etapas tempranas de creación, en etapas de formulación de proyectos, en etapas de consolidación o continuidad de proyectos).**

Al aplicar el juego en contextos creativos nos permite descubrir si en el proyecto artístico están o no presentes barreras de inclusión, cómo en tu proyecto artístico se pueden sumar más personas, qué tan disponible se encuentra tu proyecto artístico para un público diverso.

Sugerimos aplicar nuestra metodología de la siguiente forma:

Contextos creativos - Etapa de formulación de proyectos:

- Activación de contenidos: Inicia una sesión creativa contextualizando la importancia de la inclusión y la diversidad en el ámbito creativo, resaltando cómo puede enriquecer la dirección y el alcance de los proyectos creativos.
- Instrucciones del juego: Explica las reglas y los conceptos del juego a los participantes, vinculándolo específicamente con la formulación del proyecto creativo en curso.
- Aplicación del juego: Forma grupos y dales tiempo para jugar y seleccionar aquellas situaciones del juego que planteen desafíos relacionados con la inclusión y la diversidad en el contexto creativo específico.
- Socialización de la experiencia: Fomenta la discusión grupal en la que los participantes compartan y analicen las situaciones seleccionadas del juego. Anima a pensar en cómo pueden abordar los desafíos de inclusión en su proyecto creativo.
- Recopilación de datos y evaluación de la experiencia: Registra las ideas y propuestas generadas durante la discusión grupal. Evalúa cómo el juego ha estimulado la reflexión y la generación de nuevas ideas para la formulación del proyecto creativo, desde una perspectiva inclusiva.

Contextos creativos - Etapa de consolidación de proyectos y continuidad:

- Activación de contenidos: Ofrece una breve charla introductoria sobre la importancia de mantener una perspectiva inclusiva en la consolidación y continuidad de los proyectos creativos.
- Instrucciones del juego: Explica las reglas del juego y cómo pueden aplicarse para analizar posibles dificultades de inclusión y diversidad en la consolidación y continuidad del proyecto creativo.

- Aplicación del juego: Divide a los participantes en grupos y dales tiempo para jugar y seleccionar situaciones del juego que planteen desafíos específicos en relación a la inclusión en la etapa de consolidación y continuidad del proyecto.
- Socialización de la experiencia: Facilita una sesión grupal donde los participantes compartan y discutan las situaciones seleccionadas del juego, buscando soluciones para abordar los desafíos de inclusión identificados.
- Recopilación de datos y evaluación de la experiencia: Recolecta las ideas y propuestas generadas por los participantes. Evalúa cómo el juego ha estimulado la reflexión y ha proporcionado nuevas ideas y enfoques para mantener una perspectiva inclusiva en la consolidación y continuidad del proyecto creativo.

## Referencias:

- Coelho, J. T. (2009). Diccionario crítico de política cultural : cultura e imaginario.
- Biblioteca del Congreso Nacional. (s/f). Biblioteca del Congreso Nacional. [www.bcn.cl/leychile](http://www.bcn.cl/leychile). Recuperado el 19 de julio de 2023, de <https://www.bcn.cl/leychile/navegar?idNorma=1010903>
- Hassanein, E. E. A. (2015). *Inclusion, Disability and Culture*. Brill - Sense.
- Müller, M., & de los Ángeles García, M. (2016). Manual Sistema de Prácticas. <https://practicaspedagogicas.uc.cl/htdocs/content/uploads/2022/11/practicaspedagogicas-uc-manual-sistema-parcticas-uc.pdf>
- (S/f). Gob.pe. Recuperado el 19 de julio de 2023, de <https://leyes.congreso.gob.pe/Documentos/Leyes/29973.pdf>