

# Cartas por la Inclusión

## Manual didáctico para su aplicación

**Cartas por la Inclusión** es un juego de cartas que invita a las personas a reflexionar en torno a la inclusión y la accesibilidad en las artes, abarcando diversas áreas y disciplinas como el teatro, el marketing, la música, el cine, el desarrollo web, las artes visuales, entre otras.

A continuación encontrarás una guía que te permitirá usar este material, independiente del contexto donde quieras aplicarlo, con la finalidad de facilitar su uso y puedan sacar el máximo provecho a esta experiencia de juego.

En la siguiente guía encontrarás 6 pasos, donde se detallan y explican los componentes y formas de juegos, más un apéndice con algunos conceptos que pueden ser de ayuda al momento de aplicar el juego. Este juego puede ser usado en distintos contextos, por lo que te invitamos a usar este material como una herramienta o “una excusa” para poder instalar la conversación sobre inclusión y accesibilidad de la manera que mejor se ajuste a tu situación

Para poder aplicar este juego en diversos contextos hemos diseñado una metodología que 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. Evaluación/Valoración de la experiencia
6. Recopilación de datos, ideas y materiales

Finalmente, este documento contiene enlaces o hipervínculos que te redirigirán a encuestas y otros materiales que serán de ayuda tanto para quienes jueguen como para nosotros como organización.

## ¿En qué contextos podemos jugar “Cartas por la Inclusión”?

En términos generales, el juego es aplicable en cualquier contexto que tenga inquietudes respecto de la inclusión y accesibilidad en el sector de las Artes. En ese sentido, el juego funciona como “una excusa” para poder instalar y hablar de inclusión y accesibilidad en casi cualquier contexto:

- Si eres parte de un grupo artístico.
- Si estás liderando un grupo de trabajo o eres parte de una organización social/cultural.
- Si estás estudiando o generando conocimiento.
- Si estás buscando levantar proyectos con enfoque inclusivo.
- Si quieres activar la discusión sobre la inclusión y accesibilidad en algún evento.
- ¡Las posibilidades son casi infinitas! Solo hay que animarse a jugar

## ¿Cuál es el 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” donde todas las posibles soluciones tengan su espacio para ser socializadas, discutidas y/o votadas según sea el caso.

## ¿Qué elementos son necesarios para jugar “Cartas por la Inclusión”?

Para jugar Cartas por la Inclusión se requiere de personas que tengan inquietud por conversar acerca de temas de inclusión a partir de las barreras de acceso a proyectos artísticos. Si bien este juego emplea materiales y estímulos de proyectos artísticos, la gran pregunta está centrada en observar las barreras de accesibilidad y resolver esas barreras a través de mecanismos diversos.

En otras palabras, este juego busca generar nuevas ideas o proyectos con un enfoque lo más accesible posible según los contextos.

Pueden jugarlo en grupos, pero también puede jugarlo una persona individualmente. La idea es poder generar una conversación nutritiva para todas las partes participantes y tener varias miradas al respecto.

Se necesita:

- El juego Cartas por la Inclusión en cualquiera de sus formatos.
- Tiempo para jugar el juego: dependiendo del volumen de jugadores puede ser desde 5 minutos en adelante.
- Materiales para registrar las ideas (papel y lápiz, computadoras, post-its, grabadoras, etc.)
- Una persona que pueda liderar o guiar la conversación (orientar los turnos de conversación, estimular a buscar nuevas ideas, proponer más perspectivas, etc).

## Consideraciones especiales

Según el contexto, podemos promover que los participantes formen grupos pequeños. Lo ideal es que sean de 3 a 6 integrantes como máximo. Los grupos pueden 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 pueden reconocer, pensar y brevemente reflexionar sobre la combinación de cartas con las que trabajarán. Es decir, deberían comprender el Qué, Dónde y la Barrera con la cual van a 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, podemos 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. invite a que creen sus propias 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 imponer.

# Activación de Contenidos

Conceptos que debemos conversar previo al juego.

El juego Cartas por la Inclusión es una herramienta que nos ayudará a la creación de proyectos e ideas que buscan reducir o eliminar las barreras de acceso a proyectos artísticos, por lo que antes de jugar nos parece importante que conversen entre las personas que jueguen cuáles son los conceptos e ideas que van a orientar la conversación.

Para ello proponemos, a quién lidere la actividad, realizar las siguientes preguntas al grupo que juegue:

- ¿Qué entendemos por los conceptos de inclusión, diversidad y accesibilidad?
- ¿Cuáles creen que son algunas barreras 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?
- ¿Cómo observan que funciona actualmente el contexto donde están jugando? ¿Hay oportunidades para mejorar en temas de inclusión, diversidad, integración y accesibilidad?
- ¿Qué herramientas imaginan que pueden ser necesarias para mejorar en temas de inclusión, diversidad, integración y accesibilidad?

# Instrucciones del juego

Al momento de jugar.

A la hora de aplicar el juego, te recomendamos seguir los siguientes pasos:

1. Dispone cada set de cartas (“qué”, “dónde” y “barrera”) en pilas. Si juegan en [formato virtual](#), procura que todas las personas participantes puedan comprender lo que aparece en la pantalla.
2. Revuelvan cada pila por separado.
3. Seleccionen una carta de cada pila, y dispónganlas de manera que todas las personas participantes de ese grupo puedan comprender las 3 dimensiones (“qué”, “dónde” y “barrera”).

Quién guíe la actividad puede ordenar las cartas y proponer una pregunta que unifique las 3 dimensiones bajo la siguiente estructura:

**¿Cómo podemos realizar (carta “qué”) en (carta “dónde”), considerando (carta “barrera”) como una barrera al acceso?**

4. Entre quienes jueguen, reflexionen sobre sus tres cartas. Obsérvenlas detalladamente. Imaginen un proyecto artístico (qué) en un lugar (dónde) y una situación (barrera) que impida a las personas participar en él. Discutan sus ideas. Busquen información precisa si es necesario.
5. Puede haber más de una respuesta, idea o proyecto. Registren sus respuestas en papel, en algún formato digital, en post-its, en una pizarra. Es importante que puedan ver las soluciones creadas para luego exponerlas.
6. Si jugaron en grupos, pueden presentar sus ideas y escoger la iniciativa más desafiante. Quién guíe la actividad puede hacer las siguientes preguntas: ¿cuál iniciativa les parece más innovadora? ¿cuál iniciativa les parece más aplicable? ¿cuál idea es la más compleja de realizar? ¿qué faltaría para poder realizar esta idea?
7. Para finalizar, quién guíe la actividad debe invitar a las personas participantes a responder [este formulario](#).

## Consideraciones especiales

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:

- 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).
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.

## 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:

- Si jugaron en grupos, 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.
- Dependiendo de la naturaleza de cada grupo, pueden generar materiales diversos para dar a conocer sus soluciones: pueden crear piezas gráficas, auditivas, expositivas, etc. Lo importante es que puedan dejar registro de la conversación que sostuvieron.

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.



# Evaluación/Valoración de la Experiencia

Para cerrar la experiencia de juego

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.

Valorar la experiencia, como actividad de cierre, puede realizarse a través de diversos instrumentos: Conversatorios, 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 que tengas para la valoración del juego.

## 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 encuestas que nos permiten recolectar información relevante luego de la aplicación del juego.

[La encuesta n°1](#), debería ser aplicada a las personas que jugaron. Nos permite recolectar información sobre las soluciones a los casos trabajados durante el juego; 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 encuesta n°2](#), debería ser aplicada a quién guíe la experiencia de juego. Nos permite recopilar información acerca de la experiencia del juego en general, 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*.



# Sugerencias de aplicación del juego en Contextos

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. 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
- 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.
- Evaluación/Valoración de la experiencia(10-15 min): Emplea las encuestas de la sección “Recopilación de datos, ideas y materiales”

En contextos contextos institucionales (desarrollo de proyectos, definición de políticas, planificación de estrategias, previo a reuniones de trabajo, actividad de inicio).

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; lo importante es emplear la dinámica de conversación que entraña el juego.

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:

1. **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.
2. **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.
3. **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.
4. **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.
5. **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. Aplique:

[Encuesta para facilitador de la actividad o persona encargada:](#)

[Encuesta para jugadores/participantes de la actividad:](#)

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:

Etapas de formulación de proyectos	Etapas de consolidación de proyectos y continuidad
<ul style="list-style-type: none"> <li>● 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.</li> <li>● Instrucciones del juego: Explica las reglas y los conceptos del juego a los participantes, vinculándolo específicamente con la formulación del proyecto creativo en curso.</li> <li>● Aplicación del juego.</li> <li>● 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.</li> <li>● Recopilación de datos y evaluación de la experiencia: Registra las ideas y propuestas generadas durante la discusión grupal. Emplea las encuestas de la sección “Recopilación de datos, ideas y materiales”</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 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.</li> <li>● 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.</li> <li>● Aplicación del juego.</li> <li>● 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.</li> <li>● Recopilación de datos y evaluación de la experiencia: Recolecta las ideas y propuestas generadas por los participantes. Evalúa empleando las encuestas de la sección “Recopilación de datos, ideas y materiales”.</li> </ul>

## 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/practicas-pedagogicas-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>