



rompe el silencio_

Guía de acompañamiento



Docentes,
padres, madres
y tutores



La Declaración de Doha:
**PROMOVER UNA CULTURA
DE LEGALIDAD**





UNODC

Oficina de las Naciones Unidas
contra la Droga y el Delito

© Oficina de las Naciones Unidas contra la Droga y el Delito,
Oficina de Enlace y Partenariado en México, 2019.

La Oficina de las Naciones Unidas contra la Droga y el Delito ha adoptado todas las precauciones razonables para verificar la información que figura en la presente publicación, no obstante lo cual, el material publicado se distribuye sin garantía de ningún tipo, ni explícita ni implícita. El lector es responsable de la interpretación y el uso que haga de ese material, y en ningún caso UNODC podrá ser considerado responsable de daño alguno causado por su utilización.

NOTA: Con la finalidad de facilitar la lectura, en este material se emplean los términos: niño(s), adolescentes, jóvenes, alumno(s), maestros, docente(s), padres, director(es), etc., aludiendo a ambos géneros. Sin embargo, este criterio editorial no demerita el compromiso de UNODC de utilizar un lenguaje incluyente encaminado a consolidar la equidad e igualdad de género.

Se autoriza la reproducción total o parcial de los textos aquí publicados, siempre y cuando no sean alterados, se asignen los créditos correspondientes y no sean utilizados con fines comerciales.



La Declaración de Doha:
**PROMOVER UNA CULTURA
DE LEGALIDAD**



A partir de la Declaración de Doha, adoptada en el 13° Congreso de las Naciones Unidas sobre Prevención del Delito y Justicia Penal, la educación se vuelve parte primordial de los esfuerzos de la ONU para prevenir el crimen, la violencia y la corrupción. Así, se crea la iniciativa "Educación para la Justicia (E4J)" con el fin de crear y diseminar material didáctico para promover una cultura que apoye el estado de derecho, la prevención del delito y la justicia penal.

Introducción

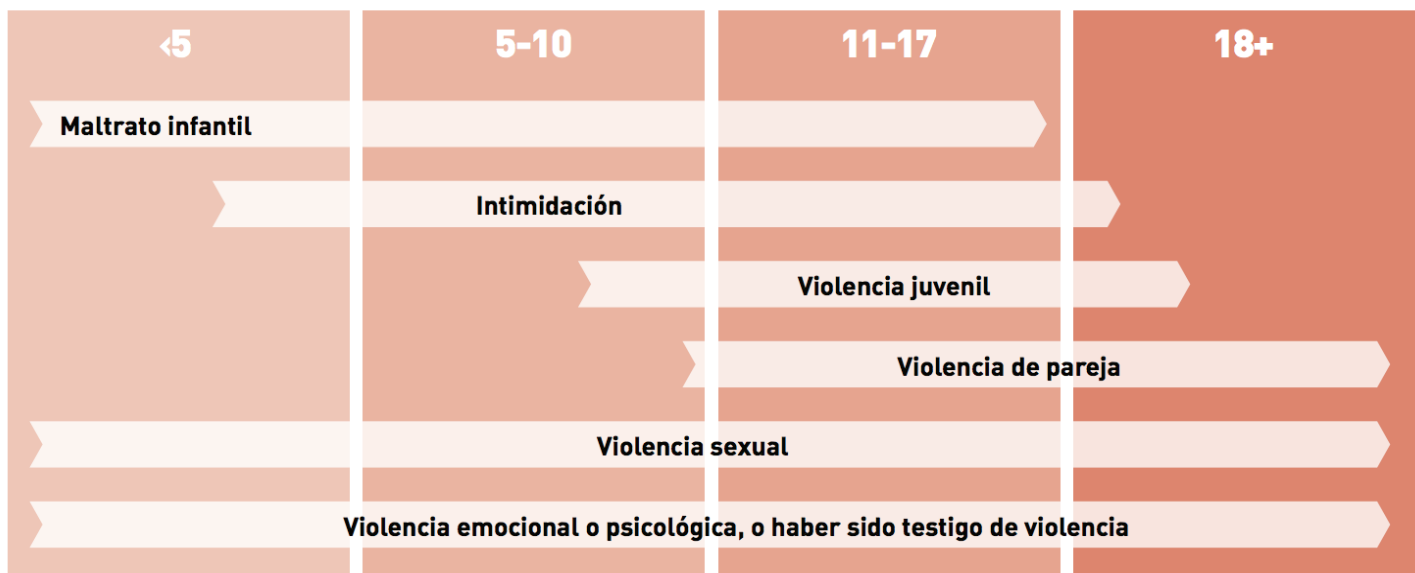
La violencia contra las niñas, niños y adolescentes incluye el maltrato físico o emocional, el abuso sexual y la desatención. A medida que crecen, se vuelve común también la violencia de los compañeros y la pareja: intimidación, peleas y agresiones sexuales. De acuerdo con la Organización Mundial de la Salud, a lo largo de la infancia, uno de cada cuatro niños y niñas sufre maltratos físicos, mientras que casi una de cada cinco niñas y uno de cada 13 niños sufre abusos sexuales¹. A pesar de su alta prevalencia y sus graves efectos, esta violencia a menudo se oculta, pasa inadvertida o no se denuncia.

Aunado a lo anterior, los estereotipos de género son un factor social que incide en la vulnerabilidad de niños, niñas y adolescentes ante la violencia, ya que refuerzan la situación de inferioridad de las niñas y las mujeres dentro de la sociedad e incrementan las probabilidades de que los niños y los hombres cometan actos violentos.

Bajo este contexto, la Oficina de Naciones Unidas contra la Droga y el Delito (UNODC) en México ha desarrollado un videojuego que tiene como objetivo enseñar a las niñas y niños que lo jueguen a manejar y combatir la violencia de género, la violencia física, la psicológica y la sexual. Se busca dejar en ellos un aprendizaje sobre cómo poder defenderse, cómo pedir ayuda y cómo ser más asertivos ante estas situaciones de violencia.

Este juego busca fomentar en los niños el aprendizaje y familiarización con diferentes conceptos; que integren una visión sana con respecto a las diferencias de género; que conozcan y reconozcan sus emociones y las de otros; que ejerzan sus derechos; que sepan que pueden decir que sí y que pueden decir que no ante diversas circunstancias y, finalmente, que puedan valorarse y empoderarse. El aprendizaje final gira en torno a romper el silencio cuando hay violencia.

La violencia contra los niños adopta formas distintas según la edad



FUENTE: OMS: Proyecto INSPIRE

Primera parte

Preguntas frecuentes sobre el juego

¿De qué trata?

Chuka: rompe el silencio es un videojuego que busca concientizar a las niñas y niños sobre la violencia de género. Trata sobre una niña de 13 años que tiene una pesadilla, en la cual se irá encontrando con diversos monstruos. Algunos representan diferentes tipos de violencia (física, psicológica, y sexual), otros son reflejo de las experiencias de Chuka y de sus compañeros. El reto para Chuka es atraparlos mediante "batallas". Las batallas se dan a través de un diálogo entre Chuka y los monstruos, usando

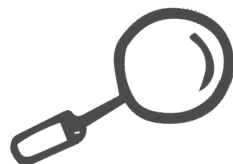
emoticones desarrollados especialmente para este videojuego.

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



¿A quiénes está dirigido?

El juego está dirigido preferentemente a niñas y niños de entre 7 y 12 años de edad. Aunque también es pertinente para menores de ese rango, en este caso se recomienda el acompañamiento de una persona adulta, para que posteriormente reflexionen juntas sobre su experiencia, asegurando que las niñas y niños entiendan que las formas más adecuadas de defenderse de la violencia, son la asertividad y la ayuda que un adulto o figura de autoridad pueda brindarles. El hecho de que la protagonista sea un personaje femenino pretende ayudar a romper los estereotipos de género de las y los jugadores. Además, abre la posibilidad de empoderar a las niñas y generar aprendizajes en los niños sobre lo que enfrentan las mujeres diariamente.



¿Qué pueden aprender las niñas y los niños?

El aprendizaje esperado después de jugar el videojuego es que la niña o el niño logren identificar conductas agresivas, desde las más fáciles de reconocer como las agresiones físicas, hasta las violencias psicológicas y sexuales. Además, se espera que aprendan a reaccionar asertivamente ante cualquier tipo de violencia. Cada batalla abre la posibilidad de reflexionar sobre los monstruos y sus acciones, su estilo de agresión y la manera de hacer sentir a la protagonista.

El juego brinda la oportunidad de hablar de:



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

¿Cómo acompañar a niños y niñas durante el juego?

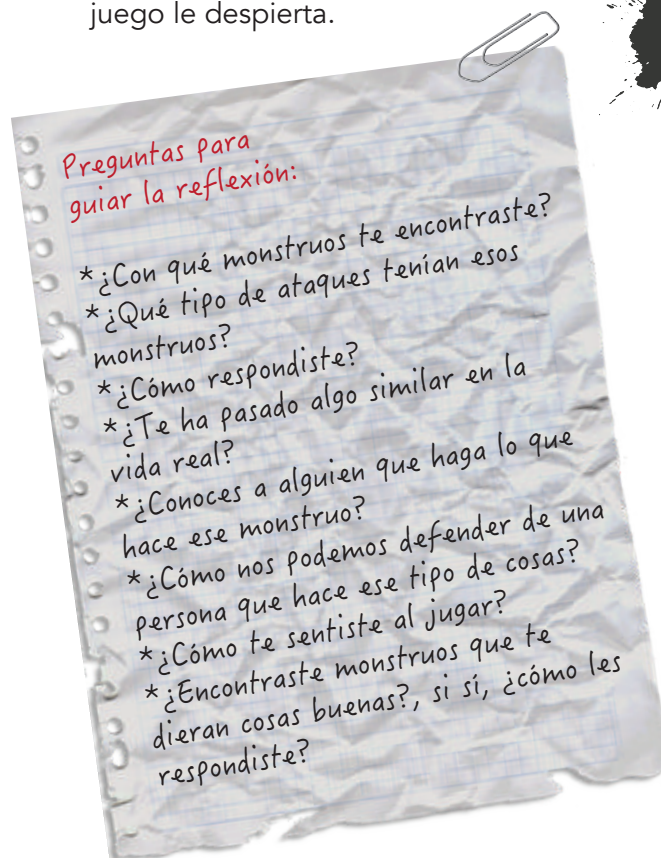
Antes de comenzar, explicarles que van a jugar un videojuego con una niña como protagonista. Ella está en una pesadilla y tiene que enfrentarse a diferentes monstruos a través de diálogos con emoticones.

Después, dejar que experimenten el juego, permitiéndoles probar todas las posibilidades que éste ofrece. Dependiendo de su edad y experiencia previa en videojuegos podrán, con mayor o menor facilidad, desplazarse por la plataforma del juego y atrapar a los emoticones.

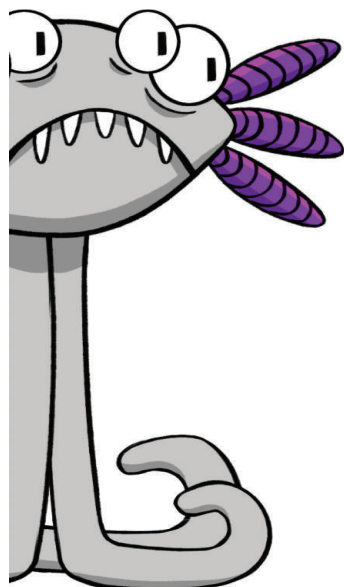
Sus encuentros con los monstruos deben ser libres y espontáneos, permitiendo así que con cada encuentro vayan deduciendo, observando y llegando a conclusiones.

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

Al finalizar la sesión de juego, se les invitará a la reflexión acerca de los monstruos que encontraron, el tipo de emoticones de ataque que tenían y cómo contestaron. Es una oportunidad para tu hijo(a) de hablar sobre sus experiencias y los sentimientos que el videojuego le despierta.



¿Por qué monstruos?



Los monstruos han sido utilizados ampliamente en cuentos y materiales didácticos infantiles a lo largo de la historia. Por lo general, se introducen para ayudar a las y los lectores a superar ciertos miedos o inquietudes.

También, es común que niñas y niños dibujen monstruos en ciertas etapas de su desarrollo, ya que su representación es generalmente la forma que utilizan para "exorcizar" o liberar sus miedos o angustias, intentando manejar sus temores y así superar la ansiedad que les comporta alguna situación que les resulta difícil de aceptar.

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

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

¿Cómo se juega?

PASO 1 regístrate (más información en la sección "Guía de inicio rápido")

PASO 2 elige cómo quieres ser



Este primer encuentro con el juego tiene dos objetivos:

- ✖ Que tanto niñas como niños puedan identificarse con un personaje femenino.
- ✖ Que identifiquen la diversidad mediante el reconocimiento de varias formas de vestir. Esto nos da la oportunidad de mostrarles que todos somos diferentes y que debemos respetar y aceptar a los demás.



PASO 3 entra en la pesadilla

CHUKA SE INTERNA EN UN MUNDO SOMBRÍO DONDE SE ENFRENTARÁ A SUS TEMORES...

PASO 4 explora el mundo de Chuka



En los primeros dos niveles, Chuka es pequeña y los muebles son muy grandes en comparación a ella. Es un sueño, y como en todo sueño hay cosas extrañas que no siempre entendemos, pero que tienen un simbolismo. Aquí es donde entran los monstruos, los cuales representan distintos tipos de agresión.

PASO 5 atrapa monedas y emoticones

Las monedas aparecen suspendidas en todo el juego y Chuka tendrá que saltar para alcanzarlas y recolectarlas. Las monedas le permitirán a Chuka comprar ropa que le guste o acceder a poderes especiales.

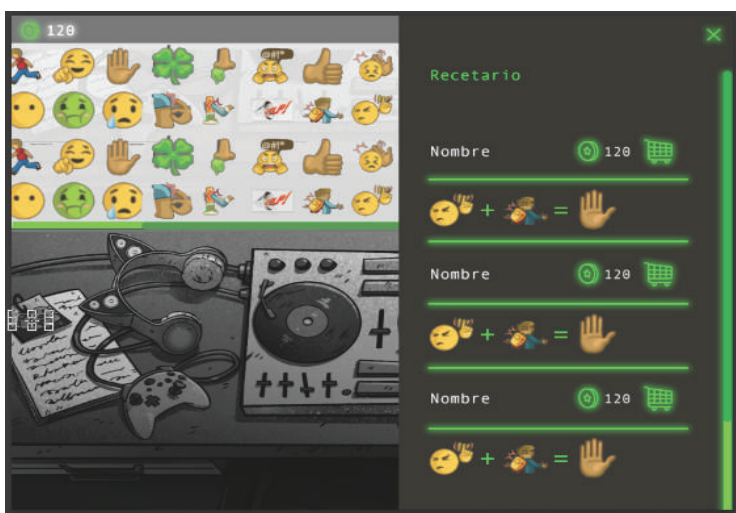


¡Loty vive en el hombro de Chuka y le ayuda a recolectar los emoticones con su lengua!

Al explorar el mundo de Chuka, las niñas y niños se encontrarán con unos bichos de color llamados "mojimonsters" que al romperlos liberan emoticones. Para romperlos, Chuka cuenta con la ayuda de su mascota Loty, un ajolote que por ser de fantasía y parte de un sueño, cuenta con una lengua larga con la cual puede romper estos contenedores de emoticones. Existen también mojimonsters especiales, los cuales contienen nuevos emoticones más poderosos.

PASO 6 entra al Mojimix

Los emoticones son el medio de comunicación entre Chuka y los monstruos y mediante éstos los podrá vencer. Después de haber recolectado varios emoticones, las y los jugadores deben entrar al laboratorio de emoticones o "Mojimix", donde podrán hacer combinaciones de los emoticones atrapados para tener mejores opciones al enfrentar a los monstruos.



PASO 7 la batalla



Niños y niñas irán descubriendo qué emoticones funcionan mejor para ganar la batalla. También, descubrirán que hay varios tipos de monstruos: los que simbolizan las diferentes violencias y los que no son violentos, que dan un giro inesperado al juego.

Al encontrarse con un monstruo, se entabla un diálogo mediante emoticones. En los niveles iniciales, el monstruo inicia el diálogo, enviando algún emoticón y la o el jugador deberá responder con las opciones de emoticones disponibles.

En niveles más avanzados, Chuka tiene la opción de iniciar la conversación, abriendo la posibilidad de que el intercambio sea amable o violento, dependiendo del emoticón que se use. También, en los últimos niveles, Chuka podrá ser testigo de una ataque a alguien más (su amigo o su mascota) y tendrá la posibilidad de detenerlo.

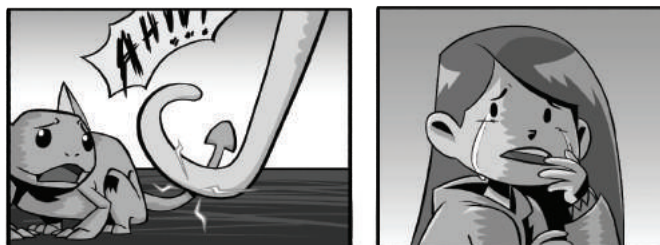
PASO 8 atrapa a los monstruos

En cada batalla hay varios resultados posibles:

- * **Chuka huyó:** La o el jugador decide correr y no enfrentar al monstruo. Se termina la batalla, pero no se ha ganado, ni se puede coleccionar a ese monstruo.
- * **El monstruo huyó:** Los monstruos huyen ante un exceso de agresión física por parte del jugador o jugadora.
- * **Chuka ganó:** La o el jugador encuentra las respuestas correctas que hacen que gane Chuka, entonces el jugador puede coleccionar al monstruo en su álbum o "Bestiario".

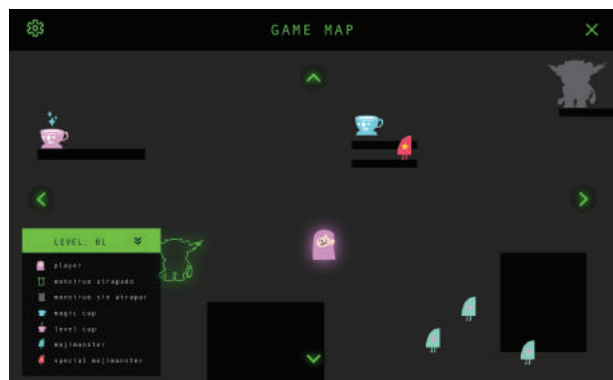


- * **El monstruo ganó:** El jugador no eligió la combinación asertiva de emoticones que lo hicieran ganar. Esto suele pasar cuando las niñas y niños eligen muchos emoticones de miedo, llorar, golpear o insultar. El juego no promueve la agresión, así que rompe con lo que los niños suelen encontrarse en otros videojuegos. Aquí el monstruo gana si el jugador sólo responde pegando o insultando.



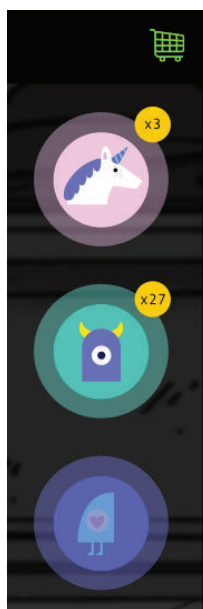
PASO 9 usa el mapa

En todo momento durante la sesión del juego, aparecerá un mapa en el lado superior derecho de la pantalla. El mapa tiene la función de guiar a la jugadora o jugador a donde se encuentren los mojimonsters, los monstruos o las tazas mágicas que sirven para ir al siguiente nivel. Esta opción ayuda a la o el jugador a que vaya directo a los retos para completar los niveles.



PASO 10 adquiere poderes

Chuka puede intercambiar monedas por poderes. Estos poderes pueden ser:



Viajar en unicornio

Ir directo a la batalla con el monstruo que le falta

Que todos los mojimonsters se vuelvan especiales

Segunda parte

Romper el silencio

¿Por qué callan las niñas, niños y adolescentes?

La violencia ejercida en contra de niñas, niños y adolescentes (NNyA) afecta su desarrollo pleno, causando baja autoestima, trastornos del sueño y de la alimentación. También genera estrés, ansiedad, conflictos emocionales y depresión; así como bajo rendimiento académico, ausentismos y deserción escolar que pueden perdurar y empeorar en la edad adulta.²

Son muchos los motivos que confluyen y hacen que los NNyA no revelen que han sido o son víctimas de violencia, por ejemplo:

- ✖ Culpa y vergüenza.
- ✖ Miedo de las consecuencias que sus dichos puedan causar.
- ✖ Amenazas de daño físico o muerte por parte del (la) agresor(a).
- ✖ Temor a ser estigmatizados o rechazados.
- ✖ Falta de interlocutores dispuestos a creer en sus palabras.

La violencia en la vida cotidiana de NNyA

Las estadísticas revelan que los niños sufren actos de violencia en todas las etapas de su infancia y en diversos entornos, y que esto ocurre a menudo a manos de individuos de confianza con quienes se relacionan todos los días, ya sean padres, madres o tutores, maestros, amigos, compañeros íntimos o extraños⁵.

Por esto, el videojuego representa situaciones referidas a la violencia interpersonal (física, psicológica y sexual) contra los NNyA en el hogar, la escuela, la comunidad en general y los espacios sociales creados por la tecnología en línea o por telefonía móvil.

Las habilidades sociales y emocionales

Tanto las habilidades sociales como las emocionales están asociadas al establecimiento de relaciones interpersonales saludables y efectivas a través de una convivencia adecuada. De lo anterior, se deriva el concepto de **inteligencia emocional**, que es la habilidad para percibir, comprender, asimilar y regular las emociones propias y de los demás⁴.

La inteligencia emocional permite a los NNyA:

- ✖ Fortalecer su identidad y autoestima mediante el desarrollo de la capacidad para conocerse, cuidar de sí, valorarse, autorregularse, comunicarse y decidir asertivamente.
- ✖ Empoderarse para saber reaccionar de forma asertiva ante situaciones de violencia de las que pudieran ser víctimas.
- ✖ Prevenir conductas de riesgo al fortalecer su capacidad para tomar decisiones reflexivas.

Violencia física

Es el uso deliberado de la fuerza física, de modo que ocasione, o muy probablemente ocasione, perjuicios para la salud, la supervivencia, el desarrollo o la dignidad de la víctima. Se incluyen en este concepto los golpes, palizas, patadas, zarandeos, mordiscos, estrangulamientos, abrasamientos, quemaduras, envenenamientos y asfixia. En el hogar, por ejemplo, gran parte de la violencia física responde al propósito de castigar al niño, niña o adolescente⁶.



Violencia psicológica

Puede manifestarse tanto en incidentes aislados como en procesos reiterados de abuso que mantienen al NNyA en un entorno inapropiado a su desarrollo y carente de apoyo. Los comportamientos de este tipo dañarán muy probablemente la salud física o mental del niño, o bien su desarrollo físico, mental, espiritual, moral o social. Se incluyen en esta categoría: las restricciones de movimientos, el menosprecio continuado, la culpabilización, las amenazas, los actos de terror, la discriminación o ridiculización, y otras variantes no físicas de rechazo o de trato hostil.⁶ También se incluyen el abuso escolar o bullying y el ciberacoso.



Violencia sexual

Ocurre cuando un niño es utilizado para la estimulación sexual de su agresor (un adulto conocido o desconocido, pariente u otro NNyA) o la gratificación de un observador. Implica toda interacción sexual en la que el consentimiento no existe o no puede ser dado, independientemente de si el niño entiende la naturaleza sexual de la actividad e incluso cuando no muestre signos de rechazo. El contacto sexual entre un NNyA y un niño o una niña más pequeños también es abusivo si hay una significativa disparidad en la edad, el desarrollo, el tamaño o si existe un aprovechamiento intencionado de esas diferencias⁷.



Las secuelas del silencio

Diversos estudios indican que la exposición al maltrato y a otras formas de violencia durante la infancia están asociadas a factores y comportamientos de riesgo en la edad adulta, tales como: perpetración de actos violentos, depresión, tabaquismo, obesidad, comportamiento sexual de alto riesgo, embarazo no deseado y consumo de alcohol y de estupefacientes⁶. Más allá del daño innecesario y del dolor que causa, la violencia socava el sentimiento de autoestima de los niños y menoscaba su desarrollo.

Sin embargo, la violencia contra los NNyA muchas veces se justifica racionalmente como si fuera algo necesario o inevitable. Puede que se acepte debido a que quienes la infringen son conocidos, o que se minimice su efecto como si

fuera irrelevante. Puede que se evite recordar o denunciar la violencia debido a la vergüenza o al temor a una represalia. La impunidad de quienes ejercen la violencia y la frecuencia con que se comete puede llevar a que las víctimas consideren que la violencia es normal. En esas ocasiones, la violencia se disimula, y esto hace que resulte difícil prevenirla y eliminarla⁵.

Por ello, para reducir la violencia en las escuelas y las comunidades resulta fundamental dar a los niños, niñas y adolescentes los conocimientos y aptitudes necesarios para hacer frente y resolver asertivamente las situaciones de riesgo y los desafíos sin apelar a la violencia, así como para romper el silencio buscando la ayuda necesaria cuando se susciten situaciones violentas y denunciando las mismas.



¿Qué hacer si se observan cambios en el comportamiento de una niña, niño o adolescente después de jugar *Chuka*: rompe el silencio?

Debido a la temática del videojuego, éste podría provocar reacciones en niños y niñas que hayan sufrido o estén siendo víctimas de violencia y se identifiquen con las situaciones que en él se presentan. Sin embargo, no todos los menores que sufren abuso o maltrato reaccionan igual, por lo que no hay un único patrón emocional que sirva de indicador. Las madres, padres y docentes deben mantener una comunicación abierta con NNyA, así como observar cualquier cambio repentino en su conducta. Además de las lesiones físicas evidentes, estos cambios pueden incluir:²

NOTA: Cabe señalar que la identificación de alguno de estos indicadores, no significa que el niño o niña esté necesariamente sufriendo abuso, sino más bien, se recomienda valorar y dar seguimiento a las señales que se detecten.

- Baja en sus calificaciones.
- Dificultad para concentrarse en las tareas.
- Pérdida o aumento de apetito.
- Resistencia a ir a la escuela.
- Manifestaciones auto-agresivas.
- Malestares físicos constantes.
- Cambios o descuido en su aspecto.
- Pérdida de interés en actividades diarias.
- Aislamiento.
- Agresividad o sensibilidad extremas.
- Crisis de llanto inexplicables.
- Temor de ir al baño.
- Incontinencia.
- Nerviosismo ante la presencia de alguna persona en particular.



¿Cómo reaccionar si después de jugar *Chuka*: rompe el silencio, una niña, niño o adolescente manifiesta ser o haber sido víctima de violencia?

Madres, padres y tutores:

1. Mantén la calma. No manifiestes alarma o enojo ante el relato.
2. Escúchale atentamente sin interrumpir y no insistas en preguntas que no quiera contestar.
3. Cree en lo que te cuenta sin cuestionarle y manifiéstale que confías en él o ella.
4. Explícale que no tiene la culpa de lo que le sucede.
5. Asegúrale que es bueno que lo haya contado y que no va a pasarle nada por haberlo hecho.
6. Bríndale apoyo y cariño. Dile que le vas a proteger y ayudar a superarlo.
7. Si el abuso fue en la escuela, notifica al director y/o a las autoridades escolares.

Docentes:

1. Escúchale atentamente sin interrumpir y sin interrogarle.
2. Cree en lo que te cuenta sin cuestionarle y manifiéstale que confías en él o ella.
3. Explícale que no tiene la culpa de lo que le sucede.
4. Agradécele por contarle, ya que así podrás protegerle y ayudar a que no le pase a otros.
5. Comunícale que consultarás con personal especializado que le protegerá y ayudará.
6. Informa inmediatamente a la Dirección.
7. En colaboración con la Dirección, informa a la madre, padre o tutor del alumno.
8. Ayuda a vincular a la familia con las instancias que le pueden proteger y ayudar.



¿Qué acciones tomar después de conocer que una niña, niño o adolescente es o ha sido víctima de violencia?

Madres, padres y tutores:

Para presentar una denuncia se puede acudir a las siguientes instancias:

Denuncias por violencia contra NNyA:
Fiscalía Central de Investigación para la Atención de NNyA.

Dr. Liceaga 93, Col. Doctores. CDMX.
55 5200 9000.

Denuncias por maltrato escolar:

SEP: Buzón Escolar. buzesco@sep.gob.mx
República de Brasil 31, Centro CDMX
55 3601 8799.

Denuncias por acoso escolar (bullying):

SEP: Escuela Libre de Acoso.
(01 800) 11ACOSO (22676).
www.acosoescolar.sep.gob.mx
Av. Universidad 1200, Col. Xoco CDMX.

Denuncias por abuso sexual:

Fiscalía Central de Investigación para Delitos Sexuales. Gabriel Hernández 56,
1er piso. Col. Doctores. CDMX.
55 5346 8110.
FDS 1. Amberes 54, Col. Juárez.
55 5345 5399.

Docentes:

De acuerdo a los protocolos de la SEP², es importante que de primera instancia se notifique de inmediato al Director (a) y que todo quede redactado en un Acta de Hechos, elaborada por personal de la Dirección y en colaboración con quien ha referido el caso. Para esta Acta de Hechos considera al menos estos puntos:

1. Escucha atentamente al alumno y registra sus palabras exactas entre comillas.
2. Asigna una clave de identificación.
3. Datos de la escuela (nombre, CCT, nivel, turno, ubicación, teléfono/correo electrónico, nombre del director(a)).
4. Fecha
5. Nombre de la(s) persona(s) involucradas y de quien refiere el caso (si aplica).
6. Procedimiento o atención que se proporciona.
7. Familiar o tutor del alumno que asistió ante la llamada.
8. Resultados y acuerdos generados.

Tercera parte

Monstruos y emoticones

Categorías de monstruos

A lo largo del juego las y los jugadores se encontrarán con un total de 37 monstruos divididos en seis categorías: las primeras tres corresponden a los diferentes tipos de violencia a los que se enfrentan NNyA cotidianamente: física, psicológica y sexual.

La cuarta categoría se compone de monstruos no violentos, que enseñan el respeto a la diversidad y a valorar a las personas por sus actos y no por su apariencia externa.

En la quinta se encuentran monstruos de empatía, con los que Chuka deberá iniciar la conversación, pues no harán ninguna acción hasta que la o el jugador lance el primer emoticón para descubrir lo que tienen que decir.

La sexta está compuesta por monstruos que atacarán a alguien más (Loty o un amigo de Chuka), siendo ésta testigo de los ataques. La o el jugador deberá reaccionar ante el ataque.

Esta guía para adultos acompañantes tiene la finalidad de proveer toda la información necesaria para generar conversaciones con los NNyA y analizar sus reacciones ante cada uno de los monstruos y sus ataques.

Sin embargo, no es conveniente que las y los jugadores conozcan esta información, ya que es necesario que individualmente descubran e interpreten las situaciones y personajes a los que se enfrentan a lo largo del juego.

1) Monstruos de violencia física

Emoticones de ataque:



Yodon
(Bromas físicas)

Patón
(Patadas/pisotones)

Cocazo
(Golpes/heridas)

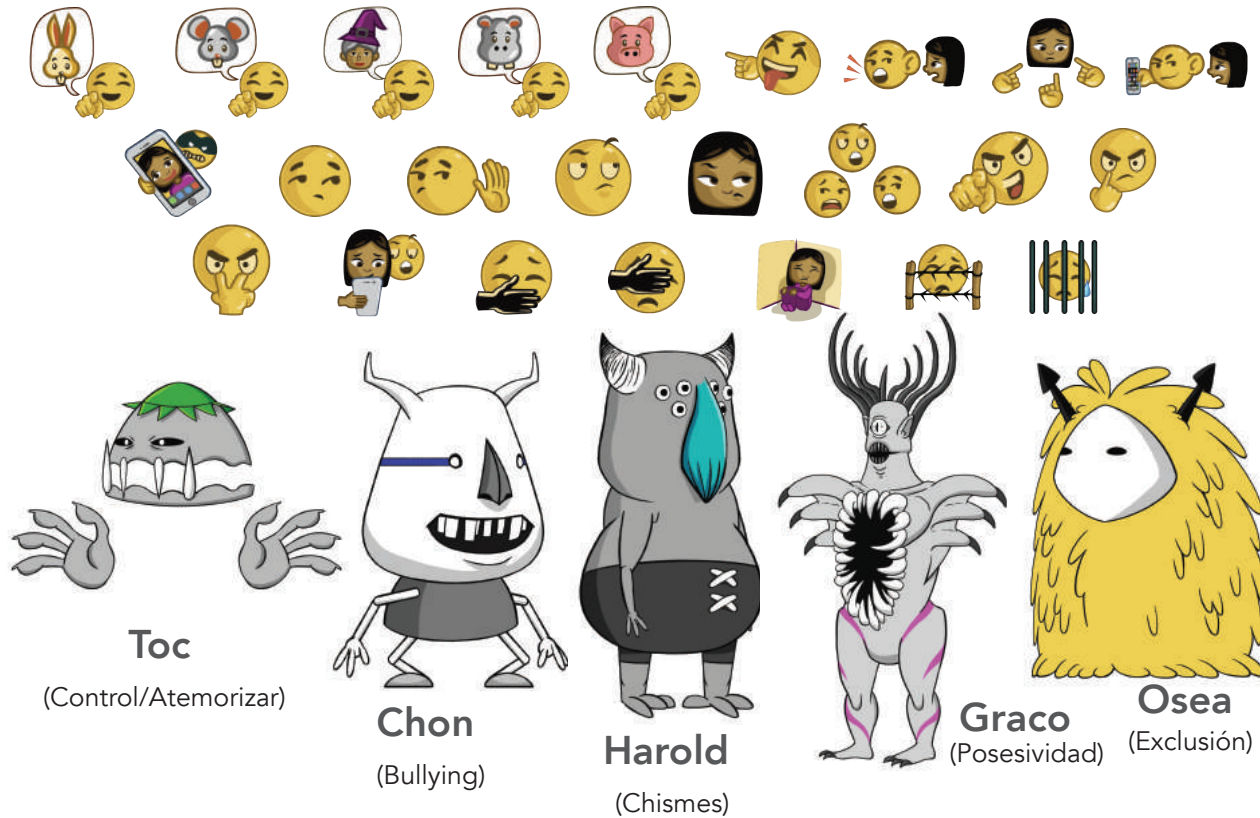
Crom
(Amenazas de muerte)

Kari
(Agresión física grave)



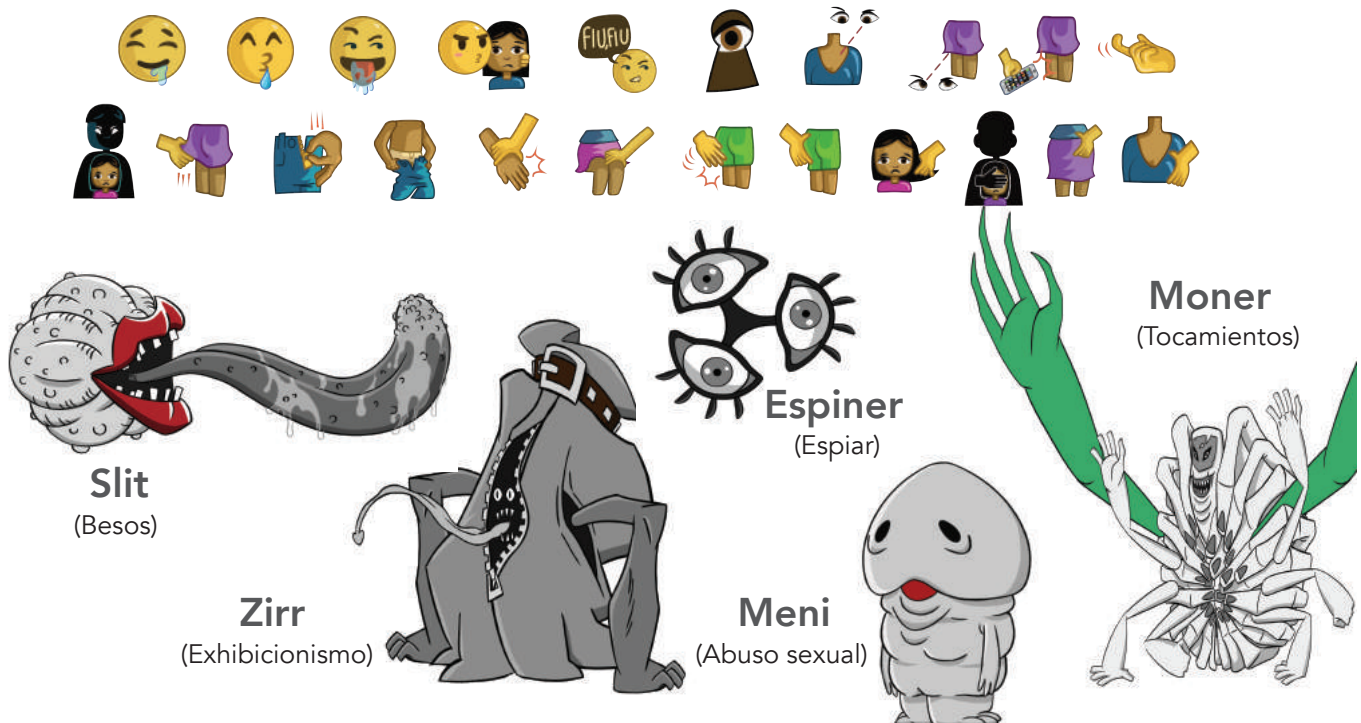
2) Monstruos de violencia psicológica

Emoticones de ataque:



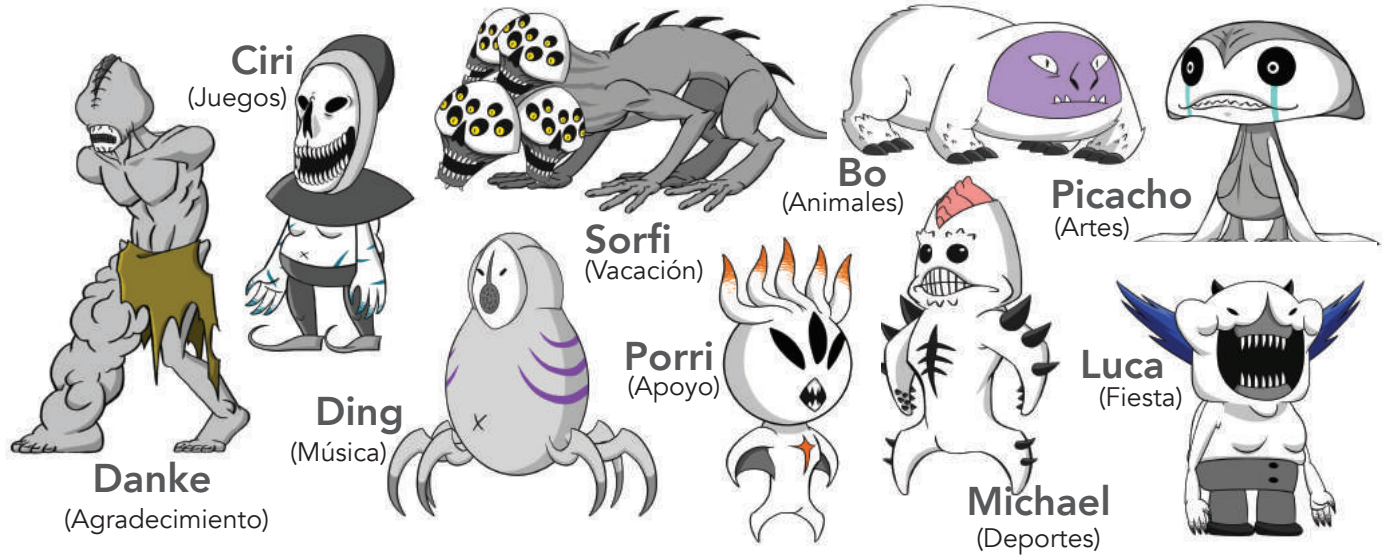
3) Monstruos de violencia sexual

Emoticones de ataque:



4) Monstruos no violentos

Emoticones de conversación:



5) Monstruos de empatía



Ejemplos de frases:



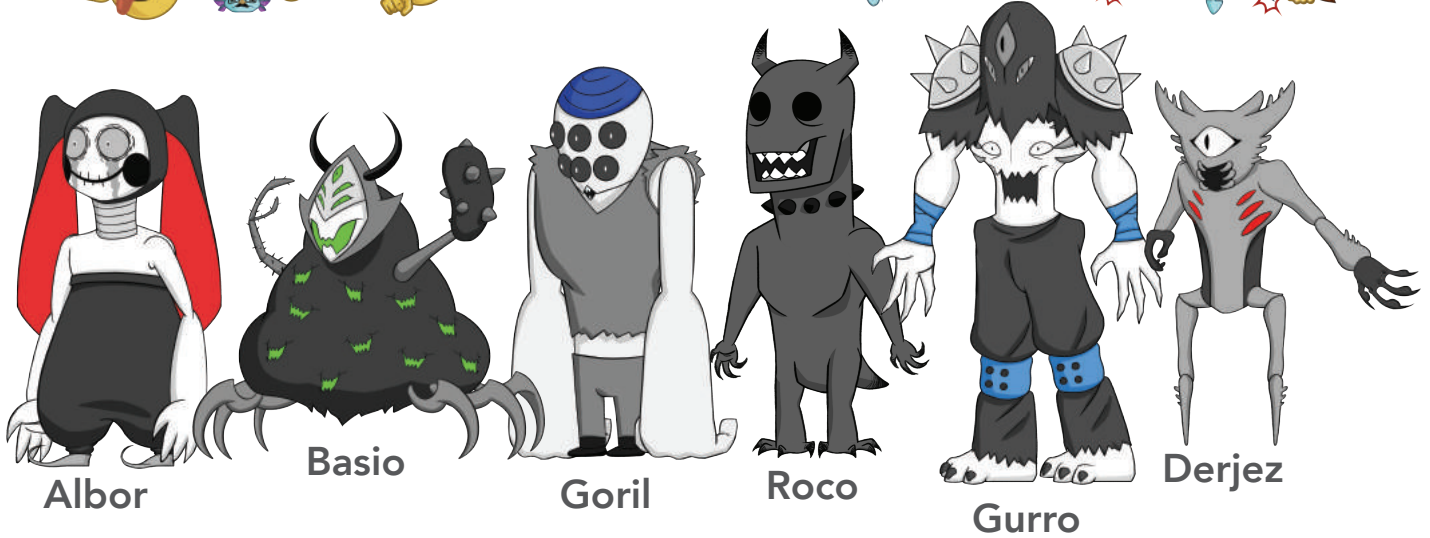
Nota:

En esta categoría, las y los jugadores volverán a encontrar a algunos monstruos violentos con los que ya habían interactuado, quienes narrarán situaciones que explicarían su comportamiento anterior.



6) Monstruos "Chuka testigo"

Emoticones de ataque:



Catálogo de reacciones

Al inicio del juego, la o el jugador cuenta con un inventario inicial de emoticones, los cuales representan las posibles reacciones ante los ataques de los monstruos durante las batallas. En el transcurso del juego se irán recolectando más emoticones y combinándolos a través del "Mojimix" para ir aumentando las posibilidades de reacción.

Durante las batallas, los diálogos entre los monstruos y Chuka se llevan a cabo a través de estos emoticones, los cuales representan la acción del monstruo y la reacción de Chuka respectivamente. Dichas reacciones están agrupadas por categoría y cuentan con valores que restan o suman puntos de acuerdo a su nivel de asertividad. De la elección que haga la o el jugador de las reacciones dependerá el resultado de la batalla.

Categorías y ejemplos de reacciones

Acceder	Paralizarse	Llorar/asustarse	Agresión física	Agresión verbal
Ocultarse/huir	Poner un alto	Pedir ayuda	Empatía	Duda

Cuarta parte

Guía de inicio rápido

Opción 1: Juego en línea

Recomendable para usuarios con acceso a un dispositivo de escritorio y una conexión estable a Internet.

Pasos:

1. Entra a www.chukagame.com
2. Da clic en "Jugar". Se abrirá otra ventana en donde se presenta el juego. Existe la opción de establecerlo como pantalla completa.
3. Si ya has jugado antes, escribe tu usuario y contraseña y presiona "Iniciar sesión".
4. Si has olvidado tu contraseña, presiona el botón "¿Has olvidado tu contraseña?" y escribe tu usuario y el emoticón que elegiste como identificador.
5. Si no has jugado nunca, da clic en "Regístrate"
6. Llena los campos que se solicitan, los cuales son:
 - Usuario/Apodo (no se pide nombre por seguridad)
 - Elige una pregunta secreta:
 - *Nombre de tu caricatura favorita
 - *Nombre de tu mascota
 - *Nombre de tu mejor amigo
 - *Nombre de tu tío favorito
 - Escribe la respuesta secreta.
 - Escribe contraseña y confirmación de contraseña
7. Después pasarás varias pantallas donde se te solicitarán algunos datos adicionales con fines estadísticos.
8. Posterior al registro, presiona el botón "Jugar".
9. La primera pantalla te muestra los niveles que puedes jugar (Si no has jugado nunca, el nivel que sale por default es el Nivel 1). También en esa pantalla vienen las opciones para ver:
 - Mojimix
 - Bestiario
 - Dibujo
 - Clóset
 - Tutorial
 - Ajustes (idioma y silenciar el audio)
10. Elegir Nivel 1 y comenzar a jugar. La primera parte, hasta encontrar al primer monstruo, sirve como tutorial.

Opción 2: Descargar de Google Play

Recomendada para usuarios con acceso a dispositivos móviles con sistema operativo Android y una conexión estable a Internet.

Pasos:

1. Entra a www.chukagame.com
2. Da clic en "Google Play". Se abrirá la ventana de la tienda de aplicaciones de Google. Da clic en "Instalar."
3. Una vez instalado, da clic en el icono de "Chuka" que estará en la pantalla principal.
4. Si ya has jugado antes, escribe tu usuario y contraseña y presiona "Iniciar sesión".
5. Si has olvidado tu contraseña, presiona el botón "¿Has olvidado tu contraseña?" y escribe tu usuario y el emoticón que elegiste como identificador.
6. Si no has jugado nunca, da clic en "Regístrate" Llena los campos que se solicitan, los cuales son:
 - Usuario/Apodo (no se pide nombre por seguridad)
 - Elige una pregunta secreta:
 - *Nombre de tu caricatura favorita
 - *Nombre de tu mascota
 - *Nombre de tu mejor amigo
 - *Nombre de tu tío favorito
 - Escribe la respuesta secreta.
 - Escribe contraseña y confirmación de contraseña
7. Después pasarás varias pantallas donde se te solicitarán algunos datos adicionales con fines estadísticos.
8. Posterior al registro, presiona el botón "Jugar".
9. La primera pantalla te muestra los niveles que puedes jugar (Si no has jugado nunca, el nivel que sale por default es el Nivel 1). También en esa pantalla vienen las opciones para ver:
 - Mojimix
 - Bestiario
 - Dibujo
 - Clóset
 - Tutorial
 - Ajustes (idioma y silenciar el audio)
10. Elegir Nivel 1 y comenzar a jugar. La primera parte, hasta encontrar al primer monstruo, sirve como tutorial.

Opción 3: Descargar de App Store

Recomendada para usuarios con acceso a dispositivos móviles con sistema operativo iOS y una conexión estable a Internet.

Pasos:

1. Entra a www.chukagame.com
2. Da clic en "App Store". Se abrirá la ventana de la tienda de aplicaciones de Apple. Da clic en "Instalar."
3. Una vez instalado, da clic en el icono de "Chuka" que estará en la pantalla principal.
4. Si ya has jugado antes, escribe tu usuario y contraseña y presiona "Iniciar sesión".
5. Si has olvidado tu contraseña, presiona el botón "¿Has olvidado tu contraseña?" y escribe tu usuario y el emoticón que elegiste como identificador.
6. Si no has jugado nunca, da clic en "Regístrate". Llena los campos que se solicitan, los cuales son:
 - Usuario/Apodo (no se pide nombre por seguridad)
 - Elige una pregunta secreta:
 - *Nombre de tu caricatura favorita
 - *Nombre de tu mascota
 - *Nombre de tu mejor amigo
 - *Nombre de tu tío favorito
 - Escribe la respuesta secreta.
 - Escribe contraseña y confirmación de contraseña
7. Después pasarás varias pantallas donde se te solicitarán algunos datos adicionales con fines estadísticos.
8. Posterior al registro, presiona el botón "Jugar".
9. La primera pantalla te muestra los niveles que puedes jugar (Si no has jugado nunca, el nivel que sale por default es el Nivel 1). También en esa pantalla vienen las opciones para ver:
 - Mojimix
 - Bestiario
 - Dibujo
 - Clóset
 - Tutorial
 - Ajustes (idioma y silenciar el audio)
10. Elegir Nivel 1 y comenzar a jugar. La primera parte, hasta encontrar al primer monstruo, sirve como tutorial.

Opción 4: Descargar ejecutable

Recomendada para usuarios que no cuenten con una conexión estable a Internet.

Pasos:

1. Entra a www.chukagame.com
2. Da clic en "Ejecutable". Se descargará una carpeta comprimida (ChukaPCv.zip) en tu dispositivo Windows. Una vez descargada esta carpeta, es posible instalarla mediante USB en otros dispositivos, sin necesidad de Internet.
3. Una vez descargada la carpeta, te pedirá permiso para descomprimirla.
4. Una vez descomprimida, abre el archivo titulado "Chuka". Este archivo es una aplicación y es posible que tu dispositivo te pida permiso para abrirlo, ya que no identifica al desarrollador. No te preocupes, es una aplicación segura.
5. Una vez instalado, da clic en el icono de "Chuka" en la pantalla principal.
6. Si ya has jugado antes, escribe tu usuario y contraseña y presiona "Iniciar sesión".
7. Si has olvidado tu contraseña, presiona el botón "¿Has olvidado tu contraseña?" y escribe tu usuario y el emoticón que elegiste como identificador.
8. Si no has jugado nunca, da clic en "Regístrate". Llena los campos que se solicitan, los cuales son:
 - Usuario/Apodo (no se pide nombre por seguridad)
 - Elige una pregunta secreta.
 - Escribe la respuesta secreta.
 - Escribe contraseña y confirmación de contraseña.
9. Después pasarás varias pantallas donde se te solicitarán algunos datos adicionales con fines estadísticos. Posterior al registro, presiona el botón "Jugar". La primera pantalla te muestra los niveles que puedes jugar (Si no has jugado nunca, el nivel que sale por default es el Nivel 1). También en esa pantalla vienen las opciones para ver:
 - Mojimix
 - Bestiario
 - Dibujo
 - Clóset
 - Tutorial
 - Ajustes (idioma y silenciar el audio)
10. Elegir Nivel 1 y comenzar a jugar. La primera parte, hasta encontrar al primer monstruo, sirve como tutorial.

Referencias

1. World Health Organization: *INSPIRE: seven strategies for ending violence against children*. WHO, 2016.
2. Secretaría de Educación Pública: *Orientaciones para la prevención, detección y actuación en casos de abuso escolar infantil, acoso escolar y maltrato en las escuelas de educación básica*. SEP, México: (s/f).
3. Monjas, L: *La timidez en la infancia y en la adolescencia*. Pirámide, Madrid: 2000.
4. Castro Santander, A: *Gestión escolar del maltrato y el abuso infantil: familia, escuela y entorno*. Homo Sapiens Ediciones, Buenos Aires: 2016.
5. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia: *Una situación habitual: La violencia en las vidas de niños y adolescentes*. UNICEF, Nueva York: 2017.
6. Organización Mundial de la Salud: *Prevención del maltrato infantil: qué hacer, y cómo obtener evidencias*. OMS: 2009.
7. Fondo de las Naciones Unidas para la infancia: *Abuso sexual contra niños, niñas y adolescentes: Una guía para tomar acciones y proteger sus derechos*. UNICEF, Buenos Aires: 2017

Más información:



@UNODC_mx

@DohaDeclaration



chukagame.com

unodc.org/unodc/es/
index.html