

Excluida, el primer juego interactivo para vivir la exclusión social de la mujer en primera persona

Diseñado por la Fundación Adecco, el objetivo consiste en generar una conexión emocional con el público, mostrando cómo las mujeres pueden verse abocadas a la exclusión social. Dispone de un formato novedoso en el que la historia se desarrolla según las decisiones que tome cada jugador

En el marco del Día Internacional de la Mujer, la Fundación Adecco ha diseñado una herramienta de sensibilización y formación; se trata de Excluida, el primer juego interactivo para ponerse en la piel de una mujer en riesgo de exclusión, con la colaboración de 85 empresas comprometidas.

Una historia donde el usuario decide

El juego es una narración en la que una mujer en riesgo de exclusión cuenta su vida desde la infancia, el usuario debe tomar decisiones clave en la vida de la protagonista, que muestran cómo las mujeres pueden verse fácilmente abocadas a la exclusión social.

La iniciativa busca concienciar a la sociedad, de un modo diferente y novedoso, al convertir al espectador en protagonista activo en la trayectoria vital de una mujer en situación de vulnerabilidad. Esta implicación persigue generar una conexión emocional con el público, posibilitando que entienda por qué el entorno de una mujer, unido a otras circunstancias personales, pueden desembocar en situaciones como la violencia de género o el desempleo de larga duración (paro estructural).

"Sólo la empatía lleva a la acción: qué mejor forma que ponerse en la piel de una mujer para entenderla y derribar prejuicios que llegan a culpabilizarla de las situaciones de exclusión que atraviesa"- declara Francisco Mesonero, director general de la Fundación Adecco.

El empleo como salida

El mensaje final de la iniciativa es rotundo: el empleo representa la salida más efectiva a todas las situaciones de riesgo de exclusión, siendo el único recurso que impacta de forma transversal en la vida de una mujer, dotándola de autonomía, independencia y autoestima, además de incrementar su red de apoyos y contactos.

"Con esta iniciativa, desarrollada con el compromiso de 85 compañías, queremos llamar la atención de todos los actores sociales, especialmente de empresas y poderes públicos, en aras de promover el refuerzo de políticas sociales, de empleo y de RRHH, dirigidas al empoderamiento profesional de las mujeres con más dificultades. Pues el empleo es la llave maestra que abre las puertas hacia la plena inclusión"- concluye Mesonero.

Basado en hechos reales

Para la realización de los guiones de Excluida, expertos de la Fundación Adecco han entrevistado a

diferentes mujeres en riesgo de exclusión social, en situación de violencia de género y paradas de larga duración. Los consultores de integración laboral de la Fundación Adecco han jugado un papel crucial en todo el proceso creativo, aportando su conocimiento sobre las 13.169 mujeres en riesgo de exclusión a las que orientaron durante 2018.

La `Papiroflexia de la inclusión´: recurso de prevención

El juego Excluida se concibe como una herramienta de sensibilización a través del gaming y se dirige a personas mayores de 16 años.

Además, tan importante como la concienciación es la prevención desde las edades más tempranas. Es por ello que la Fundación Adecco ha creado, en colaboración con Veralia, un recurso dirigido a niños y adolescentes. Se trata de la `Papiroflexia de la Inclusión´, una herramienta para prevenir la exclusión social a través del diálogo y la reflexión.

Este juego nace para que los adultos puedan dialogar con cualquier menor de su entorno, otorgándoles un recurso para identificar situaciones de riesgo, violencia, acoso, abuso y miedos que, en etapas como la adolescencia, son difíciles de expresar y comunicar. Así, la herramienta busca prevenir y hacer frente a la exclusión social, visibilizando las preocupaciones, inquietudes y otras circunstancias de los menores en las principales esferas de su vida: familia, amigos, salud y formación.

Y si bien son las mujeres las principales víctimas de las situaciones de riesgo, la `Papiroflexia de la inclusión´ puede realizarse tanto con niños como con niñas; por un lado, se ayuda a que ambos mejoren su desarrollo psicosocial y, por otro, se orienta en actitudes, valores y tratos erróneos, involucrando activamente a los niños y adolescentes en el valor del respeto para lograr la plena igualdad de las mujeres.

Se puede acceder a ambos juegos en www.excluida.org

Datos de contacto:

Autor

Nota de prensa publicada en: [España](#)

Categorías: [Sociedad Juegos Recursos humanos](#)

NotasdePrensa

<https://www.notasdeprensa.es>