

Fecha: sábado 16 de marzo 2019

Horario: 11:00 a 12:00 Hrs.

Perfil de público al que va dirigido: niños y niñas de 7 a 12 años de edad

**Entrada libre, cupo limitado**

## Chuka: rompe el silencio

### Coordina: Oficina de Naciones Unidas contra la Droga y el Delito

La UNODC también contribuye a mejorar la prevención del delito y presta asistencia en la reforma de la justicia penal a fin de fortalecer el Estado de derecho, promover sistemas estables y viables de justicia penal y combatir las crecientes amenazas de la delincuencia organizada internacional y de la corrupción.

### Ponente invitada: Lorena Llaguno Sañudo

Egresada de Ingeniería Industrial de la Universidad Panamericana cuenta con una Maestría en Negocios Internacionales por la Universidad Nacional Autónoma de México. Durante su trayectoria profesional se ha especializado en el desarrollo de habilidades digitales, así como en la coordinación de proyectos de impacto social.

De 2016 a 2017 colaboró en la Secretaría de Educación Básica promoviendo iniciativas en educación básica y fomentando redes de colaboración entre los diferentes actores del sector educativo.

Actualmente es Coordinadora de Educación para la Justicia (E4J) en UNODC México. En su función se enfoca en promover valores morales básico mediante el desarrollo y promoción de material educativo.

### Objetivo de la actividad

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. Éstos representan diferentes tipos de violencia (física, psicológica y sexual) y el reto para Chuka es vencerlos 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 vencer a los monstruos; es decir, que sean capaces de utilizar un lenguaje asertivo ante situaciones de violencia.

## IMPORTANTE

Queda estrictamente prohibido la reproducción total o parcial de este programa sin previa autorización por escrito del(a) coordinador(a) del programa.

Te invitamos a leer las siguientes **políticas de funcionamiento**, las cuales te ayudarán a tener una mejor estancia dentro del Centro Educativo:

1. Tu inscripción tiene fines informativos, con ella podrás recibir: el boletín mensual, avisos de cancelación de actividades e invitaciones a eventos especiales.
2. Tu inscripción NO ASEGURA UN LUGAR. Es importante llegar con el tiempo que consideres necesario para alcanzar un buen lugar en el aula. El Centro Educativo está sujeto a la disponibilidad de espacios según la operación del museo y por lo tanto hay un número de lugares limitados. Los espacios pueden cambiar sin previo aviso.
3. Para entrar a las actividades de Centro Educativo, no necesitas pagar boleto en taquilla.
4. Cuando el número de inscripciones supere el aforo permitido se procederá a la entrega de fichas numeradas una hora antes del comienzo de la actividad. Podrás consultar el número de inscripciones de cada actividad en la página web correspondiente
5. Las inscripciones sólo se harán a través de la página web, o bien enviando un correo electrónico a [centroeducativo@myt.org.mx](mailto:centroeducativo@myt.org.mx). No se tramitarán inscripciones por otro medio (teléfono, redes sociales o físicamente en el Centro).
6. Para obtener la constancia de participación es obligatorio cubrir el 80% de asistencias (no aplica para conferencias). La única forma de comprobar que tomaste una sesión es con tu firma en la lista. En el curso "Acción Social" es necesario cubrir el 100% de asistencia.
7. El acceso a las aulas será conforme al orden de llegada y estará en función de la operación del museo.
8. No se permite apartar ni reservar lugares en las unifilas o en las aulas (te invitamos a no poner mochilas u objetos en lugares que estén desocupados).
9. Está prohibido entrar con alimentos y/o bebidas a todos los espacios.
10. Una vez completo el aforo del aula, por motivos de seguridad NO SE PERMITIRÁ EL ACCESO (no puedes permanecer de pie ni sentado en el piso).
11. Está permitido ingresar al aula una vez iniciada la sesión, pero sólo se podrá acceder si hay lugares disponibles.