



PONTIFICIA  
UNIVERSIDAD  
CATÓLICA  
DE CHILE

DISEÑO | UC  
Pontificia Universidad Católica de Chile  
Escuela de Diseño



e n c A N t a D a S

María Trinidad Noriega Brusoni  
Profesora guía: Mercedes Rico Saenz  
Octubre 2020 | Santiago, Chile

Tesis presentada a la Escuela de Diseño de la  
Pontificia Universidad Católica de Chile para optar  
al título profesional de Diseñadora.





PONTIFICIA  
UNIVERSIDAD  
CATÓLICA  
DE CHILE

DISEÑO | UC  
Pontificia Universidad Católica de Chile  
Escuela de Diseño



e n c A N t a D a S

María Trinidad Noriega Brusoni  
Profesora guía: Mercedes Rico Saenz  
Octubre 2020 | Santiago, Chile

Tesis presentada a la Escuela de Diseño de la  
Pontificia Universidad Católica de Chile para optar  
al título profesional de Diseñadora.



Me gustaría agradecer a la Mercedes, por su infinita disposición y apoyo durante todo este proceso.

A mi familia, por acompañarme en cada etapa y siempre motivarme.

A mis amigas, mis brujas, por inspirarme día a día y por elegirnos mutuamente.

A todas las personas que participaron de una u otra forma en este proyecto.

Y a todas las mujeres fuertes, valientes y desobedientes: **esto es por ustedes.**

# INDICE DE CONTENIDOS

## **09** INTRODUCCIÓN

Motivación Personal	10
Introducción	11
Metodología	12

## **13** MARCO TEÓRICO

Relato Cultural	15
Cultura Occidental	17
Violencia Simbólica	19
Empoderamiento	23
Arquetipos de Toni Wolff	24

## **26** FORMULACIÓN DEL PROYECTO

Qué, por qué, para qué	27
Objetivos	28
Usaria	29
Contexto de Implementación	30
Antecedentes y Referentes	31

## **33** DESARROLLO DEL PROYECTO

Etapas del Proyecto	35
Dinámica	36
Contenidos	45
Gráfica	46

## **51** PROPUESTA FINAL

Patrones de Valor	50
Narrativa	51
Identidad de Marca	52
Desencantadas	53
Dinámica	54
Componentes	55

## **63** IMPLEMENTACIÓN

Modelo Canvas	64
Estrategias de Difusión	64

## **65** CIERRE

Impacto esperado	66
Proyecciones	66
Conclusiones	67

# INTRODUCCIÓN

## Motivación personal

Siempre me han gustado las brujas y con orgullo digo que nací un 31 de octubre. Cada año como parte de mi ritual de cumpleaños salía a pedir dulces. En una ocasión disfrazada de *brujampiro* (nombre que le dí a la mezcla entre bruja y vampiro en algún momento de mi infancia), la mamá de una amiga me comentó que debería disfrazarme de algo más “apropiado” para una niña como por ejemplo, una princesa y, dejar los monstruos a los niños.

Nunca me hizo sentido que no pudiera hacer ciertas cosas por el hecho de ser mujer o que por el contrario, tuviese que hacerlas porque lo era y me correspondía actuar “como una señorita”. A medida que fui creciendo se hicieron comunes los comentarios que hacían alusión a que tenía ciertas actitudes -como ser directa o tomar la iniciativa- que eran propias de los hombres. De cierta manera me enorgullecía porque me atrevía a salir del molde de la mujer ideal para ser coherente con mi forma de ser y entender el mundo. Aunque nunca dejó de causarme impotencia y en ocasiones culpa, el hecho de que parte de mi personalidad fuese considerada impropia, parte de un mundo lejano y ajeno.

Gracias al movimiento feminista y a las grandes mujeres con las que he tenido el privilegio de compartir a lo largo de mi vida, comencé un proceso de despertar y reconexión con la mujer libre de culpas y mandatos que hay en mi interior.

Los 5 años en la carrera de diseño, me han entregado entre otras cosas, herramientas para observar y ver las situaciones desde diferentes perspectivas. Este proyecto nace porque creo que es momento de despertar, de dejar atrás las imposiciones de cómo debemos ser, actuar, sentir e incluso soñar por ser mujeres. Llegó la hora de liberarnos y liberar a las futuras generaciones de los mil y un mandatos que nos han impuesto de manera silenciosa durante siglos y, debemos honrar a todas las mujeres valientes y desobedientes que fueron desvalorizadas, desprestigiadas o invisibilizadas por no adaptarse a lo que se esperaba de ellas por ser mujeres.

## Introducción

Los Relatos Culturales son narraciones que modelan las conductas e identidad de los miembros de una comunidad específica. Estos relatos usan representaciones estereotipadas que han servido durante siglos para distanciar lo femenino de lo masculino y determinar roles sociales a partir de ellos.

La Cultura Occidental ejerce represión de género por medio del desprestigio, desvalorización y demonización de personajes femeninos que no cumplen con los modelos aceptados del “deber ser” de la mujer. Es por esto que de manera implícita elimina posibilidad de que mujeres se identifiquen con referentes femeninos fuertes, lo cual afecta su autopercepción y sentido de identidad.

Al analizar los personajes presentes en los relatos de la cultura occidental, desde la mitología griega hasta la más reciente literatura, se observa una tendencia a la demonización de aquellos personajes femeninos que transgreden el orden social establecido.

En el presente informe, se presentan los hallazgos más significativos que se obtuvieron a partir de un proceso de investigación bibliográfica, encuestas y entrevistas realizadas a mujeres jóvenes con el objetivo de descubrir una oportunidad para impactar de manera positiva esta problemática desde la disciplina del diseño.

# Metodología

Para el desarrollo del proyecto se utilizó de base la metodología “Double Diamond” propuesta por el British Design Council (2009), debido a las etapas de divergencia y convergencia que la caracteriza, las cuales permiten llegar a la solución de una problemática a partir de la expansión de la mirada investigativa y creativa.

Se seleccionó por su capacidad de adaptarse a diferentes proyectos y dimensiones del diseño ya que al tener etapas iterativas, el proyecto está en constante retroalimentación lo cual facilita la implementación de nuevos conceptos y posibles soluciones.

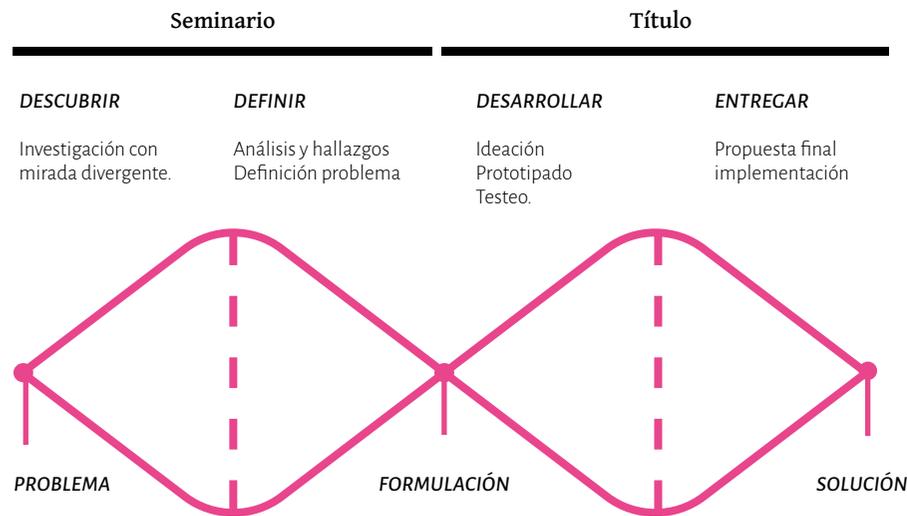


Figura 1. Metodología “Double Diamond”

## PROCESO DE DISEÑO DEL PROYECTO

**DESCUBRIR:** Se exploraron temáticas de interés relacionadas a los personajes femeninos estereotipados y sus consecuencias. Después, se llevó a cabo una **investigación bibliográfica** exhaustiva y para finalizar se realizaron **encuestas y entrevistas** como procedimiento de levantamiento de información que entregó los primeros acercamientos a la definición de usuaria.

**DEFINIR:** Se realizó un **análisis cruzado** de la información recabada anteriormente y luego de obtener hallazgos importantes respecto a la problemática se definió una usuaria. Luego, se llevó a cabo un segundo levantamiento de información para comprender sus comportamientos. A partir de las **interacciones críticas** detectadas se define la oportunidad del proyecto, se formula y se determinan los **requerimientos** de este.

**DESARROLLAR:** Teniendo de base los requerimientos, se definieron los **atributos** que debía tener la propuesta. Se hizo un análisis del **estado de arte** y se estudiaron aquellos antecedentes y referentes que se consideraron como un posible aporte para el proceso de diseño. Finalmente se construyeron **prototipos** en base a la propuesta con el objetivo de descubrir hallazgos importantes durante el procedimiento de **testeo e iteración**.

**ENTREGAR:** Habiendo realizado los rediseños e iteraciones pertinentes, y un **testeo final**, se desarrolla una estrategia de **implementación y difusión** para la propuesta formal.

# MARCO TEÓRICO

A continuación, se presenta una síntesis de la investigación bibliográfica. El objetivo central del estudio fue indagar sobre la violencia simbólica que se ejerce hacia la mujer a través de los relatos culturales y las consecuencias que conlleva.

## Relato Cultural

Siguiendo la lógica de la definición de **cultura** como “el conjunto de valores y creencias que dan forma, orientan y motivan el comportamiento de las personas” (Castells 2009, citado en Marin 2016, p.14). Se puede entender el término **relato cultural** como el conjunto de narraciones que explican los valores y creencias de una comunidad específica para **motivar o desalentar cierto tipo de comportamientos y convicciones en un grupo**.

### IDENTIDAD COLECTIVA

Álvarez (2014) explica que al interiorizar un relato común sobre su pasado, los miembros de una comunidad forman un marco referencial que produce “identidad colectiva” y actuar de acuerdo a dicho relato les permite sentirse parte de un colectivo lo que les genera estabilidad y seguridad. Explica que la cultura y los mitos, considerados como los primeros relatos culturales, están profundamente ligados porque además de plasmar las primeras concepciones sobre el mundo, establecieron los valores que guían

moralmente a una comunidad, **incluso en la actualidad**. Como explica la académica inglesa especializada en estudios clásicos, Mary Beard: “El mundo clásico aún nos provee de algunos de los principales ladrillos de los debates modernos particularmente sobre género y está profundamente incrustado en nuestras vidas, nuestros símbolos, nuestros actos más a menudo de lo que nos damos cuenta. Todavía usamos expresiones griegas para referirnos a las mujeres dentro y más frecuentemente fuera del poder.” (Beard, 2018)

### MODELA CONDUCTAS

Marcos Engelken (2005) explica que los fenómenos que modelan el accionar social son identitarias y le indica a los miembros de una comunidad cómo deben actuar y cómo no. Desde la perspectiva social, la **identidad** es la capacidad que tienen las personas para sentirse identificadas con otras a partir de un “etiquetaje de un determinado grupo de individuos basándose en ciertas características que se les suponen particulares” (Enguix Grau, 2000).

Herrera explica que además de la etiquetación de la que habla Enguix, la construcción de la identidad se efectúa por medio de los modelos de comportamiento de una sociedad y los esquemas tipificadores de una cultura para entender la realidad. El principal esquema aplicado es el de la estandarización de los **roles sociales**, que es el **conjunto de comportamientos y normas que se espera que una persona cumpla como actor social**. En el caso del sistema cultural occidental, la primera característica usada para identificar a un actor social, determinar sus modos de actuar, pensar, sentir y soñar es su género, estableciéndolo como la base de los roles que dicha persona deberá cumplir a lo largo de su vida.

## PERSONAJES ESTEREOTIPADOS

El rol que tienen los personajes en estas narraciones es clave. Usando los opuestos bien y mal, los personajes positivos representan los **valores y deseos** de la comunidad, siendo **premiados** y los negativos encarnan los **antivalores y miedos**, quienes en consecuencia reciben un **castigo**. Así, se narran hazañas sobre héroes que luchan contra monstruos perversos, siendo los primeros los ganadores de la batalla y logrando las aspiraciones que supone la cultura.

Desde la perspectiva sociocultural se entiende a estos personajes como **representaciones estereotipadas** ya que son un producto de la sociedad y **ayudan a sus miembros a adecuarse a las normas sociales** (González, 1999). Los personajes basados en estereotipos negativos nacen en respuesta a la evaluación desfavorable que tiene un grupo mayoritario sobre otro. Así, son estos personajes quienes encarnan los antivalores, se oponen a lo estipulado como correcto y se usa su participación en los relatos para desanimar a los miembros de una comunidad a actuar de manera similar Tajfel (1978, citado en González 1999).

FIGURA 2. DINÁMICA MODELADORA DE LOS R. CULTURALES



Este "premio" mantiene a la mujer bajo la represión ya que sus conductas se adhieren a los valores del sistema que la subordina.

Al actuar en contra de los valores, dicho personaje será:  
· desprestigiada  
· demonizada  
· asesinada  
· violada  
· eliminada

NO IMITAR

# Cultura Occidental

## PARADIGMA DUALISTA

La cultura occidental tiene como base el dualismo, explica el mundo a través de una perspectiva binaria basada en opuestos como lo son: bien-mal, heterosexual-homosexual, vida-muerte, cuerpo-espíritu, humano-divino, hombre-mujer, jerarquizando a uno sobre otro (Maturana, citado en Suazo 2018).

Esta forma dual y jerárquica de pensar está cargada de una fuerte ideología ya que establece que los más débiles deben ser dominados por los más fuertes. Este relato binario-jerárquico ha establecido que hombres (blancos, heterosexuales, occidentales) tienen supremacía sobre todo lo demás, incluyendo a las mujeres (Herrera, 2010).

El sociólogo Pierre Bourdieu (1998) plantea que la mayoría de las mujeres, al estar inmersas en la cultura binaria, asumen la jerarquía del hombre. Asimismo, aceptan la subordinación como parte natural e incluso lógica de su realidad como seres inferiores. Esto se ejemplifica claramente en casos de mujeres que sostienen la supremacía del hombre, pero por

otro lado, existe una gran cantidad de mujeres que de la mano del movimiento feminista han resistido a nivel personal y colectivo a estas ideologías, desarrollando el pensamiento crítico, el autoanálisis y enfatizando en la importancia de estudiar las bases culturales del patriarcado para no asimilarlo como una realidad natural e inalterable (Herrera, 2010).

### PATRIARCADO: HOMBRE > MUJER

La psicoanalista Priscila Echeverría explica que el modelo cultural de occidente tiene una estructura altamente jerarquizada, explica que el sistema patriarcal centra el poder político, social, económico en el hombre y oprime al resto (Echeverría, 2019)

“El patriarcado implica un conjunto de relaciones sociales en el cual hay relaciones jerárquicas entre los hombres y una solidaridad entre ellos, que les permiten controlar a las mujeres. El patriarcado es por

lo tanto el sistema histórico de explotación de las mujeres por los hombres.” (Giró, 2005). Según Johan Galtun (citado en el cap 1. podcast “Aquí hay brujas”) cuando las normas sociales benefician a ciertos grupos y afectan de manera negativa a los que se encuentran en desventaja, se está ejerciendo lo que se denomina **“violencia estructural”**.

“En el seno de este paradigma dualista que simplifica el mundo en dos extremos opuestos, se consideró que el hombre representaba la cultura (el raciocinio, la civilización, la ciencia, la ley, el orden, la filosofía), y la mujer la naturaleza (los sentimientos, lo irracional, lo salvaje, lo caótico, lo oscuro, lo incognoscible). Los hombres han sido representados como dioses solares, y las mujeres han sido representadas a menudo como fuerzas nocturnas, diosas misteriosas o crueles.” (Herrera, 2010, p.16).

### ORIGEN: FIN DE LA GRAN DIOSA

“El patriarcado no es un sistema universal, ni existe desde siempre. Se impuso violentamente como una reacción contra el poder femenino y su capacidad de crear vida” (Herrera, 2010, p.19). Nuestro modelo cultural occidental se inicia con el fin de las representaciones femeninas como seres poderosos, dando paso a las representaciones negativas y demoníacas o débiles y sumisas.

“La mitología que dio lugar al nacimiento de las diosas y dioses griegos surgió de acontecimientos históricos. En una mitología patriarcal que exalta a Zeus y a los héroes, y que refleja el encuentro y el sometimiento de pueblos que tenían religiones basadas en la madre, por parte de invasores que poseían dioses guerreros y teologías basadas en el padre.” (Bolen, 1993, p.41)

La profesora de arqueología en la Universidad de California, Gimbutas (1982 citado en Bolen, 1993) explica que hace unos 5.000 e incluso 25.000 años, las comunidades prehistóricas se caracterizaban por ser culturas matriarcales, sedentarias, pacíficas, amantes de las artes, ligadas a la naturaleza y que rendían culto a la Gran Diosa. A partir de estudios arqueo-

lógicos, explica que eran sociedades igualitarias que fueron destruidas por las invasiones de pueblos nómades patriarcales, cuya ideología se alejaba de la naturaleza y exaltaba la guerra.

El doctor en literatura Suazo (2018) explica que a diferencia del paradigma dualista, la diosa madre fue representada a través de características femeninas, masculinas, de animales y de la naturaleza. También explica que la gran diosa fue nombrada de distintas maneras por diversas culturas: “Isis en la cultura egipcia, Cibele frigia y Astarté fenicia; Deméter o Ceres en la cultura grecolatina; Kali y Ananta en el hinduismo; Pachamama en el altiplano andino”(p.25), quien fue venerada como la poderosa fuerza femenina, conectada íntimamente con la naturaleza, la vida y la muerte.

Las divinidades femeninas **no fueron suprimidas de la religión, si no que fueron adaptadas**. Bolen (1993) explica que los pueblos guerreros impusieron su cultura, así, “la Gran Diosa se convirtió en la esposa subordinada de los dioses invasores, y los atributos que originalmente pertenecían a la divinidad femenina fueron expropiados y dados a la deidad masculina. **En los mitos apareció por primera vez la**

**violación, y surgieron los mitos en los que héroes masculinos mataban a serpientes, símbolo de la Gran Diosa.”** (p.42). Así, se da inicio a la represión de género a través de los relatos culturales.

Bachofen (1988, citado en Guil 1999) explica que además de subordinar a las mujeres respecto a los hombres, convirtieron a los referentes femeninos en monstruos y demonios, responsables de la mayoría de los males de la humanidad. El proceso de sumisión, eliminación y desvalorización de las representaciones femeninas fuertes, fue terminado por las religiones hebrea, musulmana y cristiana entregando todo el control a la deidad masculina (Stone, 1976 citado en Bolen, 1993).

La demonización de la divinidad femenina es sólo el comienzo del modelo cultural occidental, que como se explicará a continuación, **tiende a ejercer violencia simbólica contra la mujer mediante sus relatos y personajes**.

## Violencia Simbólica

La violencia simbólica es un concepto instituido por el sociólogo Pierre Bourdieu. La define como un tipo de relación asimétrica donde un individuo **dominador**, ejerce una violencia físicamente indirecta pero “no físicamente” directa sobre uno o más individuos **dominados**. Al ser una violencia invisible, las víctimas no son capaces de reconocerla como tal y, en consecuencia colaboran con la perpetuación de la violencia a la cual están sometidos (Bourdieu, 1994). También explica que los sistemas simbólicos sostenidos en la cultura, contribuyen a que el orden social sea perpetuado por medio de la comunicación y dominancia, haciendo que de manera implícita los individuos creen que el orden social es algo lógico y por ende lo acepten de manera inconsciente.

El iceberg de la violencia de género (Figura 2), declara los tipos de violencia de género que existen y los divide clasifica según la forma de violencia y su capacidad de ser observada. Los relatos culturales y la caracterización de los personajes se ubican en el área “invisible”, debido a que simple vista no se observa la violencia que ejercen.

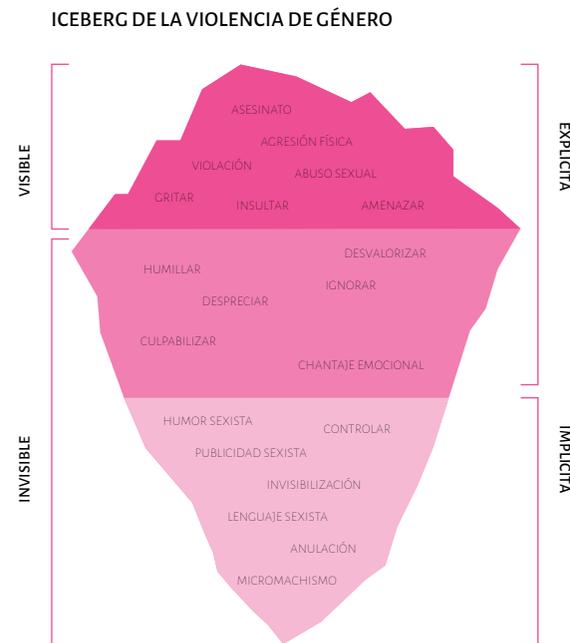


Figura 3. Elaboración del Iceberg de la violencia de género de Amnistía Internacional

“El ser humano, cuando nace, hereda todo un sistema de creencias y cosmovisiones que varían de cultura en cultura, y también según las épocas históricas, pero que se presentan en forma de objetivaciones, es decir, que se transmiten como algo “natural” o “normal”. (Herrera, 2010, p.32)

### DOMINACIÓN MASCULINA Y VIOLENCIA SIMBÓLICA

El sociólogo usa la dominación masculina para explicar la violencia simbólica de género ya que hay muchas dinámicas cotidianas que demuestran la asimetría entre hombres y mujeres. Usa el ejemplo de las estrategias matrimoniales donde los hombres tienen el rol de aumentar el capital simbólico y las mujeres simplemente son un símbolo para marcar una alianza legal. Es por esto que **“se obliga a las mujeres a esforzarse continuamente por adaptarse al ideal masculino de mujer para salvaguardar su valor simbólico”** (Fernández, 2005). Bourdieu, enfatiza que la verdadera liberación de las mujeres debe ser una **“revolución simbólica”**, que además de conscientizar sobre esta temática, debe “poner en cuestión los fundamentos de la producción y de la reproducción simbólica del capital simbólico, y en particular de la dialéctica de pretensión y del consumo de bienes culturales como signos de distinción (Bourdieu, 2000 citado en Fernández 2005).

“Lo que considero fascinante del mundo antiguo es que nos ayudan a revisar la fuente de los prejuicios, problemas, discriminación y misoginia que aún somos testigos” (Beard, 2018)

## VIOLENCIA SIMBÓLICA EN LOS RELATOS OCCIDENTALES

En los relatos mitológicos creacionales grecorromanos como judeocristianos, la divinidad encargada de la creación está en manos de un Dios único o Dios de dioses que es caracterizado como hombre y recibe el nombre de Zeus, Júpiter, Yavhé y Dios dependiendo de la cosmovisión a la que se atiene. Escartín (2008) plantea que la superioridad del hombre sobre la mujer se justifica en las explicaciones de los relatos que plantean que el **hombres es más próximo a la divinidad**. Pudiendo inferirse que Dios es representado con características masculinas porque estas son superiores a las femeninas. Suazo (2018) explica que la marcada idea de que la mujer debe estar en una posición de subordinación se justifica en que así lo fue desde las narraciones sobre los orígenes de la humanidad, las cuales son justificatorias.

El relato creacional judeo-cristiano de Adán y Eva presente en el Génesis (2:1-3:24), sigue siendo una de las narraciones más importantes para nuestro modelo cultural (Suazo, 2018). El filósofo Rorty (citado en Álvarez 2014) explica que **este relato justifica la sumisión del género femenino**, debido a que



Figura 4. Jerarquía Patriarcal

la mujer fue creada con la **finalidad de acompañar al hombre**. Además de legitimar la relegación de la mujer debido a que esta fue creada a partir de una costilla del hombre, quien fue creado a imagen y semejanza de Dios. Por otra parte, Adán y Eva reciben un castigo por desobedecer el mandato de no comer los frutos del árbol prohibido. Frenzel (1980 citado Escartín 2008) explica que Eva es representada en este relato como portavoz del diablo, porque es quien le da a probar el fruto a Adán. El castigo para Eva y sus descendientes mujeres consiste en **deber obediencia a su marido y sufrir dolores de parto**.

Adán es castigado por comer del árbol y por obedecer a su mujer, siendo su castigo tener que trabajar para alimentarse (Génesis). Estos castigos establecen los roles diferencias que tendrán hombres y mujeres a perpetuidad.

La Teogonía, narración creacional de la mitología griega y posteriormente romana. Explica la creación de la primera mujer, Pandora, como un castigo no solo para los hombres, sino que para toda la humanidad, ya que según cuenta la historia es la culpable de liberar todos los males y sufrimientos. El filósofo y poeta griego Hesiodo define la creación de la primera mujer, como “una desgracia para los hombres” ya que desde ese momento el hombre deberá optar por huir del matrimonio y aceptar la soledad o asegurar su descendencia y resignarse a una vida miserable al lado de una mujer. (de la Paz, 2016)

La profesora del Departamento de Psicología Social de la Universidad de Sevilla, Guil (1998) explica que en general, las mitologías muestran mujeres que a través de sus **artimañas femeninas**, son capaces de arruinar a hombres, imperios, incluso la humanidad. Lo que genera la visión de “la mujer como un

ser temido que necesita ser acallado y redimido por la fuerza y el amor de un varón” (p.97). La idea de la mujer como perdición se plasma también en la literatura clásica por medio de las sirenas que atraían a los marineros con su voz para que naufragaran y pudieran devorarlos (Herrera 2020), en la epopeya de Homero, que explica que el origen de la guerra de Troya y las muertes de todos los valientes héroes en batalla fueron culpa belleza de Helena (Mayor 2012) y se sigue repitiendo el concepto en la literatura actual con personajes que se representan bajo el arquetipo de la “femme fatale”.

Por otra parte, hay mitos que culpan a las víctimas como lo es el de Medusa que narra la historia de una mujer que luego de ser violada por Poseidón es castigada por Atenea, convirtiéndola en un monstruo con cabeza de serpientes que cualquiera que la mire quedará petrificado. Evidenciando el inculpamiento de las víctimas de violación, además de mostrar la competencia y envidia entre mujeres. A diferencia de lo que hemos visto en ciertos períodos de la historia donde las mujeres se han unido para luchar por una causa común como la Revolución Francesa, cuando se les prohibió el derecho a junta (Moreno & Bastarós, 2018) o la lucha feminista que consiguió el voto para las mujeres.

Estos son solo algunos ejemplos de la estigmatización de las representaciones femeninas en el relato cultural. Se puede establecer a modo de síntesis que nuestro modelo cultural representa a las mujeres como una desgracia para la humanidad, que es parte de su naturaleza estar subyugada al hombre por el hecho de ser inferior e incluso un complemento.

Actualmente, “no tenemos ningún modelo del aspecto que ofrece una mujer poderosa, salvo que se parece más bien a un hombre” (Beard, 2018, p.59) y es que hasta ahora, la historia siempre ha sido escrita por los hombres (Sofi Oksanen).

Históricamente las mujeres han sido reprimidas a través de los iconos creados por el hombre que las relegaba -y siguen relegando- al ámbito doméstico, despojándose de sus capacidades sociales, económicas, políticas e intelectuales. Teniendo como única posibilidad de romper este orden simbólico a través de la transgresión social (Beard, 2018) o adaptarse a dicho orden que la reprime siguiendo la lógica de acción propia de los personajes positivos que encarnan los valores de la pasividad y lo doméstico.

### DISCRIMINACIÓN

La Organización Internacional de Migraciones (2017) explica que la percepción negativa que se tiene sobre un grupo es conocida como “prejuicio” y provoca la discriminación hacia dicho colectivo. Entendiendo la dinámica de acción que tienen los relatos y personajes para modelar conductas e ideales, se puede entender que si un individuo actúa de manera similar a un personaje estereotipado negativo será perjudicado y discriminado por el grupo mayoritario que acata los ideales culturales. Asimismo, es como una mujer que transgrede los mandatos culturales es discriminada e incluso violentada.

Fig. 5. Síntesis de la dinámica represiva de los r. culturales



## NIVELES DE IMPACTO

A continuación, se explica de manera gráfica la inmersión de la violencia simbólica desde el ámbito sociocultural, perméandose en las relaciones interpersonales de los individuos y, finalmente afectándolos de manera personal.

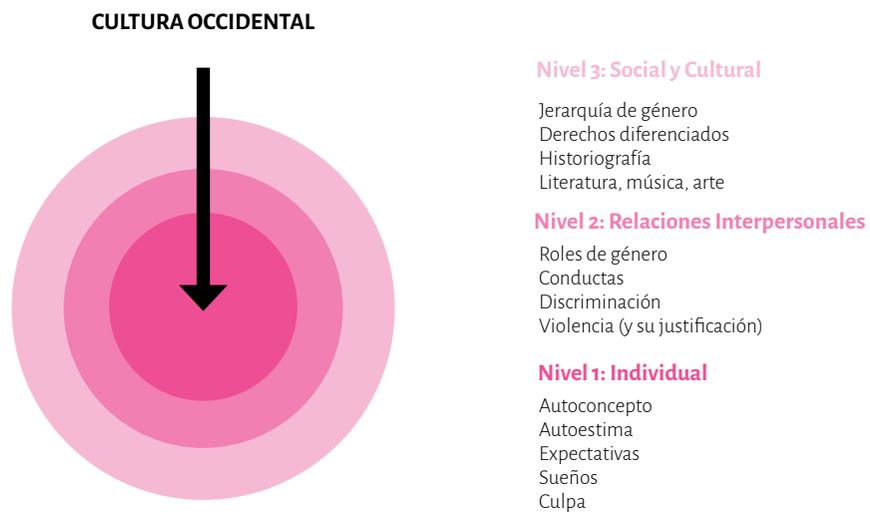


Figura 6. Niveles de impacto de la violencia simbólica.



Imagen 1: Deconstrucción del Relato de Adán y Eva en cartel de marcha feminista. Recuperada de Twitter, 2019 @theclinici

## Empoderamiento

La Comisión europea, explica el empoderamiento femenino como un “proceso de acceso a los recursos y desarrollo de las capacidades personales para poder participar activamente en modelar la vida propia y la de su comunidad en términos económicos, sociales y políticos” (Comisión europea, 1998). Para que esto sea posible en la cultura occidental es necesario dejar de relegar a la mujer al rol doméstico en que ha permanecido históricamente (Beard, 2018)

Según el economista americano Malhotra (2002) **la mejor forma de transformar la desigualdad de género en igualdad es mediante el empoderamiento. Pero para esto es necesario que la violencia simbólica que sufren las mujeres se haga evidente.** Efectivamente ha sido necesario que el género femenino tome conciencia de lo que pasa a su alrededor y **busque su propio valor enfrentando lo que se le ha impuesto, fortaleciendo su capacidad individual**

**de conocerse** y captar la forma en que agentes externos han influido en su manera de ser, **iniciando el proceso de auto-empoderamiento.**

Gracias a este proceso, las mujeres se han vuelto capaces de romper esquemas como resultado del “cuestionamiento de tales creencias y reconocimiento de que la subordinación de las mujeres no es parte del orden natural de las cosas sino impuesto por un sistema de discriminación socialmente construido y que puede ser cambiado” (Murguialday, 2006). Por esta razón y como explica Al Erian (2019) el empoderamiento femenino ayuda a contener la desigualdad y promueve la inclusión.

Una consecuencia directa del empoderamiento femenino es la eliminación de la subyugación del género femenino. “El empoderamiento tiene funciones muy concretas que contribuyen a salir de la

opresión, por lo que **una condición para el empoderamiento individual ha sido el empoderamiento colectivo**” (Murguialday, 2009, citada en Red de Jóvenes por los derechos sexuales y reproductivos de México, 2016).

## Arquetipos de Toni Wolff

“En las sociedades patriarcales, los únicos roles aceptados suelen ser los de la doncella, la esposa y la madre. Afrodita se le condena como “la puta” o “la tentadora”, que son una desvalorización de la sensualidad y sexualidad (...) algunas culturas, del pasado y actuales, niegan activamente la expresión de independencia, inteligencia o sexualidad en las mujeres” (Bolen, 1993, p.50-51)

Toni Wolff, declara que “la identidad femenina” está en presente en la psiquis de cada mujer. y que esta se divide en 4 arquetipos que en combinación nutren la capacidad de las mujeres de relacionarse con otros individuos y con ellas mismas (2001).

A continuación se explicará cada uno de ellos.

1. La dadora de vida o Creadora: explica que la mujer es un ser que está lleno de posibilidades y que tiene la capacidad de tangibilizar sus ideas usando el poder de la creatividad (Conspirando, 2001). A diferen-

cia de la cultura occidental, Wolff explica a la mujer como la creadora de múltiples proyectos, no exclusivamente hijos. Lo que expande sus roles y aspiraciones más allá de la maternidad y el rol doméstico.

2. La Amante o Compañera: tiene como eje principal el placer y la libertad sexual, liberada de las subyugaciones a la masculinidad. Sus representaciones en la cultura occidental, se basan en las características de las culturas matriarcales, en las cuales se servía como veneración a la fertilidad de la Gran Diosa (Conspirando, 2001), pero con la cultura patriarcal se transformó en algo “sucio” y “pecaminoso”

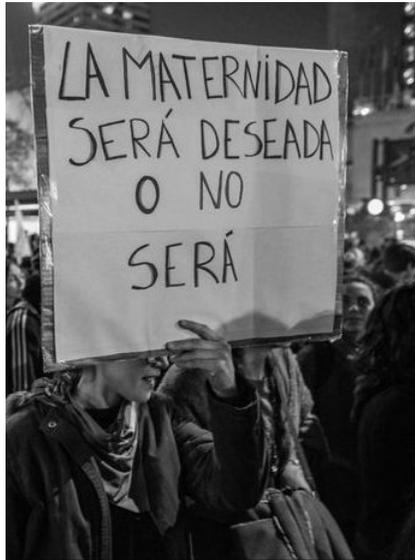
3. La Guerrera o Amazona: muy por el contrario de lo que establece la cultura occidental, la guerrera explica que la mujer está dotada de un gran poder para ejercer el liderazgo, organizar grupos de personas, elaborar y desarrollar una estrategia con el objetivo de cumplir una misión con la determinación y valentía que la caracteriza.

4. La Sabia o Bruja: es el lado emocional e instenso de cada mujer. Al igual que Miranda Grey, explica que las mujeres son cíclicas y que parte de su dinámica es reecontrarse constantemente con ella misma para dejar atrás aquellas situaciones que ya no son un aporte. La sabia se suele considerar como “histérica” pero en realidad, es que al desenvolverse en la dualidad y no en opuestos, suele impactar de manera negativa a la sociedad occidental.

A continuación, se resumen los conceptos clave de cada uno de los arquetipos y se adjuntan fotografías de mujeres en marchas feministas con carteles a modo de ejemplificación.

## ARQUETIPOS TONI WOLFF

Toni Wolff, plantea “la identidad femenina” está en la psiquis de cada mujer y que esta se divide en 4 arquetipos que en combinación nutren la capacidad de las mujeres de relacionarse con otros individuos y con ellas mismas (2001).



### Creadora

creatividad

La infinita capacidad de las mujeres de crear, no únicamente hijos, sino que tangibilizar ideas y proyectos.



### Amante

placer

La capacidad de disfrutar la sexualidad, libre de su asociación con el pecado y de la supremacía del hombre.



### Guerrera

acción

La valentía y la capacidad de liderar y organizar grupos. Libre de miedos y subordinaciones.



### Sabia

dualidad

La fusión de dos opuestos, la capacidad de regirse bajo una psiquis dual y no según opuestos.

*Imagen 2. Interrepresentación del arquetipo Creadora, Recuperada de Facebook Maternidad Tribu, 2020*

*Imagen 3. Interrepresentación del arquetipo, Amante, Recuperada de The Dear Body, 2016*

*Imagen 4. Interrepresentación del arquetipo Guerrera, Recuperada de Frases Libre, 2012*

*Imagen 5. Interrepresentación del arquetipo Sabia, Recuperada de El mostrador, 2020*

# FORMULACIÓN DEL PROYECTO

## **QUÉ**

Juego de mesa grupal que evidencia la violencia simbólica que históricamente se ha ejercido, y aún se ejerce, hacia la mujer a través de los personajes femeninos de los relatos culturales, que promueve conversaciones significativas que potencian el pensamiento crítico.

## **POR QUÉ**

A lo largo de la historia, los relatos culturales han oprimido a las mujeres al determinar mandatos que definen un modelo correcto de ser mujer. El cual desprestigia y demoniza a las mujeres transgresoras del estereotipo femenino y celebra a aquellas que lo acatan, perpetuando hasta hoy imaginarios del deber ser de la mujer que la reprimen de manera invisible.

## **PARA QUÉ**

Contribuir al empoderamiento de mujeres jóvenes por medio de la deconstrucción del modelo ideal de mujer presente en los relatos culturales, con el fin de incentivar el pensamiento crítico y mejorar su autoestima.

## Objetivos Específicos

Evidenciar la violencia simbólica que se ejerce en los relatos culturales.

Fomentar la búsqueda y reconocimiento de situaciones cotidianas donde se ejerce violencia simbólica.

Generar conversaciones que potencien el pensamiento crítico sobre ideas y actitudes que perpetúan el modelo cultural

Entregar conocimientos a las usuarias sobre temas complejos que actualmente son tabú, a través de una dinámica lúdica.

---

IOV: Actividad de asociación entre los relatos y conceptos relacionados a la violencia simbólica para evaluar si las jugadoras cambian su percepción sobre las narraciones luego de jugar.

IOV: Encuesta de percepción a las jugadoras sobre situaciones cotidianas para evaluar si luego del juego identifican la violencia simbólica que se ejerce en ellas, y cómo las hace sentir.

IOV: Se medirá la interacción generada durante la dinámica para verificar si las jugadoras participan (o no) y si se genera conversación (o no).

IOV: Se medirán los conocimientos adquiridos por parte de las jugadoras durante el juego a través de un formulario.

## Usuaria

A continuación se presenta la descripción de la usuaria a través de un arquetipo, que describe la etapa de desarrollo en la que se encuentra, sus acciones, deseos y aspiraciones.

La usuaria tiene **entre 18 y 25 años**, es una mujer joven que a lo largo de su vida se ha sentido discriminada por no cumplir con las expectativas sociales que conlleva ser mujer. Fue educada bajo la idea de que hombres y mujeres deben ser y actuar de una manera determinada y diferenciada por su género, lo que le provocó e incluso aún le provoca sentimientos de culpa e impotencia.

Pertenece a una generación con una mirada crítica desarrollada y que ha experimentado diversos cambios so-

ciales, por lo que la usuaria además de manifestar su opinión, busca los medios para contribuir al cambio que desea, teniendo una visión optimista respecto al futuro. Sus valores mueven sus conductas por ejemplo en la elección de una marca.

Gracias al movimiento feminista, la facilidad de acceso a información y la visibilización de temáticas de género, es cada vez más consciente de la desigualdad de derechos que existe entre hombres y mujeres, y de las diversas formas en que se ejerce. Por esta razón, está constantemente informándose, identificando y desaprendiendo conductas e ideas invalidantes y represivas. A diferencia de generaciones anteriores, ve a otras mujeres como compañeras y no

como competencia. Consideran que compartir experiencias y cuestionar los roles de género con otras mujeres las ha ayudado en su proceso de empoderamiento.

El rango etéreo al que apunta el proyecto es propio de una etapa de transición. Se enmarca entre la finalización de la adolescencia, “etapa en que se configuran y solidifican “las bases estructurales” que caracterizan la personalidad y la identidad” (Restrepo, 2018), y el inicio de la adultez donde logran consolidar su rol social y vocacional. Además gran parte se encuentra finalizando la educación superior e iniciándose en el mundo laboral para comenzar a independizarse económicamente.



Imagen 6. Foto Manifestante 8m, Recuperada de Facebook Mujeres de Maipú

## Contexto de Implementación

*Desencantadas* busca que a través de una dinámica lúdica las se compartan experiencias, se desarrolle el pensamiento crítico y se adquieran conocimientos, en un contexto que inspire confianza y seguridad en las mujeres.

Para la implementación del proyecto se optó por el espacio generado en las reuniones de grupos de amigas. El objetivo es potenciar las conversaciones con temáticas de género que se dan naturalmente en estas instancias para estimular el trabajo de validación y empoderamiento de manera personal y grupal.

Estas juntas se suelen realizar en espacios privados, por lo general en la casa de una de ellas para mantenerse en un espacio donde se sienten seguras. Por lo general se llevan a cabo entre la tarde y la noche y de preferencia los días viernes y sábado. Acompañadas de algo para comer y tomar, mantienen conversaciones sobre temáticas cotidianas y en caso de estar en un grupo más reducido, ahondan en temas más profundos.

## Antecedentes y referentes



**LA REBELIÓN DEL CUERPO**

Colectivo que tiene como objetivo concientizar sobre la violencia simbólica y sus consecuencias en la construcción de identidad de mujeres de todas las edades. A través de su cuenta de instagram, evidencian la violencia simbólica que ejercen los medios en cuanto a la cosificación y roles de género.

Se rescata: La visualización de violencia simbólica en contextos cotidiano y promoción de la observación y pensamiento crítico.



**BAD BITCHES ONLY**

Juego de mesa cuyo objetivo es hacer un homenaje a las mujeres y minorías de género que han marcado la historia. La dinámica consiste en hacer adivinar a otras jugadoras qué personaje dice la tarjeta, ya sea a través de mímicas, palabras o dibujos. Tiene un glosario con información de cada personaje. Además del paquete base cuenta con expansiones.

Se rescata: A través de una dinámica lúdica hace homenaje a personajes femeninos y minorías de género. Además incluye un glosario con información sobre las personas mencionadas.



**MOON CHURCH**

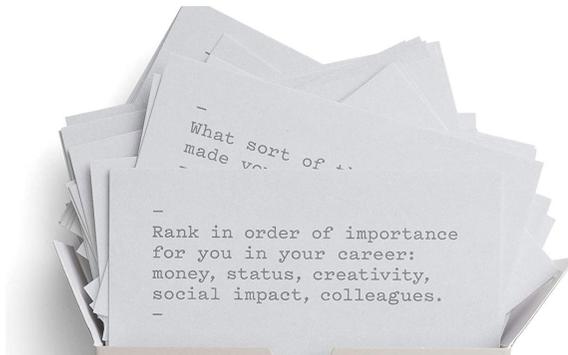
Colectivo cuyo objetivo es reivindicar el arquetipo de bruja, a la que definen como mujeres que viven fuera de la norma, fuertes y poderosas. Destacan la importancia de generar grupos de mujeres en los que se busque la sabiduría interna y se comparta con otras. Realizan actividades grupales e intervenciones artísticas.

Se rescata: La importancia que se da a las reuniones de mujeres como medio para conocerse tanto de manera personal como colectiva y la redefinición del significado y estereotipo de bruja.

*Imagen 7. La Rebelión del cuerpo, Recuperada de [www.larebeliondelcuerpo.org](http://www.larebeliondelcuerpo.org)*

*Imagen 8. Bad Bitches Only, Recuperada de [www.playgendergames.com](http://www.playgendergames.com)*

*Imagen 9. Reunión Moon Church, Recuperada de Instagram Moonchurch 2020*



#### KNOW YOURSELF | THE SCHOOL OF LIFE

Juego de tarjetas diseñadas para trabajar el autoconocimiento a través de preguntas e ideas. Tienen como objetivo que los usuarios conozcan quiénes son, entiendan cómo se sienten y comprendan sus reacciones y formas de relacionarse con ellos mismos y con otros.

Se rescata: El desarrollo de habilidades complejas, como el autoconocimiento, a través de dinámicas simples como el uso de tarjetas con preguntas, reflexiones e ideas.



#### SEXPLORATION

Colección de 5 juegos de mesa que enseñan de manera lúdica temáticas de educación sexual. Utiliza dinámicas que son conocidas por el usuario como verdadero y falso, tabú, juego de roles, entre otros. Además de enseñar conceptos, desarrolla la empatía y genera conversación.

Se rescata: Enseña temas que no suelen hablarse de manera lúdica, usando juegos y dinámicas que son conocidas por los usuarios.



#### IDIOTIZADAS: UN CUENTO DE EMPODERHADAS

Libro ilustrado que a través del absurdo evidencia los mensajes que entregan las princesas de Disney en un contexto cotidiano actual. Es una invitación para las mujeres a darse cuenta de cómo les afectan los mandatos culturales.

Se rescata: La ejemplificación de los mensajes que ejercen represión de género en los cuentos aplicados en un contexto cotidiano y el uso de una narrativa que es conocida por las usuarias.

Imagen 10. Know Yourself, Recuperada de [www.theschooloflife.com](http://www.theschooloflife.com)  
Imagen 11. Sexploration, Recuperada de Behance Claire Vimont 2020  
Imagen 12. Idiotizadas, Recuperada de [www.modernadepueblo.com](http://www.modernadepueblo.com)

# PROCESO DE DISEÑO

A continuación, se detalla el proceso de diseño realizado durante este proyecto. Se contó con la participación de mujeres que coinciden con el arquetipo de usuaria, quienes participaron de encuestas y testeos.

## Etapas de desarrollo

A pesar de que el desarrollo del proyecto no fue lineal ya que estuvo constantemente siendo retroalimentado se explicará dividido en 3 etapas:

1. Desarrollo de la dinámica
2. Definición de contenido
3. Construcción gráfica

### ETAPAS DE DISEÑO

#### Dinámica

Lev. de Información

Requerimientos

Prototipado y Testeo

Validación

#### Contenido

Investigación

Selección de contenido

Validación

Selección

#### Gráfica

Estado del arte

Elementos gráficos

Prototipado y Testeo

Aplicación

## Dinámica

### **LEVANTAMIENTO DE INFORMACIÓN: ENCUESTA I**

Se realizaron dos encuestas online. La primera encuesta se elaboró pensando en mujeres a nivel general, teniendo como objetivo principal **conocer la percepción que tienen respecto a los estereotipos de género y los orígenes de estos.**

Fue realizada durante el mes de mayo y la muestra fue de 143 mujeres de entre 18 y 32 años.

#### **ANÁLISIS DE RESULTADOS**

A modo de validación del modelado de conductas que generan los estereotipos en los individuos, el 39% de las usuarias declara ha dejado de realizar actividades porque no eran “propias de una mujer”. El número casi se duplica al consultar sobre la realización de una o más actividades únicamente porque le correspondía según su género, lo que valida la idea de que

las personas tienen internalizados los roles que deben cumplir según su género.

Por otra parte, más de la mitad declara que en algún momento de su vida pensó e incluso deseó ser hombre. Pero de ese total, el 76% no mantiene esta idea en el presente. Al analizar las respuestas entregadas en la casilla dispuesta para responder la pregunta: “¿Qué te hizo cambiar de opinión?” Las palabras más usadas, en las respuestas hacían referencia a largos procesos de trabajo personal, que les han servido para validarse a sí mismas como individuos fuera de los mandatos culturales, fortaleciendo su autoestima. Destacando los conceptos de poder femenino, amor propio y orgullo. Según los resultados obtenidos, se concluye que hay una carencia de información al respecto del origen de los roles de género.

## Dinámica

### ENCUESTA II

Se elaboró una segunda encuesta con el objetivo de conocer la relación que tienen las usuarias con el **sentimiento de culpa** provocado por los estereotipos de género y la **imposición de estos en su cotidianidad**.

Fue dirigida a un segmento de mujeres entre 18 y 25 años para que coincidieran en el rango etéreo con el arquetipo de usuaria.

Muestra: 419 mujeres

#### ANÁLISIS DE RESULTADOS

El 98% de la muestra indica haber recibido comentarios sobre cómo debe comportarse por el hecho de ser mujer. [Fig. 7] Siendo sus familias y ellas mismas quienes le generan más culpabilidad.

Los resultados reflejan que existe gran interés por superar los sentimientos de culpa ligados al (no) cumplimiento de los estereotipos de género. Sin embargo, un porcentaje considerable de las usuarias encuestadas **no conoce los medios o no ha desarrollado las herramientas necesarias para superarla**. [Fig. 8]

#### Principales hallazgos sobre las usuarias:

1. No saben qué hacer con el manejo de sus emociones de culpa.
2. Un gran porcentaje está tomando acciones para empoderarse
3. Son las más críticas con ellas mismas
4. Reconocen frases que las desvalorizan
5. Han dejado de hacer o no algo por ser mujer

#### ¿TE HAN HECHO ALGUNO DE ESTOS\* COMENTARIOS?

\*Se dieron ejemplos de frases cotidianas que imponen comportamientos según los roles de género.

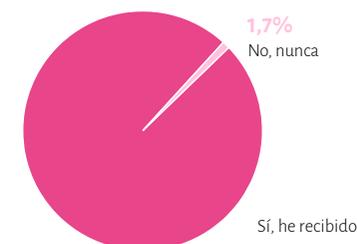


Figura 7. Gráfico A. Encuesta II

#### RESPECTO AL SENTIMIENTO DE CULPA, ¿CON QUÉ AFIRMACIÓN TE SIENTES IDENTIFICADA?



Figura 8. Gráfico B Encuesta II

### ¿QUÉ TE HA AYUDADO EN EL PROCESO DE SUPERAR LA CULPA?

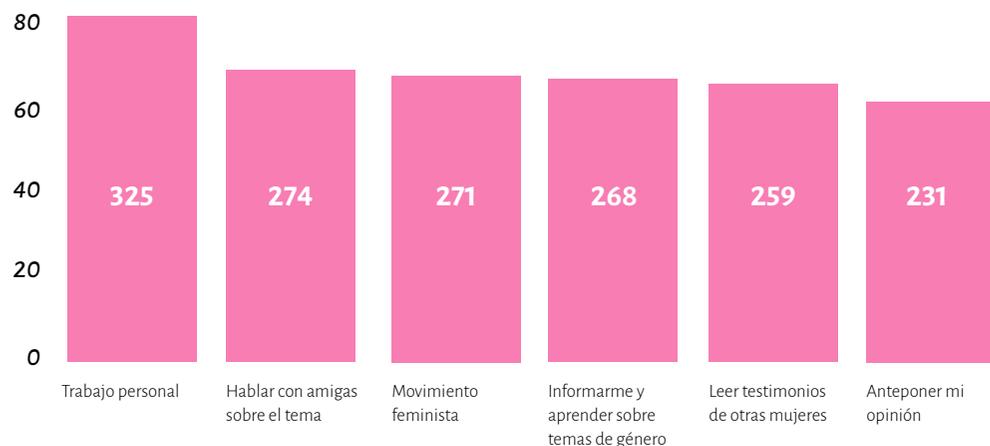
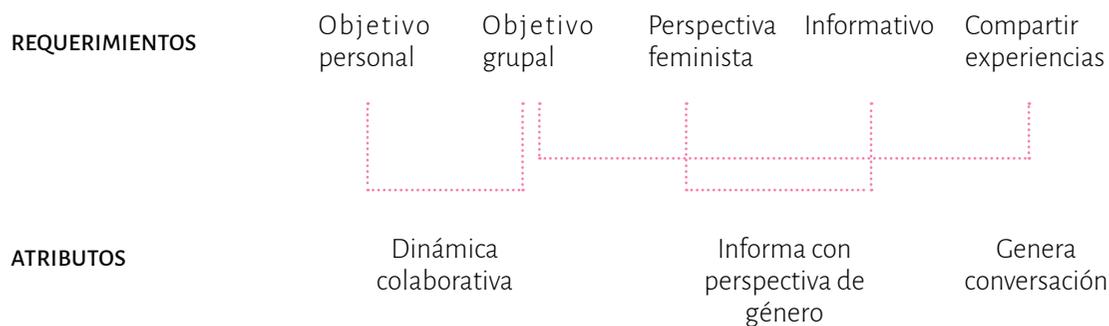


Figura 9. Gráfico C. Encuesta II



### REQUERIMIENTOS

A partir de la información levantada y del estudio previo, se establecen los requerimientos que debía tener la propuesta y se diseñaron como atributos.

1. Dinámica colaborativa que combine objetivos individuales relacionados al trabajo de autoconocimiento y, uno grupal que implique la interacción de varias usuarias.
2. Informativo, teniendo como objetivo principal entregar conocimientos de temas de género con perspectiva feminista.
3. Generar conversaciones significativas y reflexivas en un contexto cercano que permita compartir en un ambiente seguro experiencias personales y desarrollar el pensamiento crítico.

## ESTADO DEL ARTE: JUEGOS COLABORATIVOS

Se hizo una revisión de juegos de mesa colaborativos y se estudiaron sus dinámicas: Isla Prohibida, Pandemic y Viajeros al tren.



Imagen 13. Juego Isla Prohibida. Recuperada de jugarxjugar.



Imagen 14. Juego Pandemic. Recuperada de [www.playcenter.cl](http://www.playcenter.cl)



Imagen 15. Juego Viajeros al tren. Recuperada de [kids.jotdown.es](http://kids.jotdown.es)

## PROCESO DE DISEÑO

Se comenzó a diseñar una propuesta de dinámica colaborativa y las piezas que debía incluir. Teniendo como base los requerimientos que se establecieron previamente con los levantamientos de información

Se realizó una co-creación con el arquetipo de usuarias y se estableció a partir de sus apreciaciones que un número pertinente para que se generaran conversaciones y reflexiones profundas no podía sobrepasar las 4 personas.



Imagen 16. Resultados Co-creación. Elaboración personal.

## PROTOTIPADO

Se elaboraron los primeros prototipos para testar con usuarias.

Los prototipos de los componentes del juego (tarjetas, fichas y tablero) fueron impresos a escala y color para permitir la relación entre ellos y las fichas. El instructivo se diseñó para ser presentado en la pantalla de un computador, para permitir que las usuarias pudiesen manipularlo.

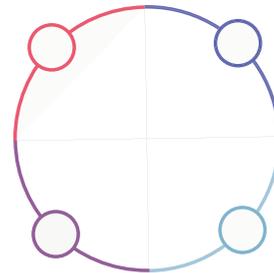
### TARJETAS



### FICHAS



### TABLERO



### INSTRUCTIVO

#### PREPARACIÓN

**INCLUIE:**

- 80 tarjetas juego
  - 20 trivia
  - 20 cultura brujística
  - 20 espejito espejito
  - 20 nunca nunca\*
  - 20 premio/castigo
- 16 tarjetas\* bruja
  - 4 bruja amante
  - 4 bruja creadora
  - 4 bruja amazona
  - 4 bruja sabia
- 16 fichas de poder
- 4 piedras mágicas
- Tablero
- Instructivo
- Closario\*

**+ 16 / 3-4 Jugadoras**

---

**Antes de empezar:**

1. Siéntense en círculo. En una mesa idealmente.
2. Armen el tablero uniendo los 4 semicírculos y déjenlo al centro de la mesa. A un lado, dejen las 4 piedras y las fichas de poder.
3. Revelan las tarjetas y verifican que todas miren en la misma dirección. Dejen el mazo al centro del tablero.
4. Entreguen a cada jugadora las 4 brujas. Cada jugadora debe situar las brujas a ella en la mesa.

---

**OBJETIVO DEL JUEGO**

**INDIVIDUAL:** Cada jugadora debe conseguir las 4 fichas de poder (1 de cada bruja).

**¿CÓMO LOGRARLO?** Para ganar una ficha debe juntar 4 tarjetas del mismo color. Para lograrlo, debe realizar correctamente las actividades de las tarjetas.

**GRUPAL:** Entre todas deben juntar las 4 piedras de las brujas para liberar el poder femenino.

**¿CÓMO LOGRARLO?** Para ganar una piedra, todas las jugadoras deben tener la ficha del poder correspondiente.

---

**¿CÓMO JUGAR?**

La próxima jugadora en estar de cumpleaños empieza.

1. **Cambio o Carje:** Al empezar tu turno puedes elegir una opción.
  1. Cambiar 2 de tus tarjetas por 1 de otra jugadora (ambas deben estar de acuerdo).
  2. Carjear 1 ficha de poder por 4 tarjetas del mismo color del poder.
 \*Carje de piedras
2. **Toma una tarjeta:** Hay 3 tipos de tarjetas revueltas en el mazo.
  1. Trivia
  2. Espejito espejito
  3. Cultura brujística
  4. Nunca nunca\*
  5. Premio / Castigo
3. **Actividad:** Según el color de la tarjeta, debes jugar la bruja que corresponde.
 

**Reusos. Perdió:** 4. La tarjeta se descarta.
4. **¡Ganéste la tarjeta!** Según el color de la tarjeta, debes jugar la bruja que corresponde.
 

**Reusos. Perdió:** 4. La tarjeta se descarta.
5. **Siguiente turno!** Se juega en sentido contrario a las manecillas del reloj.

---

**TARJETAS**

TRIVIA	CULTURA BRUJÍSTICA	ESPEJITO ESPEJITO	NUNCA NUNCA*
-Selección múltiple.	-Dato jugado.	-Consejo.	-Dato jugado.
Antes de tomar la tarjeta, la jugadora debe elegir su respuesta.	Seguendo el orden, cada jugadora debe mencionar un <b>recurso</b> relacionado con la cultura brujística o el poder.	Cada jugadora debe contar una situación que le haya pasado relacionada con la brujería.	Todas las jugadoras deben inventar tres datos de su mano. La jugadora en turno deberá leer situaciones inventadas en la tarjeta, y por cada situación inventada, se debe hacer un dato.
1. Si se da de la jugadora a otro, debe decir una tarjeta y leer la pregunta. Si se le da a la jugadora que le pregunta, a la jugadora que le pregunta.	En caso de que una o más jugadoras mencionen una respuesta incorrecta, deben votar si la aceptan o la rechazan.	La jugadora en turno deberá explicar qué pasó en su vida.	La primera jugadora en bajar sus brujas, si la pregunta, ¿te ha pasado??
Cada la jugadora que responde la opción correcta.	Cada la jugadora en dar una respuesta correcta.	Cada la jugadora que demuestra la jugadora en turno.	

## TESTEO: ARQUETIPO USUARIAS

El día 12 de septiembre, se realizó el primer testeo con un grupo de 3 amigas, con edades comprendidas entre los 21 y 22 años, que se enmarcan en el arquetipo de usuaria y se realizó en la casa de una de ellas, lo que responde al contexto de implementación.

Se les entregó un prototipo de los componentes del kit y del instructivo.

### Se testeó:

1. Reconocimiento de las piezas que componen el juego.
2. Seguimiento de las instrucciones para la preparación del juego.
3. Desarrollo de las actividades.
4. Nivel de dificultad de las preguntas y conocimiento de los personajes.



## Resultados

1. Las participantes reconocen las piezas del juego y las clasifican correctamente.
2. Hay detalles en el orden y la redacción que dificultan el entendimiento.
3. Les fue fácil realizar las actividades del juego ya que conocían juegos similares.
4. Hay personajes que es necesario hacer una breve descripción para que las usuarias los reconozcan.
5. Los componentes deben tener terminaciones curvas y listas.
6. Es necesario potenciar la generación de estrategias por parte de las usuarias.
7. La paleta de colores no tiene el contraste necesario para diferenciar los colores de manera eficiente.

“Me encanta que en vez de cultura chupística se llame cultura brujiística”  
(Catalina, 22)

“No tenía idea que el castigo de Eva incluía hacerle caso a Adán.”  
(Sofía, 21)

“He escuchado de Lilith pero no sabría decirte bien quién es”  
(María, 22)

¿ “Helena (de Troya) existió de verdad?”  
(Catalina, 22)

## FOCUS GROUP

Luego del testeo, se recogieron las apreciaciones de las jugadoras a través de un **focus group**:

- Hubo un gran interés en la adaptación de dinámicas que les son usuales tales como el nunca nunca y el cultura chupística.

- Las jugadoras estaban de acuerdo en que el uso del **tablero** confundía en el desarrollo de la dinámica ya que la función que cumplía podía ser reemplazada por la agrupación de las piedras de poder lo que les resultaba “más natural”.

- Se validó la entrega de conocimientos que eran desconocidos para las usuarias, lo que generó sorpresa porque creían conocerlos.

### Decisiones

1. Eliminar el tablero, para no dificultar una interacción que se da de manera orgánica sin la necesidad de su uso.
2. Diseñar un glosario que describa brevemente a las personajes que se mencionan en la propuesta final.

## GLOSARIO PERSONAJES

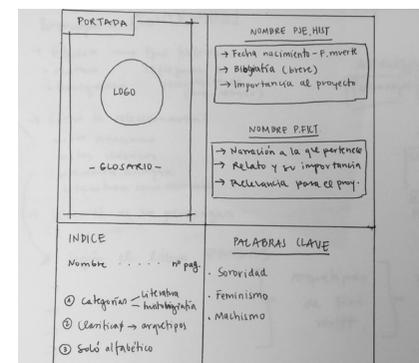


Imagen 18. Mockup Glosario de personal

En primer lugar, se definieron los contenidos que debía tener cada descripción. Luego, se hizo un diagrama de la distribución que tendría y un aproximado al tamaño. Posteriormente, se le aplicaron los recursos gráficos de la propuesta para que fuese coherente y se le dió un nuevo nombre que fuese acorde a la narrativa. Se decide usar el formato de hoja A7 para las páginas ya que es de un tamaño que permite una fácil lectura y transporte.

## NARRATIVA DE BRUJAS

A partir del focus group mencionado anteriormente, y de las apreciaciones de las usuarias, se decide enmarcar el juego en una narrativa de brujas.

*De mujeres a brujas y ahora, de mujeres a brujas.*

*Reencuentro con el poder femenino arrebatado por la cultura occidental.*

*Usuaris se identifican con las brujas y las admiran.*

### POR QUÉ ESA?

#### Estudio bibliográfico

De mujer transgresora a personaje ficticio demoníaco.

#### Levantamiento de información

Identificación personal con las mujeres perseguidas y asesinadas.



Imagen 19. Marcha feminista, Recuperada de Último Cero, 2019

Relación entre personajes demonizados y mujeres estigmatizadas

Empoderamiento individual y colectivo

#### Validación

Encuesta online: Una bruja es

Muestra: 1.952

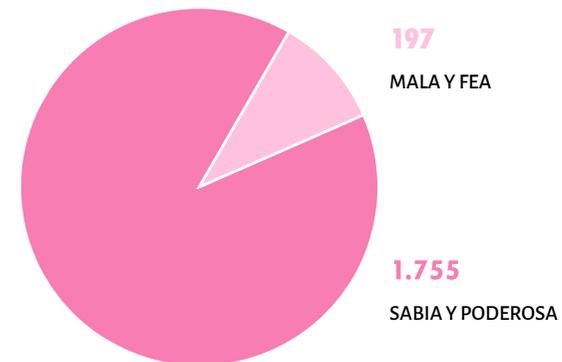


Figura 10. Gráfico resultados encuesta online.

## ENTREVISTA A USUARIAS:

Se realizaron entrevistas online a 6 usuarias que participaron de la segunda encuesta. Se destacaron citas relevantes como validación de la narrativa del juego.

### ¿QUÉ ES UNA BRUJA?

“Una mujer power”

“Una bruja es una mujer fuerte y empoderada, conoce su poder y lo usa”

“Es una mujer que tiene el alma llena de sabiduría. Es una mujer bacana ”

### ¿CÓMO SON LAS BRUJAS?

“Libres, aguerridas y potentes”

“Indomables y poderosas, no una princesita en apuros”

“Son sabias y, están conectadas con su ser y la naturaleza”

### ¿QUIÉNES FUERON LAS BRUJAS?

“Mujeres sabias que fueron perseguidas y quemadas”

“Las que tenían los conocimientos y por eso las mataron”

“Mujeres asesinadas por ser mujeres”

### ¿CUÁL ES TU RELACIÓN CON LAS BRUJAS?

“Todas somos brujas porque somos las nietas de las brujas que no pudieron quemar”

“Mis abuelas son brujas, por ellas soy quien soy”

Una de las decisiones de diseño relacionadas a la narrativa fue el diseño de las **piezas del juego basadas en simbolismos de las brujas:**

- cartas de tarot
- runas
- cuarzos
- estrella pentáculo

## Contenido

La segunda etapa del desarrollo del proyecto, fue sobre la definición de los contenidos del juego.

En primer lugar, se realizó una investigación bibliográfica sobre personajes femeninos presentes en el relato cultural que se adaptan a los estereotipos de género y los que lo transgredieran.

A partir de esta investigación, se realiza una primera selección de los contenidos que luego, se validaron en un testeo con las usuarias.

### TESTEO | CO-CREACIÓN

Se realizó un testeo con 3 usuarias arquetipo. Se les pidió en primera instancia que explicaran los conocimientos que tenían de 10 personajes femeninos que se les presentaron.

#### Resultados:

- 8/10 personajes son conocidos a grandes rasgos, de los cuales conocen la narración a la que pertenecen 6 de ellos.
- 3 de 10 personajes resultan totalmente desconocidos para las usuarias

Por lo que es necesario diseñar una dinámica que entregue información general y especificada de los personajes en cuestión.

Luego, se les leyó una breve descripción de los arquetipos de Toni Wolff y se les pidió que organizaran a los personajes de acuerdo a ellos.

#### Resultados

- Clasificaron en dos minutos a 7 de 10 personajes y hubo una discusión sobre dónde situar a 3 de ellos ya que estaban entre dos de los arquetipos.
- Se decide usar los arquetipos de femininos de Toni Wolff para clasificar a los personajes según 4 temáticas:
  1. Creatividad e ideación
  2. Sexualidad y placer
  3. Sabiduría y ciclicidad
  4. Liderazgo y acción

Finalmente, se les pidió que agregaran personajes que creían que podían adecuarse a dichas características.

#### Resultados

Cada una agregó entre 2 y 3 personajes ficticios y entre 1 y 2 personajes históricos que aseguraron "sentirse identificadas", por lo que se decide agregar personajes históricos para ampliar el conocimiento de personajes femeninos reales y ejemplificar la transgresión en figuras femeninas históricas.



Imagen 20. Resultado Co-creación

## Construcción Gráfica

La tercera etapa del desarrollo del proyecto, fue la de construcción de la identidad gráfica.

Como primer acercamiento propuesta, se hizo un moodboard con referencias de carteles feministas y gráficas de cartas de tarot.

### ESTADO DEL ARTE



Figura 11. Moodboard referentes gráficos

PALETA DE COLORES: CONTRASTE

IMÁGENES CON TEXTURA Y DUOTONO

USO DE TIPOGRAFÍA TIPO RECORTE DE REVISTA

SIMBOLOGÍA DE MAGIA Y BRUJAS

ESTÉTICA DE CARTAS DE TAROT

## ELEMENTOS GRÁFICOS

### TRATAMIENTO DE IMÁGENES



Fondo color poder



Mapa de bits



Duotono



Filtro textura cuarzo

### PALETA DE COLORES

Códigos de color RGB para Web



66cccc ff3399 663399 ff9933 66cc33



999999 000000

Colores de Pantone CMYK para Impresión



325C 2039C2 077C 3588C 7488C



4289CB Black 6C

### DAVID LIBRE BOLD

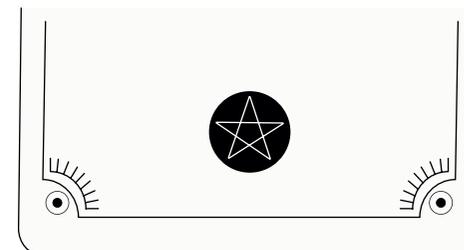
ALEGREYA SANS MEDIUM

*Alegreya Sans Thin Italic*

**Futura Condensed Medium**

**c R e a D o r a**

### ELEMENTOS SIMBÓLICOS



## PROTOTIPADO Y TESTEO

Como se mencionó anteriormente (p.40), se realizó un testeo del primer prototipo de las fichas.

Se testió:

1. Legibilidad de las figuras
2. La aplicación de la paleta de colores en las fichas
3. El recibimiento de las usuarias de la iconografía.

### Resultados A

1. Se entendió inmediatamente que eran brujas.
2. La poca diferencia de los colores, confundió a las usuarias. No pudiendo diferenciar uno de otro.
3. Al usar la misma figura, se vuelve compleja la diferenciación de cada ficha. Por lo que las usuarias manifestaron que sería bueno que cada ficha tuviese un ícono diferente

### Resultados B

1. La ficha naranja no fue comprendida por las usuarias, aunque si lograron establecer la relación con las tarjetas debido a su color.
2. La paleta de colores funciona ya que las usuarias las diferencias a simple vista.
3. Se usan distintos íconos que hacen referencia a las imágenes que se aplicaron en las tarjetas, por lo que se establece la relación intuitivamente.

### Rediseño:

Es a partir de este testeo que se rediseñan y definen las fichas finales y los elementos gráficos a usar en el juego, los cuales se podrán ver a continuación en la propuesta final.

A



B



# PROPUESTA FINAL

## Patrones de Valor

La dinámica del juego facilita a las usuarias una instancia en la que pueden reflexionar, tanto a nivel personal como grupal, sobre su vida cotidiana y generar un juicio crítico sobre el **deber ser** cultural de la mujer versus el **querer ser**.

Al participar exclusivamente mujeres se genera un **espacio seguro y de confianza** en el que las jugadoras pueden compartir libremente sus experiencias e identificarse a través de ellas con otras mujeres, dándose cuenta de que sus pensamientos y emociones sobre temas que les afectan coinciden con los de otras personas.

A través de una actividad recreativa, se entregan conocimientos a las usuarias sobre temas complejos que actualmente siguen siendo tabú en la sociedad, como la violencia simbólica y sus consecuencias.

Se potencian habilidades de aplicación y asociación de conceptos e ideas abstractas con situaciones que son parte de su cotidianeidad, como las juntas de amigas.

Se fomenta la **colaboración entre mujeres** mediante una dinámica lúdica que hace referencia a la correlación entre el empoderamiento femenino colectivo y personal.

“La bruja encarna a la mujer liberada de todas las dominaciones, de todas las limitaciones, es un ideal al que tender, ella muestra el camino”  
(Mona Chollet, 2019)

## Narrativa

Se elaboró una narrativa **centrada en las brujas** con el objetivo de generar una conexión entre las usuarias y la dinámica. A través de ella se busca dar sentido a conceptos abstractos de empoderamiento y arquetipos de manera práctica y entretenida.

La narrativa describe a las usuarias como brujas a quienes les han quitado sus poderes, ya sea por medio del estigma social, la desvalorización personal o los estereotipos de género. Decididas a **recuperar el poder brujístico** que les pertenece por lo que realizan un aquelarre (reunión de brujas) para que junto a sus amigas vuelvan a conectarse con su **poder personal y colectivo**.

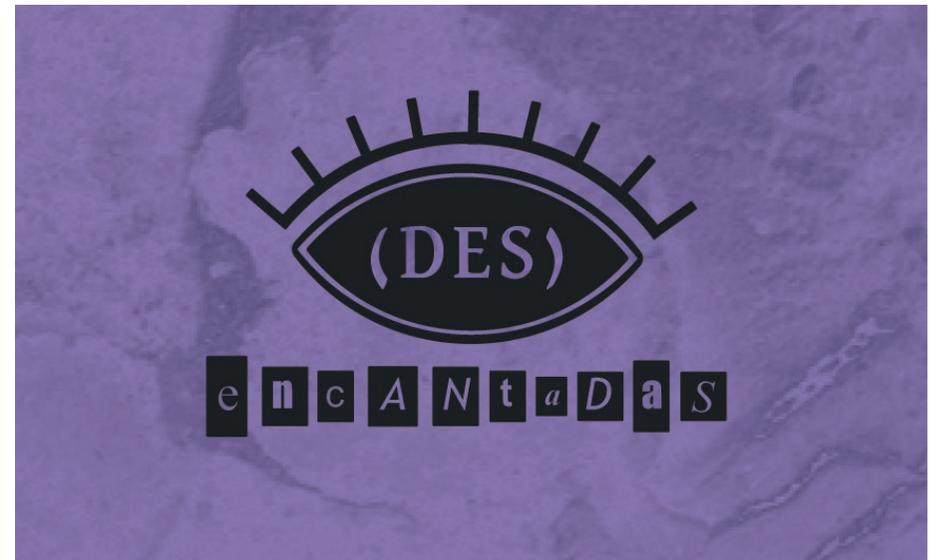
A lo largo del juego, cada bruja irá recuperando el conocimiento que estaba dormido a través de las **cartas**, irá conectando con su poder personal al obtener **runas\*** y finalmente, la unión de las cuatro **pedras mágicas** hará que el poder colectivo de las brujas sea recuperado.

## Identidad de Marca

El naming <<*Desencantadas*>> nace de la idea de salir del encantamiento en el que las mujeres han estado inmersas durante siglos, haciéndolas creer que los mandatos culturales son una realidad natural y las ha mantenido alejadas de su poder femenino.

Respecto a la bajada *a otras brujas con esos cuentos*, hace referencia al dicho "a otro perro con ese hueso" que se usa para poner límites a una situación que implica engaños constantes. En este caso, las brujas -mujeres empoderadas- dicen basta a las constantes represiones e imposiciones de género que se dictan en los relatos culturales.

En cuanto al **logotipo**, se realizaron diversas pruebas gráficas para formalizar un logo que representara el concepto del despertar desde una narrativa sobre brujas que caracteriza a la dinámica.



## Desencantadas

*Desencantadas* es un juego de mesa colaborativo que fomenta la búsqueda y reconocimiento del uso de violencia simbólica ejercida en diferentes contextos. Es una invitación a dejar atrás los estereotipos y roles de género para reencontrarse con el verdadero yo por medio de una dinámica lúdica.

Propone que por medio de la asociación entre narraciones clásicas y situaciones cotidianas para las usuarias, desarrollen la habilidad de identificar distintas formas que se usan para imponer los mandatos culturales del deber ser de la mujer y logren liberarse de ellos. Además promueve el autoconocimiento y validación a través de actividades grupales y conversaciones, contribuyendo al empoderamiento femenino a nivel personal y colectivo.

A continuación se detallará la dinámica de juego, los componentes que incluye y sus especificaciones.



Packaging    Instructivo    Tarjetas juego    Tarjetas poder    Fichas    Piedras    Glosario

## Dinámica

A fin de mantener la **correlación entre el empoderamiento colectivo e individual**, se tomó la decisión de diseñar una dinámica acorde a dicha lógica. Por consiguiente, se optó por un **juego colaborativo** en el que las jugadoras deben trabajar en equipo para lograr el objetivo ya que **sólo pueden ganar en conjunto**. También se hace una asociación al concepto de sororidad ya que se genera un espacio de hermandad de mujeres donde **no se compite sino que se coopera**.

Generar estrategias\*



## Bases del juego

### OBJETIVO INDIVIDUAL

Cada jugadora debe conseguir las 4 fichas de poder:

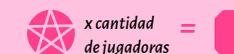
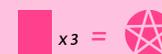
1. Sexualidad y placer
2. Liderazgo y acción
3. Ciclicidad y emoción
4. Creatividad e idear

### OBJETIVO GRUPAL

Entre todas las jugadoras deben conseguir las 4 piedras de las brujas para liberar el poder femenino.

### PARA LOGRARLO:

Para obtener una ficha la jugadora debe ganar 3 tarjetas que correspondan a dicho poder. Realizando correctamente las actividades de cada tarjeta.

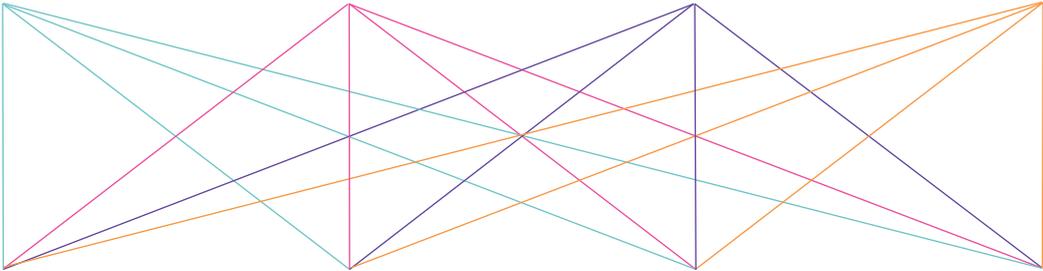


# Componentes

## Poderes

Los poderes del juego fueron definidos según los de los arquetipos de la psiquis femenina de Toni Wolff.

<b>PODER</b>	SEXUALIDAD Y PLACER	LIDERAZGO Y ACCIÓN	CICLICIDAD Y EMOCIÓN	CREATIVIDAD E IDEAR	
<b>SIMBOLOGÍA</b>					
<b>TARJETAS</b>	AMANTE	GUERRERA	SABIA	CREADORA	PREMIO (?)
<b>ACTIVIDADES</b>	SABER ES PODER	CULTURA BRUJÍSTICA	ESPEJITO ESPEJITO	NUNCA NUNCA	



A diferencia de las otras tarjetas de juego, las de **premio (?)** dan a la jugadora en turno facilidades o castigos, haciéndola entre otras cosas perder turnos y elegir tarjetas.

## Actividades

Con el fin de implementar la dinámica de manera orgánica en el contexto de uso, se adaptaron actividades que las usuarias suelen realizar durante sus juntas a los objetivos del proyecto. A continuación se especifican los juegos seleccionados, sus descripciones y objetivos específicos.

### SABER ES PODER

La jugadora debe elegir quién responderá la pregunta de selección múltiple y debe leerla.

Gana quien responde correctamente.

### CULTURA BRUJÍSTICA

Siguiendo el orden del juego, cada jugadora debe responder sin repetir ni equivocarse\* lo que se pida.

Gana la jugadora que da la última respuesta correcta.

### ESPEJITO ESPEJITO

Todas deben responder. La jugadora en turno decide quién gana la tarjeta, puede ser cualquiera, incluso ella. Pero debe explicar la razón de su decisión.

Gana quien dió la mejor respuesta según la jugadora en turno.

### NUNCA NUNCA

Todas las jugadoras deben levantar tres dedos. La jugadora en turno deberá leer 3 situaciones descritas en la tarjeta, y por cada situación vivida, deben bajar un dedo.\*\*

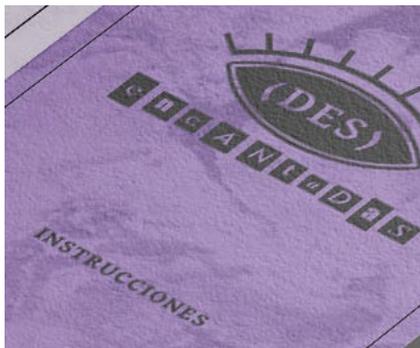
Gana la primera que baja los 3 dedos.

\*Si una o más jugadoras consideran que una respuesta dada no es válida, deben votar si la aceptan o la rechazan.

\*\* En caso de que todas bajen los 3 dedos, la jugadora en turno gana la tarjeta.

## Instructivo

El instructivo fue diseñado para entregar a las usuarias toda la información necesaria para que puedan entender la dinámica de juego de desencantadas y jugar correctamente. Además, les permite tener acceso a las instrucciones en caso de que se olviden o confundan.



Materialidad: papel couche 250  
Tamaño: A7



### CONTENIDOS

1. Breve narración explicativa
2. Listado de componentes
3. Instrucciones para la preparación
4. Objetivos: individual y colectivo
5. Explicación de la dinámica
6. Explicación de las actividades

# Tarjetas de juego

Las tarjetas indican el poder que será ganado en caso de realizar la actividad correctamente.

**g u e R r e r A**

**CULTURA BRUJÍSTICA** — Nombre actividad

LITERATURA CLÁSICA — Nombre actividad

*"Ocupate de las labores que te son propias; el telar y la rueca. De hablar nos cuidaremos los hombres y principalmente yo, que tengo el mando de esta casa".*  
*Telémaco a su mamá Penélope*  
*(La Odisea)* — Explicación

**La cultura brujística pide:  
 Frases cotidianas usadas para evitar  
 que las mujeres opinen tales como:  
 "calladita te ves más bonita"** — Actividad

★ — Poder asociado

Materialidad  
 Forma

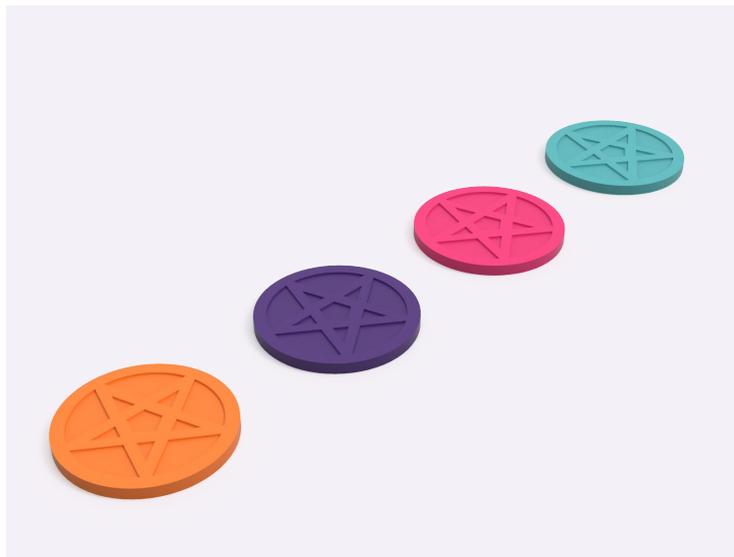


## Tarjetas de poder

Las tarjetas fueron diseñadas con el objetivo de que las jugadoras tengan al alcance palabras clave del significado e importancia de cada uno de los poderes. Para que la coherencia del lenguaje gráfico se mantuvo el tratamiento de imágenes realizado para las tarjetas.



## Fichas y piedras de poder



## No les fueron con cuentos

Es un librito que contiene breves descripciones de cada una de las personajes que son mencionadas en el juego. (Previamente fue se nombró como *glosario*).



### ASPECTOS TÉCNICOS

Papel couche 250  
Papel bond 100  
Formato A7



### CONTENIDOS

#### Personajes históricos:

- Fechas
- Breve biografía
- Relevancia

#### Personajes ficticios:

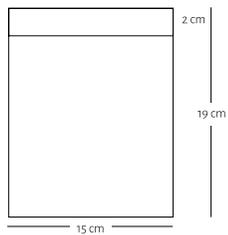
- Relato en que aparece
- Breve descripción
- Relevancia

## Packaging

El packaging fue diseñado según la observación de que sería transportado constantemente por las usuarias en una mochila o cartera.

Se crearon dos bolsas de algodón que fueron estampadas con la identidad gráfica: Una mayor para contener el total de los componentes de juego y una más pequeña para las fichas.

Dimensiones:



# IMPLEMENTACIÓN

# Modelo Canvas

## PROPÓSITO

Contribuir al empoderamiento de mujeres jóvenes por medio de la deconstrucción del modelo ideal de mujer presente en los relatos culturales

## IMPACTO

Reducir las consecuencias que genera la violencia simbólica y la represión de género provoca a nivel personal, relacional y social.

## PROBLEMA

Relatos culturales ejercen violencia simbólica hacia la mujer por medio de representaciones estereotipadas que desprestigian y demonizan a las mujeres transgresoras.

## SOLUCIÓN

Juego de mesa grupal que evidencia la violencia simbólica que históricamente se ha ejercido, y aún se ejerce, hacia la mujer a través de los personajes femeninos de los relatos culturales, que promueve conversaciones significativas que potencian el pensamiento crítico.

## MEDIDORES CLAVE

Cantidad de ventas  
Interacción en RRSS

## PROPUESTA DE VALOR

A través de una actividad recreativa, se entregan conocimientos a las usuarias sobre temas complejos que actualmente siguen siendo tabú en la sociedad, como la violencia simbólica y sus consecuencias. Además promueve el pensamiento crítico

## VENTAJA COMPARATIVA

Al participar exclusivamente mujeres se genera un espacio seguro y de confianza en el que las jugadoras pueden compartir libremente sus experiencias e identificarse a través de ellas con otras mujeres, dándose cuenta de que sus pensamientos y emociones

## CANALES

Redes Sociales, principalmente Instagram

## SEGMENTO DE CLIENTES

Mujeres jóvenes entre 18 y 25 años.  
Familiares o amigos de la usuaria (a modo de regalo)

## ESTRUCTURA DE COSTOS

Producción del kit de juego: Confección y estampado del packaging, impresión y corte de las tarjeta, glosario e instructivo, impresión 3d de las fichas.  
Community Manager para RRSS  
Inscripción de marca  
Logística de envíos.

## INGRESOS

Venta del kit Desencantadas

# Estrategia de difusión

Como estrategia de difusión se plantea la realización de un plan de marketing online. Se usará la red social Instagram debido a que es la red social con la que más interactúan las usuarias. Además, será clave la alianza con mujeres influencers cuyo público objetivo se alinee con el arquetipo definido para las usuarias de Desencantadas. Así, el proceso de difusión del proyecto, llegará de manera directa hacia el público objetivo.

**CIERRE**

## Impacto Esperado

A partir de la implementación del proyecto se espera tener impacto a largo y corto plazo, en los siguientes ámbitos:

### **SOCIAL**

Se espera una mejoría en las auto-percepción de las usuarias y en sus relaciones interpersonales. Al conscientizar sobre violencia simbólica en entornos cotidianos y entregar herramientas para su detección, se estima que las usuarias podrán detectarla con mayor rapidez lo que debería reducir el impacto que tiene en ellas.

### **HUMANO**

Se pretende desarrollar la validación personal y grupal por medio de instancias donde la empatía y la confianza sean la base para un proceso de reflexión, empoderamiento y descubrimiento personal en el cual las usuarias estén acompañadas.

### **CULTURAL**

Se pretende conscientizar a la usuaria sobre las representaciones estereotipadas que perpetúan la represión de género. Al entregar herramientas para el desarrollo del pensamiento crítico, se estima que el impacto y la reproducción de dichos simbolismos represivos debiesen disminuir.

## Proyecciones

A continuación, se presentan posibles proyecciones para desarrollar a futuro.

### **DESENCANTADAS PARA TODAS LAS EDADES**

Como se explicó anteriormente, *Desencantadas* se centra en usuarias de entre 18 y 25 años, pero la violencia simbólica que se presenta en los relatos afecta de manera transversal a mujeres de todas las edades. Es por esto que a futuro, podría desarrollarse una línea de juegos, en la que cada uno se dirija a un segmento de edad específico y tenga una dinámica diseñada para esta. Así, *Desencantadas* podría acompañar a las mujeres en su proceso de empoderamiento desde que son niñas a adultas mayores.

### **EXTENSIONES CON DISTINTAS CLASIFICACIONES**

La cantidad de representaciones femeninas en los relatos culturales es muy amplia, por lo que se pensó en la posibilidad de desarrollar ampliaciones de tarjetas con distintas clasificaciones, como personajes de películas, de la literatura contemporánea, diosas, personajes chilenas, entre otras. Así, se ampliaría la cantidad de personajes enseñadas y aumentaría el reconocimiento de las usuarias en representaciones de mujeres transgresoras.

## Conclusiones

Desencantadas, está diseñado en respuesta a una problemática que impacta de manera directa pero invisible a las mujeres. A medida que se fue desarrollando el proyecto, se logró verificar el cumplimiento de los objetivos planteados en la etapa de formulación, logrando que a través de una dinámica lúdica, se pudiera evidenciar y conscientizar a las usuarias sobre la violencia simbólica presente en los relatos culturales y su impacto a nivel personal, relacional y sociocultural.

El desarrollo del proyecto fue una experiencia muy significativa y desafiante, ya que significó una constante observación a dinámicas ininterrumpidas de violencia que se ejercen de forma implícita. Así, me hice cada vez más consciente de este fenómeno y la manera en que nos afecta a las mujeres tanto individual como colectivamente. Desde la disciplina del diseño se exploraron distintas posibilidades de impactar en las implicancias que la esfera literaria de la cultura tiene en el modelamiento de conductas y percepciones sociales, utilizando herramientas y metodologías propias de nuestra disciplina para llegar a una propuesta formal.

Actualmente, Chile se encuentra en la tercera ola feminista y están ocurriendo cambios en relación a las antes inalterables e incuestionables estructuras jerárquicas y relaciones de poder, por lo que con el pasar de este proceso, se han evidenciado cambios sobre los paradigmas e impresiones relacionadas a las distintas represiones de género. Desencantadas se enmarca en este contexto y se presenta como un aporte para dichos procesos de empoderamiento femenino.

Desarrollar un proyecto que nace a partir de los ideales y aspiraciones personales fue una experiencia muy enriquecedora. Fue un proceso de constante aprendizaje en el que la temática de estudio pasó de ser un interés a una verdadera pasión. A modo de conclusión, Desencantadas me permitió aplicar los conocimientos y herramientas obtenidas durante estos 5 años en la Escuela. Me dió la posibilidad de acercarme a una problemática que me apasiona solucionar, utilizando metodologías y estrategias que permiten desarrollar proyectos en ámbitos que en un principio parecían ser lejanos.

