

Diseño de un juego de mesa educativo sobre la sexualidad para mujeres diversas víctimas de violencia de género.

Problemática

¿Cómo pueden las mujeres diversas que han sufrido violencia de género reconectar con su sexualidad, superar los tabúes y reconstruir una relación saludable consigo mismas? **Las víctimas de violencia de género suelen enfrentar una desconexión con su cuerpo, sentimientos de culpa y vergüenza, así como dificultades para expresar sus deseos y necesidades sexuales** debido a las consecuencias psicológicas y limitaciones socioculturales, lo que condiciona su capacidad de recuperación emocional y personal. Aunque existen recursos que abordan las secuelas emocionales, hay pocas iniciativas que se enfoquen en la **educación sexual** como un medio complementario para la **sanación y el empoderamiento**.

Objetivo

Diseñar un juego de mesa educativo que fomente el **autodescubrimiento sexual en mujeres víctimas de violencia para fomentar su autoestima**.

Ante esta problemática, surge la necesidad de desarrollar: **Un juego de mesa educativo**



CLIMAXÓPOLIS

Redescubre tu voz, tu cuerpo, tu poder



El proyecto propone el diseño y desarrollo del juego como una herramienta educativa e interactiva que permita explorar la sexualidad de manera **segura, inclusiva y divertida**. Está estructurado en torno a tres zona principales: **expresión, placer y autoconocimiento**.

Cada zona incluye tres tipos de cartas: **informativas, reflexivas e interactivas** donde se reúnen datos relevantes sobre salud sexual, deseos, derechos y límites, pensadas para incentivar la **reconexión, introspección, educación y sin duda ¡la diversión!**

Resultados

Se realizó una **validación por parte de una psicóloga** con el objetivo de identificar posibles términos, preguntas, retos o información que pudiera hacer que cualquier participantes se revictimizara o no tenga pleno disfrute del juego.

Desde otra perspectiva, **a nivel gráfico se obtuvo la retroalimentación de un profesional**

en el ámbito quien recomendó pequeños cambio en el contraste y composición del tablero, así como la diagramación de las cartas.

Por último **se validó con usuarios entre 22 - 60 años de edad divididos en grupos focales**, a quienes se les realizó encuestas posterior a jugar una partida de Climáxopolis.

Conclusiones

Climáxopolis demuestra que un enfoque educativo y lúdico puede ayudar a mujeres víctimas de violencia de género a reconectar con su sexualidad, **superando estigmas y promoviendo el autoconocimiento y la confianza**. Su diseño inclusivo y validación profesional garantizan su potencial.



100%
se sintieron respetadas y seguras

9 de 11
mujeres tuvieron instinto de apertura a sus tabúes

Cada partida obtuvo aceptación del **97%**