

Con motivo de la celebración del día de la mujer, desde wonnova, queremos mostrar como la gamification ayuda a estimular cambios de conducta para impulsar la igualdad de género.

## **Gamification al servicio de la lucha por la igualdad de género**

- Aunque la paridad entre hombres y mujeres es cada vez más plausible, se necesitan nuevas técnicas que ayuden a sensibilizar y concienciar a la población en cuestiones de género.
- La gamificación está surgiendo como una de las técnicas más innovadoras a la hora de favorecer la igualdad social y laboral de la mujer

**Madrid, 7 de Marzo de 2013** - Uno de los motivos por lo que cada año, tal día como hoy, celebramos el **día de la mujer trabajadora** se debe a la conmemoración del 8 de marzo de 1857, cuando un grupo de trabajadoras de una fábrica de Nueva York se reunieron para **reivindicar ciertas mejoras en su situación y en sus condiciones laborales**. Tras esta protesta, el dueño de la fábrica las encerró en la misma y les prendió fuego dejando con ello 129 mujeres fallecidas.

156 años después, las condiciones laborales y sociales de las mujeres, sobre todo en el mundo occidental, **han mejorado notablemente**. Destacando acciones que van desde la instauración del sufragio universal a que mujeres como Angela Merkel o Dilma Rousseff se hayan hecho con el gobierno de sus respectivos países.

Aunque la situación de la mujer en el mundo, en mayor o menor medida, ha mejorado aún quedan muchas cosas por hacer. A la vez que se implantan medidas gubernamentales que favorecen la igualdad, **la gamificación se está convirtiendo en una de las técnicas más innovadoras para favorecer la igualdad de género**.

La utilización de mecánicas y dinámicas del juego dirigidas a concienciar socialmente de la igualdad entre hombres y mujeres es una nueva vía para llegar a un público que de sobra conoce el mensaje pero que necesita interiorizarlo completamente.

Así, están surgiendo iniciativas como la de [“Half the Sky: Turning Oppression into Opportunity for Women Worldwide,”](#) un juego de facebook que ha sido lanzado el pasado 4 de marzo, cuyo objetivo se centra en la **fomentar la sensibilización** sobre temas como la mutilación genital femenina y la prostitución infantil de niñas.

El juego, inspirado en un [libro](#) publicado en 2009, trata de **involucrar a nuevos públicos** a los que el libro no consiguió llegar en 2009. Su protagonista es una mujer india, Radhika, que se enfrenta a varios retos con la ayuda de los jugadores, que

podrán ayudarla con donaciones de bienes virtuales. Los jugadores pueden trasladar esas donaciones al mundo real **eligiendo entre 7 ONGs a las que podrán destinar ese dinero.**

En el mundo occidental uno de los retos en los que las mujeres siguen teniendo la batalla perdida es en los entornos laborales. La **diferencias salariales entre hombres y mujeres se sitúan casi en el 25%**. Para favorecer la paridad y la igualdad en entornos laborales los recursos humanos también están poniendo la gamificación a sus servicios.

A través de mecánicas y dinámicas del juego las empresas que apuestan por la innovación están logrando diseñar **métodos de control y recompensa del trabajo más justos y equitativos** sin perjuicio de la libertad y sin desfavorecer el buen ambiente en el entorno de trabajo.

En Wonnova apostamos por la gamificación, por la mujer y sobre todo, por la igualdad. Nuestra experiencia en el desarrollo de proyectos que implementen mecánicas y dinámicas del juego en ámbitos ajenos a él, nos ha llevado a encontrar en la **gamificación una piedra angular del siglo XXI que ayudará a favorecer la igualdad entre hombres y mujeres.**

#### **Sobre wonnova.**

La **agencia de innovación digital** especializada en el desarrollo e implementación de técnicas de engagement y en la implementación de gamification [wonnova](http://wonnova.com), es una empresa especializada en aprovechar la predisposición psicológica de los seres humanos a participar en juegos para fomentar comportamientos específicos y solucionar problemas de una forma más eficaz y dinámica. Con todo esto, wonnova contribuye a que la **gamification** y su uso sigan proliferando en España.

Para más información:

José Ángel Cano | Tlf: (+34) 686 111 636 | [jose@wonnova.com](mailto:jose@wonnova.com)