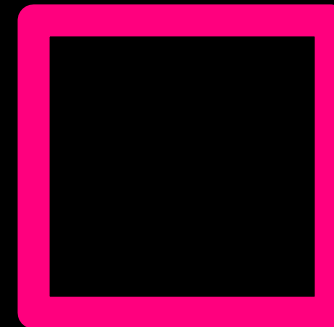
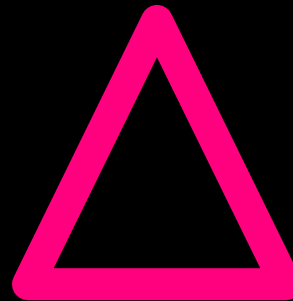
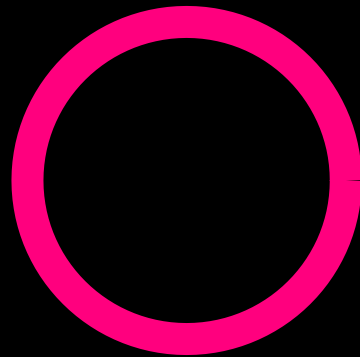




INFORME INNOVA CAFÉ

Dic 2025



Elaborado por Marianna Martínez Alfaro





CONTEXTO

El Pacto de Estado contra la Violencia de Género en España fue aprobado en el año 2017. El 22 de julio de 2022, la Conferencia Sectorial de Igualdad aprobó un acuerdo para establecer un marco de actuación conjunta que garantizara la estabilidad y permanencia de las políticas públicas derivadas del Pacto de Estado.

Recientemente, en febrero del año 2025, se presentó en el Congreso un informe de la Subcomisión para la Actualización y Renovación del Pacto, que incluye 461 medidas dirigidas a mejorar la protección de las mujeres y menores víctimas, abordando nuevas formas de violencia como la violencia vicaria, económica y digital.



CONTEXTO

El Pacto de Estado contra la violencia de género, incluye varios objetivos relacionados directamente con la importancia de la participación ciudadana. Uno de los ejes prioritarios es fomentar la implicación activa de toda la sociedad para erradicar la violencia de género.

El eje 2 correspondiente a la línea de “Sensibilización y prevención” invita a: “Fomentar la sensibilización social y la implicación de la ciudadanía en la erradicación de la violencia de género, promoviendo la participación activa de la sociedad civil, colectivos sociales y profesionales, así como la colaboración público-privada.



CONTEXTO

El Innova Café se alinea directamente con el Pacto de Estado porque:

- Promueve espacios de participación activa de mujeres de diversos sectores de la sociedad.
- Escucha las voces de la ciudadanía, especialmente de colectivos directamente afectados o comprometidos.
- Genera propuestas de cambio construidas de forma colectiva, no sólo desde las instituciones.
- Fortalece el tejido social frente a la violencia mediante la innovación participativa y la creación de redes.
- Sensibiliza a través de la escucha, la creatividad y la acción conjunta.



ESCUCHA



MEMORIA



VALENTÍA

OBJETIVO CENTRAL DEL INNOVA-CAFÉ

Crear un espacio de conversación abierta e innovación participativa donde mujeres de diferentes sectores reflexionen y comenten de qué forma la innovación puede prevenir o combatir la violencia de género, incluso que puedan mejorar los ejes de acción del Pacto de Estado contra la Violencia de Género.

Para ello, se invita a mujeres que trabajan y transforman diversos entornos en clave de innovación en la Comunidad Autónoma de Aragón para dar voz a quienes están creando proyectos, aportan ideas a iniciativas que están en marcha, a quienes están creando nuevas herramientas en todos los ámbitos del quehacer cotidiano impulsando procesos de innovación para generar transformación y combatir las distintas formas de violencia.

ESTRUCTURA



ESCUCHA

El Innova-café se ha desarrollado en dos partes:

1. La primera hora se ha desarrollado en formato “conversatorio” de acuerdo a los 3 ejes de violencia que han sustentado la intervención de las personas invitadas: Arquitectura, Cultura y (Gamer), así como profundizar en cuestiones relacionadas con la innovación y su importancia en el desarrollo de iniciativas que permitan frenar la violencia de género pero también proponer medidas para erradicarla dentro de las contribuciones colectivas al ámbito de igualdad



MEMORIA

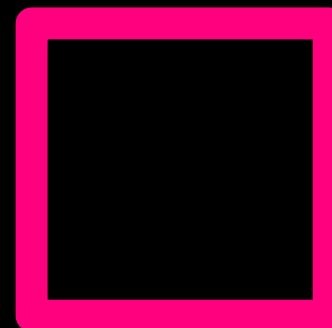
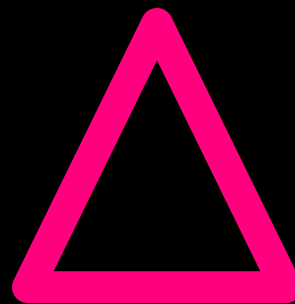
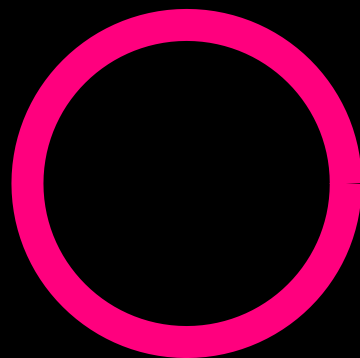
2. La segunda hora se desarrolló una actividad participativa diseñada para la ocasión (ambientada en la serie del “Juego del Calamar”) para que personas participantes pudieran trabajar en un eje binomial: Luz Roja (violencias que frenar); luz verde (medidas que podemos impulsar en un horizonte temporal de 10 años) para ello se trabajó con una **“Carta de futuro. 2035”** bajo los lineamientos que sustentan el diseño prospectivo centrado en que las personas pudieran desarrollar propuestas de actuación en un futuro “deseable” para combatir y prevenir los 3 tipos de violencias que se plantearon con las personas invitadas (Arquitectura, Cultura y Vídeo juegos).



VALENTÍA



PONENTES INVITADAS





INNOVA-CAFÉ



Lucía C. Pérez Moreno

Profesora titular de Composición Arquitectónica en la Universidad de Zaragoza e investigadora del Instituto de Patrimonio y Humanidades (IPH). Especialista en historiografía y teoría de la arquitectura y pensamiento feminista, ha liderado varios proyectos sobre la historia de las mujeres en la arquitectura española. Su trabajo ha sido reconocido con numerosos premios, entre ellos el **‘Celia Amorós’ del programa Aragón Investiga (2021)**, y destaca por su compromiso en visibilizar la aportación de las mujeres al ámbito arquitectónico y cultural.

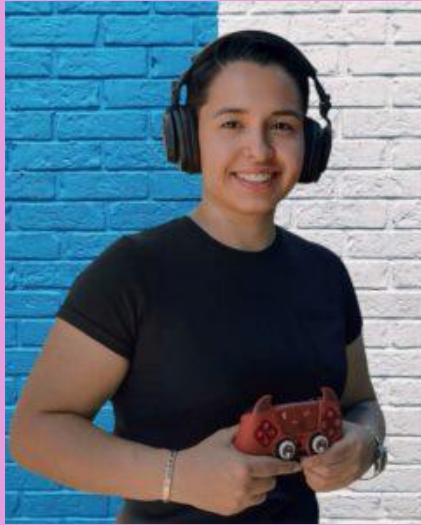


INNOVA-CAFÉ



Rosana Sanz Segura

Doctora en Ingeniería de Diseño e investigadora en la Escuela de Ingeniería y Arquitectura (EINA) de la Universidad de Zaragoza. Dirige el **Observatorio de Creación Cultural en Entornos Rurales de Aragón (OCREA)** y la línea de I+D de la plataforma OCRE, impulsando proyectos de innovación cultural en el medio rural. Su trabajo promueve una visión ecosistémica de la innovación, integrando a academia, ciudadanía, administración y sector profesional.



INNOVA-CAFÉ



Dannelis Matos

Gamer apasionada desde 1996, especialista en géneros de acción, aventura y terror. Su mirada une el análisis, la estrategia y la creatividad, entendiendo el juego no solo como entretenimiento, sino como una **forma de explorar narrativas, tomar decisiones y ensayar futuros posibles**. Representa una generación que encuentra en el videojuego un espacio de reflexión, comunidad y transformación cultural.



INNOVA-CAFÉ



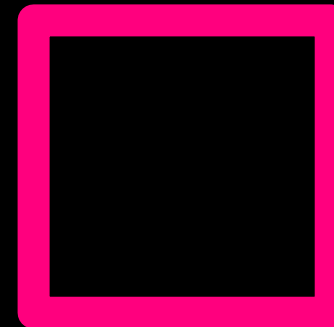
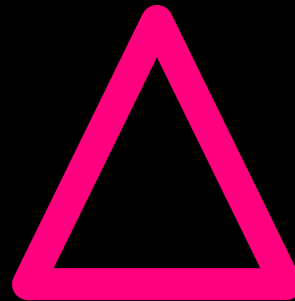
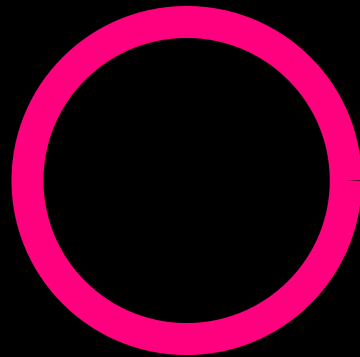
Mariana Martínez Alfaro

Doctora en Sociología, investigadora y docente en la Universidad de Zaragoza. Con una amplia trayectoria en **gobernanza participativa, innovación social y perspectiva de género**, trabaja también en proyectos de ciencia ciudadana y sostenibilidad cívica. Forma parte de la **Red Internacional de Promotores/as ODS España** y de la **Red Latinoamericana de Futuros**, impulsando enfoques de innovación centrados en las personas y en la transformación de los sistemas sociales





DINAMICA PARTICIPATIVA



¿POR QUÉ “EL JUEGO DEL CALAMAR”?



ESCUCHA



MEMORIA



VALENTÍA

“El juego del calamar” es una serie de Corea del Sur que muestra muy bien las dinámicas que giran en torno a la violencia dentro de una sociedad. El diseño de esta dinámica está inspirado en el juego que se establece entre la violencia institucional, violencia estructural, una marcada desigualdad de oportunidades que conecta con las lógicas de poder y el establecimiento de privilegios en torno al manejo de las interseccionalidades en las personas. Para la dinámica del Innova Café se trabajó con la metáfora de “las reglas del juego” que se han adaptado en lo que respecta a los significados de la geometría para alinear los principios con los ejes de la participación ciudadana que contempla el Pacto de Estado contra la violencia de género.

De este modo se ha diseñado una experiencia lúdica que tiene un componente de co-creación, participación ciudadana y sensibilización en torno a 3 ejes de violencia: Arquitectura, Cultura y Videojuegos.

Para facilitar el ejercicio participativo se utilizó una parte de la metodología prospectiva con la finalidad de que las personas pudieran proponer medidas de actuación en un escenario de futuro con un eje temporal del año 2035. De esta forma

¿POR QUÉ “EL JUEGO DEL CALAMAR”?

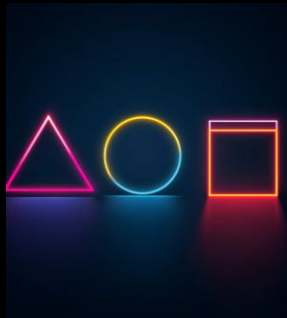
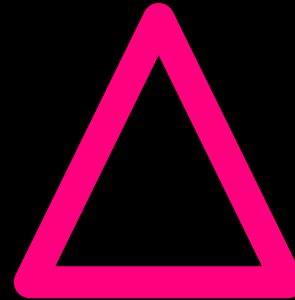
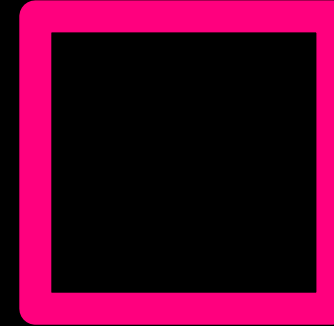
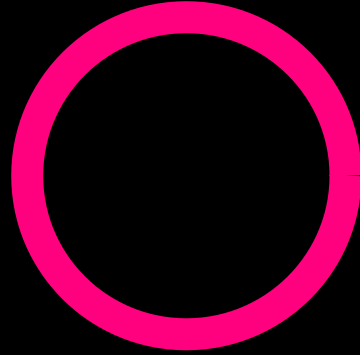
ESCUCHA

Las personas podían trabajar (por equipos) con el futuro “deseable” y convertir esta metodología en una habilidad práctica en el ejercicio de incorporar mejoras en las áreas que han formado parte de las líneas de conocimiento de las invitadas (Carta del futuro 2035)

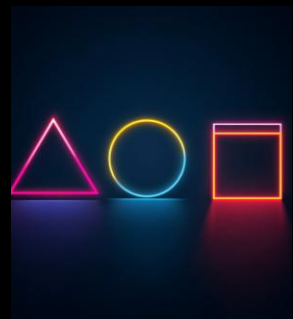
MEMORIA

VALENTÍA





INNOVA-CAFÉ
MAPAS DE VIDA. CUATRO MIRADAS PARA INNOVAR FRENTE
A LAS VIOLENCIAS



LAMB
LABORATORIO DE INNOVACIÓN Y MENTORÍA

AS
PA
SIA

INNOVA-CAFÉ:
Mapas de vida. Cuatro miradas
para innovar frente a las violencias

Jueves, 4 de diciembre 17.30 a 19.30 | LAAAB

Presencial

Lucía C. Pérez Moreno

Rosana Sanz Segura

Dannelis Matos

Marianna Martínez



GOBIERNO DE ARAGON



Bienvenidas y bienvenidos al Innova Café.

“Mapas de vida. Cuatro miradas para innovar frente a las violencias”

Hoy el LAAAB recibe una señal emocional desde el futuro:
‘Lo que ellas cuentan hoy sostiene los cambios del mañana.’

Pero la señal viene fragmentada en tres símbolos:

○ Escucha, ▲ Memoria, ■ Valentía.

Solo podréis avanzar en la siguiente fase del juego si activáis estos tres símbolos ahora.

○ Escucha: prestad atención a sus palabras como si fueran claves que abren puertas.

▲ Memoria: retened sus ejemplos, sus relatos, sus datos, sus sensaciones.

■ Valentía: permitid que lo que digan os cuestione, os mueva y os invite a actuar.

Más adelante tendréis que hacer una carta al futuro tomando en cuenta lo que ellas digan hoy.

El juego del Innova Café comienza cuando abrimos el corazón y la mente.
Activad los símbolos. La llave está en sus voces.





La clave del futuro se revela cuando escuchamos más allá de lo evidente.”



“Lo que hoy recuerdes será la pieza que mañana desbloquee el código del futuro.”



“El futuro se mueve cuando alguien decide actuar, incluso cuando incomoda.”



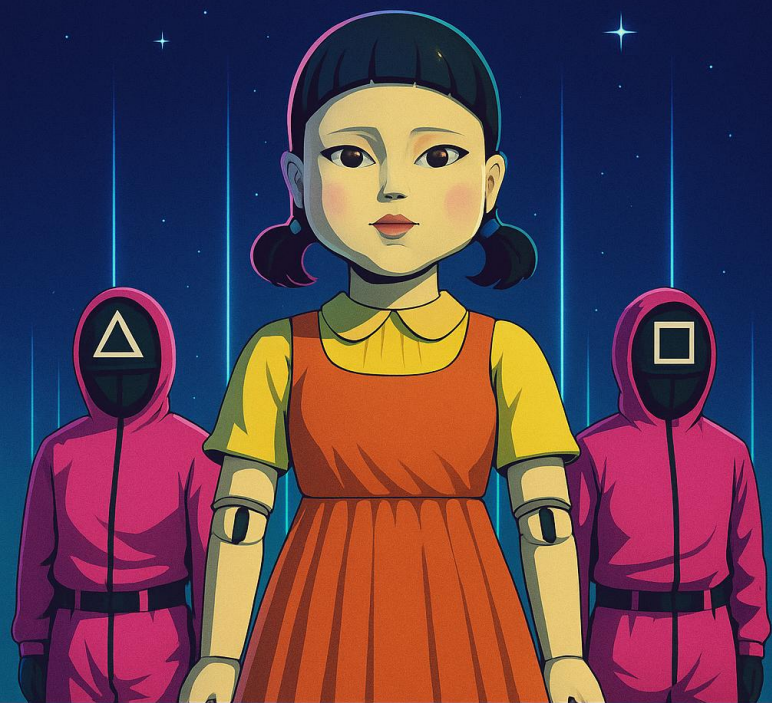
**LUZ
ROJA**



**LUZ
VERDE**

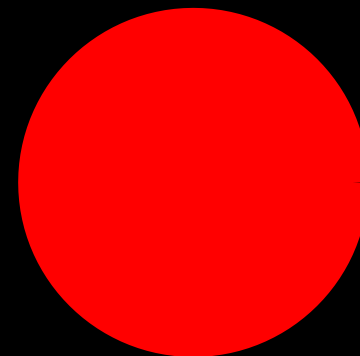
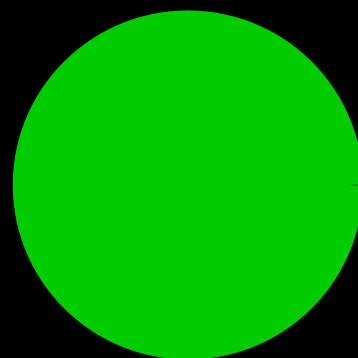
**PARA ERRADICAR LA
VIOLENCIA DE GÉNERO**

CARTA AL FUTURO 2035

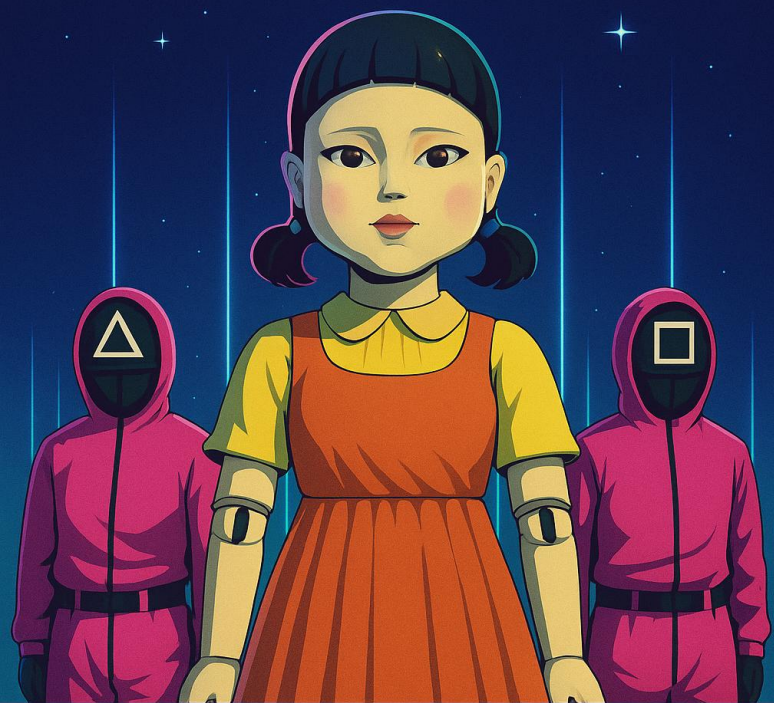


PARA ERRADICAR LA
VIOLENCIA DE GÉNERO

Luz Verde / Luz Roja
contra la Violencia de Género



CARTA AL FUTURO 2035



PARA ERRADICAR LA
VIOLENCIA DE GÉNERO

Año 2035. El juego ha cambiado.


Luchamos por un futuro sin violencias de género.

La icónica muñeca del Juego del Calamar ahora vigila el progreso social.

Cuando mira hacia ti y dice

¡Luz Roja! 
te invita a identificar *lo que debemos detener.*

Cuando se gira y dice:

¡Luz Verde! 
te impulsa a imaginar *lo que debemos avanzar.*
Hoy escribiremos nuestra Carta al Futuro por una sociedad libre de violencias.



CARTA AL FUTURO 2035



PARA ERRADICAR LA
VIOLENCIA DE GÉNERO



LUZ ROJA

Lo que debemos

DETENER

Preguntas guía **Luz Roja**

- ¿Qué comportamientos, actitudes o discursos deben detenerse YA para erradicar la violencia de género en el ámbito de la arquitectura?
- ¿Qué estructuras o prácticas deben erradicarse en el ámbito de la arquitectura?

Preguntas guía **Luz Verde**

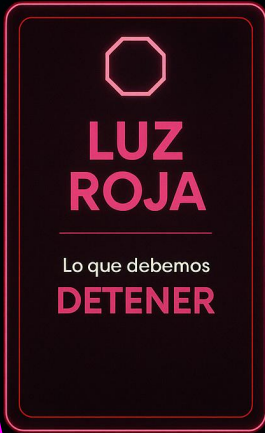
- ¿Qué avances imaginamos en 2035 que mejorarán la igualdad y erradicarán las violencias en el ámbito de la arquitectura en Aragón?
- ¿Qué medidas queremos impulsar para fomentar la igualdad en el ámbito de la arquitectura en Aragón?
- ¿Qué innovación social, institucional o educativa necesitamos para erradicar las violencias en la arquitectura?



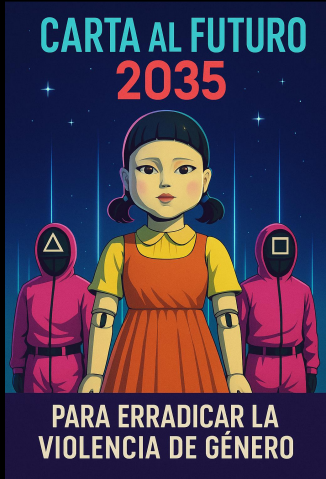
LUZ VERDE

Lo que debemos

IMPULSAR



Falta de recursos económicos



Tener referentes y modelos feministas

Que te resbale lo que te digan hay que seguir con tus ideales

Masculinización de espacios

Falta implicación por parte de las instituciones

Crianza

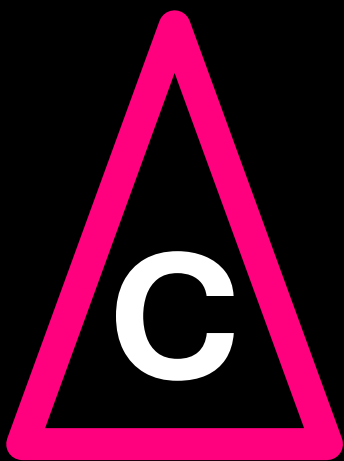
Falta apoyo históricamente las mujeres están invisibilizadas

Miedo a que te coman el terreno. Miedo a romper barreras

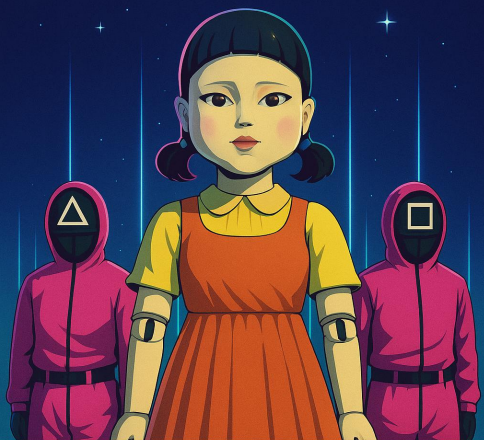
Crear espacios para fomentar el trabajo colectivo e igualitario en el ámbito de la educación

Crear redes donde el apoyo y la confianza sean las bases de la igualdad





CARTA AL FUTURO 2035



PARA ERRADICAR LA
VIOLENCIA DE GÉNERO



**LUZ
ROJA**

Lo que debemos

DETENER

Preguntas guía **Luz Roja**

- ¿Qué comportamientos, actitudes o discursos deben detenerse YA?
- ¿Qué estructuras o prácticas institucionales deben erradicarse para combatir las distintas violencias en el ámbito cultural del medio rural aragonés?

Preguntas guía **Luz Verde**

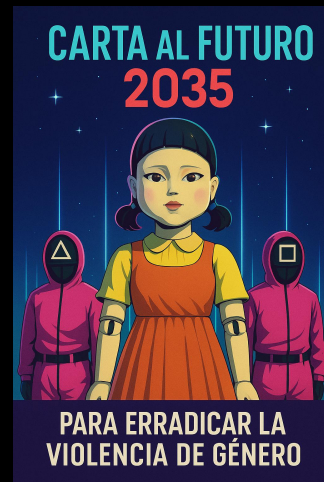
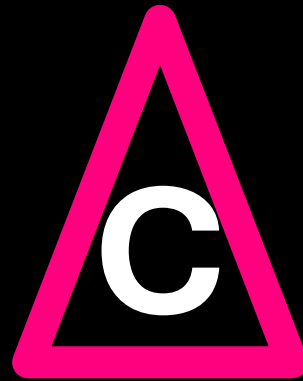
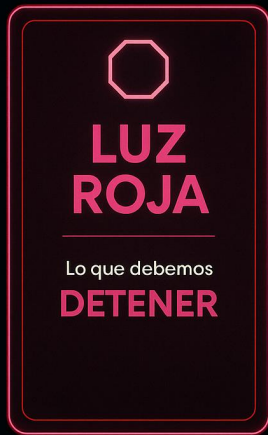
- ¿Qué avances imaginamos en 2035 que mejorarán la igualdad y erradicarán las violencias en el ámbito de la cultura rural en Aragón?
- ¿Qué medidas queremos impulsar para fomentar la igualdad en el ámbito de la cultura en el medio rural aragonés?
- ¿Qué innovación social, institucional o educativa necesitamos para erradicar las violencias de la cultura en el medio rural aragonés?



**LUZ
VERDE**

Lo que debemos

IMPULSAR



Desarrollar nuevas metodologías educativas en el medio rural incluyendo perspectiva de género

Impulsar la participación familiar en modelos culturales

Descentralizar la cultura de los grandes núcleos urbanos

Permear la cultura institucional

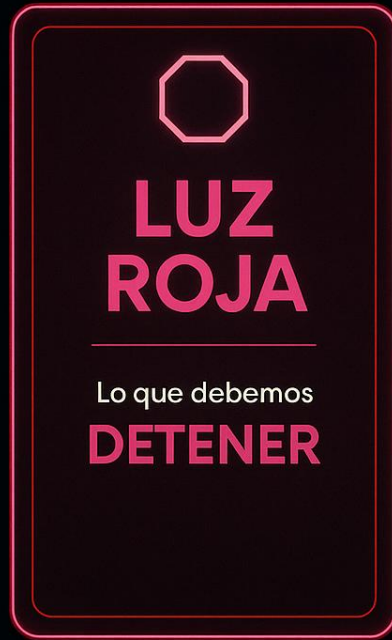
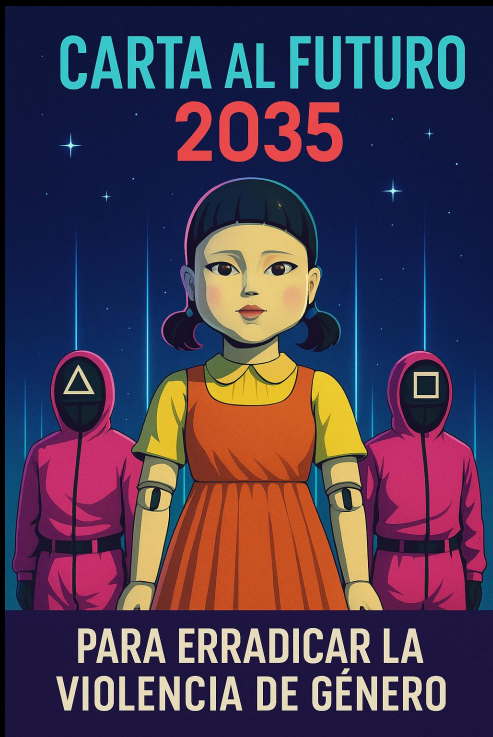
Tener referentes y modelos feministas

Combatir las violencias que se dan en el sistemas estructural

Implementar políticas culturales de género que atiendan las problemáticas de la mujer en el mundo rural

Modernizar el imaginario de la mujer rural como mujer actual con otras narrativas



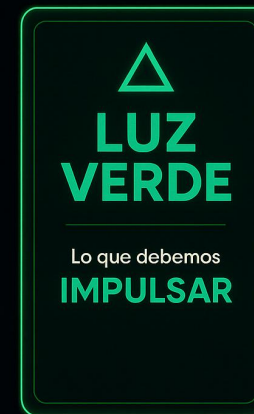


Preguntas guía Luz Roja

- ¿Qué comportamientos, actitudes o discursos deben detenerse YA para erradicar la violencia de género en el ámbito de los videojuegos?
- ¿Qué estructuras o prácticas deben erradicarse en el ámbito de los video-juegos?

Preguntas guía Luz Verde

- ¿Qué avances imaginamos en 2035 que mejorarán la igualdad y erradicarán las violencias en el ámbito de los videojuegos?
- ¿Qué medidas queremos impulsar para fomentar la igualdad en el ámbito de los videojuegos en Aragón?
- ¿Qué innovación social, institucional o educativa necesitamos para erradicar las violencias en el ámbito de los videojuegos?



Erradicar el pensamiento de que los videojuegos son una pérdida de tiempo

Erradicar el sexismo



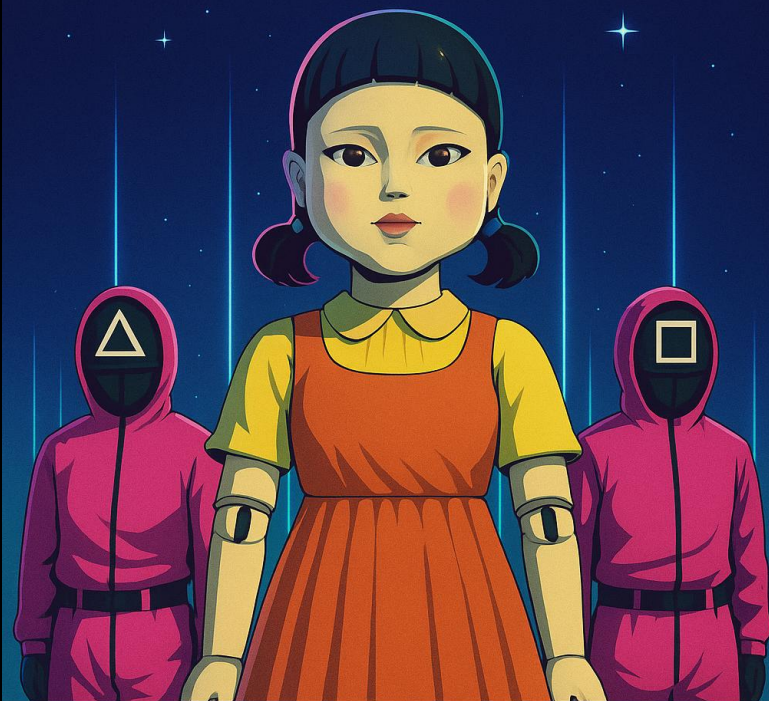
Impulsar la participación familiar

Impulsar valores de Cooperación Familia comunicación

Aumentar la figura de los moderadores en el mundo « gamer »

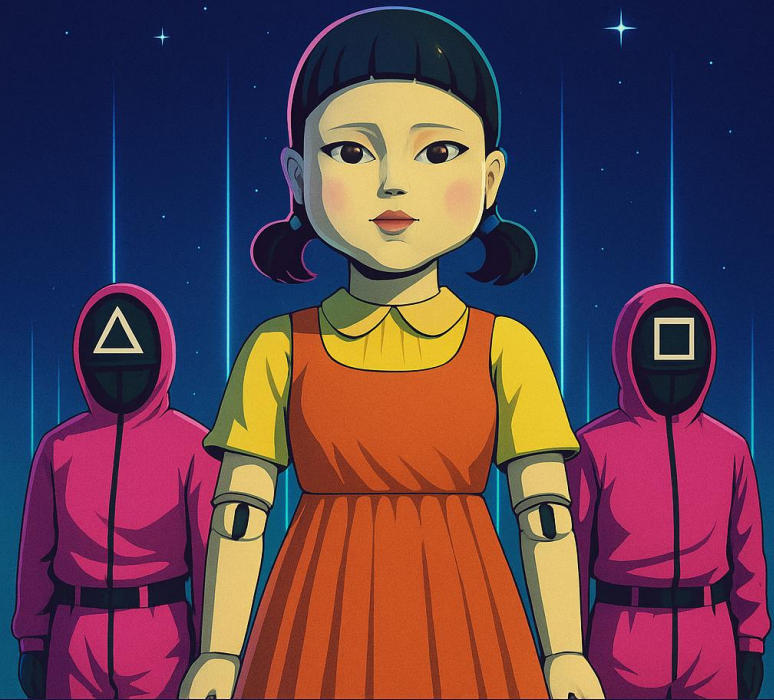


CARTA AL FUTURO 2035



PARA ERRADICAR LA
VIOLENCIA DE GÉNERO

CARTA AL FUTURO 2035



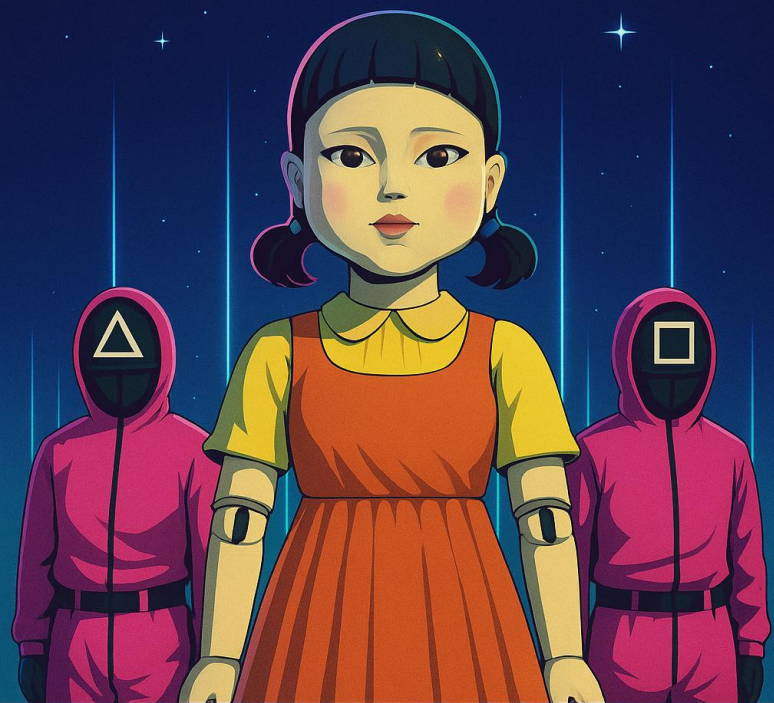
**PARA ERRADICAR LA
VIOLENCIA DE GÉNERO**

FUTURO 2035 · ARQUITECTURA

En 2035 deseamos que la arquitectura sea un campo donde:

- La profesión ya no reproduce jerarquías que silencian ni privilegios que dominan.
- La arquitectura que no solo diseña espacios físicos, sino también formas nuevas de convivencia, justicia y cuidado
- La arquitectura, como disciplina, cree espacios abiertos y participativos
- Existan espacios y organizaciones libres de violencias simbólicas y estructurales contra las mujeres
- Se garantice la representación real de mujeres, jóvenes, personas con discapacidad, migrantes y personas LGTBI+.

CARTA AL FUTURO 2035



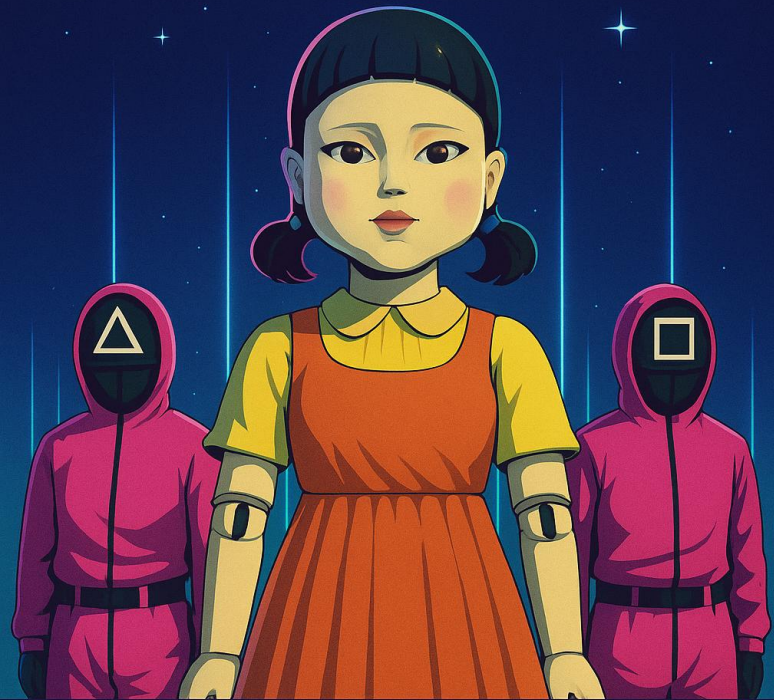
**PARA ERRADICAR LA
VIOLENCIA DE GÉNERO**

FUTURO 2035 · CULTURA

En 2035 deseamos que la cultura sea un campo donde:

- La cooperación, la comunicación y el apoyo mutuo sean parte del proceso creativo.
- Donde la diversidad ya no se sostenga sobre estereotipos, jerarquías invisibles ni imaginarios limitantes.
- La cultura se entienda como un motor de convivencia y cambio social
- Exista una gobernanza cultural propia, viva y corresponsable en el medio rural. Un modelo que reconozca la diversidad, distribuya el poder, active talentos locales y garantice que la cultura sea un derecho y no un privilegio urbano.

CARTA AL FUTURO 2035



**PARA ERRADICAR LA
VIOLENCIA DE GÉNERO**

FUTURO 2035 · VÓDEJUEGOS “GAMER”

En 2035 deseamos que el ámbito de los videojuegos “gamer” sea un campo donde:

- La moderación cree espacios seguros
- Hay más responsabilidad compartida para garantizar entornos libres de acoso, sexismo y hostilidad.
- Que la familia participe de la vida digital y que entre madres, padres, personas jóvenes, educadores y gamers colaboren para crear un entorno sano, creativo y protegido.
- Que el videojuego se entienda como un espacio cultural legítimo donde prosperan el respeto, el juego limpio, la creatividad y la inteligencia colectiva.

