

# MASCULINIDADES Y VIDEOJUEGOS

*"Es no solo posible, sino necesario,  
disfutar y a la vez ser críticos con las  
cuestiones más problemáticas de los  
media"*

**-Anita Saarkesian-**



**-BER2 PROYECTOS EDUCATIVOS -**

[www.ber2web.com](http://www.ber2web.com)



**ANÁLISIS  
DE LA REALIDAD**

VACÍO CULTURAL EN LAS  
MASCULINIDADES

MÁS ALLÁ DE LA BRECHA  
DIGITAL

EL VIDEOJUEGO HASTA HOY

EDUCACIÓN Y LUDISMO

GAMIFICACIÓN.

ESPACIOS DIGITALES JUVENILES

# METODOLOGÍA

Dimensión  
INTERPERSONAL

Dimensión  
AFECTIVA

Dimensión  
PARTICIPATIVA

Dimensión  
REGULADORA





**CHARLA**

+

**SEMINARIO**

+

**TALLER**

# ¿QUÉ VAMOS A HACER?

FUNDAMENTAR  
EL SABER



ANALIZAR  
CRÍTICAMENTE

CONOCERSE  
UNO MISMO



CONSTRUIR  
IDENTIDAD

APRENDER  
JUGANDO



JUGAR CON  
LO QUE  
SABEMOS

CONSTRUIR  
RELACIONES



CAMBIAR  
COMPORTAMIENTOS

COMPRENDER  
LA CULTURA



CONSTRUIR  
COMUNIDAD

# EVALUACIÓN

Evaluación de recursos  
Convivencia y bienestar  
Innovación y actualidad  
Capacitación específica.

