

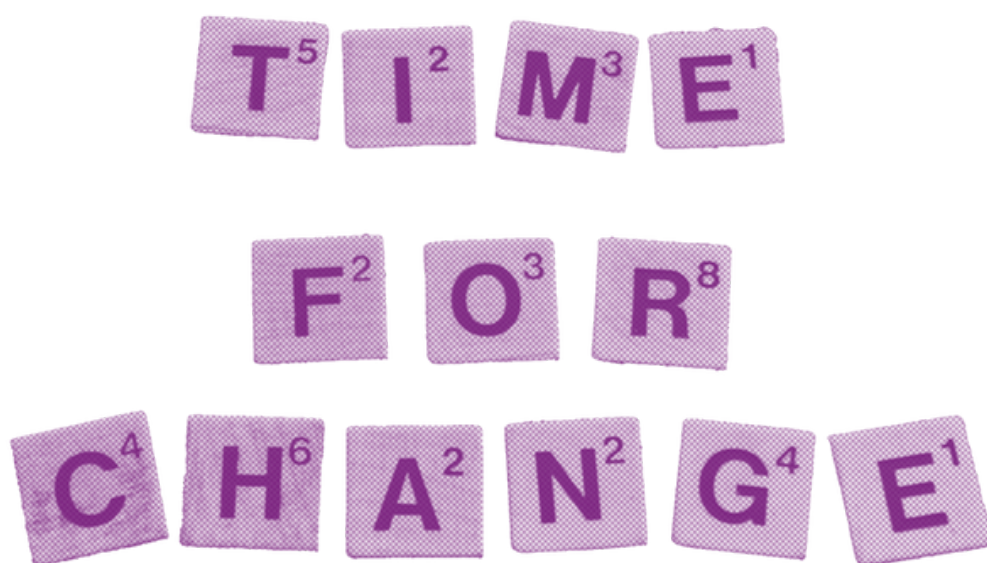
Masculines, feminitats i videojocs





OBJECTIU DEL PROJECTE

El programa que presentem pretén ajudar en el procés de creació de nous models i qüestionar la perspectiva dels joves envers la societat. L'eix principal d'aquest programa seran els jocs de carretera i s'analitzaran els processos de masculinització i feminització que s'hi desenvolupen. A més, proposem una intervenció basada en la coeducació per superar el desenvolupament personal limitat imposat pels estereotips de gènere i provocar canvis de pensament, actituds, comportament, cosmovisió i interpretació. Els videojocs formen part de la vida quotidiana dels adolescents i del seu entreteniment. S'ha convertit en una eina de referència i la influència dels videojocs és evident. El projecte resultant té una influència important en la creació de personatges i videojocs. Els personatges estan completament estereotipats i volem treballar aquest aspecte. En el cas dels homes, hipermusculars, valents, silenciosos. El cas de les dones allà és sensible, innocent i hipersexual. Per això creiem oportú dur a terme una intervenció educativa, prejudicis i estereotips en el futur i models masculins de manera negativa. S'utilitza una metodologia activa i participativa, situant els joves al centre. Sí, treballarà en un mut molt juganer, joves. D'aquesta manera, es divertiran i desenvoluparan noves idees.



1. Analitzar què és el masclisme i la feminitat i com es construeixen.

- Entendre què és el sexe
- Intender què és el gènere
- Anàlisi de les diferències i diferències entre homes i dones.

2. Fomentar la reflexió sobre els estereotips que es donen en els videojocs.

- Pertsonaien fisikoaren analisia.
- Bideo-jokoan ezaugarriez jabetzea.
- Estereotipoak identifikatzea.
- Estereotipoen inguruko hausnarketa bultzatzea.

3. Exposar el sexisme que es produeix als videojocs

- Entendre que les dones estan feminitzades.
- Entendre que els homes estan masculinitzats.
- Alerta sobre els diferents rols de dones i homes.
- Prendre consciència del dany que l'ús inadequat dels videojocs causa als homes i dones.

4. Ampliar i qüestionar la visió de la seva parella

- Atenció a la diversitat.
- Fomentar relacions de suport i constructives.
- Promoure el bon tracte entre iguals, mitjançant el desenvolupament de relacions personals sanes i equilibrades.
- Qüestionar de manera crítica els rols i estereotips de dones i homes.



METODOLOGÍA

La proposta feta amb aquest projecte es presenta de manera àmplia; de fet, a partir del material descrit, es pot oferir formació a diversos sectors socials: alumnes, professors, educadors, famílies, organitzacions... Es proposa posar en marxa dinàmiques adaptades a cada col·lectiu, oferint una formació adaptada a cada client. La metodologia serà participativa i vivencial. Serà de particular importància crear un espai agradable i desenvolupar dinàmiques en les quals participaran totes les persones. Les expectatives del grup també seran útils per treballar d'una manera o altra. Desenvoluparem tallers que busquen un aprenentatge humà compartit, amb tothom aprenent de tothom. Buscarem una avaluació contínua per assegurar-nos que anem pel bon camí. Per a això, serà important disposar de diversos materials i recursos. En cada sessió es combinaran diferents tipus d'exercicis a través del cronometratge. Cada grup d'edat tindrà la seva pròpia curiositat, dubtes i limitacions. El nostre treball serà adaptar-nos a les característiques i limitacions dels diferents grups d'edat i grups. No farem el mateix curs en una casa de 70 anys o un mercat de 15 anys. En qualsevol grup, la cultura i el desenvolupament de la persona són diferents i això marcarà el nostre punt de partida.

APRENDIZAJE



La nostra metodologia serà **ACTIVA**, tindrà en compte tots els aspectes de la persona de manera **INTEGRAL**, i també des del constructivisme, conèixer els punts de partida i límits de cada **PERSONA**, serà el punt de partida del projecte. Finalment, l'EQUIP serà el recurs i recurs per alimentar els projectes, ja que aprofitarà l'experiència i la reflexió dels membres.

