

maskulinitateak,
feminitateak
eta
bideo-jokoak



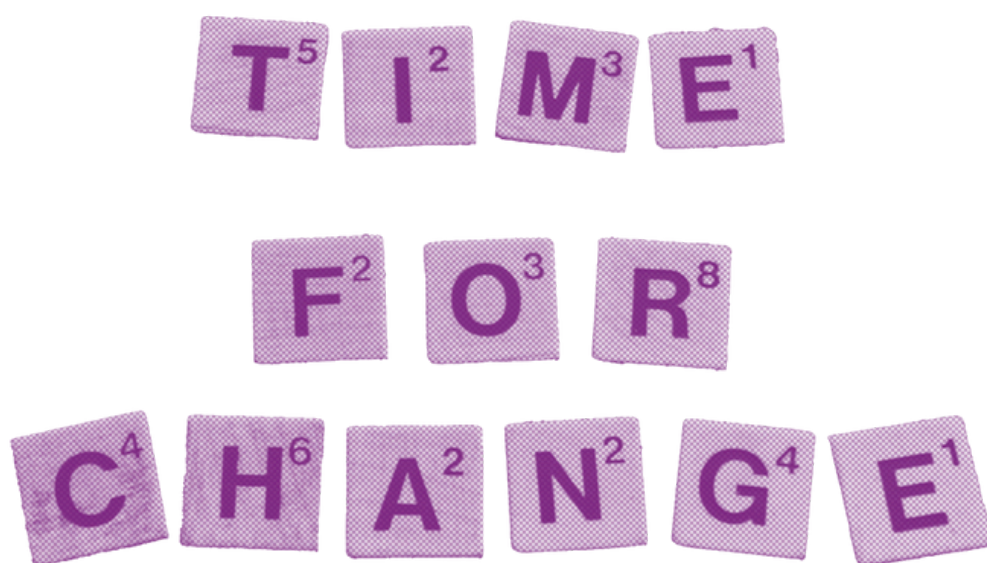
PROIEKTUAREN HELBURUA

Aurkezten dugun programak eredu berriak sortzeko prozesuan lagun egitea eta gazteek gizartearekiko duten ikuspegia zalantzan jartzea du helburu. Programa honen ardatz nagusia bide-jokoak izango dira, eta bertan maskulinizazio eta feminizazio prozesuak aztertuko dira. Gainera, hezkidetzan oinarritutako esku-hartzea proposatzen dugu, genero-estereotipoek ezartzen duten garapen pertsonal mugatua gainditzeko eta pentsamenduan, jarreretan, portaeran, mundu-ikuskeran eta interpretazioan aldaketak eragiteko.

Bideojokoak nerabeen eguneroko bizitzaren parte dira, eta aisialdiaren zati handi bat hartzen dute. Erreferentziazko tresna bihurtu da gazteen artean, eta bideojokoen eragina nabaria da. Gizonek eta gizonentzat sortutako proiektua da, eta eragin argia du bideojokoetako pertsonaien sorkuntzan. Pertsonaiak erabat estereotipatuta daude eta horretan lan egin nahi dugu. Gizonen kasuan, hipergihartsuak, ausartak, isilak. Emakumeen kasuan sentikorra, errugabea eta hipersexualitatea da.

Horregatik, egokia iruditzen zaigu hezkuntza-arloko esku-hartze bat egitea, etorkizunean aurreiritziak eta estereotipoak saihesteko eta eredu maskulinoak nahiz femeninoak modu negatiboan eraikitzeiko arriskua saihesteko.

Metodologia aktiboa eta parte-hartzailea gazteak zentroan kokatuz erabiltzen da. Mutu oso ludiko bat landuko da, gazteen parte-hartzea eta motibazioa sustatzeko. Horrela, ondo pasatuko dute eta ideia berriak garatuko dituzte.



1. Maskulinitatea eta feminitatea zer diren eta nola eraikitzen den aztertzea.

- Sexua zer den ulertzea
- Intender zer den generoa
- Gizonen eta emakumeen desberdintasunen eta desberdintasunen azterketa.

2. Bideo-jokoetan gertatzen diren estereotipoei buruzko hausnarketa bultzatzea.

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

3. Bideo-jokoetan gertatzen den sexismoa azaleratzea

- Emakumeak feminizatuta daudela ulertzea.
- Gizonak maskulinizatuta daudela ulertzea.
- Emakumeen eta gizonen rol desberdinei buruz ohartaraztea.
- Bideo-jokoen erabilera desegokiak gizonen eta emakumeen eragiten dien kalteaz jabetzea.

4. Bere ikuspegi bazkidea zabaltzea eta zalantzan jartzea

- Aniztasunari arreta ematea.
- Harreman solidarioak eta eraikitzaileak sustatzea.
- Berdinen arteko tratua ona sustatzea, harreman pertsonal osasungarri eta orekatuak garatzeko baliabideen bidez.
- Emakumeen eta gizonen rola eta estereotipoak kritikoki zalantzan jartzea.



METODOLOGÍA

Proiektu honekin egiten den proposamena modu zabalean aurkezten da; izan ere, azaldutako materialetik abiatuta, hainbat gizarte-sektoreri eskaini dakieke prestakuntza: ikasleak, irakasleak, hezitzaileak, familiak, erakundeak... Talde bakoitzari egokitutako dinamikak abian jartzea proposatzen da, bezero bakoitzari egokitutako prestakuntza eskainiz.

Metodologia parte-hartzailea eta bizipenezkoa izango da. Garrantzi berezia izango du espazio atsegin bat sortzeak eta pertsona guztiek parte hartuko duten dinamikak garatzeak. Taldearen itxaropenak ere baliagarriak izango dira modu batean edo bestean lan egiteko.

Giza ikaskuntza partekatua bilatzen duten tailerrak garatuko ditugu, guztiok guztiongandik ikasiz. Bide onetik goazela bermatzeko, etengabeko ebaluazioa bilatuko dugu.

Horretarako, garrantzitsua izango da hainbat material eta baliabide izatea. Saio bakoitzean hainbat ariketa mota konbinatuko dira denboralizazioaren bidez.

Adin-talde bakoitzak bere jakin-mina, zalantzak eta mugak izango ditu. Gure lana adin talde eta talde desberdinen ezaugarri eta mugetara egokitzea izango da. Ez dugu ikastaro bera izango 70 urtetik gorako en etxe batean edo 15 urteko lonja batean. Edozein talde izanda ere, pertsonaren kultura eta garapenak desberdinak dira eta horrek markatuko du gure abiapuntua.

APRENDIZAJE



Gure metodologia **AKTIBOA** izango da, pertsonaren alderdi guztiak modu **INTEGRALEAN** hartuko ditu kontuan, eta, era berean, konstruktibismotik, **PERTSONA** bakoitzaren abiapuntuak eta mugak ezagututa, proiektuaren abiapuntua izango dira. Azkenik, **TALDEA** izango da proiektuak elikatzeko baliabidea eta baliabidea, kideen esperientzia eta hausnarketa aprobetxatuko baititu.

