

MASKULINITATEA FEMINITATEA ETA VIDEOJOKOAK



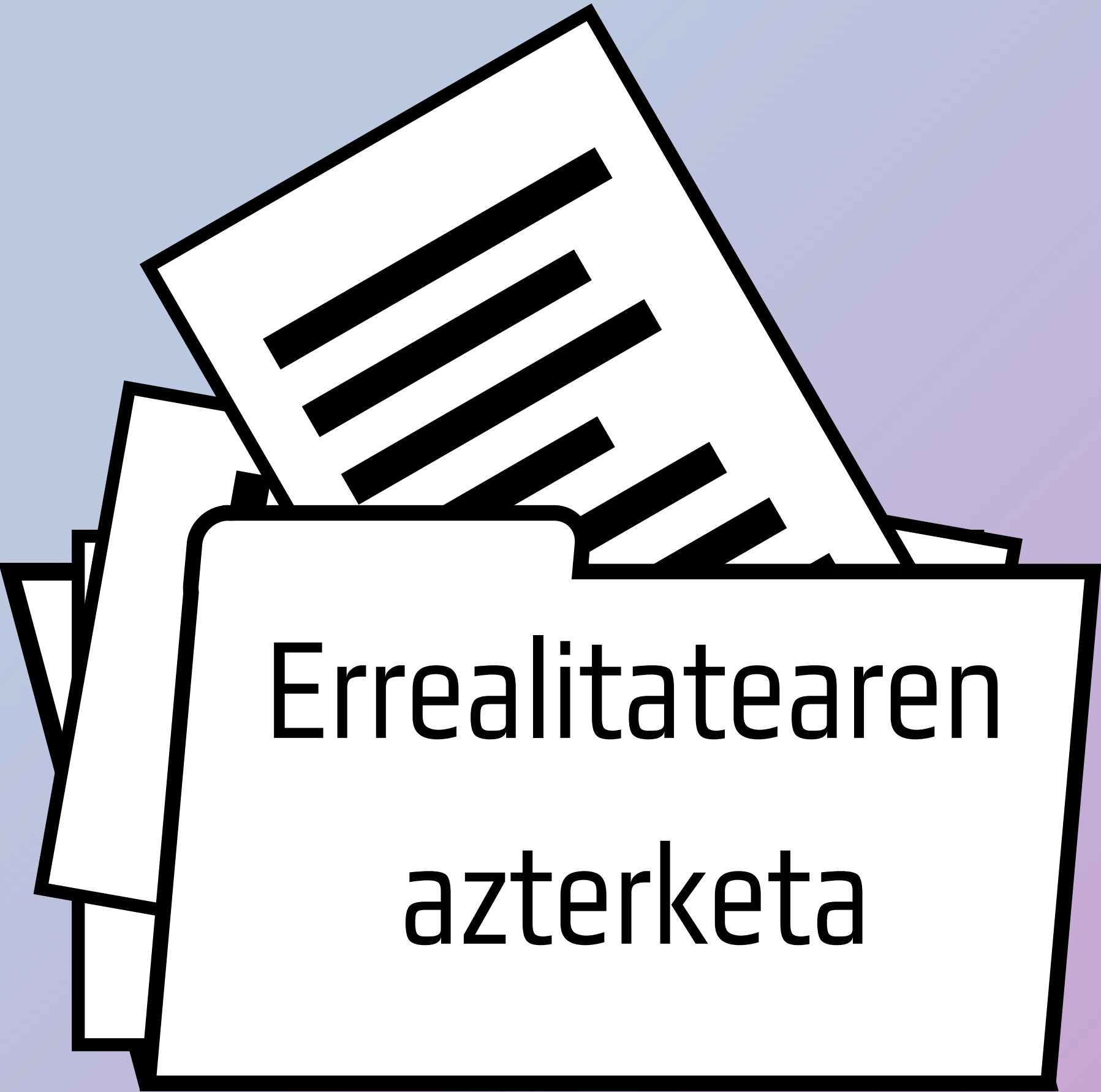
Ikuspegi soziala zalantzan
jartzea

Eredu berriak sortzea

Maskulinizazio- eta
feminizazio-prozesuak
aztertzea

Hezkidetzako esku-hartzea





Errealitatearen azterketa



Hutsune kulturala
maskulinitateetan



Sistema sexista



Bideo-jokoen bilakaera



Rol estereotipatuak



Bideo-jokoen balioak

The background is a light blue rectangle with diagonal lines. In the center is a large pink rectangle with a white grid. To the left of the pink rectangle is a large pink plus sign. To the right is a cluster of four pink circles. At the top left and right corners of the blue area are pink semi-circles with blue horizontal bars. At the bottom left are two small pink circles. At the bottom right is a pink horizontal bar.

Metodologia

Aktiboa

Ekintza
Hausnarketa



Pertsona bere
osotasunean

Integrala



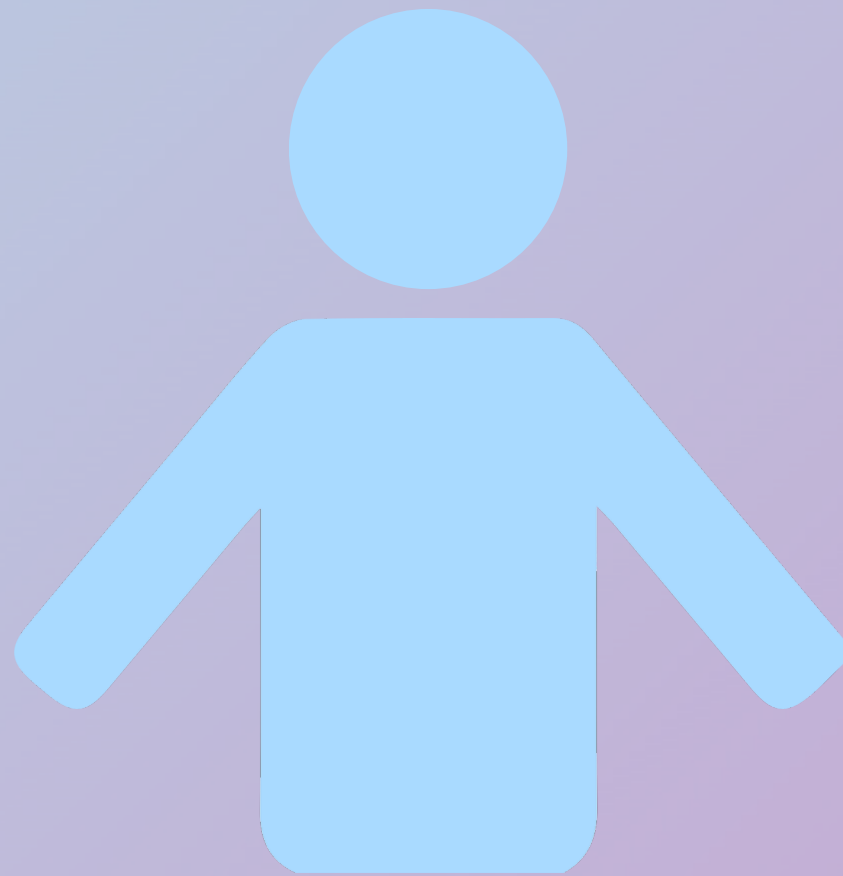
Banakakoa

Norberaren beharrak,
konstruktibismoa



Baliabide
metodologikoa
errekurtso iturri

Taldekoa





Proposamen Metodologiaa

Aurkezpena

1. Aurkezpena:

Hezitzailea, proiektua eta parte-hartzaileak aurkezten dira.



Eztabaidak

2. Eztabaida lerroa:

Parte-hartzaileek esaldi jakin bati buruz eztabaidatuko dute.



3. Epaitegia:

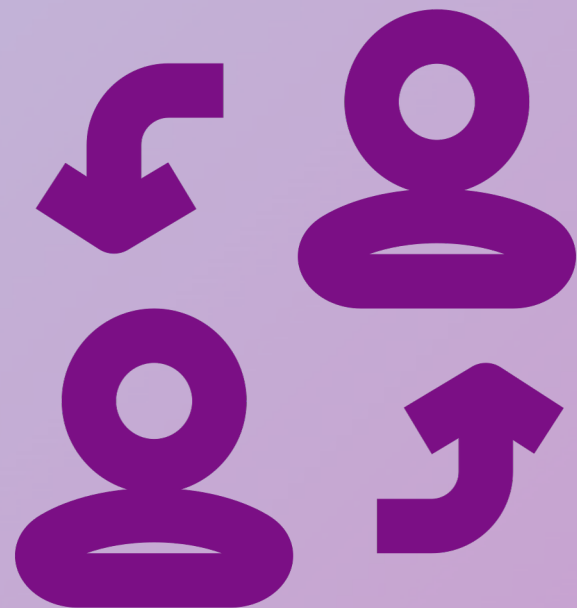
Bideojokoei buruzko eztabaida sortuko da. Talde bakoitzak rol jakin bat izango du.



Ikus-Entzuneko bitartekoak

4. Zure abenturaren bila:

Bideo laburren
amaiera erabakitzen
dute.



5. Pertsonaien bilakaera:

Garai desberdinetako
pertsonaien konparazioa.

Dinamika parte hartzailea

6. Emakumeen eta gizoneen rola bereizten:

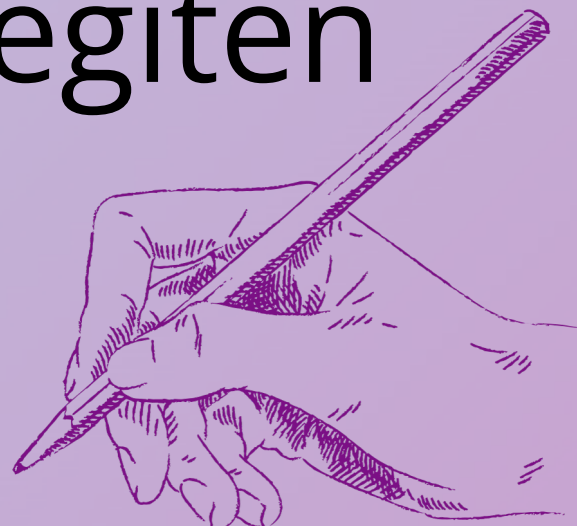
Parte-hartzaileek emakumeen eta gizoneen rola eta estereotipoak bereiziko dituzte.



Sorkuntza ariketa

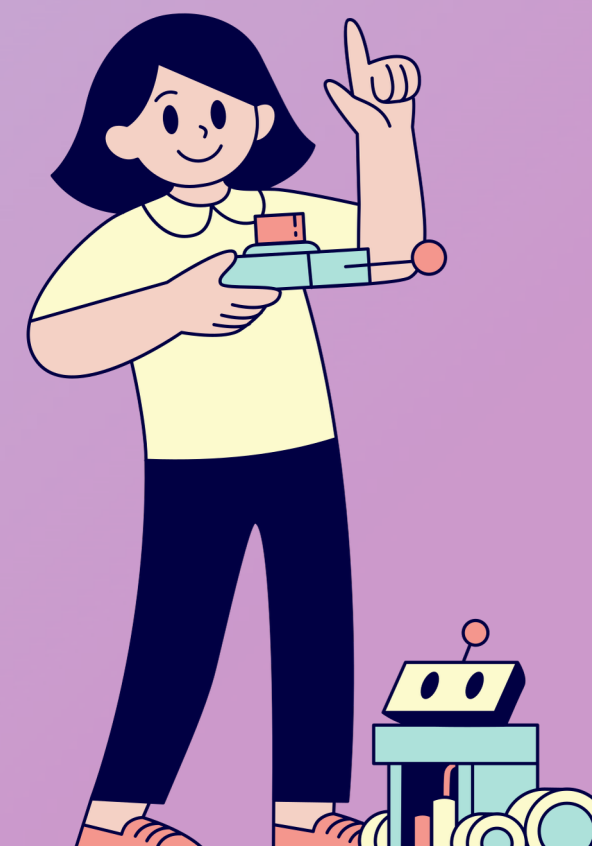
7. Pertsonaiak marrazten:

Bi generoetako pertsonaiak marrazten dituzte taldeka, eta ondoren aztertu egiten dira.



8. Estereotiporik gabeko bideo-jokoa:

Estereotiporik gabeko joko bat asmatuko dute.

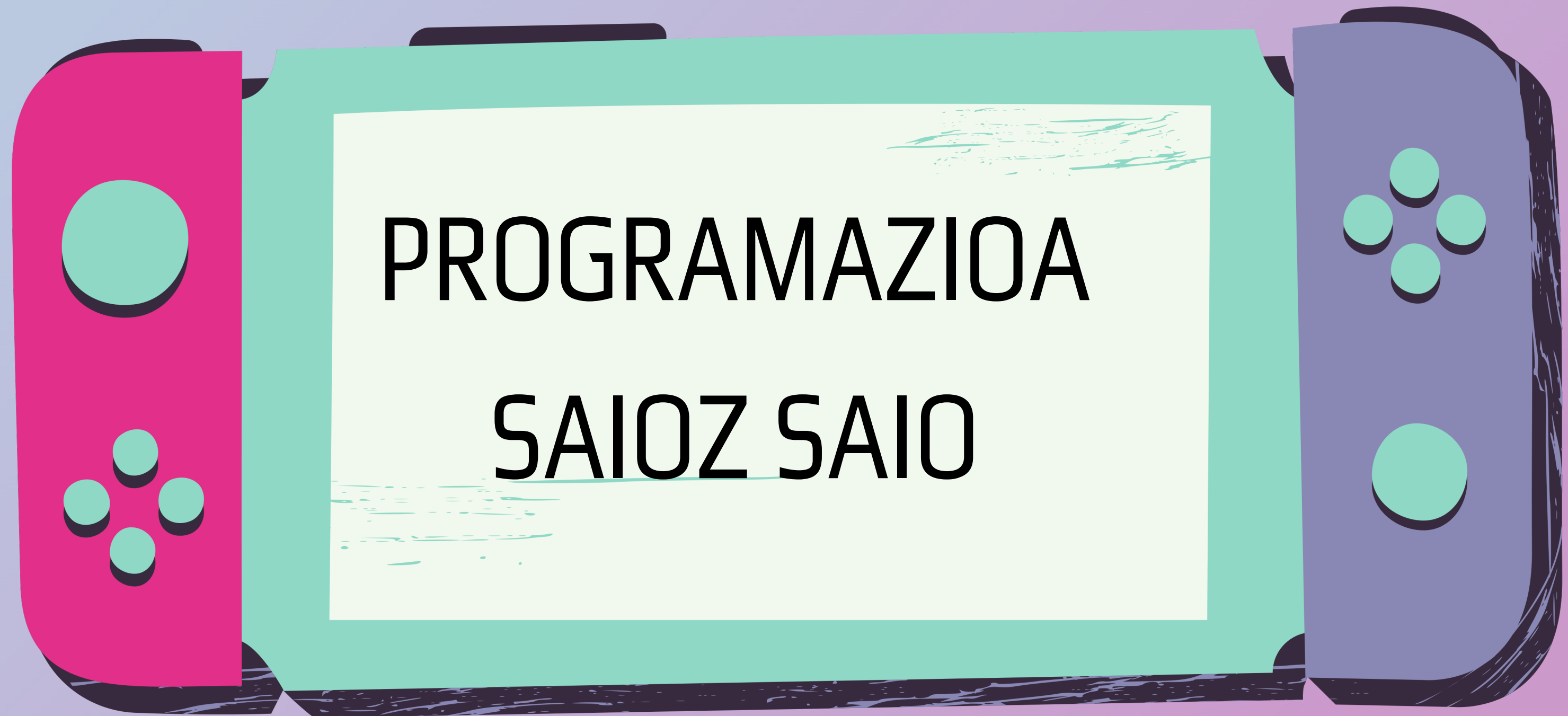


Hausnarketa ariketa

9. Azken galdera:

Saio guztien amaieran galdera bat proposatuko zaie.





PROGRAMAZIOA

SAIOZ SAIO

1

AURKEZPEN

AURKEZPENA.
ABENTURA BILA.
AZKEN GALDERA.

2

EZAGUTZEN
ESTEREOTIPOAK

AZKEN GALDERA EZTABAIDA DA.
PERTSONAIEN BILAKAERA.
EZTABAIDA-LERROA.
AZKEN GALDERA AURKEZTEA.

3

BERDINTASUN-
ROLAK

ÚAZKEN GALDERA EZTABAIDA.
EMAKUMEEN ETA GIZONEN ROLAK
BEREIZTEA.
AZKEN GALDERAREN AURKEZPENA

4

BIDEOJOKOEN
ESTEREOTIPOAK
HAUTSIZ

AZKEN GALDERA EZTABAIDA DA.
EZTABAIDA-LERROA
ESTEREOTIPORIK GABEKO BIDEO-
JOKOA.
AZKEN GALDERAREN AURKEZPENA.

5

GENEROAK
KONPARATZEN

AZKEN GALDERA.
BIDEOJOKOETAKO
PERTSONAIK MARRAZTEN.
AZKEN GALDERA AURKEZTEA.

6

ESTEREOTIPOAK
AZTERTZEN

AZKEN GALDERA.
BIDEOJOKOETAKO
PERTSONAIK MARRAZTEN.
AZKEN GALDERA AURKEZTEA.

7

BIDEOJOKOAK
EPAITZEN

AZKEN GALDERA EZTABAIDA DA.
BIDEOJOKOETAKO PERTSONAIK
MARRAZTEN.
AZKEN GALDERAREN
AURKEZPENA

8

ESTEREOTIPOAK
DESMUNTATZEN

AZKEN GALDERA EZTABAIDA DA.
BIDEO-JOKOETAKO
PERTSONAIK MARRAZTEN
AZKEN GALDERAREN
AURKEZPENA

9

NOLAKOA DA
GURE
GIZARTEA?

AZKEN GALDERA EZTABAIDA DA.
EPAITEGIA.
ESTEREOTIPORIK GABEKO
BIDEO-JOKOA.
AZKEN GALDERA AURKEZTU.

10

GIZARTEA
EZTABAIDATZEN

AZKEN GALDERA EZTABAIDA DA.
EPAITEGIA.
AZKEN GALDERAREN AURKEZPENA.

11

BIDEO-JOKOEN
AURKEZPENA

AZKEN GALDERA EZTABAIDA DA.
ESTEREOTIPORIK GABEKO
BIDEO-JOKOA.
AZKEN GALDERA AURKEZTU.

12

FINALA

AZKEN GALDERA EZTABAIDA DA.
EZTABAIDA-LERROA
ESTEREOTIPORIK GABEKO BIDEO-
JOKOA.
AMAIERA.

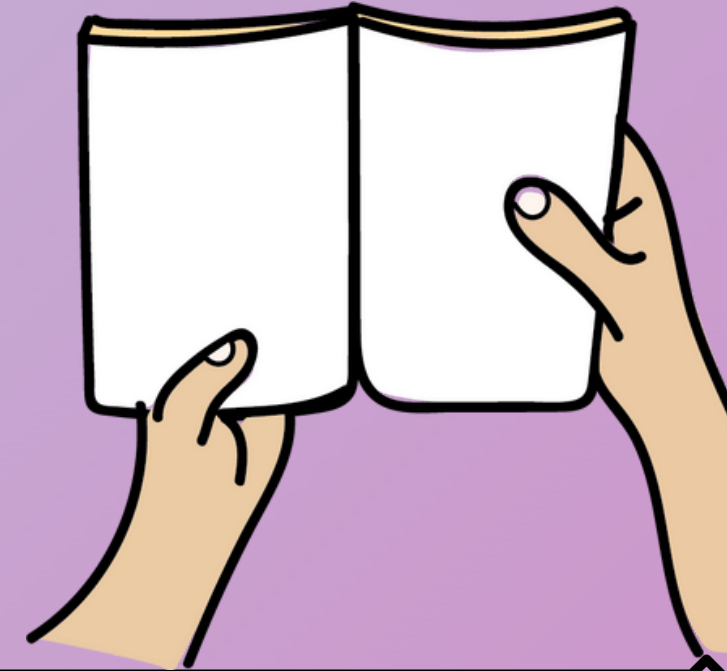
1.ABENTURA HASTERA DOA

- Gure aurkezpena.
- Gazteen aurkezpena.
- Zure abenturaren bila.
- Azken galdera: azalpena eta 1. galdera aurkeztu.

START

2.PERTSONAIAK EZAGUTZEN:

- Azken galdera: 1. galdera eztabaidatu
- Pertsonaien bilakaera.
- Eztabaida lerroa.
- Azken galdera: 2. galdera aurketu



3.BERDINTASUN ROLAK:

- Azken galdera: 2. galdera eztabaidatu
- Emakumeen eta gizonen rolak bereizten
- Azken galdera: 3. galdera aurkeztu



4.BIDEJOKOAREN HASIERA:

- Azken galdera: 3. galdera eztabaidatu
- Eztabaida lerroa:
- Estereotiporik gabeko bideo-jokoa: aurkeztu, taldeak egin eta lehen ideiak.
- Azken galdera: 4. galdera aurkeztu.



5. PERTSONAIAK SORTZEN:

- Azken galdera: 4. galdera eztabaidatu
- Bideo-jokoetako pertsonaiak marrazten
- Azken galdera: 5. galdera aurkeztu

+ CREATE

6. ESTEREOTIPOAK AZTERTZEN:

- Azken galdera: 5. galdera eztabaidatu
- Braintorming: bideo-jokoen onurak eta kalteak.
- Estereotiporik gabeko bideo-jokoa sortzen jarraitu.
- Azken galdera: 6. galdera aurkeztu



7. BIDEOJOKOAK: BAI ALA EZ?:

- Azken galdera: 6. galdera eztabaidatu
- Epaitegia: aurreko eguneko brainstorminga kontuan harturik epaiketarekin hasi. epaitegia: bideo-jokoak: bai ala ez?.
- Azken galdera: 7. galdera aurkeztu



8. ESTEREOTIPOAK DESERAIKITZEN:

- Azken galdera: 7. galdera eztabaidatu
- Estereotiporik gabeko bideo-jokoa sortzen jarraitu
- Azken galdera: 8. galdera aurkeztu



9.NOLAKOA DA GURE GIZARTEA:

- Azken galdera: 8. galdera eztabaidatu - Epaitegia: brainstorming, zer da lehenengo? Isla edo hezi - Estereotiporik gabeko bideo-jokoa: pentsatzen jarraitu. - Azken galdera: 9 galdera aurkeztu



10.GIZARTEA EZTABAIDATZEN:

- Azken galdera: 9. galdera eztabaidatu
- Epaitegia: aurreko eguneko brainstorminga kontuan harturik epaiketarekin hasi.
- Azken galdera: 10. galdera aurkeztu



11. BIDEOJOKOEN AURKEZPENA:

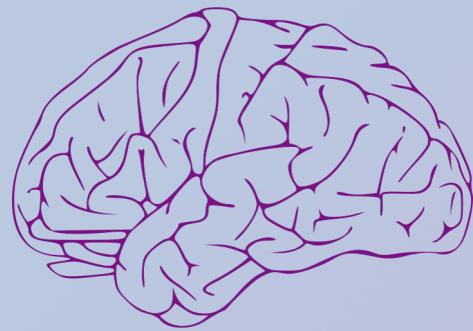
- Azken galdera: 10. galdera eztabaidatu
- Estereotiporik gabeko bideo-jokoa: aurkezpena
- Azken galdera: 11. galdera aurkeztu



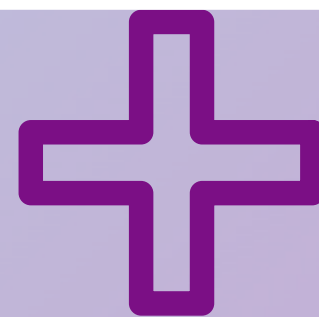
12.AMAIERA

- Azken galdera: 11. galdera
- Estereotiporik gabeko bideo-jokoa: aurkezpena
- Amaiera





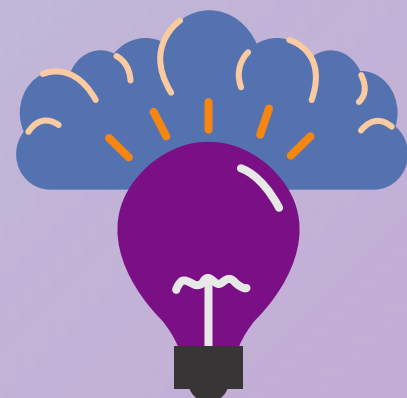
Ezagutza

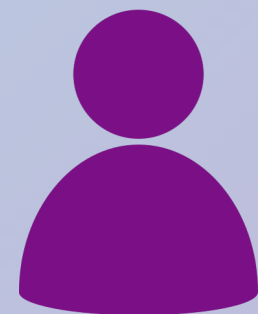


Ikuspegi kritikoa



Sorkuntza





Amaya González / Garikoitz Lasa



652 759 794



info@ber2web.com



@ber2.participacion



@ber2



@ber2.participacion



ber2 Partatidetza-
participación