

Masculinidades,

Feminidades

y

Videojuegos





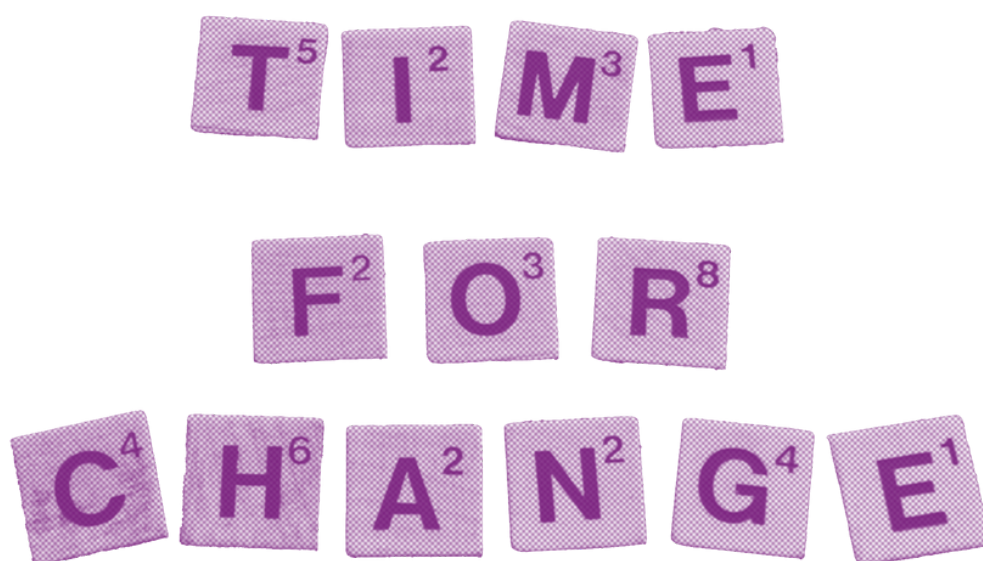
Objetivo del proyecto.

El programa que presentamos pretende ser un acompañamiento en el proceso de creación de nuevos modelos y poner en duda la visión de la juventud hacia la sociedad. El eje central de este programa serán los juegos viales y en él se analizarán los procesos de masculinización y feminización que se dan. Además, proponemos una intervención basada en la coeducación para superar el limitado desarrollo personal que imponen los estereotipos de género y provocar cambios en el pensamiento, las actitudes, el comportamiento, la concepción del mundo y la interpretación.

Los videojuegos forman parte de la vida cotidiana de los adolescentes y ocupan gran parte de su tiempo libre. Se ha convertido en una herramienta de referencia entre los jóvenes y la influencia de los videojuegos es evidente. Se trata de un proyecto creado por y para los hombres y que tiene una clara influencia en la creación de personajes de videojuegos. Los personajes están absolutamente estereotipados y queremos trabajar en este aspecto. En el caso de los hombres, hipermusculados, valiente, silencioso. En el caso de las mujeres es sensible, inocente e hipersexualidad.

Por ello, nos parece oportuno realizar una intervención educativa que evite prejuicios y estereotipos en el futuro y el riesgo de construir modelos tanto masculinos como femeninos de forma negativa.

La metodología activa y participativa se utiliza situando a los jóvenes en el centro. Se trabajará en un mudo muy lúdico para estimular la participación y motivación de los jóvenes. De esta manera, lo pasarán bien y con esto desarrollarán nuevas ideas.



Objetivos generales y específicos

1. Analizar qué es la masculinidad y la feminidad y cómo se construye.

- Entender qué es el sexo
- Entender qué es el género
- Análisis de las desigualdades y desigualdades del hombre y la mujer.
- Conocer qué son los estereotipos

2. Impulsar la reflexión sobre los estereotipos que se dan en los videojuegos.

- Análisis del físico de los personajes.
- Toma de conciencia de las características de los videojuegos.
- Identificación de estereotipos.
- Impulsar la reflexión en torno a los estereotipos

3. Destapar el sexismo que se da en los videojuegos

- Entender que las mujeres están feminizadas.
- Entender que los hombres están masculinizados.
- Alertar sobre los diferentes roles de mujeres y hombres.
- Toma de conciencia del daño que supone para hombres y mujeres el uso inadecuado de videojuegos.

4. Difundir y cuestionar su punto de vista social

- Atención a la diversidad.
- Fomentar relaciones solidarias y constructivas.
- Promover el buen trato entre iguales a través de recursos para el desarrollo de relaciones personales saludables y equilibradas.
- Cuestionamiento crítico de los roles y estereotipos de mujeres y hombres



METODOLOGÍA

La propuesta que se hace con este proyecto se presenta de forma amplia, ya que a partir del material que se expone se puede ofrecer formación a diferentes sectores sociales: alumnado, profesorado, educadores, familias, instituciones... Se propone poner en marcha dinámicas adaptadas a cada grupo, ofreciendo formación adaptada a cada cliente.

La metodología será participativa y vivencial. Tendrá especial importancia la creación de un espacio agradable y el desarrollo de diferentes dinámicas en las que participen todas las personas. Las expectativas del equipo también serán útiles para trabajar de una u otra manera.

Vamos a desarrollar talleres que busquen el aprendizaje humano compartido, aprendiendo todos de todos y todas. Para garantizar que vamos por el buen camino buscaremos una evaluación permanente.

Para esto, será importante contar con diferentes materiales y medios. Se combinarán diferentes tipos de ejercicios en cada sesión mediante temporalización.

Cada grupo de edad tendrá sus curiosos, sus dudas y sus limitaciones. Nuestro trabajo consistirá en adaptarnos a las características y límites de los grupos de edad y grupos más diversos. No tendremos el mismo curso en una casa de mayores de 70 años que en una lonja de 15. Sean los grupos que sean, la cultura y los desarrollos de la persona son diferentes y eso marcará nuestro punto de partida.

APRENDIZAJE





Nuestra metodología será **ACTIVA**, tendrá en cuenta todos los aspectos de la persona de una manera **INTEGRAL** y, asimismo, desde el constructivismo, conociendo los puntos de partida y los límites de cada **PERSONA**, serán el punto de partida del proyecto. Finalmente, el **GRUPO** será el recurso y el recurso para alimentar los proyectos, ya que aprovechará la experiencia y la reflexión de sus miembros.

