WhatsApp
¿Tienes dudas?
635 42 44 20

UNIVERSIDAD DE SEVILLA
CENTRO COLABORADOR

Taller de igualdad

Análisis de videojuegos

2º de ESO

“ Los videojuegos generan modelos que fomentan la desigualdad, a menudo promueven la violencia y los estereotipos...”

openciencias
APRENDER ES DIVERTIDO

"Quien juega, se identifica inevitablemente con los personajes". ¿Y cómo son estos personajes? Los videojuegos generan modelos que fomentan la desigualdad, a menudo promueven la violencia y los estereotipos de héroes masculinos, mientras que las mujeres son representadas como personajes secundarios a los que hay que salvar y que reproducen conductas igualmente discriminatorias. Con este tipo de videojuegos las chicas aprenden la dependencia y los chicos la dominación. Por ellos es vital proporcionar el desarrollo de otras alternativas y roles de ambos géneros que contra resten estos estereotipos.

OBJETIVOS

- Identificar las imágenes y discursos sexistas que nos transmiten a través de los videojuegos actuales.
- Dar a conocer el impacto que estas imágenes y discursos generan en la socialización de chicas y chicos, creando de forma sutil las diferencias de género entre ambos sexos que conllevan a una desigualdad en el trato.
- Visibilizar cómo representan a las mujeres en los videojuegos y los estereotipos que se siguen reproduciendo en detrimento de la plena igualdad de oportunidadesón y publicidad, los estereotipos que se siguen reproduciendo en detrimento de la plena igualdad de oportunidades.

METODOLOGÍA Y TEMPORALIZACIÓN

La actividad se desarrollará de Octubre a Mayo en una sesión de una hora por semana trabajando cada trimestre diferentes conceptos divididos en sesiones.
Las actividades programadas educarán en el análisis crítico de los contenidos y valores que transmiten estos videojuegos.

RECURSOS EN LOS QUE NOS APOYAMOS

Trabajaremos con diferentes herramientas que permitan, a quienes acudan al taller, disfrutar del aprendizaje en igualdad, a través de material audiovisual actual que permita la identificación de imágenes y lenguaje sexistas para analizar los videojuegos que más utilizan los chicos y chicas.

OPEN CIENCIAS FORMACIÓN S.L. CIF: B-90224528