

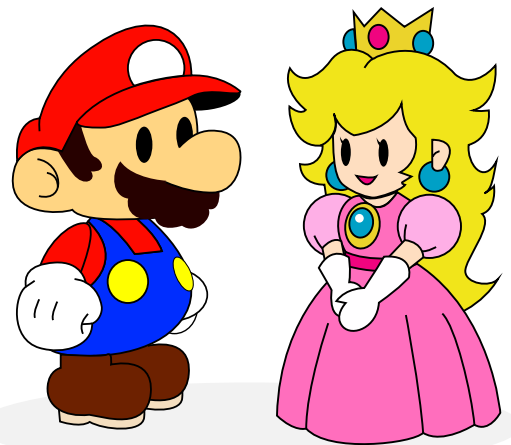
Videojuegos y estereotipos, ¿Qué tienen en común?

SEGUNDO Y TERCER CICLO DE PRIMARIA

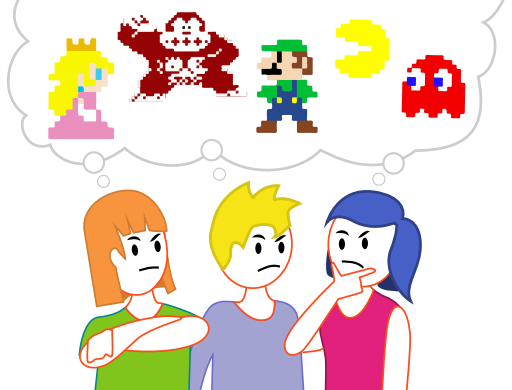
Conceptos clave para trabajar: estereotipos, videojuegos, avatars

¿Qué es un estereotipo? Es una representación simplificada y naturalizada, construida socialmente, sobre determinada población: existen estereotipos de género, de etnias, de edades, y muchos otros.

¿Hay estereotipos en los juegos? ¡Claro que sí! En esta ficha nos enfocaremos en los **estereotipos de género en los videojuegos**. Los juegos y juguetes son una de las formas a través de las cuales niños y niñas adquieren representaciones de cómo deben ser y actuar una mujer y un hombre. Por eso, es importante favorecer en el juego la diversidad y multiplicidad de roles, así como destacar las capacidades y posibilidades que tienen las personas, sin ser discriminadas.



PARA PARTICIPAR



En esta primera actividad haremos un relevamiento de los juegos virtuales que conocen y a los que juegan los chicos y chicas de la clase.

Con la modalidad **“Repechaje: sin repetir y sin soplar”**, los niños y las niñas tienen que nombrar un videojuego, aplicación o juego de consola que conocen o al que juegan. La única condición es no repetir uno que ya haya dicho otro compañero/a.

Mientras tanto, le pedimos a un voluntario/a (o el/la docente) que haga dos columnas en el pizarrón. Una, con los juegos que dicen las niñas y otra, con los juegos que dicen los niños.

PARA REFLEXIONAR

Una vez terminado el Repechaje, reflexionamos en conjunto: ¿Son diferentes los juegos que dijeron las chicas y los chicos? ¿Hay cosas (además de los videojuegos) que son “de chicas” y cosas que son “de chicos”? ¿Por qué les parece que puede haber diferencias entre los juegos de unos y de otras?

Algunas guías para el debate:

Desde hace algunos años, las TIC son parte esencial de la socialización de niñas y niños.	La tecnología brinda oportunidades de aprendizaje, comunicación, de juego, expresión y de ejercicio de derechos.	Las TIC son un espacio social, en el que se reproducen modelos y representaciones que están presentes en la sociedad. ¿A qué modelos y representaciones tienen acceso las niñas y los niños?	Es importante debatir sobre los estereotipos de género con niños y niñas para que puedan interactuar de forma consciente con los contenidos que circulan en los medios y las redes, y exigir otro tipo de representaciones.
---	--	--	---

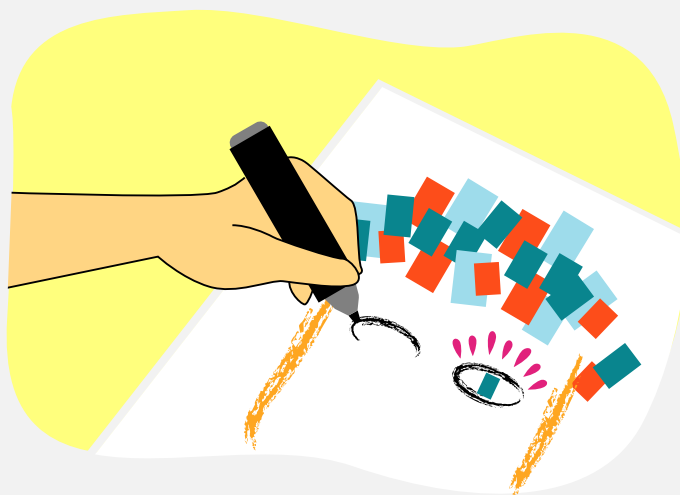
PARA JUGAR

Muchos videojuegos permiten construir avatars. En esta actividad, le propondremos a la clase que cada uno construya su **avatar ideal**: ¿cómo les gustaría ser si fueran un personaje de un videojuego? ¿Qué superpoderes o herramientas tendrían?

El objetivo de esta actividad es que los chicos y chicas puedan abrir las representaciones que tienen de varones y de mujeres, así como de ellos y ellas mismos/as.

Necesitaremos para esta actividad:

- ✓ HOJAS O CARTULINAS
- ✓ MARCADORES
- ✓ LÁPICES
- ✓ PINTURAS
- ✓ REVISTAS PARA RECORTAR
- ✓ TIJERA
- ✓ COLA DE PEGAR



Un avatar es una representación gráfica que se asocia a un usuario para su identificación. Puede ser una foto, un dibujo, o un personaje construido con distintas características.