

## Programa formativo para centros de estudio

Es un proyecto dirigido a adolescentes y jóvenes de centros educativos e institutos (3º, 4º de la ESO y Bachiller), centros de Formación Profesional (preferiblemente, primer curso de Formación Profesional Básica y Grado Medio) y otros centros de enseñanza no reglada del País Vasco. Se enmarca dentro del Servicio Gizonduz de Emakunde, cuyo objetivo principal es promover la concienciación, participación e implicación de los hombres en favor de la igualdad de mujeres y hombres. Proponemos desarrollarlo utilizando dos herramientas: por un lado, un cómic interactivo, que sustituye al anterior videojuego; y por otro, un juego de mesa titulado *Seducción con sombrero*. A continuación, exponemos brevemente en qué consisten ambas.

### Cómic interactivo *GAZTEAK BERDINTASUNEAN*

#### Objetivos

- Promover la concienciación e implicación del alumnado a favor de la igualdad de mujeres y hombres, y el respeto a la diversidad sexual.
- Sensibilizar contra todas las formas de violencias machistas.
- Favorecer cambios de actitud hacia la resolución no violenta de los conflictos y los buenos tratos.
- Tomar conciencia de los modelos diferenciados de socialización sexista y sus consecuencias y fomentar valores igualitarios.
- Promover una ética de los cuidados e impulsar la corresponsabilidad.
- Analizar los costes de los mandatos de la masculinidad y su relación con asumir actitudes de riesgo.
- Impulsar el compromiso de los chicos hacia posiciones más igualitarias y el empoderamiento de las chicas.

#### Metodología

Esta actividad se desarrolla a través de:

- **Un cómic interactivo** con seis viñetas que corresponden a seis situaciones vividas por diversos personajes cuyas actitudes nos permiten reflexionar sobre el sexismo, la homofobia, la violencia, los buenos tratos, las actitudes de riesgo, etc. El alumnado visualiza la escena en un dispositivo (ordenador, Chromebook, tableta, móvil) y a través de él responde a las preguntas que se le plantean sobre esas situaciones.
- **Seis unidades didácticas.** Una vez que han visualizado la escena y han respondido a las preguntas planteadas, se trabajan de manera participativa y grupal los contenidos relacionados con cada situación. El trabajo de cada unidad dura aproximadamente una hora. Normalmente proponemos un mínimo de dos sesiones de dos horas con cada grupo (preferentemente en días distintos), para trabajar al menos 4 de las 6 escenas.

## Contenidos

- Masculinidad y conductas de riesgo (Unidad 1)
- Homofobia (Unidad 2)
- Violencia machista contra las mujeres (Unidades 3 y 4)
- Corresponsabilidad y cuidados (Unidad 5)
- Buenos tratos (Unidad 6)

## Juego de mesa *SEDUCCIÓN CON SOMBRERO*

Junto al cómic interactivo, ofrecemos también este otro material, un juego de mesa, creado como una herramienta lúdica coeducativa con el objetivo de favorecer la igualdad de mujeres y hombres y, especialmente, promover masculinidades igualitarias, a través de estrategias para trabajar la educación emocional y la adquisición de habilidades sociales.

## Objetivos

- Conocer mejor las emociones propias.
- Identificar las emociones de las demás personas.
- Profundizar en el respeto y el cuidado de quienes nos rodean.
- Desarrollar la habilidad de expresar y gestionar adecuadamente las propias emociones.
- Prevenir los efectos perjudiciales de las emociones negativas.
- Desarrollar la habilidad para generar emociones positivas.
- Desarrollar una mayor competencia emocional.

- Desarrollar la habilidad de automotivarse o adoptar una actitud positiva ante la vida.
- Promover el empoderamiento de las mujeres y nuevos modelos de masculinidades igualitarias.

## Metodología

La metodología basada en el juego garantiza el aprendizaje mediante un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía, entretenimiento y diversión que favorece tanto la socialización, cohesión del grupo y mejora de las relaciones, como la motivación y el crecimiento personal entendido como el desarrollo de las competencias emocionales. De este modo, los contenidos se trabajan de una manera vivencial.

El juego contiene una guía didáctica donde se explica la dinámica del mismo. La duración prevista para la sesión, una vez que las personas participantes se han familiarizado con el juego, es de una hora, desde la formación de las parejas hasta la valoración final.

## Contenidos

- La adquisición de habilidades sociales
- La educación emocional
- El cuestionamiento de los estereotipos de género
- Las relaciones interpersonales
- La igualdad y el empoderamiento de las mujeres
- La superación del modelo de masculinidad tradicional hegemónica

## Formación dirigida al profesorado

Es importante que esta actividad esté enmarcada en los objetivos y actividades que el centro desarrolla en relación con la coeducación y la igualdad. Por eso, pedimos que el profesorado conozca y respalde esta propuesta y esté presente en las sesiones, con el fin de favorecer su evaluación y seguimiento de cara a constatar su impacto.

Es por ello que también ofrecemos al profesorado sesiones formativas de 2 a 4 horas, para conocer mejor tanto el cómic como el juego de mesa y las dinámicas que les acompañan, y para que aprendan a utilizarlo con su alumnado cuando quieran o lo necesiten.

Para terminar, se trata de una propuesta abierta a cambios y mejoras, para lo cual necesitamos la implicación del alumnado y del profesorado. Consideramos importante también que el alumnado conozca previamente esta actividad y cuáles son los objetivos de la misma, y de este modo favorecer la participación. Queremos que haya retroalimentación entre el centro y las personas facilitadoras de las sesiones con vistas a la mejora de la propuesta y el logro de los objetivos.

Si necesitáis más información o si vuestro centro está interesado en realizarla, podéis enviarnos un correo a:

[emakunde.gizonduz@euskadi.eus](mailto:emakunde.gizonduz@euskadi.eus)

