

# VIOLENCIA: TOLERÀNCIA ZERO

Si es realitzen diferents activitats es recomana emplenar una fitxa per a cadascuna d'elles.

## Fitxa del projecte

<b>Any de la formació*</b>	2012
<b>Trimestre en què s'ha fet l'activitat*</b> <i>(Trieu-ne un)</i>	Tercer trimestre
<b>Comunitat autònoma*</b> <i>(Trieu una comunitat)</i>	Catalunya
<b>Centre educatiu</b> <i>(Nom del centre)</i>	
<b>Títol del projecte*</b> <i>(Títol de l'activitat que es proposa fer)</i>	Anàlisi d'estereotips en els videojocs. «Lara Croft Tomb Raider»
<b>Autors / es*</b> <i>(Poseu el nom de cada autor en una línia)</i>	Núria Vives Ferrer
<b>Etape educativa*</b> <i>(Trieu una o més etapes i esborreu la resta)</i>	Educació Secundària Obligatòria (ESO)
<b>Curs*</b> <i>(Trieu un o diversos cursos pertanyents a l'etapa triada)</i>	4t ESO
<b>Temàtica*</b> <i>(Trieu-ne una o més i esborreu la resta)</i>	Gènere i sexisme
<b>Resum breu*</b> <i>(Extensió aproximada de 7 línies o 70 paraules)</i>	Reflexió i debat sobre els estereotips de gènere i el neosexisme mitjançant l'anàlisi del paper de la dona al videojoc «Lara Croft Tomb Raider». Treball en grup i individual.
<b>Tipus d'activitat</b> <i>(Trieu un tipus d'activitat i esborreu la resta)</i>	altres (indica quina): Videojocs
<b>Presentacions dels tallers</b> <i>(Indiqueu si cal utilitzar alguna presentació dels tallers del Programa per fer l'activitat)</i>	Gènere i sexisme
<b>Altres materials</b> <i>(En el cas que s'hagi utilitzat algun arxiu que no es pugui incloure dins de l'apartat d'annexos d'aquest document, indiqueu el nom exacte de l'arxiu que envieu juntament amb aquest arxiu)</i>	VT0FP023_LaraCroft_Tomb_Raider.ppt
<b>Durada aproximada*</b> <i>(Trieu el nombre de sessions de 60 minuts)</i>	2

## VIOLÈNCIA: TOLERÀNCIA ZERO

<i>necessàries per realitzar l'activitat a l'aula. Elimineu la resta)</i>	
<b>Idioma*</b> (Trieu l'idioma)	Català

# VIOLÈNCIA: TOLERÀNCIA ZERO

## Projecte

En aquesta part del document es desenvolupa la proposta de treball de l'activitat.

<b>Descripció breu del centre</b>
<b>Presentació*</b> <i>(Introducció i justificació del perquè s'ha plantejat fer l'activitat.)</i>
<p>L'activitat consisteix en analitzar el personatge femení de videojoc "Lara Croft" (interpretat al cinema per Angelina Jolie), per reflexionar sobre en quina mesura i en quins aspectes suposa una persistència, una superació i/o una transformació dels estereotips sexistes.</p> <p>Parteix d'una hipòtesi: els estereotips evolucionen més que no pas desapareixen i adquireixen noves formes, més difícils de detectar, que fins i tot poden ser confoses amb l'emancipació de la dona. A la base del nou estereotip hi ha la identificació de la igualtat amb la imitació per part de la dona del model tradicional masculí (acció, decisió, força, violència fins i tot), però mantenint com a característica definitiva i imprescindible l'atractiu físic i sexual. Són elles qui canvien, ells no, perquè la valorització per part del homes de determinats aspectes de l'estereotip femení (sensibilitat, flexibilitat, cooperació), no s'ha obert pas en la mateixa mesura. Aquesta asimetria no és casual sinó que reflecteix una desigualtat en la relació de poder (entenent poder en el seu sentit més ampli).</p> <p>L'activitat proposa, doncs, reflexionar sobre el neosexisme, que segurament és el que més afecta la generació d'adolescents, tot i que no podem ignorar la força que tenen encara els estereotips més clàssics.</p> <p>Pretén, també, fer reflexionar sobre el poder de les pantalles en la transmissió d'estereotips i sobre la seva influència en la nostra percepció de la realitat. En aquest sentit vol propiciar una reflexió crítica per part de l'alumnat sobre aspectes que, per la seva quotidianitat, molt sovint es viuen de forma acrítica (els videojocs, en aquest cas).</p>
<b>Descripció breu del grup amb el qual es treballarà *</b>
<p>Vaig decidir fer la primera activitat (anàlisi d'estereotips en els videojocs) amb un grup d'Educació Èticocívica de 4t d'ESO, de 31 alumnes, amb un 40% de noies i un 60% de nois, heterogeni amb predomini d'alumnes que no s'orienten al batxillerat, amb un alt nivell de participació però amb una certa tendència al caos, junt amb una certa tendència a convertir els debats en què apareixen qüestions de gènere en una "guerra de sexes" on es llancen tòpics a crits a banda i banda.</p> <p>Comptava al nostre favor que l'activitat es fes al tercer trimestre, quan ja ens coneixem bastant bé i és més fàcil anticipar i reconduir dinàmiques.</p>
<b>Objectius*</b> <i>(Finalitat de l'activitat. Poden definir-se objectius generals i / o específics.)</i>
<p><u>Objectius vinculats al bloc:</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Conèixer (o consolidar el coneixement) de la diferència entre sexe i gènere.</li><li>• Identificar els principals estereotips de gènere aplicats a dones i a homes.</li><li>• Conèixer els principals mecanismes de transmissió dels estereotips de gènere.</li><li>• Assumir que aquesta transmissió ens arriba i ens afecta, moltes vegades sense que en siguem conscients.</li><li>• Detectar els estereotips de gènere presents en els videojocs, com a exemple pràctic del punt anterior.</li><li>• Reflexionar sobre l'evolució dels estereotips de gènere.</li><li>• Identificar algunes de les característiques del neosexisme.</li><li>• Afavorir una mirada crítica dels i de les adolescents sobre la presència d'estereotips de gènere en la seva vida quotidiana i en el món actual.</li></ul> <p><u>Objectius vinculats al curs en general:</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Aportar elements d'anàlisi per identificar com incideixen les diferències de gènere en l'educació i socialització de l'alumnat.</li></ul>

# VIOLÈNCIA: TOLERÀNCIA ZERO

- Fomentar un nou model de construcció dels rols de gènere.

## Previsió de conflictes previs i resultats esperats

*(Explicació dels resultats esperats i dels problemes o conflictes que es preveu que es podrien produir durant el desenvolupament de l'activitat.)*

- Caldrà garantir que l'ambient sigui de debat seriós: parlar dels estereotips home-dona es presta a fer comentaris irreflexius i bromes de mal gust.
- Cal evitar que el debat es converteixi en una “guerra de gèneres” en què cadascú/na defensa el seu “bàndol” i desqualifica l'altre/a, cosa que contribueix a reforçar els estereotips i no a qüestionar-los. Es pot fer un comentari explícit en aquest sentit, no renyant-los abans d'hora, sinó com a orientació perquè l'activitat funcioni.
- L'activitat aborda el neosexisme, més difícil de detectar que el sexisme. Algunes persones poden tenir la impressió que és buscar “tres peus al gat”. Caldrà mostrar-lo en aspectes concrets i identificables.

## Metodologia / pautes de treball\*

*(Explicació de la metodologia que s'utilitzarà per treballar l'activitat. Si hi ha materials relacionats com ara qüestionaris, textos, etc. es referenciaran aquí i s'inclouran al final del document com a annexos.)*

Es proposa un procés anàleg a la dialèctica socràtica, que a partir de preguntes concretes i de l'anàlisi de casos particulars va avançant, mitjançant preguntes orientades, a la reflexió més general.

Entenc que aquest és el mètode que es plantejava des de l'organització del curs. Inicialment havia pensat introduir els elements teòrics al començament per evitar caure en simplismes i per donar més cos teòric al debat, però vaig seguir el suggeriment de deixar la teoria pel final i penso que el canvi ha estat positiu perquè ha permès que el diàleg sigui més obert i que hagin aparegut elements inesperats. Si hagués introduït la teoria al principi els continguts del debat haurien estat molt més condicionats.

M'ha sigut de gran utilitat la meua experiència de diversos anys en el projecte “Filosofia 3/18”, basat en els materials del filòsof nord-americà Matthew Lipman i impulsat a Catalunya des de fa uns 25 anys per l'IREF (Institut per a la Reforma de l'Ensenyament de la Filosofia).

Sòcrates comparava el seu treball filosòfic amb el de la seva mare, que era llevadora. Deia que no introduïa idees en els seus deixebles des de fora sinó que, fent-los preguntes, els ajudava a que parissin les idees des del seu interior.

En l'activitat he intentat que les preguntes seguissin una seqüència progressiva, des de la descripció de fets a la reflexió sobre causes, conseqüències, valors,... He intentat també establir una connexió entre la realitat quotidiana que viu l'alumnat i l'anàlisi del món actual, a fi que vagin descobrint que la seva vida personal, que els pot semblar tan privada i allunyada del món, es veu fortament influïda per la realitat social general. He intentat també, com una línia permanent de fons més que com una part de l'activitat, treballar la connexió entre pensament i acció en el sentit de veure que les idees i valors que defensem a nivell teòric ens comprometen a nivell pràctic. Per exemple, si creiem que un element sexista dels videojocs és que la bellesa té més importància en els personatges femenins que en els masculins, haurem d'intentar aplicar-ho en la vida real.

Vaig introduir l'activitat a l'aula enllaçant-la amb una activitat anterior del curs. Per estudiar el context en què es va redactar la Declaració Universal dels Drets Humans havíem vist un documental sobre el camp d'extermini nazi d'Auschwitz, que incloïa imatges històriques. Algunes d'aquestes imatges els eren conegudes a partir de videojocs i això ens va dur a analitzar breument el tractament que es feia del tema en aquests videojocs, i fins a quin punt els jocs poden influir en la nostra visió de la realitat. Recordant-los aquest debat, els vaig anunciar al final d'una classe que durant les dues classes següents analitzaríem els estereotips de gènere a partir del videojoc «Lara Croft Tomb Raider». Primera reacció: “**Em sona, és un joc molt antic, no?**”. Segona reacció: “**Jo vaig anar a veure la pel·lícula, però no la recordo gaire**”.

Amb aquests fantàstics precedents els vaig demanar que busquessin informació sobre el joc a Internet i em vaig proposar fermament no tornar a preparar cap activitat d'aquest tipus sense consultar abans amb la meua filla, que està fent 4t d'ESO, o amb el mateix alumnat.

# VIOLENCIA: TOLERÀNCIA ZERO

L'activitat va durar dues classes:

## **CLASSE 1**

- a) Anàlisi de possibles diferències de gènere en el consum de videojocs. Resposta individual escrita al següent qüestionari i posterior posada en comú (30 min):
- Quins aparells electrònics (GameBoy, PSP, PlayStation, Wii, ordinador, mòbil,...) has tingut al llarg de la teva vida? Indica al costat de cadascun a quina edat te'ls van comprar.
  - Amb quin/s aparell/s jugues més en l'actualitat?
  - Quantes hores jugues a la setmana? (si hi jugues cada dia, suma el total).
  - Normalment, jugues sol/a, en xarxa o en grup?
  - A quins jocs jugues més?
  - Defineix breument un dels personatges del teu joc preferit.
- b) Posada en comú de la informació sobre el joc «Lara Croft Tomb Raider».
- Quantes edicions del joc hi ha?
  - Per què va tenir tant d'èxit?
  - Quan es va fer la pel·lícula?
  - Qui n'és la protagonista?
  - De què tracta el joc? (10 min)
- c) Visionat d'un tràiler del joc (<http://www.youtube.com/watch?v=DJCtT64ph9w>) (5 min)
- d) Inici de l'anàlisi del joc a partir del següent qüestionari, que es va introduint amb tot el grup com un únic debat i anotant els elements d'anàlisi a la pissarra (10 min):
- Aquest joc està pensat perquè hi juguin homes, dones, o tots dos? En què podem notar-ho?
  - Quines característiques físiques té Lara Croft?
  - Quines accions fa Lara Croft en el joc?
  - Quines semblances i diferències hi ha entre Lara Croft i altres protagonistes masculins de videojocs?
  - Hi ha altres videojocs que tinguin com a protagonista una dona?

## **CLASSE 2**

Continuació de l'anàlisi del joc (25 min) fent-lo concloure en l'anàlisi d'estereotips masculins i femenins.

- e) Visionat del PowerPoint lliurat com a material del bloc temàtic 1 (10 min).
- f) Comentari del PowerPoint amb el grup, plantejant-los com els arriben aquests estereotips (educació familiar, publicitat, televisió, institut i amistats,...) (15 min).
- g) Conclusió de l'activitat (5 min).

### **Temporalització de les sessions de treball\***

*(Explicació del treball que es realitzarà durant cada sessió.)*

2 sessions de 60 minuts

### **Materials necessaris\***

*(Llista de materials, el més detallada possible, que es necessitaran per fer l'activitat. Per exemple: vídeo de la pel·lícula "Cobardes", pissarra digital interactiva, paper i bolígraf, etc.)*

- Pissarra i guix o pissarra digital
- Ordinador amb connexió a Internet (o *pendrive* amb el tràiler gravat per si la xarxa no permet veure'l en línia en temps real).
- Qüestionari sobre consum de videojocs (punt "a" de l'apartat de metodologia).
- Fragment del videojoc (<http://www.youtube.com/watch?v=DJCtT64ph9w>)
- Qüestionari d'anàlisi del joc (punt "d" de l'apartat de metodologia).
- PowerPoint sobre estereotips de gènere lliurat en aquest curs.

# VIOLÈNCIA: TOLERÀNCIA ZERO

## Eines d'avaluació

*(Explicació de les eines que s'utilitzaran per fer l'avaluació. Si hi ha materials relacionats com ara qüestionaris, enquestes, etc. es referenciaran aquí i s'inclouran al final del document com a annexos.)*

## Com s'ha desenvolupat el treball a l'aula

*(Descripció de com s'ha desenvolupat el treball, per exemple: si els/les alumnes han participat en major o menor mesura, si han demostrat interès, si hi ha temes que despertin més curiositat que altres, etc.)*

La dinàmica de l'activitat ha portat menys problemes del que esperava.

Un dels conflictes previstos era que no es generés un ambient de debat seriós sinó una exposició irreflexiva de tòpics, i que l'activitat derivés en una "guerra de sexes" que contribuís més a reforçar estereotips que a qüestionar-los. Això no es va donar. Des del principi, els nois es van mostrar bastant conscients dels estereotips, cosa que va apropar força els discursos de nois i noies. A l'aula hi havia un grup que reflexionava i que ho feia amb prou ordre i rigor com per introduir elements d'humor en la reflexió sense perdre el fil.

Aquest èxit és el resultat del procés positiu fet pel grup al llarg del curs. El mes de setembre eren un grup participatiu però caòtic, amb 5-6 alumnes dels considerats "disruptius", 3 més que sistemàticament no escrivien ni lliuraven treballs, 2 que s'havien proposat esforçar-se però havien tingut problemes de conducta en cursos anteriors, un delegat participatiu i estudiós (i ben considerat per la resta del grup), i una "majoria silenciosa" que desitjava poder treballar amb tranquil·litat però que no participava gaire per no despertar comentaris intempestius en els alumnes (ho dic així perquè eren tots nois) més "disruptius".

Les diferències de gènere del grup eren molt fortes: tots els alumnes "disruptius", que intentaven fer-se notar molt, eren nois, i totes les noies eren callades. Un dels reptes era, doncs, que les noies parlessin i agafessin un paper rellevant dins el grup.

El que vaig fer, en aquestes circumstàncies, és posar en pràctica el vell mètode del "pal i la pastanaga", és a dir, fomentar el reconeixement dels elements "disruptius" a canvi de que respectessin unes regles establertes amb molta claredat: respectar els torns de paraula, prestar atenció quan parlen els/les altres i no dir coses sense reflexionar. Hi va haver dies més feliços que altres però en general van acceptar el pacte i això va permetre que la "majoria silenciosa" s'anés animant a participar. Per accelerar el procés d'equilibri en la participació, vaig posar en pràctica algunes tècniques, com per exemple, dir que la primera "ronda" d'intervencions l'havien de fer dues persones de cada filera, cosa que feia callar a algunes persones i parlar a d'altres, que d'això es tractava. Fins aquí és més aviat la "pastanaga".

El "pal" va ser mostrar-me molt contundent. En primer lloc amb qualsevol falta de respecte o comentari desagradable i, en segon lloc, amb qüestions de comportament. Les classes m'exigien un desplegament d'energia per anar reconduint tot el que tenia tendència a descontrolar-se. Vaig tenir a favor que tothom va estar bastant "dins la classe" encara que fos per dir alguna rucada de tant en tant, a vegades barrejada amb idees interessants.

Amb el pas dels mesos el grup es va anar polint i va anar entrant en una dinàmica de participació ordenada, sense perdre la frescor, que de vegades portava a la impertinència però normalment donava riquesa als debats. Això explica que en aquesta activitat no s'hagin produït els conflictes previsibles. Tot al contrari. Durant el tercer trimestre el grup va tenir bastants dies bons (entre ells els d'aquesta activitat), amb participació de moltes persones i un ambient relativament ordenat i bastant alegre de treball.

## **Resultats del qüestionari Anàlisi de possibles diferències de gènere en el consum de videojocs:**

- En general hi ha menys diferències de les que esperava. Tant nois com noies juguen cada cop

## VIOLÈNCIA: TOLERÀNCIA ZERO

més amb l'ordinador i el mòbil, enlloc de fer-ho amb aparells més "clàssics" com la Play o la Wii. Tothom té àmplia experiència amb aquest tipus d'aparells.

- Quant als jocs amb què juguen la diferència es fa més significativa. Els nois juguen més a jocs esportius (futbol, automobilisme) i de combat («Call of Duty», «Battlefield 3»,...), les noies també hi juguen però menys, i normalment quan estan acompanyades de nois. Per iniciativa pròpia juguen a jocs més "socials" com els «Sims», d'exercici físic o cant («WiiFit», «Singstar»,...) i fan un ús una mica més elevat de Facebook que els nois. Quan els vaig preguntar si quan es trobaven nois i noies jugaven alguna vegada als «Sims» o a la Wii van dir que no, perquè ells s'avorreixen i a més canten fatal. Preguntant a les noies si elles s'ho passaven bé jugant a «Call of Duty», van dir que sí. Quan els vaig preguntar per quin motiu no hi jugaven quan eren noies soles, si eren jocs que els agradaven, es van mirar amb sorpresa i no van dir res. Allà queda l'interrogant sobre una situació que és al·legoria de dues característiques socials. Primera: les activitats tradicionalment masculines han estat (més o menys) incorporades per les dones però no a la inversa, ja que les activitats tradicionalment femenines estan menys valorades socialment. Segona: quan en un grup hi ha homes i dones i s'ha de fer una activitat comuna, la tendència és que les dones s'emmotllin a l'activitat "masculina" (p.ex. hi ha més noies mirant setmana rere setmana com els seus xicots juguen a futbol que nois mirant les seves xicotetes com juguen a bàsquet).
- Tant nois com noies passen molt de temps jugant a videojocs però els nois hi dediquen encara més temps. Simplificant: a les noies se'ls en va més el temps xatejant per Facebook i als nois intentant passar-se una pantalla d'un joc. Només una persona (noia) no juga mai a videojocs perquè la família li ha dit que no són bons i ella ho accepta.
- No hi ha gaire diferència entre nois i noies en el fet de jugar sols/es, en grup o en xarxa. Tant els uns com les altres alternen les tres modalitats.

### **Informació sobre el joc:**

Només un alumne ha trobat (i com que no s'hi ha fixat gaire ha calgut explicar-ho) que el creador de la primera edició de «Lara Croft Tomb Raider», Toby Gard, pretenia fer una «Indiana Jones» femenina i contribuir a l'eradicació d'estereotips sexistes en els videojocs. En la segona edició, l'empresa li va demanar una versió més "sexy" i violenta de la protagonista, en què aquesta deixés de ser arqueòloga per ser simplement un personatge d'acció, i va dimitir per no estar d'acord amb aquest nou enfoc. Entre la primera edició i les 8 següents, editades entre 1996 i 2012, hi ha diferències. La pel·lícula (2001, amb segona edició el 2003), amb Angelina Jolie de protagonista, reproduïx la imatge de les edicions posteriors.

### **Resultats del segon qüestionari.**

#### a) Aquest joc està pensat perquè hi juguin homes, dones o tothom? En què podem notar-ho?

De forma unànime tothom el considera un joc adreçat a un públic masculí. Per què? Pel físic de la protagonista ("per explorar no cal estar tan bona"), per la vestimenta (debat sobre si uns pantalons tan curts són els més adients o no per explorar), i per la profusió de primers plans anatòmics ("per ensenyar què fa no caldria enfocar-li tantes vegades el cul, els pits i les cuixes").

#### b) Quines característiques físiques té Lara Croft?

Després d'algunes rialles (masculines) i el comentari que les característiques físiques són òbvies, vénen els següents comentaris: "com una Barbie atlètica", "guapa de cara i cos", "sexy i atractiva per cridar l'atenció del públic masculí", "molt sexy per ser exploradora".

#### c) Quines accions fa la Lara Croft en el joc? Quines semblances i diferències hi ha entre Lara Croft i altres protagonistes masculins de videojocs?

En general, diuen que les accions són les "típiques" (saltar, fugir dels perills, evitar obstacles,... disparar,...), però que les fa d'una manera diferent. "Es diferent la forma de treure les armes, és més sexy i cada vegada que treu l'arma li enfoquen d'a prop la cintura i mou els malucs".

Diuen també que en els protagonistes masculins no és tan important l'aparença, o que és més important mostrar-los forts que guapos. Els protagonistes masculins no són tots joves, en alguns queda bé que es vegin "curtits" per l'edat. Quan els pregunto a què creuen que és deguda aquesta

# VIOLENCIA: TOLERÀNCIA ZERO

diferència contesten que en les dones es valora més la bellesa i en els homes la intensitat amb què han viscut, l'experiència.

Pregunta meva: i com es valora socialment una dona amb experiència, una dona que ha viscut intensament i està "curtida", com la primatòloga Jane Goodall (els explico qui és)?

Resposta: "es valora, però es veu rara", "si no és jove i guapa, no es veu com a dona". Constato la diferència de valoració.

Diuen que l'enfocament de l'acció és diferent en la Lara Croft i en els protagonistes masculins: en els homes s'enfoca més l'acció, en la Lara Croft el cos. A diferència dels protagonistes masculins, la Lara Croft porta molta menys roba i és sexy, segons un noi: "per atraure més a la gent". Pregunta meva: "A quina gent? A tothom?" Resposta: "mmm..., no, als homes". Resposta meva: "Tinguem en compte que a la humanitat hi ha meitat i meitat!"

Com a semblança veuen que tant els protagonistes masculins com la Lara Croft són valents i decidits, i una part del grup (nois i noies) creu que això pot ajudar a la igualtat de la dona.

## d) Hi ha altres videojocs que tinguin com a protagonista una dona?

Sí, però pocs: «Uncharted» (on es pot triar ser protagonista masculí o femení), «Mirror's Edge», «Resident Evil», «Mehord», «Perfect Dark».

## **Passi i comentari del PowerPoint sobre estereotips de gènere**

El PowerPoint va ser una bona eina per donar forma a continguts que havien anat sortint al llarg del debat i per emmarcar-los en un context més ampli. Però, precisament per ser més global, obria nous temes que no hi havia temps d'abordar a la segona classe, i que van quedar plantejats com a pinzellades de reflexió o com a interrogants. No vaig creure convenient dedicar una altra classe al tema d'estereotips de gènere perquè els veia ja una mica cansats i no volia espatllar la bona dinàmica de les dues classes que havíem fet.

A partir d'una reivindicació per part d'alguns nois de que ells també són sensibles, i de la resposta d'una noia dient que de vegades no es nota, surt un debat prou interessant sobre la figura del "chico malote" (en paraules seves). Debat especialment interessant perquè al grup n'hi ha uns quants que s'aproximen al perfil. Els dos nois amb historial conflictiu que aquest curs s'han posat a estudiar lideren el debat, i diuen que, a partir sobretot de l'ESO, han viscut com a exigència (i sí, també com a pressió) que havien de ser durs per fer-se respectar i que d'ells s'esperava la transgressió a tots nivells per ser ben valorats, però que han vist que al final això se'ls posava en contra (a un d'ells li van trencar el nas l'any passat en una baralla, risc de no aprovar l'ESO,...).

Pregunten a les noies per què a elles els agraden els "malotes" (altres nois diuen que sent "malote" es lliga més). Les noies neguen que els atregui aquest perfil, no es posen d'acord i aquí s'acaba el debat, perquè s'acaba el temps.

## **Conclusió de l'activitat**

A partir del que he anat escrivint de les seves intervencions, a la pissarra, faig un resum de les idees més importants que han sorgit i dels interrogants que han quedat oberts. Encoratjo el grup a estar atents/es, tant amb els jocs i programes que consumeixen, com amb els rols que assumeixen en la seva vida, i a superar els estereotips de gènere. Els/les felicito per la riquesa del debat, la sinceritat, i l'ordre amb què s'han desenvolupat les dues sessions.

## **Valoració d'objectius aconseguits i conclusions**

*(Valoració de si s'han aconseguit els objectius i explicació de les conclusions a què han arribat professorat i alumnat, un cop realitzada l'activitat.)*

Crec que els principals objectius de l'activitat han quedat assolits i que el nivell d'interiorització és alt, a partir de l'alt grau de participació i de la connexió continuada que han fet amb la seva pròpia experiència, en alguns casos amb un alt grau de despulament autobiogràfic.

## **Propostes de millora de l'activitat**

*(Explicació, un cop finalitzada l'activitat, d'aquelles coses que podrien millorar-la, com per exemple: suprimir alguna part, distribuir les sessions d'una altra manera, etc.)*

En general, com a cosa a revisar: alerta amb allò que al professorat ens sembla nou i que connectarà amb l'alumnat, és bastant probable que ja estigui "passat de moda" o que ni tan sols ho coneguin. Altres videojocs on apareixen personatges femenins són (dits per l'alumnat del curs): «Uncharted», «Mirror's Edge», «Resident Evil». Com que cap dels tres era conegut per la totalitat del grup vam



## **VIOLÈNCIA: TOLERÀNCIA ZERO**

seguir l'activitat amb «Lara Croft».

Un aspecte a millorar, a part d'actualitzar el joc, seria aprofundir en com les dones interioritzem els estereotips sexistes. En aquesta activitat el grau d'autoqüestionament ha sigut més alt en els nois que en les noies. Es podria fer introduint algunes preguntes en el debat obert en la línia de: “ens sentim pressionades socialment per estar sempre guapes i ser sempre *sexies*?”, “quines conseqüències té això per a les dones?”, “què busquen les noies que es fixen en els malotes?”,...