



Ier

Congreso Nacional de Educación y
Violencias de Género. *Mejores prácticas de
intervención en las Escuelas Normales*

“Jugando con Respeto: Exploración de la violencia de género en los videojuegos y desarrollo de una propuesta pedagógica con gamificación para fomentar el buen trato en el aula”

María Magdalena Vega Miranda, Earl Gustavo Alvarado Morales

Escuela Normal de Torreón.

Correo electrónico: elmaster@normaldetorreon.edu.mx

Eje temático. Estrategias Docentes para la Prevención de las Violencias de Género y Fomento de la Igualdad.

Resumen

Dra. María Magdalena Vega Miranda

Con una trayectoria docente desde 1995, ha trabajado en la Escuela Normal de Torreón desde 2007 hasta la actualidad, desempeñándose en diversas funciones, incluyendo la preparación de materiales didácticos, coordinación de evaluaciones y seguimiento del plan curricular. Además, ha impartido clases en un jardín de niños, destacándose por la organización de actividades interactivas y la adaptación de clases según las necesidades de los estudiantes. Su formación incluye un Doctorado en Educación, una Maestría en Educación Infantil y una Licenciatura en Educación Preescolar, todas obtenidas en el Instituto Pedagógico de Formación Profesional y la Escuela Normal de Torreón.

Mtro. Earl Gustavo Alvarado Morales.

Es Licenciado en Comunicación y maestro en la misma área por la Universidad Iberoamericana de Torreón, además de Licenciado en Educación Secundaria especializado en historia por la Escuela Normal Superior de la Laguna. Ha sido catedrático en comunicación y tecnología en la UIA, y en comunicación organizacional en la UANE, así como creativo publicitario en agencias regionales. Autor de la novela "Al otro lado del riel", presentada en la Feria Internacional del Libro Coahuila

2020. Especializado en el desarrollo de videojuegos educativos y objetos de aprendizaje, ha contribuido en congresos nacionales de investigación y en el diseño de cursos para la enseñanza de matemáticas. Actualmente, es docente, tutor, investigador y asesor académico en la Escuela Normal de Torreón, donde imparte diversas materias de tecnología y trabaja en investigación e innovación educativa centrada en el uso de tecnologías para el aprendizaje.

Propósito

Generar un diálogo con los estudiantes Normalistas sobre las violencias de género que se manifiestan en los videojuegos, y alentar la reflexión sobre la implementación de conductas positivas y respetuosas en su aula a partir de la creación de una propuesta pedagógica con gamificación.

Introducción

Contextualización de los estudios sobre género y videojuegos.

Relación entre mujeres y videojuegos

Análisis de los estudios de Santana Rodríguez (2020).

Exploración de la relación que establecen las mujeres con los videojuegos y su participación en el sector creativo-profesional.

Discusión sobre los condicionantes y consecuencias vinculadas a discriminaciones y actitudes sexistas.

Problemáticas identificadas en los videojuegos

Características sexistas y discriminatorias presentes en algunos videojuegos (cosificación sexual, representación de violencias, ausencia de figuras femeninas).

Exposición de las actitudes y violencias simbólicas que enfrentan las mujeres en el uso online de los videojuegos.

Diferencias en las temáticas de los videojuegos

Análisis de las temáticas predominantes en los videojuegos dirigidos a hombres y mujeres.

Debate sobre cómo estas diferencias reflejan y perpetúan estereotipos de género.

Promoción de un uso responsable y respetuoso

Reflexión sobre el impacto de nuestras acciones y comportamientos en el entorno virtual.

Estrategias para fomentar la inclusión, el respeto y la diversidad en los espacios de juego en el aula.

Recursos y herramientas para combatir el sexismo y la discriminación en los videojuegos.

Conclusiones y cierre

Recapitulación de los puntos clave discutidos durante el taller.

Compromiso individual y colectivo para promover un entorno más inclusivo y respetuoso en los videojuegos.

Diseño de propuesta pedagógica con gamificación

Nota: En este taller, la exposición y análisis de los temas no sigue un orden lineal. En su lugar, se utiliza un enfoque interactivo que se desarrolla a través de un videojuego creado por maestros y estudiantes de la Escuela Normal de Torreón para analizar los temas. Los participantes compiten en equipos, avanzando en un tablero con casillas, mediante un dado virtual.

Aprendizajes esperados

- Al concluir este taller, los estudiantes normalistas:
- Reconocerán la influencia que los videojuegos tienen en la vida cotidiana y en la percepción de la realidad.
- Reflexionarán sobre la importancia del uso responsable de los videojuegos y las redes sociales que los acompañan, considerando su impacto en la salud mental y emocional.
- Comprenderán y analizarán la disparidad de género presente en la cultura de los videojuegos y las comunidades en línea.
- Se sensibilizan respecto a los comportamientos discriminatorios y situaciones de acoso que pueden surgir en las redes sociales vinculadas a los videojuegos, y propondrán estrategias para prevenir y enfrentar estas problemáticas.