

APP Feminista Escape room virtual: “Escapa del Ku Klux Mach-ista”

Población destinataria: adolescentes de ambos sexos.

Objetivos:

1. Visualizar los micromachismos cotidianos.
2. Sensibilizar sobre la importancia de los “pequeños gestos” en materia de igualdad.
3. Favorecer actitudes igualitarias en todos ámbitos de la vida.

Contenidos:

Cuando entras en el juego te ves en una habitación con una puerta cerrada, para salir de ella tienes que superar varias pruebas referidas a diferentes ámbitos de la vida que se presentan en cajas (se puede escoger el nivel que puede ir feminista iniciado a machista recalcitrante):

- Amor romántico.
- Profesiones.
- Consumo (ropa, cosméticos...)
- Estereotipos y roles.

Cada caja será de forma alusiva al tema que va a tratar (por ejemplo: caja en forma de corazón para el amor romántico) y todos los elementos serán alusivos a la visión machista del tema.

Puedes escoger ser chico o chica para el papel dentro del juego.

Para abrir la caja del amor romántico tendrán que abrir el candado con una combinación de números que se obtienen contestando a una serie de preguntas, ejemplos: ordenar de más a menos igualitarias relaciones de personajes de series o películas (Penny y Leonard,...), escoger la imagen más machista entre varios anuncios, etc., si aciertas te dan un número de la combinación. En los niveles superiores pueden ser contestaciones más complejas tales que le dirías a una persona que diga: “le he regalado a mi novia una camiseta con el lema “coto privado de caza” (para chicos) o “a tu novio hay que tenerlo contento para que no se vaya con otra” (para chicas). *(Desconozco las complejidades técnicas en la elaboración de App, para facilitar a lo mejor hay que dar varias contestaciones y que elijan).*

En el caso de profesiones pueden ser preguntas que relacionen la mejor aptitud de cada sexo con una profesión, una vez den la respuesta se lo puede poner un pequeño texto explicativo en relación con el tema.

En consumo, por ejemplo, que averigüen si vale más una maquinilla de afeitar/ crema/ ropa/ zapatos según el sexo, indicado con ejemplos reales.

En estereotipos, averiguar cuáles son los asignados para cada sexo y al revisar la respuesta se da un razonamiento. Según niveles pueden ser más o menos evidentes: es natural que a un niño le guste jugar con una pelota, o las mujeres tienen instinto maternal, los hombres son más fuertes, se les da mejor las matemáticas....

Una vez han abierto la caja tienen que superar una prueba.

En la caja de amor romántico: construye tu historia de amor a partir de elementos que se le ofrecen.

En la de profesiones: acierta quien inventó que, con mujeres que inventaron cosas que asociamos a hombres y viceversa.

En la de consumo: crea tu alternativa de consumo igualitario evitando las trampas sexistas.

Por ejemplo en la caja de estereotipos y roles: construir a modo de puzle una mujer o un hombre que no responda a los estereotipos de género (mujer no madre, sin miedo a los bichos, ..., hombre tierno, que prefiere decorar su casa a ver el fútbol....)

Cuando han abierto todas las cajas, la puerta se abre y el personaje sale por ella y al salir le aparecen unas gafas moradas. Según el nivel aparecerá en pantalla un diploma donde ponga el nivel alcanzado.