

INSIGHT	IMPLICACIONES	OPORTUNIDADES
<ul style="list-style-type: none"> <li>Las mujeres viven marginadas a un espacio privado donde son sumisas, débiles y delicadas, pero nos encontramos ante la realidad donde son el principal objetivo de violencia de la sociedad por lo que la familia y grupos sociales desarrollan la premisa “es que está muy fea la situación” para mantener a la mujer en la misma posición, dentro de una zona de “confort” social que lo único que hace es mantenerlas reprimidas e incapaces de cambiar su realidad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>La sociedad ve al hogar como una zona segura para las mujeres.</li> <li>Salir a la calle y enfrentar la realidad es un riesgo para las mujeres por lo que se prefiere “resguardarlas” en casa, lejos de la vida social.</li> <li>Las mujeres no tienen la oportunidad de replantear su situación social.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Un juego de decisiones sobre el manejo de los espacios públicos donde el niño, con sus elecciones, llevará a una situación de peligro para las mujeres si se apega a ideales machistas.</li> <li>Una historia gráfica donde hay que ayudar a una mujer a salir de una situación que la tiene muy triste y asustada, el niño o niña comprenderán a lo largo de la historia qué actitudes normalizadas son en realidad un atentado a la integridad de los demás.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Se le da una importancia básica a la labor doméstica de las mujeres, sin embargo, al ser vista como un beneficio para los hombres, se vuelve en un trabajo dedicado a ellos por lo que el hombre se cree con el derecho de imponerse como “un jefe”. Este estado los empodera, dándole más relevancia a su masculinidad y a su vez, al trabajo público que él desarrolla, naturalizando la</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>La mujer es vulnerada dentro de su hogar al no ser reconocido su trabajo.</li> <li>El hogar se vuelve un espacio de dominancia para el hombre lo que favorece situaciones de violencia.</li> <li>El padre se visualiza a sí mismo como un ser con poder sobre todo aquel que lo rodee en casa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Un juego tipo monopoly en el que se exponen diferentes escenarios de la vida familiar enfocados en la mujer en el que el objetivo de la familia es realizar las acciones para que los miembros familiares disminuyan los privilegios que tienen para ayudar a las mujeres y a los niños sobre las situaciones que lo rodean a nivel escuela, comunidad y familia.</li> </ul>

<p>objetivación de la mujer incluso en el hogar, por ende no hay lugar seguro para el género femenino.</p>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los hijos son una extensión de los padres y la familia, haciendo una analogía semiótica, los hijos están en representación de la familia por lo que los padres se manifiestan a través del hijo. Son un medio, tanto como un signo y la familia ejercerá su influencia en busca de que se refleje de la manera más “pura” posible, de esta forma se considerarán correctamente representados en sociedad ya que todo aquello que esté dirigido al hijo modificará la moral e identidad de la familia.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los hijos son manipulados por la ideología de los padres para construir su identidad.</li> <li>• Los hijos se sienten oprimidos, y a veces ofendidos, por aquellas ideas que limitan el desarrollo de su persona, es decir, las que no comparten con su familia.</li> <li>• El hijo no se siente apoyado por la familia en sus decisiones y desarrollo si muestra inclinación hacia una ideología distinta, sintiéndose rechazado.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Un videojuego donde el personaje del padre persigue las cosas del niño que lo divierten para romperlas, para evitarlo el niño debe regañar o hablar con el padre que eso no está bien, conforme avanzan los niveles se sustituyen algunos objetivos por proteger a mamá y a la hermana siguiendo la misma dinámica.</li> <li>• Una aventura visual por los grupos sociales para evidenciar la diversidad cultural y expandir la perspectiva de los niños.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se apela a una naturaleza de lo femenino y masculino y cualquier transgresión a esa clasificación se considera un insulto, agrade la inmutabilidad del género socialmente concebido y reduce el nivel de masculinidad o feminidad de la persona que incurre en prácticas ajenas a su género.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Las personas se apegan a las actitudes y actividades designadas a su género para encajar socialmente.</li> <li>• Cualquier desviación de la costumbre hace al “agresor” merecedor de burla y a veces violencia, lo que afecta la integridad física y emocional.</li> <li>• Las personas que no se apegan completamente al ideal de género establecido podrían dudar de su identidad por la presión social de adherirse a los roles de género convencionales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Una aplicación que aleatoriamente le asigne tareas a los niños, que describa su importancia y aspectos similares, que sea usada diariamente en la escuela u hogar para evitar la categorización de la masculino y lo femenino.</li> <li>• Utilizar un sistema de recompensas que fomente la seguridad en las acciones que realiza el infante.</li> <li>• Añadir una guía de la igualdad para que los niños puedan entender el concepto de igualdad de género y cómo se están formando dentro de ella.</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>● El machismo es, en toda regla, una serie de actitudes con el propósito de reivindicarse como hombres, machos, a cada momento, en una lucha por mantener su status social. No importa que en determinado momento hayan decidido apoyar a las mujeres, siempre deben volver a definirse como hombres por medio de “nimiedades”, la forma más fácil y al alcance de cualquiera es violentar o desprestigiar a la mujer.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Los hombres tienden a la violencia y comportamientos tóxicos, especialmente hacia todo aquello opuesto a lo masculino.</li> <li>● Continuamente los hombres negarán actitudes o pensamientos más cercanos al feminismo por temor a dañar su masculinidad.</li> <li>● Entienden por “feminismo” un ataque a su hombría.</li> <li>● Se vuelven herméticos con sus emociones, por relacionarse a un comportamiento femenino.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Un juego que proponga un tema de conversación y reste puntos a aquellos que utilicen expresiones de una lista negra donde se incluirían todo rastro de machismo, así niños y niñas deben demostrar su punto sin incurrir en la agresión de ningún tipo.</li> <li>● El sistema podría lanzar retos de interacción entre niños y niñas que busquen romper estereotipos</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● La violencia de género no es observable, es como si se tuviera el entendido colectivo de que está mal practicarla pero fuera aún mayor el sentido de tener derecho a ejercerla. O bien se trata de que se engloba en un ámbito de intimidad y vida privada que nos priva de identificar y ayudar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Las personas no comparten sus problemas de ámbito privado por miedo a ser juzgados.</li> <li>● El abuso suele acusar a la víctima para que tome una responsabilidad no correspondida, de forma que el temor a expresar lo que pasa se agrava, resultando imposibilitante.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Un juego de pistas que lleve a desentrañar un caso de violencia doméstica, reflejaría las actitudes descritas para hacer a los niños identificar cuándo se debe pedir ayuda y romper con la idea de que el compartir los problemas que los aquejan está prohibido.</li> <li>● Contar con intervención psicológica para el manejo de los temas y los niños puedan entender lo que está mal sin provocarles daños emocionales.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● La mujer que practica y fomenta el machismo está enajenada en la admiración a la figura masculina generalmente nacida dentro de la familia (padre,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Las mujeres predicen un amor y admiración muy grande hacia alguna figura masculina de autoridad, de la cual parten para tomar ideologías de represión que han de replicar en los demás.</li> <li>● Están sometidos a un orden patriarcal del que ni siquiera se</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Un videojuego donde se deba robar el tesoro de una figura masculina para repartirlo entre un niño y una niña, sin embargo si se le da una parte más grande del tesoro a una o a otro, el personaje dejado de lado perecerá.</li> <li>● Se motivará a la reflexión de la igualdad.</li> </ul>

<p>hermano, esposo, hijo).</p>	<p>dan cuenta, debido a los pensamientos naturalizados.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Tienden a adorar al hijo como una nueva figura masculina.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Se percibe al matrimonio y la familia como la institución generadora de valores por excelencia, por ende se usará su figura como medidor del “bien”.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Se considera que todos los juicios y valores que emite la familia son correctos.</li> <li>● Difícilmente se puede interferir en la ideología familiar, pues tienden a ofenderse cuando se atenta contra su perspectiva de las cosas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Crear un “medidor del bien” fundamentado en el respeto al otro y el bienestar social, los niños expresaron lo que consideran correcto y el medidor se encargará de contradecirlos o felicitarlos.</li> <li>● Usar un sistema de réplica donde, si mencionan a los padres como argumento, les baja el doble de puntos. Al final quien haga el bien, gana.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Al mismo tiempo el matrimonio legitima los roles de género y estos adquieren mucho más peso, pues deben responder a su esposo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Al casarse la mujer comienza a responder a las órdenes, expectativas y deseos del esposo.</li> <li>● Generalmente el hombre toma la responsabilidad económica y laboral del hogar, haciendo la distinción de ámbitos femeninos y masculinos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Utilizar una dinámica donde todos los logros son absorbidos por una figura masculina de poder a menos que los usuarios se apoyen unos a otros al cumplir las tareas, en ese caso la figura de autoridad les concederá puntos extras.</li> <li>● En el juego ejemplificar los papeles típicos de una familia, pero cada usuario puede elegir cuál puesto usará.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● La doctrina religiosa funciona por medio de enseñanza-recompensa una vez que el niño asimile la idea que se le está transmitiendo y así es como el infante la adopta como algo “bueno y correcto”.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● El niño responde a la teoría conductista de Pavlov, asociando el evento con una idea de “bien” que lo forma dentro de la sociedad.</li> <li>● El niño percibe un concepto social como recompensa máxima (el cielo o paraíso), no siendo necesario un motivante físico para persuadirlo.</li> <li>● Los niños desarrollan un modelo de vida basado en el “bien” y el “mal” que les han infundido.</li> <li>● Hace las cosas a cambio de algo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Utilizar un sistema de recompensa en la aplicación o videojuego de índole de satisfacción personal,</li> <li>● Basarse en el “bien para los demás” de forma que el premio sean insignias de ayuda (a quién le hizo bien y agradecimiento).</li> <li>● Que suban de nivel como “buen ciudadano” para motivarlos a ser mejores personas.</li> </ul>