

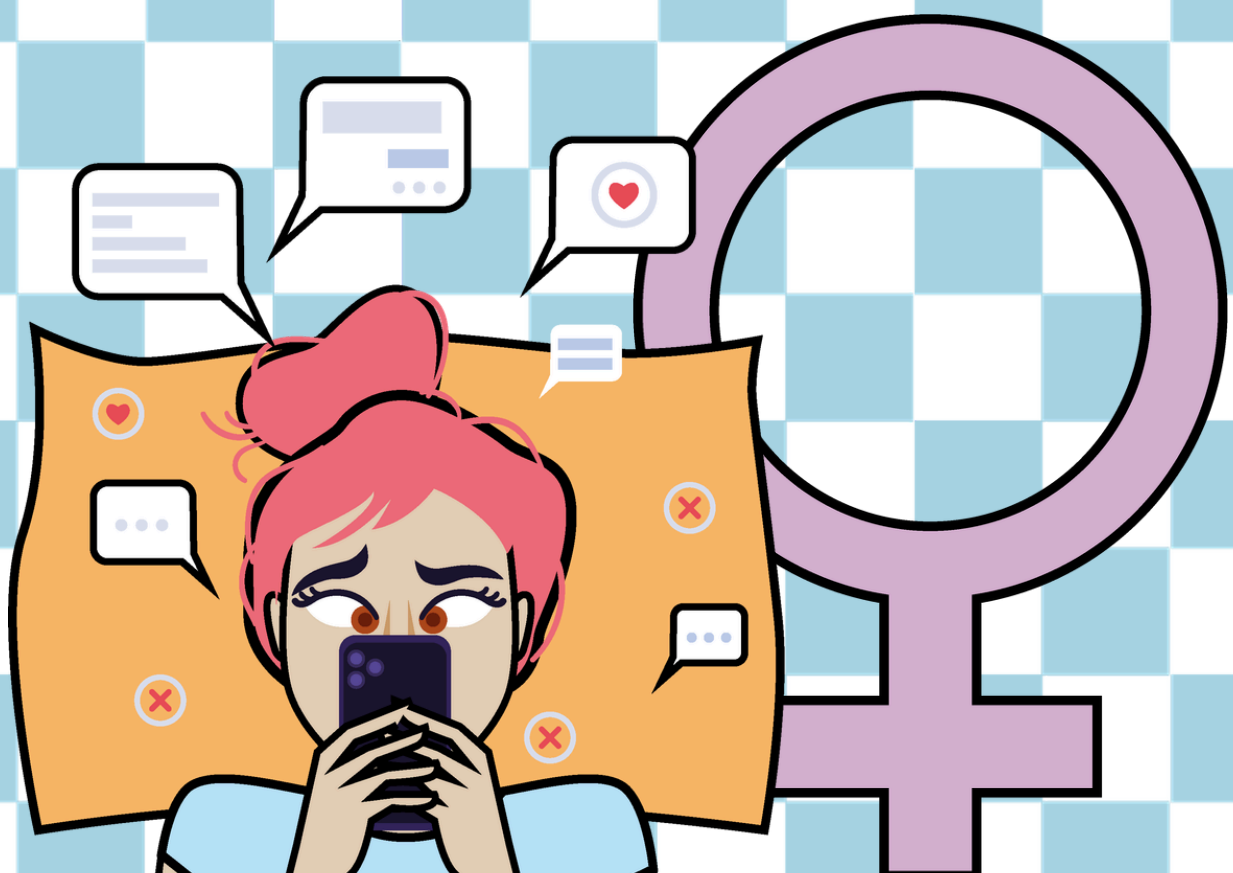
DBH3-4

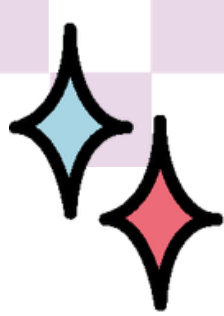
apika
steam laborategia

Genero berdintasuna



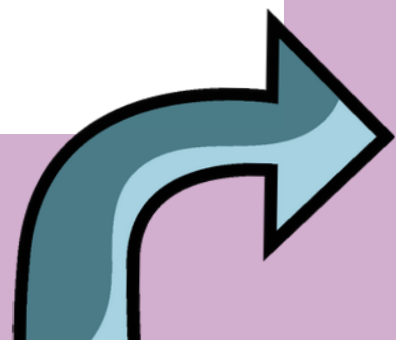
Irakasleentzako gida

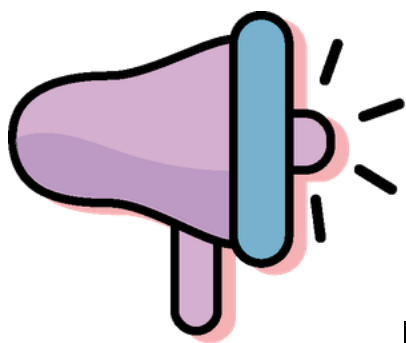




Aurkibidea:

Helburu orokorrak	3
Saioak eta iraupena	4
Edukiak	5
Hezitzailearentzako gomendioak	6
Ikasleekin saio bakoitzean erabiltzeko baliabideak	7
1.saioa: Teknologia eta genero estereotipoak sarean	8
2.saioa: Ziberfeminismoa eta ahalduntze digitala	18
3.saioa: Adimen artifiziala eta genero bereizkeria	27





Helburu orokorrak

Gida honen helburua

- Eremu digitaleko genero rolez jabetzea.
- Eremu digitalean dagoen genero indarkeria identifikatzen jakitea.
- Autodefentsa digitalerako tresnak garatzea.

Ikasmaterial hau **lametza Interaktiboa S.L.**-k sortu du, **Make Irigoien** aholkulari pedagogikoaren laguntzarekin.

Ikasmaterial hau Eusko Jaurlaritzako Hezkuntza sailak diruz lagundu du. Material honek aipatutako sailaren onespena du (data).

Saioak eta iraupena

55 minutuko 3 saio:



1.SAIOA

Teknologia eta genero estereotipoak sarean

Jarduerak:

1. Teknologiaren erabilera soziala (Denbora: __15 minutu__)
2. Sare sozialetan eta bideojokoetan dauden rolak (Denbora: __15 minutu__)
3. Zibererasoak eta aurre egiteko estrategiak (Denbora: __20 minutu__)
4. Zer ikasi dugu? (Denbora: __5 minutu__)

2.SAIOA

Ziberfeminismoa eta ahalduntze digitala

Jarduerak:

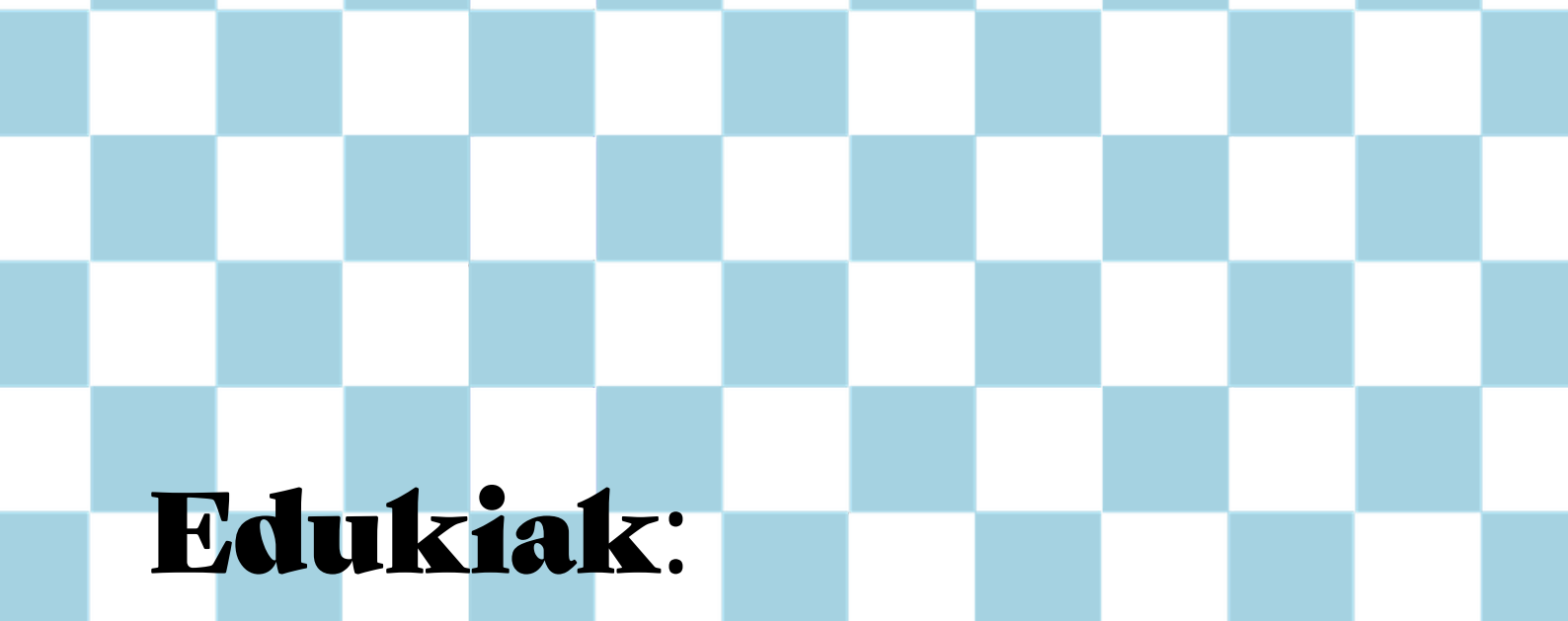
1. Sareko aktibismoa eta berdintasunaren aldeko mugimenduak (Denbora: __10 minutu__)
2. Online kanpainak eta sare feministak (Denbora: __15 minutu__)
3. Autodefentsa feminista (Denbora: __10 minutu__)
4. Matxismoa sarean (Denbora: __15 minutu__)
5. Zer ikasi dugu? (Denbora: __5 minutu__)

3.SAIOA

Adimen artifiziala eta genero bereizkeria

Jarduerak:

1. Algoritmoen aurreiritziak eta datuetan dagoen diskriminazioa (Denbora: __15 minutu__)
2. Ahots laguntzaileak eta genero irudiak (Denbora: __15 minutu__)
3. Etika digitala eta justizia teknologikoa (Denbora: __15 minutu__)
4. Zer ikasi dugu? (Denbora: __10 minutu__)



Edukiak:

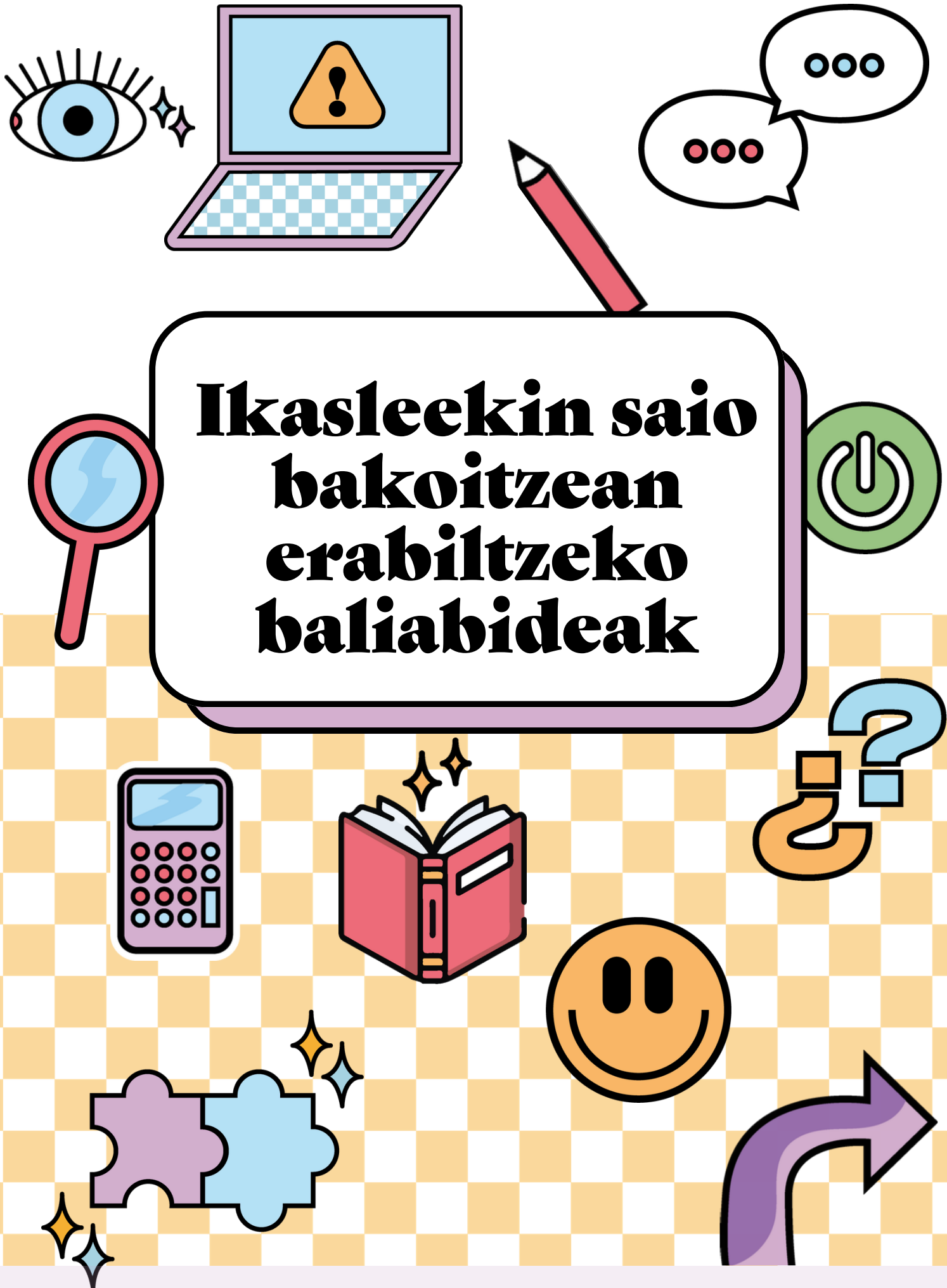
- Zibererasoak
- Erasoei aurre egiteko estrategiak
- Sareko aktibismoa
- Ziberfeminismoa
- Ahalduntze digitala
- Autodefentsa digitala
- Manosfera
- Me too mugimendua
- Genero berdintasuna
- Aurreiritziak
- Genero rolak
- Ahots laguntzaileak
- Etika digitala
- Justizia teknologikoa

Hezitzailearentzako gomendioak



Bloke honetan proposatzen diren jardueren denboralizazioa egokitu daiteke ikasleen ezaugarrien edo interesen arabera, eta gai honek berak eskatzen duen sentikortasunarekin landu behar da, ikasleen artean zibererasoak edo genero-indarkeria pairatu dituzten kasuak egon daitezkeela kontuan hartuta. Finean, ikasleek eremu digitaleko genero-desberdintasunekiko begirada kritikoa garatzea bilatzen da: sareetan eta bideojokoetan errotutako genero-rolak eta zibererasoen jabetzea, eta autodefentsa digitalerako tresnak zein ziberfeminismoak eskaintzen dituen erantzun eta alternatibak ezagutzea eta praktikan jartzea.

Bereziki garrantzitsua izango da ikasleek antzematea eremu digitaleko genero-bereizkeria ez dela ausazkoa, baizik eta gizarte-egitura eta botere-harremanen isla dela (adibidez, algoritmoetan eta adimen artifizialean ere errepikatzen dena), eta horri aurre egiteko norbanako zein kolektibo gisa tresnak eta estrategiak garatu daitezkeela. Horregatik, komeni da gelan segurtasun-giro bat sortzea eztabaidarako, eta ikasleei jakinaraztea zibererasoren bat identifikatzen badute (norberarena zein ikaskide batena), eskolako protokoloa edo helduren bati laguntza eskatzeko bidea beti dagoela irekita.



Teknologia eta genero estereotipoak sarean

Helburuak:

- Eremu digitalean dauden rolez jabetzea.
- Emakumeek zientzian eta teknologian duten espazioaz gogoetatzea.
- Erreferenteak sortzea.

Edukiak:

- Genero rolak
- Zibererasoak
- Erasoei aurre egiteko estrategiak

Jarduerak

1. Teknologiaren erabilera soziala (Denbora: __15 minutu__)
2. Sare sozialetan eta bideojokoetan dauden rolak (Denbora: __15 minutu__)
3. Zibererasoak eta aurre egiteko estrategiak (Denbora: __20 minutu__)
4. Zer ikasi dugu? (Denbora: __5 minutu__)

Hezitzailearentzako gomendioak:

Saio honetan gai sentikorrak landuko dira, beraz garrantzitsua da hasieratik konfiantza-giro bat sortzea, ikasleen artean esperientzia pertsonalak egon daitezkeela jakinda. Dinamiketan gomendagarria da talde txikiak egitea, presiorik sortu gabe, eta jarduera hori aurretik azaltzea inor bere erantzunak justifikatzera behartuta sentitu ez dadin. Zibererasoen inguruko datu-taulak lantzean, garrantzitsua da azpimarratzea laguntza eskatzea beti dela aukera baliagarria, eta institutuko protokoloa gogoraraztea.

Teknologia eta genero estereotipoak sarean

Curriculum argudiaketa

0. Sarrera atalean dago argudiaketa curricularraren inguruko informazio guztia.

Jakintzagaia	Oinarrizko jakintzak (iradokizunak)	Konpetentzia espezifikoak	Ebaluazio-irizpideak eta loturak KD deskriptoreekin				
			KD 1	KD 2	KD 3	KD 4	KD 5
EUSKARA ETA LITERATURA	Banakako eta taldeko lana testuinguru presentzialetan eta digitaletan antolatzeke estrategiak, genero-ikuspegiarekin.	2		2.2	2.1		
		3		3.1 3.2			
		4	4.1				
		6	6.1	6.2		6.3	
MATEMATIKA	Irudikapenak (enuntziatua, taula, grafikoa edo formula) zenbait testuingurutako problemen ebazpenean.	3	3.1				
		6					6.1
TEKNOLOGIA ETA DIGITALIZAZIOA	Teknologia eta digitalizazioak giza ezagutzaren esparruen garapenari egindako ekarpena genero-ikuspegitik ezagutzeko estrategiak.	1	1.1				
PENTSAMENDU AUTONOMOA ETA KRITIKOAREN GARAPENA	Genero-desberdintasuna. Sexua eta generoa.	1				1.2	
		3			3.2 3.3		

Teknologia eta genero estereotipoak sarean

Curriculum argudiaketa

0. Sarrera atalean dago argudiaketa curricularren inguruko informazio guztia.

Jakintzagaia	Oinarrizko jakintzak (iradokizunak)	Konpetentzia espezifikoak	Ebaluazio-irizpideak eta loturak KD deskriptoreekin				
			KD 1	KD 2	KD 3	KD 4	KD 5
GARAPEN PERTSONALARI ETA SOZIALARI APLIKATUTAKO FILOSOFIA	Problematika garaikideak: globalizazioa, genero-desberdintasuna, garapen teknologikoa...	1					1.1
		2	2.1				
		6				6.1	
DIGITALIZAZIOA	Erantzukizunak genero-alborapenik gabe hartzeko jarraibideak, taldearen helburuak lortzeko.	4				4.4	
		5				5.3	

1_Teknologiaren erabilera soziala

(Denbora: 15 minutu)

Harremanak lotura sozial, afektibo eta komunikatiboak dira, eta aurrez aurre zein sare sozialen bidez ematen dira.

1. Ikusi Biba Zuek! saioan, Janire Atxurra eduki sortzaileak gorputzarekin eta sare sozialekin duen harremanaz esandakoa: "Sareetan esan nuenean alopezia daukadala kristoren askapena izan zen".



2. Bideoa ikusi ondoren, erantzun galdera hauei:

- Zer azpimarratuko zenuke elkarrizketan aipatzen dituen gauzen artean?
- Erabaki duzu noizbait zerbait ez igotzea, lotsagatik, ez zarelako ongi ikusten edo beste arrazoi batengatik?
- Jarraitzen duzu norbait sare sozialak baliatzen dituen gai sozialak lantzeko?
- Uste duzu sare sozialak baliagarriak izan daitezkeela jende gehiagorengana iristeko?
- Noizbait lagungarria izan da zuretzat beste pertsona baten esperientzia entzutea edo irakurtzea?

2 Sare sozialetan eta bideojokoetan dauden rolak

(Denbora: 15 minutu)

1. Hurrengo taulan emakume eta gizonen sare sozialen erabileraren inguruko datuak biltzen dira. Taula ikusi, datuak aztertu eta hiru ondorio atera. Jarri arreta, bereziki, 15-19 urteko zutabeetan.

2025ean Euskadiko emakume eta gizon gazteek gogokoan dituzten sare sozialak, adin-taldeen arabera (%)

Sare sozial bakar batera konektatu ahal izango bazina, eta WhatsApp edo Telegram bezalako mezularitza-aplikazioak kenduta, zein sare sozial aukeratuko zenuke?						
(% bertikalak)	Emakumeak			Gizonak		
	15-19 urte	20-24 urte	25-29 urte	15-19 urte	20-24 urte	25-29 urte
Instagram	54,6	53,8	53,5	53,3	42,1	39,2
YouTube	10,6	8,5	8,5	17,8	22,0	17,3
TikTok	17,0	14,9	10,7	6,4	4,6	4,3
X (lehen Twitter zena)	1,1	4,4	5,8	1,8	9,8	14,8
Spotify, AppleMusic edo musika entzuteko beste batzuk	1,9	4,4	3,2	2,0	4,5	1,5
Pinterest	3,6	1,9	0,8	0,5	0,0	0,0
Facebook	0,0	0,4	2,5	0,4	0,4	2,7
Discord	0,2	0,2	0,4	2,1	1,6	1,2
LinkedIn, Infojobs, Indeed edo lana bilatzeko beste batzuk	0,0	0,4	1,7	0,0	1,1	1,9
Reddit	0,0	0,4	0,2	0,0	1,8	0,9
Beste sare sozial bat	2,1	2,4	1,7	1,6	3,4	4,2
Ez daki edo ez du erantzun nahi	9,0	8,3	11,2	14,0	8,9	11,8
GUZTIRA	100	100	100	100	100	100

Iturria: Gazteak, sare sozialak eta informazioa (Gazteen Euskal Behatokia)

Genero-rolak

Genero-rolak gizarte edo kultura batean emakumeari nahiz gizonari atxikitzen zaizkion rolak dira, emakume nahiz gizonengandik espero direnak, genero-estereotipoetan oinarrituta, emakume eta gizonak bereizi eta beraz gizartearen eta norberaren aurrean gizon edo emakume bezala azaltzeko erabiltzen direnak. Adibidez, genero-rola da emakumea izatea gurasoen zaintzaz arduratu behar dena edo etxeko garbiketa-lanak egin behar dituen; gizoni buruz, berriz, emozionalki gogorrak izan behar direla, besteak beste. Maiz, genero-rolen bereizketa patriarkatuan gizonak duen nagusitasunean eta lehentasunean oinarritzen dira. Rol guztiak bezala, gizartetik ikasitako joerak dira, kultura hegemonikoak txertatuak. Genero-rolen bereizketa gizon eta emakumeen artean nabarmena da arlo produktiboan, arlo erreproduktiboan, arlo komunitarioan eta arlo politikoan.

Rol horiek guztiak gizarteko esparru guztietan islatzen dira, eta mundu digitalean ere. Horregatik, emakume eta gizon kategoria binaristetan oinarritzen diren rolak sustatzen dira; hala nola sare sozialetan eta bideo-jokoetan.

Iturria: Gizapedia

2 Sare sozialetan eta bideojokoetan dauden rolak

(Denbora: 15 minutu)

1. Hausnarketa ariketa bat egingo duzu. Ilara batean jarri eta erantzuna baiezkoa bada eskuinera urrats bat eman, ezezkoa bada ezkerrera.

- a. Presioa sentitu dut nire itxuragatik sare sozialetan
- b. Ongi iruditzen zait, baimenik gabe beste pertsona baten argazkia partekatzea.
- c. Bideo-jokoetan gehienetan protagonistak emakumeak direla uste dut.
- d. Denok dugu bideo-jokoetan aritzeko aukera berdina. Ez du inporta genero identitateak, adinak, arrazak edota egoera ekonomikoak.
- e. Diskriminazioa jaso dut sare sozialetan nire genero identitatearen edo orientazio sexualarengatik.
- f. Bideo-jokoetan normalean emakumeak, pelikuletan bezala, salbatuak izan behar dira.
- g. Burla egiteko “marikoia” edo “neska batek bezala jolasten duzu” bezalako hitzak erabili ditut bideo-jokoetan.
- h. Uste dut sare sozialen bidez edozer esan daitekeela, eta zigorrik ez jaso.

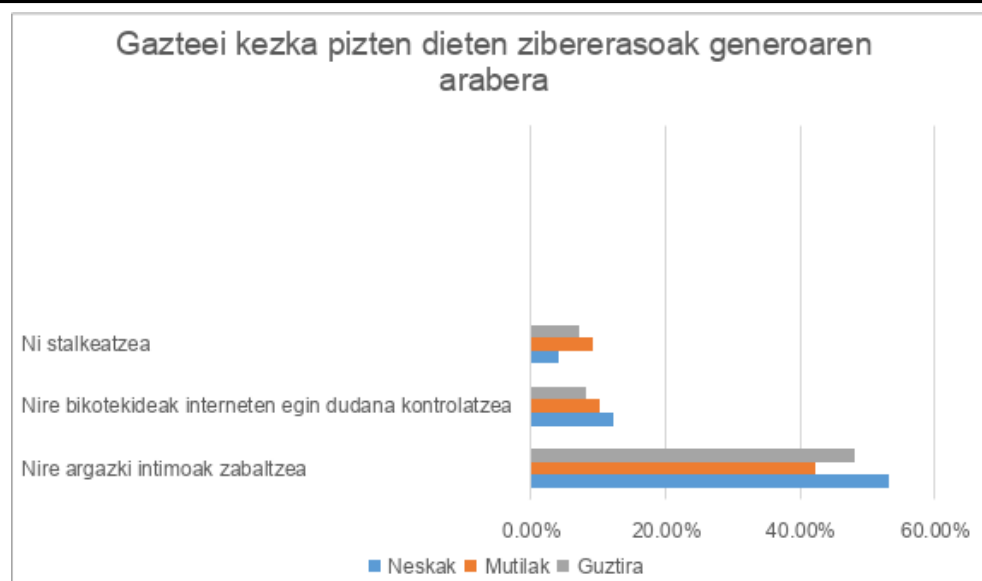
2. NAIZ egunkariaren Bideo-jokoak eta generoa artikulua irakurri, eta ideia nagusiak azpimarratu. Bat egiten du analisiak zuek erabiltzen dituzuen bideo-jokoekin?

3. Ondokoarekin arreta gehien deitu dizuna partekatu.

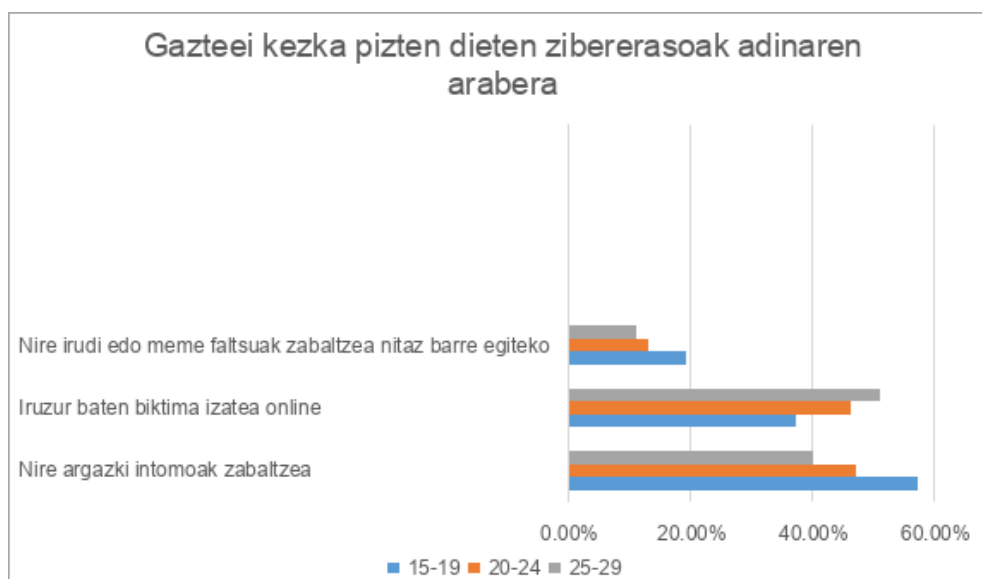
3_Zibererasoak eta aurre egiteko estrategiak

(Denbora: 20 minutu)

Taulak arretaz begiratu, ostean zenbait galdera erantzuteko.



Iturria: [FAD: Ciberviolencias.\(2026\)](#), 36-37. orrialdeetako taulak. Itzulpen propioa.



Iturria: [FAD: Ciberviolencias.\(2026\)](#), 36-37. orrialdeetako taulak. Itzulpen propioa.

3_Zibererasoak eta aurre egiteko estrategiak

(Denbora: 20 minutu)

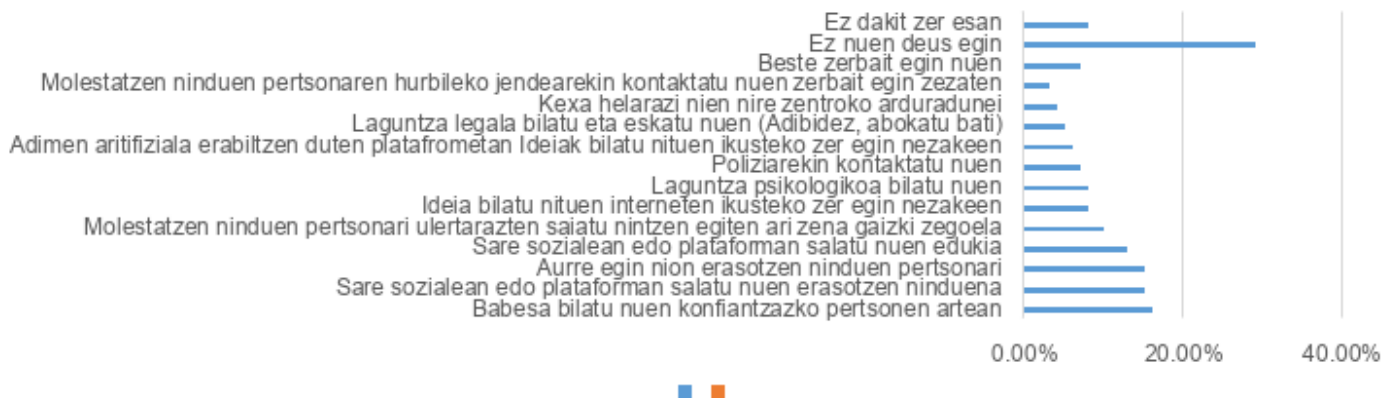
- Zein datuk deitu dizu arreta? Zergatik?
- Izan duzu horrelako kezkarik noizbait?
- Uste duzu interesgarria izan daitekeela ere beste genero identitate batzuk kontuan hartzea?
- Zergatik uste duzu neskei gehiago kezkatzen diela argazki intimoak zabaltzea edota bikotekideak interneten egiten duena kontrolatzea?
- Zer-nolako estrategiak ezagutzen dituzu zibererasoei aurre egiteko?

3_Zibererasoak eta aurre egiteko estrategiak

(Denbora: 20 minutu)

Aztertu hurrengo taula:

Zirberasoei aurre egiteko garatutako estrategiak



Iturria: [FAD: Ciberviolencias](#) (2026). 77 orria. Itzulpen propioa.

- Taula aztertzean pentsatu eta sentitu duzuna.
- Zergatik uste duzu ehuneko handi batek ez zuela deus egiten zibererasoen aurrean?
- Zer uste duzu izan daitekeela lagungarria institutuan zibererasoak salatu eta kexak helarazteko?
- Zer iritzi duzu norbaitek bere arazo pertsonalak enpatiarik eta sentimendurik ez duen eta ezer ulertzen ez duen txatbot batekin (esaterako, ChatGPT) partekatzeari buruz? Uste duzu hori egiten duenak badakiela txatbotak bere datuen arabera erantzun probabilistikoa bat eskaintzen duela? Ze ondorio izan dezake horrek? Nola eragin diezaieke estatistika arruntetatik kanpokoei, bazterretako pertsona zein kolektiboek?

Saioaren garapena

4_Zer ikasi dugu?

(Denbora: 5 minutu)

Saioan landutakoak kontuan hartuz, osatu esaldi hau: Orain arte uste nuen.... orain badakit...

Orain arte uste nuen... _____

orain badakit... _____

Portfollora gehitzeko

- Digitalean sexu-genero estereotipoen isla batzuk aipatu minutu bateko audioan.
- Orain arte uste nuen...orain badakit...



Sakontzeko...

Gaiari buruz gehiago jakin nahi baduzu, begiratu Emakumenderen Ziberindarekeriaren gida (2025).

Ziberfeminismoa eta ahalduntze digitala

Helburuak:

- Sarean feminismoa sustatzeko estrategiak lantzea eta praktikan jartzea.
- Autodefentsa feminista lantzea.
- Arlo digitalean jarrera matxistak identifikatzeko tresnak garatzea.

Edukiak:

- Sareko aktibismoa
- Ziberfeminismoa
- Ahalduntze digitala
- Autodefentsa digitala
- Manosfera
- *Me too* mugimendua

Jarduerak:

- 1.Sareko aktibismoa eta berdintasunaren aldeko mugimenduak (Denbora: __10 minutu__)
- 2.Online kanpainak eta sare feministak (Denbora: __15 minutu__)
- 3.Autodefentsa feminista (Denbora: __10 minutu__)
- 4.Matxismoa sarean (Denbora: __15 minutu__)
- 5.Zer ikasi dugu? (Denbora: __5 minutu__)

Hezitzailearentzako gomendioak:

Saio honetan aktibista eta erreferente ugari aurkezten dira, beraz komeni da denbora ematea ikasleek haiekin identifikatzeko edo eurenak proposatzeko, zerrenda itxitzat hartu gabe. Manosferaren gaia lantzean, garrantzitsua da epaiketa pertsonalik gabe planteatzea, ikasleen artean edukion horiek jarraitzen dituztenak egon daitezkeela onartuz, eta eztabaida analisi kritikora bideratzea, ez akusaziora. Komikiaren sorkuntzak talde-lanerako denbora nahikoa behar du, sormenerako presarik gabe.

Ziberfeminismoa eta ahalduntze digitala

Argudiaketa curricularra

0. Sarrera atalean dago argudiaketa curricularraren inguruko informazio guztia.

Jakintzagaiak	Oinarrizko jakintzak (iradokizunak)	Konpetentzia espezifikoak	Ebaluazio-irizpideak eta loturak KD deskriptoreekin				
			KD 1	KD 2	KD 3	KD 4	KD 5
EUSKARA ETA LITERATURA	Ahozko eta idatzizko elkarreragin informalerako estrategiak, testuinguru analogikoetan eta digitaletan.	2		2.2	2.1		
		3		3.1 3.2			
		4	4.1				
		5		5.1			
		6	6.1	6.2		6.3	
TEKNOLOGIA ETA DIGITALIZAZIOA	Jarrera inklusiboak eta ikasgelan eta gizartean dagoen aniztasunaren onarpena.	1	1.1				
PENTSAMENDU AUTONOMOA ETA KRITIKOAREN GARAPENA	Feminismoa eta patriarkatua. Berdintasunezko bizikidetzarako proposamenak.	1				1.2	
		3			3.2 3.3		

Ziberfeminismoa eta ahalduntze digitala

Argudiaketa curricularra

0. Sarrera atalean dago argudiaketa curricularren inguruko informazio guztia.

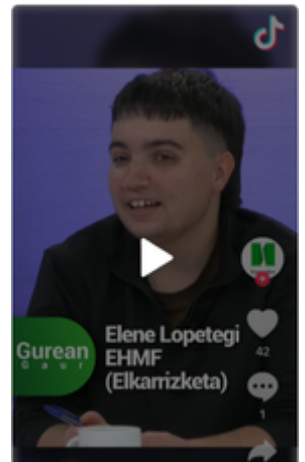
Jakintzagaiak	Oinarrizko jakintzak (iradokizunak)	Konpetentzia espezifikoak	Ebaluazio-irizpideak eta loturak KD deskriptoreekin				
			KD 1	KD 2	KD 3	KD 4	KD 5
GARAPEN PERTSONALARI ETA SOZIALARI APLIKATUTAKO FILOSOFIA	Identitate pertsonala eta kolektiboa: horren eraikuntza eta bilakaera eragina duten faktoreak. Identitateak eta diskriminazioa.	1					1.1
		2	2.1				
		6				6.1	
DIGITALIZAZIOA	Ongizate pertsonalaren aurkako mehatxuak eta arriskuak. Erantzuteko aukerak. Sareko indarkeria- eta arrisku-egoerak.	4				4.4	
		5				5.3	
MUSIKA	Ikasgelan eta gizartean dagoen aniztasunarekiko jarrera inklusiboa eta errespetuzkoa.	1	1.1 1.2				
		2		2.2			
HEZKUNTZA PLASTIKOA, IKUSIZKOA ETA IKUS-ENTZUNEZKOA	Genero-ikuspegia eta estereotipo-haustura.	2	2.2				
		3		3.3			

1_ Sareko aktibismoa eta berdintasunaren aldeko mugimenduak

(Denbora: 10 minutu)

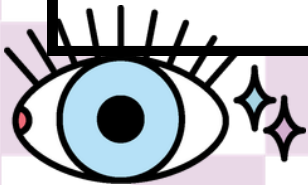
1. Ikusi Elene Lopategi Euskal Herriko Mugimendu Feministako kidearen hitzak: <https://vm.tiktok.com/ZNRwpr8YE/>

Gero eta indar handiagoa dauka eremu digitalak, eta bertan ere islatzen dira mundu birtualetik at dauden praktikak. Modu askotara erabili daiteke teknologia, eta horren arabera jarrera onuragarriak zein kaltegarriak sustatu. Horien adibide dira, sareko euskal aktibistak eta parekidetasuna sustatzen duten mugimenduak.



2. Gogoetatzeko zenbait galdera:

- Definitu zure hitzekin zer diren sareko aktibistak.
- Ezagutzen duzu sareko aktibistarik? Baiezkoa bada, zer-nolako gaiak lantzen dituzte?



1_ Sareko aktibismoa eta berdintasunaren aldeko mugimenduak

(Denbora: 10 minutu)

Hona hemen zenbait euskal aktibista batzuen zerrenda:

- June Fernandez, kazetaria
- Iruñe Astitz, kazetaria eta eduki sortzailea
- Hiruki Larroxa, elkarte
- Leo Bueriberi komikoa eta dj-a
- Aner Peritz, bertsolaria eta komunikatzailea
- Irati Erauskin, eduki sortzailea
- Ziortza Larreategi, eduki sortzailea
- Albina Stardust, abeslaria
- Jone Bengoa Unizar, marrazkilaria
- Sumin trans, eduki sortzailea
- Maruxak, musika taldea
- Oihana Arana, bertsolaria
- Altzalili, kabaret taldea

Ezagunak dituzu? Nor gehituko zenuke zerrendan?

Aukeratu bat eta albokoari azaldu nola sustatzen duen parekidetasuna.

2_Online kanpainak eta sare feministak

(Denbora: 15 minutu)

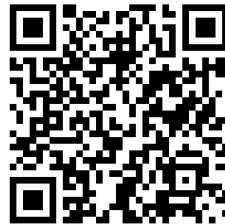
1. Aztertu iturri hauek:



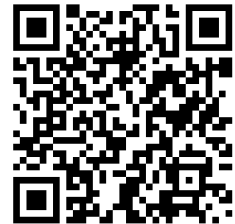
Interneterako oinarri feministak (Pikara magazine).



Ziberfeminismoa, gizartea eraldatzeko lanabes (Orain).



Me too mugimendua (Wikipedia).



Núria Vergés, Ziberfeminismoa aldarri: "Askatasuna bermatzeko ezinbertzekoa da sistema teknologikoa despatriarkalizatzea" (Argia).

2. Bat aukeratu eta iruditzen zaizkizun puntu garrantzitsuenak infografia batean jaso. (Eskuz edo Digidesign bidez)

3_Autodefentsa feminista

(Denbora: 15 minutu)

1. Taldeka jarri eta honako galderei erantzun. Horretako, Baratza Digitaleko informazioa baliatu.

- Zer da autodefentsa digital feminista?
- Zer da genero arrakala digitala?
- Eremu digitalean bortizkeria matxisten aurka borrokatzeko hiru bide aipatu.

4_Matxismoa sarean

(Denbora: 15minutu)

Feminismoaren aurrerapausoek erreakzioak sortu ditu gizartean, eta erreakzio horiek sarean ere ikusten dira. Feminismoaren, kuir mugimenduaren eta mugimendu ekologisten eta antiarrazisten kontrako indarkeria sustatzen dute manosfera osatzen duten gizon eta mutilek.

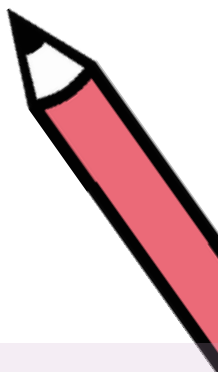
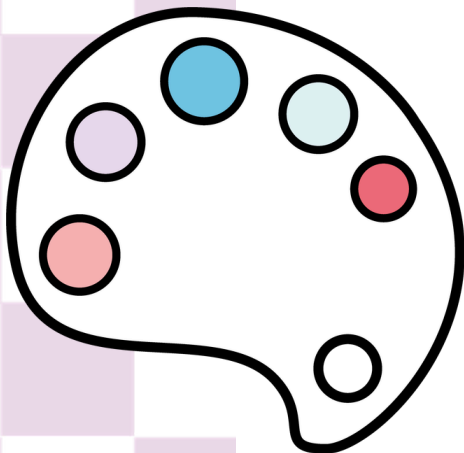
Estibaliz Linares doktoreak eta Asier Arizkorreta Emagineko kideak manosfera hobeto ulertzeko zenbait gako ematen dituzte “Feminismoaren aurrerapausoen aurkako erreakzioa” (Berria) artikuluan.



1. Artikulua irakurri eta ideia garrantzitsuenak azpimarratu.

2. Manosferako egoera bat islatzen duen komiki labur bat sortu taldeka. Hiru bineta.

- Eskuz egin dezakezu edo La Digitaleren Digistrip tresna librearen bidez. Laguntza behar baduzu, bideotutoriala ikus dezakezu.
- Komikia partekatu gutxienez lau kiderekin.



Saioaren garapena

5_Zer ikasi dugu?

(Denbora: 5 minutu)

- 1.Zerk deitu dizu arreta saioan zehar aipatu diren edukien inguruan?
- 2.Zer izan da berria zuretzat?

Portfollora gehitzeko

- Nabarmendu euskal aktibista pare bat eta arrazoia adierazi.
- Autodefentsa digital feminista definitu audio bidez zure hitzekin.
- Sortutako komikia.



Adimen artifiziala eta genero bereizkeria

Helburuak:

- Algoritmoen eta datuen kudeaketan dagoen diskriminazioa identifikatzea.
- Ahots laguntzaileen genero rola zalantzan jartzea.
- Etika digitala lantzea.

Edukiak:

- Genero berdintasuna
- Aurreiritziak
- Genero rola
- Ahots laguntzaileak
- Etika digitala
- Justizia teknologikoa

Jarduerak:

1. Algoritmoen aurreiritziak eta datuetan dagoen diskriminazioa (Denbora: __15 minutu__)
2. Ahots laguntzaileak eta genero irudiak (Denbora: __15 minutu__)
3. Etika digitala eta justizia teknologikoa (Denbora: __15 minutu__)
4. Zer ikasi dugu? (Denbora: __10 minutu__)

Hezitzailearentzako gomendioak:

Saio honek kontzeptu teknikoagoak (algoritmoak, datuak) gai sozialekin lotzen ditu, beraz gomendagarria da adibide zehatz eta hurbilekoekin hastea (ahots laguntzaileak, TikTok bideoa), abstrakziora heldu aurretik. Garrantzitsua da azpimarratzea adimen artifizialaren bereizkeria ez dela "akats" bat, baizik eta gizarteko datu eta aurreiritzien isla, horrela ikasleek teknologia neutrotzat ez hartzen ikas dezaten.

Adimen artifiziala eta genero bereizkeria

Argudiaketa curricularra

Jakintzagaiak	Oinarrizko jakintzak (iradokizunak)	Konpetentzia espezifikoak	Ebaluazio-irizpideak eta loturak KD deskriptoreekin				
			KD 1	KD 2	KD 3	KD 4	KD 5
EUSKARA ETA LITERATURA	Hizkuntzen erabilera ez-diskriminatzaileko hizkuntza-baliabideak	2		2.2	2.1		
		3		3.1 3.2			
		5		5.1			
		6	6.2	6.3		6.3	
		10			10.1		
TEKNOLOGIA ETA DIGITALIZAZIOA	Ikaskuntzan esku hartzen duten emozioak: autokontzientzia eta autorregulazioa	1	1.1				
PENTSAMENDU AUTONOMOA ETA KRITIKOAREN GARAPENA	Errealitate-formak (errealitate ukigarria, fikzioa, ideiak, errealitate birtuala...). Errealitatearen eta egiaren arteko erlazioa.	1				1.2	
		3			3.2 3.3		

Adimen artifiziala eta genero bereizkeria

Argudiaketa curricularra

Jakintzagaiak	Oinarrizko jakintzak (iradokizunak)	Konpetentzia espezifikoak	Ebaluazio-irizpideak eta loturak KD deskriptoreekin				
			KD 1	KD 2	KD 3	KD 4	KD 5
GARAPEN PERTSONALARI ETA SOZIALARI APLIKATUTAKO FILOSOFIA	Identitate eta identifikazio pertsonala. Nia eta taldea: sozializatzeko prozesuak eta moduak. Niaren konfigurazioa: arrazoia eta emozioak.	1					1.1
		2	2.1				
		6				6.1	
DIGITALIZAZIOA	Hezkuntza mediatikoa: kazetaritza digitala, blogosfera, komunikazio-estrategiak eta sarearen erabilera kritikoa, albiste faltsuak eta iruzurrak detektatzeko tresnak.*	5				5.3	

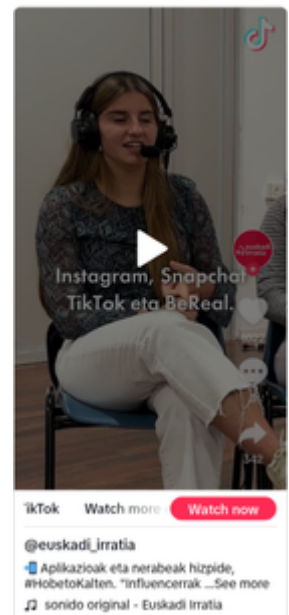
Saioaren garapena

1 _ Algoritmoen aurreiritziak eta datuetan dagoen diskriminazioa

(Denbora: 15 minutu)

1. Gazteen eta sare sozialen erabileraren inguruko Euskadi irratiko elkarrizketa hau ikusi, eta honako galderei erantzun:

- Identifikatuta sentitu zara?
- Erantzuna baiezkoa bada, zertan?
- Erantzuna ezezkoa bada, zergatik ez?



Saioaren garapena

2. Testua irakurri eta bi ideia azpimarratu:

Aurreko saioetan ikusi dugun moduan, matxismoak, LGTBIAQfobiak, arrazakeriak, kapazitismoak eta beste gorroto diskurtso askok mundu digitalean ere lekua egiten ari dira. Pentsamendu kritikoa eta diskurtso ukatzaileen prebentzioa gazteen artean izeneko 2022ko gida didaktikoak argi uzten du hori 40. orrialdean:

Hasiera batean, uste zuten sare sozialak eta uneko mezularitza-kanalak heldu zirela munduko pertsona guztiei ahotsa emateko eta informaziorako sarbidea demokratizatzeke. Hala ere, sare sozialak pixkanaka kontrakoa eragiten hasi ziren, hau da, zatiketa eta gorrotoa sortzen hasi ziren.

Facebook, Twitter, Instagram, Tiktok, YouTube eta Googleren helburua da gure arreta ahalik eta denbora gehien erakartzea. Horretarako, eduki polemikoa erakusten dute, gorroto-diskurtsoak eta negazionismoa barne. Zenbat eta muturrekoagoa izan edukia, orduan eta arreta gehiago erakartzen du; beraz, ikustaldi gehiago ditu eta biralago bihurtzen da; horrek diru gehiago dakar.

Sare sozialek eta haien algoritmoek gure munduaren ideia eta aurreiritziak indartzen dituen edukia eskaintzen digute, baina muturretara bideratuta eta aurkako errealitateak ezkutatuta. Horrek talde antagonikoak sortzea dakar. Badago beste faktore bat: influencer bihurtu diren pertsonak.

Konektatutako sare batean, nodo bakoitza pertsona bat da, eta beste batzuekin harremanak finkatzen ditu. Influencerak gainerakoek baino askoz konexio gehiago ditu; beraz, argitaratzen duen informazioa pertsona kopuru handi batengana helduko da. Askotan, influencerak erabiltzen dituzte ideia bat aurkezteko, eta hori aurreiritzi, zurrumurru, teoria faltsu edo gorroto-diskurtso bihurtuko da.

Bi ikerlarik, Olivia Littlek eta Abbie Richardsek, azterlan bat egin dute eta frogatu dute Tiktok sarearen algoritmoak, oro har, eduki transfoboarekiko interesa interpretatzen duela neonazien ezaugarri gisa, eta eskuin-muturreko bideoak gomendatzen hasten da. Azaldu duenez, gai transfoboek "gustuko dut" eman ondoren, eduki misogino, homofobo eta arrazistak agertu zitzaizkion, eta, azkenik, laurehungarren Tiktok-aren ondoren, indarkeriaren aldeko eduki faxistak.

Gorroto-edukiek gora egin ahala, orduan eta diskriminazio gehiago batzen dira, antisemitismoa, adierazpen neonaziak eta konspirazio-teoriak barne. Tiktok kontsumitzen duen pertsona orok badaki 400 bideo ikus daitezkeela pare bat egunetan. Pertsona batek kontu bat sor dezake gaur, eta, etengabe bideoak ikusiz gero, bi egun barru propaganda neonazia jaso dezake. Gorroto sexistaren diskurtsoak ohikoagoak dira testuarekin lotura gutxiago duten sare sozialetan; adibidez, Instagramen eta Tiktoken.

Saioaren garapena

Adimen artifizialek aurreiritziak dituzte testuaren arabera, jendartean dauden aurreiritziz kutsatuta daude makinak ere.

3. Taldeka jarri eta rol banaketa egin ondoren, eztabaidatu. Taldekide batzuk argudiatu beharko duzue ez dela egia makinak aurreiritziz kutsatuta daudela eta besteei, berriz, egia dela.

Oharra: aurretik aipatutako iturriez gain, hauek ere erabili ditzakezue:

- Adimen artifizialari buruzko gogoeta batzuk: erronkak eta ondorioak
- Adimen artifizialaren iruditeria
- Adimen artifiziala eta genero-berdintasuna: urratzen ari garen bidea

2_Ahots laguntzaileak eta genero irudiak

(Denbora: 15 minutu)

“Ahots laguntzaileak laguntzaile pertsonaleko funtzioak dituzten aplikazioak dira. Hitz egindako aginduak antzeman ditzakete eta gainera akzio zehatzak egiteko gai dira. Bakarrik gure ahotsaren erabilerarekin aginduak eman ahal izango diogu gure gailuari eta gure galderei erantzuteko Google-eko bilaketak egiteaz gain, deiak egin, musika jarri edo mapak ireki beste gauza askoren artean egin dezake”. (KZgunea).

Saioaren garapena

2_Ahots laguntzaileak eta genero irudiak

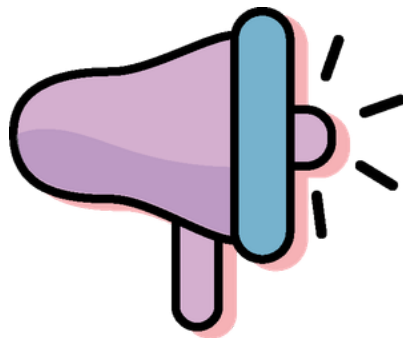
(Denbora: 15 minutu)

1. Banaka gogoetatzeko galderak:

- Erabili duzu noizbait Siri, Alexa edota Cortana bezalako ahots laguntzailerik? Zertarako?
- Zer-nolako ahots mota dute? Iruditzen zaizu genero bat esleitzen diegula ahots laguntzaileei? Estereotipoak sustatzen dituzte?

2. Berria egunkariko "Ahotsak asko esaten du" artikulua irakurri, eta binaka ideia garrantzitsuenak islatzen dituen hitz-hodeia bat sortu. (Eskuz edo La digitaleren Digiwords tresna erabiliz. Laguntza behar baduzu, hemen bideotutoriala).

3. Taldearekin partekatu.



Saioaren garapena

3_Etika digitala eta justizia teknologikoa

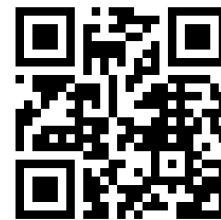
(Denbora: 15 minutu)

Gero eta maizago algoritmoek erabakiak hartzen dituzte gure ordeztatzaren arlo ezberdinetan, egoera ekonomiko, arraza edo sexuaren arabera diskriminatuz. Algoritmoen aroan, analisi etikoa -eta algoritmo batek kalteak eragin ditzakeen forma anitzen kontrola- ezinbesteko kontu bilakatu da. Adimen artifiziala (AA) ez da neutrala eta algoritmoak ere ez dira neutralak. Transmittzen dituzten ideologia eta alborapenak identifikatzeko begirada kritikoa aktibatu behar da.

Hainbat ilustratzailek AA bidez sorturiko irudi bankuak gure eskura jarri dituzte erabilera librerako. Hauek adibide pare bat:



Better Images of AI
(CC lizentziarekin).



Lummi
(erabat libre, egilea aipatzea eskertzen dute).

Aztertu irudiak eta aukeratu, batetik, sexu-genero estereotipoak errepikatzen dituzten hiru irudi eta, bestetik, hiru irudi ez estereotipatuak direnak. Deskribatu eta azaldu zertan oinarritu zaren sailkapena egiteko.

Saioaren garapena

4_Zer ikasi dugu?

(Denbora: 10 minutu)

Saioa laburbiltzen duen meme bat egin, Memeka meme sortzailearekin.



Portfoliora gehitzeko

- Adimen artifiziala, algoritmo eta alborapen sexistei buruz ikasten jarraitzeko erantzun nahiko zenituzkeen hiru galdera. Zergatik horiek? (Minutu bateko audioa).
- Hitz-hodeia.
- Memea.

