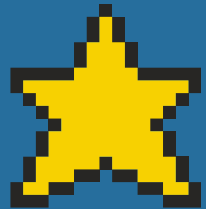
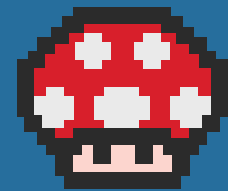
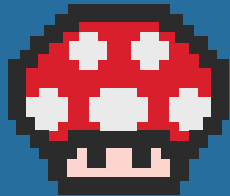
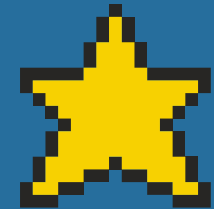


CONSTRUYENDO CONTIGO LA IGUALDAD

Saltando estereotipos con



**MARIO
BROS**



**MATERIALES DIDÁCTICOS
PARA LA COEDUCACIÓN**

Educación
Primaria

19

EDITA:

Instituto Asturiano de la Mujer. Dirección General de Igualdad.

AUTORÍA:

María Jesús Méndez Suárez (Chusa Méndez)

COORDINA:

María Antonia Moreno Llana

DISEÑO Y MAQUETACIÓN:

Carolina Cachero

ÍNDICE

1	Antecedentes
2	Introducción y Objetivos
3	Datos Técnicos
4	Fundamentación curricular
5	Metodología
6	Descripción de las Sesiones

ANTECEDENTES



Esta situación de aprendizaje tiene su origen en el proyecto **"Guajes 3.0"**, desarrollado en el marco del Plan Corresponsables e impulsado por la Dirección General de Igualdad del Principado de Asturias.

El proyecto **"Guajes 3.0"** se llevó a cabo entre los meses de enero y junio de 2025 y tuvo como objetivo principal que el alumnado adquiriese una mirada crítica sobre los estereotipos sexistas presentes en los videojuegos, haciendo especial hincapié en la construcción de masculinidades igualitarias, alejadas del modelo de masculinidad tradicional.

Para alcanzar este objetivo, el alumnado ideó y diseñó videojuegos libres de estereotipos de género, partiendo del análisis de los videojuegos más populares entre su grupo de, en concreto analizando los arquetipos de personajes masculinos y personajes femeninos que aparecen y la transmisión de modelos de masculinidad y feminidad en ellos.

El proyecto se desarrolló en el tercer ciclo de Educación Primaria en un total de 14 centros educativos del ámbito rural de Asturias, tanto de la zona occidental como de la oriental, con la participación de más de 500 personas entre alumnado y profesorado.

La experiencia resultó muy positiva, ya que no solo ofreció al alumnado alternativas al consumo de videojuegos violentos y sexistas, habituales en estas edades, sino que también permitió al profesorado tomar conciencia de la importancia de conocer, comprender y acompañar los entornos virtuales en los que interactúa su alumnado.

INTRODUCCIÓN Y OBJETIVOS

Tomando como referencia el proyecto "Guajes 3.0" se plantea esta situación de aprendizaje con el objetivo general de que el alumnado tome conciencia de la existencia de estereotipos de género en los videojuegos, aprenda a identificarlos y sea capaz de imaginar y diseñar propuestas de juego no estereotipadas, más igualitarias y cooperativas, así como aprender a construirse como hombres y mujeres desde la igualdad, la empatía y la democracia.

Al finalizar la situación de aprendizaje, se espera que el alumnado sea capaz de:

- **Comprender qué son los estereotipos de género y cómo se construyen socialmente.**
- **Identificar estereotipos de género presentes en los videojuegos a los que juegan habitualmente.**
- **Analizar personajes, historias y dinámicas de juego desde una perspectiva crítica y coeducativa.**
- **Reflexionar sobre la construcción de las masculinidades y aprender modelos igualitarios en esa construcción.**
- **Valorar prácticas de juego responsables, primando el juego cooperativo frente al competitivo.**
- **Diseñar de forma colaborativa un videojuego libre de estereotipos de género.**

Esta situación de aprendizaje se estructura en cuatro sesiones presenciales de una hora de duración cada una. Para cada una de ellas se describen paso a paso los contenidos, actividades y dinámicas, y se proporcionan las plantillas y materiales necesarios para su correcta implementación en el aula.

DATOS TÉCNICOS

ETAPA	Tercer ciclo de Educación Primaria
TEMPORALIZACIÓN:	4 sesiones
DURACIÓN DE CADA SESIÓN:	1 hora

ESQUEMA GENERAL DE LAS SESIONES

1

EN LÍNEA

(Análisis del consumo de videojuegos)

- ¿A qué jugamos?
- El sombrero de bruja y el imaginario colectivo
- El imaginario colectivo y los estereotipos en los videojuegos

2

ANALIZANDO EL UNIVERSO DE MARIO BROS

- Lore: historia y niveles
- Protagonistas
- Antagonistas
- Equipo de apoyo

3

MI VIDEOJUEGO (PARTE I)

- Creación del videojuego (historia y personajes)

4

MI VIDEOJUEGO (PARTE II)

- Análisis colectivo de los videojuegos creados con perspectiva de género
- Cierre y conclusiones de la experiencia

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR

Esta situación de aprendizaje contribuye al desarrollo de competencias clave como:

COMPETENCIA SOCIAL Y CÍVICA, AL ANALIZAR CRÍTICAMENTE LOS MENSAJES CULTURALES DE LOS VIDEOJUEGOS.

COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA, MEDIANTE EL DIÁLOGO, LA ARGUMENTACIÓN Y LA EXPOSICIÓN ORAL.

COMPETENCIA DIGITAL, DESDE UN USO REFLEXIVO Y CRÍTICO DE LOS ENTORNOS VIRTUALES.

COMPETENCIA PERSONAL, SOCIAL Y DE APRENDER A APRENDER, FOMENTANDO LA COOPERACIÓN, LA EMPATÍA Y LA REFLEXIÓN COLECTIVA.

Todo ello se articula desde un enfoque coeducativo, promoviendo la igualdad real entre niñas y niños y cuestionando los roles de género tradicionales.



METODOLOGÍA

El eje metodológico se centra en el trabajo cooperativo del alumnado, acompañado y guiado por el profesorado. Para cada actividad se facilitan instrucciones claras y plantillas de trabajo, que permiten:

RECOGER INFORMACIÓN RELEVANTE SOBRE EL CONSUMO DE VIDEOJUEGOS.

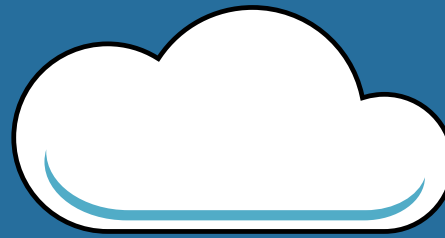
ANALIZAR DE FORMA GUIADA Y CON PERSPECTIVA DE GÉNERO PERSONAJES, HISTORIAS Y DINÁMICAS DE JUEGO.

ADQUIRIR CONCEPTOS CLAVE RELACIONADOS CON GÉNERO, ESTEREOTIPOS E IMAGINARIO COLECTIVO.

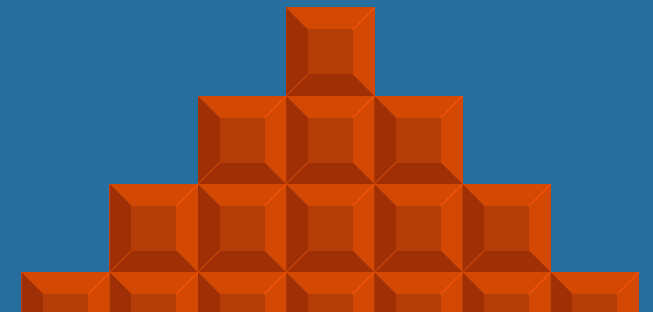
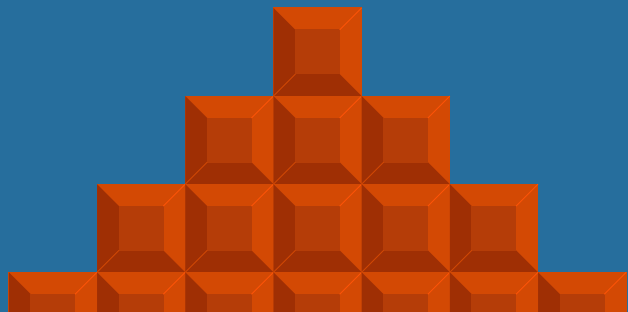
DESARROLLAR LA CREATIVIDAD A TRAVÉS DEL DISEÑO DE UN VIDEOJUEGO PROPIO LIBRE DE ESTEREOTIPOS.

La tecnología puede ser una oportunidad educativa de mucho valor siempre que se utilice de forma crítica y consciente. En estas etapas se suele dar un consumo tecnológico pasivo que puede generar frustración. Frente a esto, se propone trabajar los videojuegos como espacios culturales que transmiten valores, acompañando al alumnado en la reflexión sobre la estructura patriarcal presente en la mayoría de ellos.

El cierre de la situación de aprendizaje busca generar en el alumnado la satisfacción de descubrir que es posible crear mundos virtuales igualitarios, interesantes y divertidos.



DESCRIPCIÓN DE LAS SESIONES



1.^a SESIÓN: EN LÍNEA

A. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA NECESARIA PARA SU DESARROLLO

Como punto de partida de esta Situación de aprendizaje, resulta fundamental que el profesorado conozca y realice una reflexión previa con perspectiva de género sobre los hábitos de juego de su alumnado. Algunas preguntas clave para este análisis inicial son:

- ¿A qué juega el alumnado?
- ¿A qué videojuegos juegan mayoritariamente los niños?
- ¿A qué videojuegos juegan mayoritariamente las niñas?
- ¿Coinciden estos videojuegos o presentan diferencias? En caso de ser diferentes, ¿en qué aspectos lo son?

De manera general, y sin perder de vista la diversidad individual, es habitual observar que los niños se inclinan por videojuegos de supervivencia, acción o deportes, mientras que las niñas suelen jugar a videojuegos más vinculados a la estética, el cuidado o lo doméstico.

Este patrón constituye un sesgo de género que hay que tener en cuenta, ya que uno de los objetivos de esta situación de aprendizaje es mostrar cómo el juego contribuye a la construcción y refuerzo de roles y estereotipos de género y cómo, asimismo, tiene el potencial para cuestionarlos y crear alternativas igualitarias.

Partir de esta información facilita el desarrollo de la situación de aprendizaje, ya que permite conocer mejor el perfil del alumnado y analizar sus referentes de juego.

En esta primera sesión se trabajarán dos conceptos clave: el imaginario colectivo y el estereotipo de género.

El **imaginario colectivo** se define como el conjunto de ideas, imágenes, creencias y símbolos compartidos por un grupo social, que influyen en la forma en que sus miembros perciben, interpretan y organizan la realidad. Incluye elementos como mitos, estereotipos, relatos históricos, mundos heroicos, miedos sociales, ideales o símbolos culturales.

A partir de este concepto, se introduce el de **estereotipo de género**, entendido como una idea socialmente compartida que asigna determinadas capacidades, comportamientos y características al género masculino y otras diferentes al género femenino. Los estereotipos de género construyen una visión rígida y simplificada sobre lo que "debe ser" un niño, un chico o un hombre, y sobre lo que "debe ser" una niña, una chica o una mujer.

Los estereotipos asociados a la masculinidad son más invisibles porque se han empezado a cuestionar más recientemente. A menudo los niños y chicos se sorprenden cuando se dan cuenta de que también ellos "tienen género".

La pervivencia de estos estereotipos constituye una de las principales causas de la desigualdad entre mujeres y hombres y puede identificarse claramente en productos culturales como los videojuegos, que actúan como potentes transmisores de modelos y referentes.

B. OBJETIVOS DE LA SESIÓN

El objetivo principal de esta primera sesión es recopilar información suficiente para conocer los mundos virtuales en los que se mueve el alumnado, identificar patrones de juego y comenzar a analizar la presencia de estereotipos de género en los videojuegos que consumen habitualmente.

C. TEMPORALIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DE LA SESIÓN

DURACIÓN TOTAL: 1 HORA

DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LAS ACTIVIDADES:

- **Actividad 1.1.** ¿A qué jugamos? – *15 minutos*
- **Actividad 1.2.** El sombrero de bruja y el imaginario colectivo – *15 minutos*
- **Actividad 1.3.** El imaginario colectivo y los estereotipos en los videojuegos – *30 minutos*

D. DESARROLLO DE LA SESIÓN EN EL AULA

- Se divide el aula en grupos de cuatro o cinco alumnos y alumnas.
- El profesorado explica que se van a realizar una serie de actividades cuyo objetivo es analizar los videojuegos a los que juega el alumnado y reflexionar sobre si reproducen desigualdades de género.

ACTIVIDAD 1.1

¿A QUÉ JUGAMOS?

Tiempo: 15 minutos

Esta actividad permite conocer los videojuegos más habituales entre el alumnado y comenzar a identificar los roles de los personajes femeninos y masculinos que aparecen en ellos.

Se entrega a cada grupo la Ficha 1, que deberán completar de manera consensuada.

Una vez finalizada, cada grupo comparte sus respuestas con el resto de la clase.

El profesor o profesora va anotando en la pizarra los videojuegos mencionados y los personajes principales de cada uno de ellos.

A continuación se realiza un análisis conjunto guiado por la persona docente a partir de las siguientes preguntas:

- ¿Cuántos niños y cuántas niñas del grupo suelen jugar a cada videojuego?
- ¿Cuántos personajes masculinos aparecen? ¿Y cuántos femeninos?
- ¿Cuáles son los personajes más valorados por el alumnado? ¿Por qué?

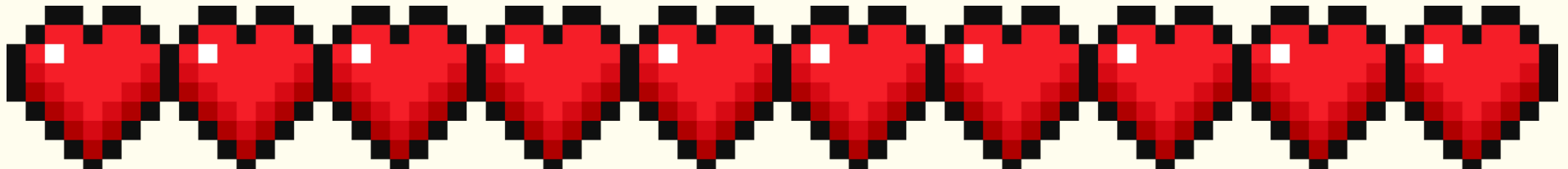
Las respuestas obtenidas permitirán visibilizar los posibles sesgos de género tanto en el tipo de videojuegos que utilizan niños y niñas y también permite un primer acercamiento al desequilibrio de género presente en los personajes.

Probablemente sean los personajes masculinos los más valorados, pues son los que tienen más posibilidades de acción. Es un buen momento para empezar a señalar esta cuestión y mirar hacia la construcción de esos personajes.



FICHA 1.1

	Videojuego 1	Videojuego 2	Videojuego 3
Personaje 1			
Personaje 2			
Personaje 3			



ACTIVIDAD 1.2

EL SOMBRERO DE BRUJA Y EL IMAGINARIO COLECTIVO

Tiempo: 15 minutos

Con esta actividad se introduce de forma sencilla y comprensible el concepto de imaginario colectivo a través de una dinámica participativa.

Se elige a un alumno o alumna y, sin que el resto del grupo lo escuche, se le pide que dibuje en la pizarra un sombrero de bruja.

El resto de la clase debe adivinar qué objeto ha dibujado.

Una vez identificado, se plantea la siguiente pregunta:

- "¿Habéis visto alguna vez un sombrero de bruja de verdad? No un disfraz ni un dibujo, sino el sombrero de una bruja real."

Aunque la respuesta será negativa, porque no existen las brujas de verdad, el grupo ha sido capaz de reconocer el dibujo. Esto se debe a que, a través de cuentos, películas, juguetes o dibujos animados, ha aprendido que las brujas llevan un sombrero puntiagudo. Este ejemplo sirve para explicar que se trata de una **convención social**, una idea compartida que forma parte del **imaginario colectivo**. Otros ejemplos pueden ser los príncipes y princesas, los emoticonos o los colores de las emociones.

A continuación, se reparte a cada grupo la Ficha 1.2, en la que deberán pensar y anotar otros ejemplos similares.

Se finaliza con una puesta en común de los ejemplos aportados.



FICHA 1.2

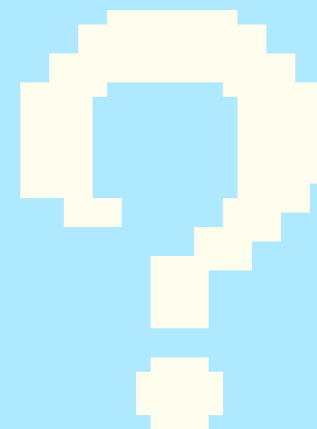


EL IMAGINARIO COLECTIVO ES...

El imaginario colectivo es el conjunto de ideas, imágenes, creencias y símbolos compartidos por un grupo social que influyen en cómo sus miembros perciben, interpretan y organizan la realidad.

Es lo que una inmensa mayoría imagina o entiende de manera similar, aunque nadie lo haya explicado directamente. Incluye cosas como mitos, estereotipos, relatos históricos, mundos heroicos, miedos sociales, ideales o símbolos culturales.

Poned un par de ejemplos de imaginario colectivo



ACTIVIDAD 1.3

EL IMAGINARIO COLECTIVO Y LOS ESTEREOTIPOS EN LOS VIDEOJUEGOS

Tiempo: 30 minutos

En esta actividad se analiza cómo el imaginario colectivo incorpora sesgos de género y cómo estos se transmiten a través de los videojuegos.

Se seleccionan los tres videojuegos más populares entre el alumnado de los anotados en la pizarra durante la Actividad 1.1.

Para cada uno de ellos se identificarán los personajes masculinos y femeninos mejor valorados y se rellenará la Ficha 1.3 (Anexo 3), anotando el color predominante de cada personaje, su función en el juego y si es un personaje principal o secundario.

Es recomendable contar con apoyo visual que muestre los personajes a analizar, ya sea mediante proyección o imágenes impresas.

A continuación se hará una puesta en común de los resultados que se anotarán en la pizarra.

Por último haremos un análisis comparativo con la ayuda de la profesora o profesor, señalando las diferencias entre personajes femeninos y masculinos e identificando los patrones de género relacionados con la apariencia, función y protagonismo de cada personaje.

Probablemente sean los personajes masculinos los más valorados, pues son los que tienen más posibilidades de acción. Es un buen momento para empezar a señalar esta cuestión y mirar hacia la construcción de esos personajes.



FICHA 1.3

TABLA COMPARATIVA ENTRE LOS VIDEOJUEGOS Y LOS ESTEREOTIPOS DE GÉNERO

PERSONAJES MASCULINOS		PERSONAJES FEMENINOS
	Color que predomina.	
	Qué función cumple en el juego.	
	Personaje principal o secundario.	

2.^a SESIÓN: ANALIZANDO MARIO BROS

A. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA NECESARIA PARA SU DESARROLLO

En esta sesión se utilizará el videojuego Mario Bros como modelo de referencia para introducir al alumnado en el análisis de género aplicado a los videojuegos, análisis que posteriormente se extenderá a otros títulos conocidos por el grupo.

Mario Bros constituye un referente histórico dentro de la industria del videojuego. Desde su lanzamiento en 1985, integró de forma innovadora el diseño del juego, la narrativa y la experiencia lúdica, alcanzando una difusión global que lo convierte en un recurso especialmente adecuado para el análisis crítico en el aula.

ARGUMENTO DE MARIO BROS

Mario Bros narra la historia de Mario, un fontanero italiano que recorre mundos fantásticos afrontando distintos peligros con el objetivo de rescatar reinos y derrotar a los villanos. A lo largo de su aventura, el protagonista se enfrenta a numerosos obstáculos y enemigos, siempre a través de una jugabilidad basada en el movimiento, los saltos y la superación de niveles.

Mario cuenta con la ayuda de otros personajes, como su hermano Luigi, el dinosaurio Yoshi o Toad, habitante del Reino Champiñón que gobierna la princesa Peach. El juego se estructura en distintos mundos con escenarios terrestres, subterráneos y acuáticos, conectados por las icónicas tuberías verdes que permiten acceder a zonas secretas.

Cada mundo finaliza en un castillo, donde Mario se enfrenta a Bowser, su principal antagonista, con el objetivo final de rescatar a la princesa Peach. La narrativa se articula, por tanto, en torno a la figura del héroe masculino que vive aventuras y afronta peligros para salvar a un personaje femenino.

CONCEPTOS CLAVE PARA LA SESIÓN

Espejismo de la igualdad hace referencia a la creencia errónea de que la igualdad entre mujeres y hombres ya se ha alcanzado.

Este espejismo se produce porque las desigualdades de género no suelen manifestarse de forma explícita, por ejemplo, en la legislación o en diferentes normativas, sino de manera más sutil y simbólica, lo que contribuye a invisibilizarlas. En el ámbito de los videojuegos, el alumnado suele participar de estas dinámicas sin ser consciente de los estereotipos de género y de las desigualdades que se reproducen en ellos.

Arquetipos narrativos

Los arquetipos narrativos son personajes y tramas recurrentes que aparecen en la mayoría de las historias. Entre los arquetipos de personajes destacan, por ejemplo, el héroe, el villano, el sabio, la madre o la femme fatale; y entre los arquetipos de trama, el viaje del héroe, la búsqueda o la superación de la adversidad. Estos elementos constituyen la base de muchos relatos, incluidos los de los videojuegos.

Los arquetipos suelen ir asociados a estereotipos de género y no se asignan de forma equitativa a personajes femeninos y masculinos. Así, los arquetipos vinculados al liderazgo, la fuerza y la acción suelen estar representados por personajes masculinos, mientras que los arquetipos pasivos, temerosos o necesitados de ayuda recaen con mayor frecuencia en personajes femeninos. Cuando un personaje femenino presenta rasgos de fortaleza o liderazgo, a menudo se le asigna un rol negativo o antagonista, como ocurre en muchos cuentos tradicionales con las brujas o madrastras malvadas.

Además, los personajes masculinos, al ser numerosos, pueden desarrollar entre sí diversos tipos de relación: de apoyo mutuo, de amistad, de lealtad, de rivalidad... En cambio las relaciones entre los personajes femeninos son muchas veces inexistentes, ya sea porque sólo hay un personaje femenino o porque son personajes sin profundidad que no tienen más que una función decorativa o de relleno. A menudo cuando hay dos o más personajes femeninos importantes la relación entre ellos es de rivalidad, desconfianza o envidia.

En *Mario Bros* se identifican claramente varios arquetipos con sus correspondientes estereotipos de género. Los personajes masculinos, numerosos y diversos, ocupan los roles de héroe, villano y ayudantes.

Por el contrario, sólo aparece un personaje femenino relevante, la princesa Peach, asociada al arquetipo del personaje que debe ser rescatado. Este arquetipo, habitualmente femenino, cumple la función de justificar la acción del héroe masculino. El análisis de la princesa Peach permite identificar una serie de rasgos estereotipados que se repiten en otros videojuegos:

- **La princesa que no gobierna:** aunque Peach es la jefa de Estado del Reino Champiñón, su papel se limita al de “damisela en apuros”. Permanece pasiva, a la espera de ser rescatada, con escasa iniciativa y protagonismo en la acción del juego.
- **La belleza:** representa un ideal de belleza femenino normativo, caracterizado por tez clara, cabello rubio, ojos claros y complexión delgada.
- **La única:** es el único personaje femenino del juego, lo que la convierte en representante simbólica de “la feminidad” frente a una amplia variedad de personajes masculinos con diferentes apariencias, habilidades y personalidades. Este fenómeno se relaciona con el denominado “principio de Pitufina”, acuñado por la escritora estadounidense Katha Pollitt en 1991, que hace referencia a la inclusión de un único personaje femenino en narrativas dominadas por personajes masculinos. Ese personaje se convierte así en la representación de todas las mujeres, restringiendo la visión de las múltiples y varias formas de ser y hacer de las mujeres.

Estos tres rasgos —**pasividad, belleza y unicidad**— conforman lo que en esta situación de aprendizaje denominaremos “**efecto Peach**”, concepto que se utilizará posteriormente para analizar otros personajes femeninos de videojuegos.

Los arquetipos suelen ir asociados a estereotipos de género y no se asignan de forma equitativa a personajes femeninos y masculinos. Así, los arquetipos vinculados al liderazgo, la fuerza y la acción suelen estar representados por personajes masculinos, mientras que los arquetipos pasivos, temerosos o necesitados de ayuda recaen con mayor frecuencia en personajes femeninos. Cuando un personaje femenino presenta rasgos de fortaleza o liderazgo, a menudo se le asigna un rol negativo o antagonista, como ocurre en muchos cuentos tradicionales con las brujas o madrastras malvadas.

Además, los personajes masculinos, al ser numerosos, pueden desarrollar entre sí diversos tipos de relación: de apoyo mutuo, de amistad, de lealtad, de rivalidad... En cambio las relaciones entre los personajes femeninos son muchas veces inexistentes, ya sea porque sólo hay un personaje femenino o porque son personajes sin profundidad que no tienen más que una función decorativa o de relleno. A menudo cuando hay dos o más personajes femeninos importantes la relación entre ellos es de rivalidad, desconfianza o envidia.

En *Mario Bros* se identifican claramente varios arquetipos con sus correspondientes estereotipos de género. Los personajes masculinos, numerosos y diversos, ocupan los roles de héroe, villano y ayudantes.

B. OBJETIVOS DE LA SESIÓN

Utilizar el videojuego Mario Bros como ejemplo para aprender a analizar los videojuegos desde una perspectiva de género, identificando arquetipos narrativos y estereotipos de género presentes en sus personajes y su narrativa.

C. TEMPORALIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN

DURACIÓN TOTAL: 1 HORA

DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LAS ACTIVIDADES:

- **Actividad 2.1.:** Identificación de arquetipos narrativos en Mario Bros - *30 minutos*
- **Actividad 2.2.:** Análisis de los estereotipos de género presentes - *30 minutos*

D. DESARROLLO DE LA SESIÓN EN EL AULA

- Se organizará el aula en 3 grupos.
- Se explicará al alumnado que se va a analizar el videojuego Mario Bros utilizando fichas de trabajo, con el objetivo de identificar arquetipos narrativos y estereotipos de género.

ACTIVIDAD 2.1

ACTIVIDAD 2.1. IDENTIFICACIÓN DE ARQUETIPOS NARRATIVOS EN MARIO BROS

Tiempo: 30 minutos

Se comienza preguntando si todo el grupo conoce el videojuego Mario Bros. Tanto si la respuesta es afirmativa como si no, se realiza una breve exposición del argumento y personajes, bien por parte del profesorado o a través de la intervención del propio alumnado.

Después, con todo el grupo, hacemos un análisis de la trama o lore¹ del videojuego a través de las siguientes preguntas:

- ¿De qué va la historia de Mario Bros?
- ¿Cuál es el objetivo principal del videojuego?
- ¿Cómo intentan Mario y Luigi lograr su objetivo?

A continuación explicamos que cada grupo va a trabajar sobre una parte del videojuego y escribimos en la pizarra los 3 aspectos a analizar:

- Los personajes protagonistas
- Los personajes antagonistas
- Los personajes de apoyo

A cada grupo se le entrega la ficha 2.1, que contiene preguntas guía para el análisis. Es conveniente que la persona docente vaya acompañando a los grupos para ayudarles si fuera necesario.

Con esta actividad buscamos que el alumnado vaya identificando los arquetipos presentes en Mario Bros.

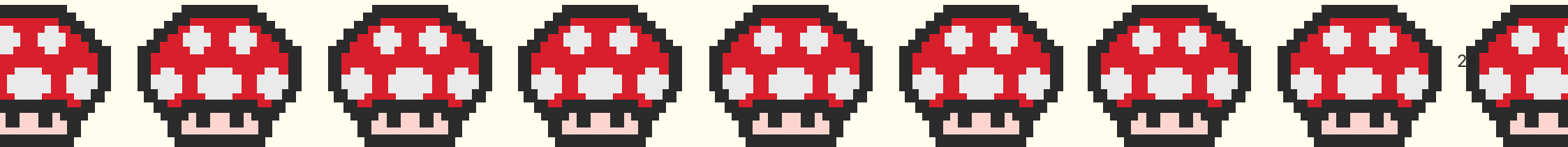
Al igual que en la actividad anterior es conveniente tener algún tipo de apoyo visual de los personajes de este videojuego.



FICHA 2.1

PERSONAJES PROTAGONISTAS

Descripción	MARIO	LUIGI	PEACH
Apariencia o skin			
Función principal en el juego			
Habilidades			



EQUIPO DE APOYO DE PROTAGONISTAS

Descripción	YOSHI	TOAD
Apariencia o skin		
Función principal en el juego		
Habilidades		

PERSONAJES ANTAGONISTAS

Descripción	BOWSER (Principal)	KOOPAS	GOOMBAS
Apariencia o skin			
Función principal en el juego			
Habilidades			



ACTIVIDAD 2.2

ANÁLISIS DE LOS ESTEREOTIPOS DE GÉNERO EN MARIO BROS

Tiempo: 30 minutos

Ahora vamos a utilizar la información recopilada en la actividad anterior para analizarla desde el punto de vista de género.

Cada grupo expondrá al resto de la clase el trabajo realizado en la primera actividad y, tras cada exposición, haremos un análisis. Se lleva a cabo un análisis conjunto. Se comienza comparando los personajes del videojuego con los de los cuentos clásicos en cuanto a características físicas, funciones narrativas y habilidades, con el fin de que el alumnado identifique la existencia de arquetipos comunes en ambos tipos de relatos, a pesar de tratarse de medios tan aparentemente diferentes como los cuentos de hadas y los videojuegos.

Después aplicaremos la perspectiva de género identificando las diferencias entre personajes femeninos y masculinos y señalando los estereotipos que vayan apareciendo para que el alumnado tome conciencia de ellos.

Los contenidos del apartado de fundamentación teórica de esta sesión serán muy útiles para orientar el análisis conjunto de los personajes. Podemos utilizar las siguientes preguntas guía:

PERSONAJES PROTAGONISTAS

- ¿Qué personajes de los relatos clásicos se os ocurren que tienen cosas en común con los protagonistas masculinos del videojuego? ¿Y qué sucede con la princesa Peach? ¿En qué se parece o se diferencia de las protagonistas femeninas de los cuentos?
- ¿Qué personajes tienen más capacidad de acción, los femeninos o los masculinos?
- ¿Cuáles muestran mayor diversidad de características, funciones y personalidades?
- ¿Por qué creéis que es así?

PERSONAJES ANTAGONISTAS

¿A qué antagonistas de los relatos clásicos se parecen los antagonistas del videojuego?

¿Cuál es su objetivo? ¿Qué hacen para intentar conseguirlo?

¿Se os ocurre algún cuento clásico o algún videojuego en el que las antagonistas sean personajes femeninos? En ese caso, ¿en qué se parecen o se diferencian de los villanos de Mario Bros?

EQUIPO DE APOYO

- En los relatos clásicos ¿existen estas figuras que ayudan? Poned algún ejemplo.
- ¿Cuál es la ayuda que ofrecen los ayudantes de Mario Bros a los personajes protagonistas? ¿Ayudan a todos los personajes protagonistas o sólo a los personajes masculinos?
- ¿Qué relación suelen tener entre sí los personajes femeninos de los cuentos de hadas o de los videojuegos?
- ¿Se os ocurre algún ejemplo de personajes femeninos ayudantes de un personaje protagonista femenino, ya sea en los cuentos o en los videojuegos?

Para cerrar la sesión se hará una recapitulación de los arquetipos identificados y de los principales estereotipos de género que encontramos en ellos.

El resultado del trabajo de esta sesión mostrará cómo los videojuegos se centran fundamentalmente en el desarrollo de los personajes masculinos. Habitualmente hay un personaje principal, el héroe, al que se subordinan los demás, que funcionan como ayudantes o compañeros de equipo. Las características de este personaje son las del estereotipo de la masculinidad normativa (liderazgo, fuerza, capacidad para vencer retos y a sus enemigos o antagonistas) y se premian con la admiración del resto de personajes masculinos, el amor del personaje femenino y otras recompensas (objetos valiosos o monedas).

3.^a SESIÓN: CREAMOS NUESTRO VIDEOJUEGO

A. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA NECESARIA PARA SU DESARROLLO

En esta sesión se pondrán en práctica los aprendizajes adquiridos en las sesiones anteriores, fomentando la creatividad del alumnado. Tras haber identificado estereotipos de género y desigualdades presentes en los videojuegos más populares, se propondrá al alumnado la creación de un videojuego propio en el que se corrijan o eviten dichos sesgos.

El desarrollo de esta sesión nos permitirá aplicar el enfoque coeducativo a las dinámicas de trabajo en grupo de nuestro alumnado para identificar y, en su caso, corregir posibles sesgos de género. Entre estos sesgos pueden encontrarse situaciones como:

- La asunción del liderazgo de forma sistemática por parte de los chicos.
- El uso de ese liderazgo
 - para imponer su visión del proyecto.
 - para apropiarse de las tareas más visibles o consideradas “más importantes”, como el diseño de los personajes protagonistas, relegando otras funciones al resto del grupo.

Es importante tener en cuenta que el ámbito de los videojuegos y, en general, el de la tecnología, se percibe como un espacio en el que los chicos se sienten más seguros, mientras que las niñas tienden a infravalorar sus propias competencias. Esto puede hacer que ellas muestren una menor iniciativa y participación o que tiendan a ceder, en lugar de defender asertivamente sus propuestas.

Con el fin de prevenir estas dinámicas y favorecer una participación equitativa, se establecerán previamente unas normas básicas de trabajo en grupo:

- Respeto de los turnos de palabra.
- Práctica de la escucha activa.
- Toma de decisiones consensuadas.

Estas normas se recordarán al inicio de la sesión y se reforzarán durante el desarrollo de la actividad. Para facilitar el trabajo cooperativo y reducir posibles conflictos, se distribuirán las tareas dentro de cada grupo en forma de "departamentos", de manera que cada persona, o pareja de personas, se responsabilice de una parte concreta del proyecto. El producto final será el resultado de la integración de todos los trabajos individuales.

La asignación de tareas podrá realizarse mediante sorteo, por consenso dentro del grupo o por asignación directa del profesorado, en función de las características del alumnado y de la dinámica del aula.

El papel del profesorado será el de acompañar, orientar y supervisar el proceso, interviniendo únicamente cuando sea necesario para garantizar la participación equitativa y el respeto de las normas establecidas. Se evitará una intervención excesiva con el fin de no condicionar la creatividad ni la autonomía del alumnado.

B. OBJETIVOS DE LA SESIÓN

El objetivo de la sesión es la puesta en práctica de los conocimientos adquiridos en las sesiones previas a través de la creatividad, imaginando y diseñando un videojuego que no reproduzca estereotipos de género.

C. TEMPORALIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN

DURACIÓN TOTAL: 1 HORA

DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LAS ACTIVIDADES:

- **Actividad 3.1.:** Desarrollo del lore (trama) del videojuego - *15 minutos*
- **Actividad 3.2.:** Desarrollo de protagonistas, antagonistas y equipo de apoyo - *45 minutos*

D. DESARROLLO DE LA SESIÓN EN EL AULA

- Se organizará el aula en 4 grupos.
- Se explicará al alumnado que se va a idear un videojuego con perspectiva de género siguiendo el mismo esquema de apartados trabajado en la segunda sesión.
- Se explicará también que cada grupo expondrá el videojuego que ha diseñado en la siguiente sesión.

ACTIVIDAD 3.1

DESARROLLO DE LA TRAMA O LORE DEL VIDEOJUEGO

Tiempo: 15 minutos

Se entrega a cada grupo la ficha correspondiente para crear la trama del videojuego.

Los grupos pueden reutilizar una historia ya existente, modificándola, o inventar una nueva, pero siempre teniendo en cuenta que el objetivo es evitar los estereotipos de género. Para ello deberán:

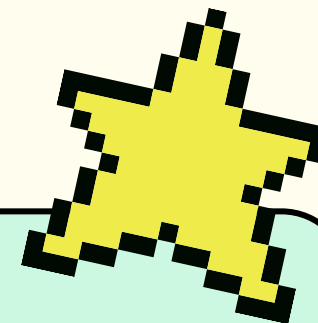
- Buscar un equilibrio entre personajes femeninos y masculinos.
- No asignar los papeles más activos a personajes masculinos y los pasivos a los femeninos.
- Evitar el uso del masculino genérico en el título del videojuego.

Asimismo, se evitará el uso de la violencia entre personajes, fomentando modos de juego basados en el ingenio, la cooperación y la habilidad para lograr los objetivos.

Se recordarán las pautas de trabajo en grupo para favorecer un clima de trabajo tranquilo y cooperativo.



FICHA 3.1



TÍTULO DEL VIDEOJUEGO

OBJETIVO PRINCIPAL

PERSONAJES PROTAGONISTAS QUE TIENEN QUE CONSEGUIR EL OBJETIVO PRINCIPAL

PERSONAJES QUE ENTORPECEN LA MISIÓN PRINCIPAL

PERSONAJES QUE AYUDAN A CONSEGUIR EL OBJETIVO PRINCIPAL



ACTIVIDAD 3.2

DESARROLLO DE PROTAGONISTAS, ANTAGONISTAS Y EQUIPO DE APOYO.

Tiempo: 45 minutos

Una vez acordado el esquema principal del videojuego, los grupos continúan con el diseño detallado de los personajes, repartiéndose las siguientes tareas (se utilizará para esta actividad la ficha 3.2:

- Tarea 1. Desarrollo de personajes protagonistas.
- Tarea 2. Desarrollo de personajes antagonistas.
- Tarea 3. Desarrollo de personajes del equipo de apoyo.

Para cada personaje se deberá indicar:

- Nombre
- Aspecto o Skin
- Habilidades, poderes o atributos.
- Dibujo del personaje

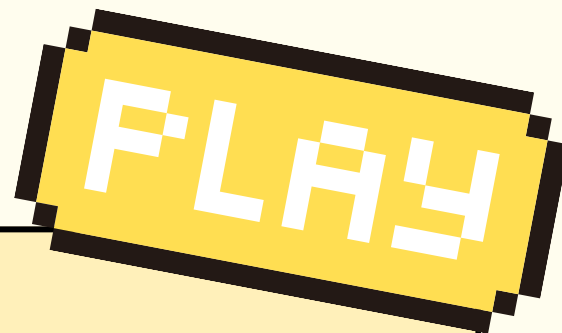
Al finalizar las tareas, se unirán todas las fichas, incluida la de la actividad 3.1. correspondiente al *lore* del videojuego. El conjunto de todas ellas conformará el videojuego creado por el grupo, que se utilizará para la presentación al resto de la clase en la siguiente sesión.

Para la exposición, todas las fichas pueden pegarse en un soporte común (cartulina de gran tamaño o papel continuo), formando un mural del videojuego.

Es importante resaltar que se pretenden crear personajes masculinos que rompan con el estereotipo normativo: que no haya un único protagonista que lidera sobre todos los demás, que sean capaces de relacionarse de forma igualitaria con los personajes femeninos, que no tengan un aspecto arquetípico, que no necesiten imponerse sobre otros para "ganar", etc.



FICHA 3.2



TIPO DE PERSONAJE (PROTAGONISTA, ANTAGONISTA, APOYO)

NOMBRE

ASPECTO O SKIN

HABILIDADES, PODERES O ATRIBUTOS.

DIBUJO DEL PERSONAJE

4ª SESIÓN: CREAMOS NUESTRO VIDEOJUEGO

A. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA NECESARIA PARA SU DESARROLLO

La presentación oral de trabajos es una buena herramienta para el desarrollo de la competencia comunicativa del alumnado. En esta sesión, el alumnado expondrá ante toda la clase los videojuegos diseñados en la sesión anterior. Así se trabajará la aplicación del análisis con perspectiva de género y será posible valorar hasta qué punto se han comprendido e interiorizado los contenidos abordados en las sesiones anteriores.

Al reflexionar sobre los videojuegos creados se señalará especialmente la forma en que desafían o evitan los estereotipos de género. El profesorado orientará el análisis prestando atención a la diversidad de personajes tanto masculinos como femeninos, a los colores elegidos y los atuendos de los personajes, y se valorará la capacidad de cooperación entre los personajes y el desarrollo de un juego basado en el ingenio y no en la violencia.

B. OBJETIVOS DE LA SESIÓN

Presentar y analizar con perspectiva de género los videojuegos creados por el alumnado, valorando de forma crítica la presencia o ausencia de estereotipos.

C. TEMPORALIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN

DURACIÓN TOTAL: 1 HORA

DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LAS ACTIVIDADES:

- **Actividad 4.1.:** Exposición de los videojuegos - *40 minutos*
- **Actividad 4.2.:** Puesta en común del análisis - *20 minutos*

D. DESARROLLO DE LA SESIÓN EN EL AULA

- El aula se organizará de manera que facilite la exposición de los trabajos.
- Cada grupo dispondrá de su mural o soporte visual con las fichas del videojuego creadas en la sesión anterior.

ACTIVIDAD 4.1

EXPOSICIÓN DE LOS VIDEOJUEGOS

Tiempo: 40 minutos

El tiempo estimado para esta actividad variará en función del número de grupos y de las características del alumnado. La persona docente controlará los tiempos de exposición para que sea equilibrado entre los grupos.

En la presentación cada grupo deberá explicar, de forma ordenada:

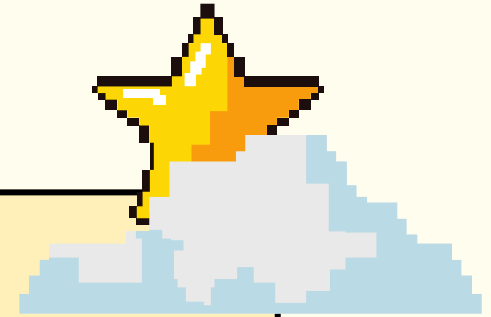
- El título del videojuego.
- La trama o *lore*.
- Los personajes protagonistas.
- Los personajes antagonistas.
- El equipo de apoyo.

Para que todas las personas participen en la exposición, cada alumna o alumno puede explicar la parte específica que ha desarrollado.

Mientras un grupo expone, el resto del alumnado va recogiendo información utilizando la Ficha de la actividad



FICHA 4.1



FICHA DE ANÁLISIS

TÍTULO Y LORE

¿El título del videojuego hace un uso no sexista del lenguaje?
¿La historia o lore es novedosa y original o se parece a alguna que ya existe?

PROTAGONISTAS

Personaje femenino o masculino
Skin: atuendo, aspecto, colores predominantes
Habilidades y cualidades

ANTAGONISTAS

Personaje femenino o masculino
Skin: atuendo, aspecto, colores predominantes
Habilidades y cualidades

EQUIPO DE APOYO

Personaje femenino o masculino
Skin: atuendo, aspecto, colores predominantes
Habilidades y cualidades

ACTIVIDAD 4.2

ANÁLISIS Y REFLEXIÓN CONJUNTA

Tiempo: 20 minutos

Una vez presentados todos los videojuegos se hará una puesta en común de los datos recogidos por el grupo en sus fichas de análisis y se irán anotando en la pizarra las conclusiones.

Pueden utilizarse las siguientes preguntas guía para hacer el análisis conjunto:

- ¿Es fácil pensar en títulos con un uso no sexista del lenguaje o nos cuesta un poco?
- ¿Las historias que hemos creado son diferentes de las que ya conocemos o son parecidas? ¿Es posible usar arquetipos narrativos sin que haya estereotipos de género?
- ¿Cuántos personajes masculinos y femeninos hay en los videojuegos que hemos creado?
- ¿Hay una presencia equilibrada de personajes masculinos y femeninos en todas las categorías (protagonistas, antagonistas, equipo de apoyo)?
- ¿Hay diferencias entre los personajes masculinos y femeninos?
- ¿Cuáles?
- ¿Cómo se relacionan entre sí los personajes masculinos? ¿Y los femeninos? ¿Y los personajes masculinos con los femeninos?

Con esta actividad no sólo realizamos un cierre de la sesión, sino un cierre de toda la Situación de aprendizaje, pues esta guía de análisis sirve a su vez de recapitulación de todo lo aprendido a lo largo de las actividades.

Si queremos ampliar el alcance de este trabajo, podemos proponer al alumnado que haga una presentación de sus videojuegos a otros grupos del centro educativo, destacando el modo en el que rompen con los estereotipos de género.

