

## **Multimedia educativo y género**

Anna Escofet Roig

Olga Herrero García

M. José Rubio Hurtado

Instituto de Ciencias de la Educación

Universidad de Barcelona

P. Vall d'Hebrón 171

08035 Barcelona

Dirección de contacto: [aescofet@ariadna.d5.ub.es](mailto:aescofet@ariadna.d5.ub.es)

La sociedad actual cambia de manera rápida. Los niños y niñas de hoy están viviendo cambios, en más cantidad, más importantes y de implicaciones más profundas que los que han vivido generaciones pasadas.

Aquellos que eran niños hace cincuenta años vivieron el paso de la radio a la televisión, los que lo eran hace treinta años, vivieron el paso de la televisión en blanco y negro a la televisión en color. Aquellos que ahora llegan a la universidad han sido la primera generación que ya ha convivido con los ordenadores en su cotidiano. Los niños y niñas de primaria de hoy, viven con absoluta normalidad la incorporación de las tecnologías: navegan por Internet, envían correos electrónicos a sus programas de televisión preferidos y conocen las novedades del cine entrando en la página Web que les interesa<sup>1</sup>.

Los niños y niñas van adaptándose de forma gradual a los avances tecnológicos, y cada vez acceden más pronto al ordenador. Las consolas y los videojuegos se convierten, la mayor parte de las veces, en la primera oportunidad de los pequeños para acceder a la era multimedia. Pero ya en este primer contacto se hacen patentes las desigualdades de género. Así uno de los primeros juegos electrónicos que tienen muchos niños se llama

---

<sup>1</sup> Evidentemente, nos referimos sólo a una parte de la población del mundo occidental. Las desigualdades –económicas y sociales– afectan de manera importante el acceso a las tecnologías. Pero este sería tema para otra reflexión, que en estas páginas no se contemplan, por su propia importancia y por la necesidad de rigor y debate en profundidad.

“gameboy”, la traducción literal del inglés de estas consolas portátiles es ‘juego de niño’. Sorprendente? Como mínimo es sintomático de la relación social entre género y tecnología de la que trata este trabajo.

Los juegos de ordenador constituyen una parte fundamental de la cultura popular de los niños y niñas de nuestra sociedad (Provenzo, 1991). Y son muchos los autores que hacen convincentes argumentaciones sobre la importancia que tiene la inclusión de la cultura popular de los niños en sus espacios educativos. Leggo (1993) afirma que la televisión, los videojuegos y los juegos de ordenador, entre otros medios electrónicos, merecen nuestra atención en las aulas ya que ignorar la cultura popular supone construir un alto muro de exclusión alrededor de nuestras escuelas.

De hecho, los juegos electrónicos son considerados como la primera y una de las más importantes puertas de entrada de los niños y las niñas en el campo de la tecnología. Los niños y las niñas que han tenido un acceso primerizo a los juegos de ordenador en casa tienden a pensar que tienen un importante control del ordenador y no se sienten agobiados por su uso a la llegada a la escuela. Desafortunadamente, los datos confirman que hay muchos más niños que niñas en esta categoría. El hogar es uno de los lugares donde se producen las primeras desigualdades por género con respecto a la aproximación a los ordenadores.

Esto subraya el importante papel que tienen la escuela y los educadores en este sentido. Pero no es suficiente con animar a la introducción de los juegos de ordenador en la escuela. Los educadores que acepten la propuesta de introducir este recurso a su currículum, deberán ser muy concientes que estos juegos, como parte de la cultura popular que representan, reproducen muchos de los sesgos de ésta y, en particular, aquellos que hacen referencia al género. Los estereotipos de género quedan patentes en los videojuegos y en los juegos de ordenador, donde son muy frecuentes los escenarios de agresión y violencia y donde las figuras femeninas son presentadas como rehenes o víctimas (Provenzo, 1991).

La cuestión de los estereotipos de género es la preocupación que ha guiado el espíritu de la investigación<sup>2</sup> en que se basa esta comunicación.

En un momento en que padres y madres reclaman formación tecnológica y cuando la administración vela de manera particular por la incorporación de las tecnologías en el mundo escolar, se nos hace muy claro que es necesario reflexionar –desde la mirada de género- sobre las implicaciones del uso de las tecnologías en las aulas.

En un artículo anterior (Escofet, Espanya, Herrero y Rubio; 2000) se diferenciaba entre dos tipos de juegos de ordenador para niñas:

-el juego rosa: aquel que reproduce fielmente las desigualdades de género existentes en la sociedad. Se ofrece una imagen totalmente estereotipada de lo que debe ser una niña y una mujer.

Sus características son:

*A nivel de contenido*

-se presupone que las niñas están interesadas en temas románticos, el maquillaje, la cocina y la moda

-las tareas que hace la mujer son tradicionales: madre, ama de casa, maestra,...

-el hombre aparece como rey, príncipe o con trabajos de prestigio (abogado, médico, informático,...)

*A nivel de diseño*

-Son juegos sencillos. de complejidad e interactividad reducidas

-En los gráficos predominan los colores suaves, como el rosa.

-El juego violeta

Es aquel que intenta transformar el rol de la mujer. Este tipo de juego es el más "políticamente correcto", que no neutro, ya que posiblemente es el más ideológico.

Presenta protagonistas femeninas con roles no tradicionales y con trabajos parecidos a las de los hombres.

---

<sup>2</sup> La investigación, que se desarrolló gracias a una subvención del Institut Català de la Dona, de la Generalitat de Catalunya, tuvo como objetivo principal el análisis, desde la perspectiva de género, de los juegos informáticos educativos dirigidos al alumnado de los primeros cursos de educación primaria, tomando en consideración tanto sus características objetivas de diseño, contenido, actividad e interacción como las preferencias y necesidades reportadas por sus usuarios.

Para ello, se tomó una muestra de 113 sujetos, seleccionados al azar, alumnos y alumnas de 8 escuelas de Barcelona, que cursaban entre 1º y 4º de primaria. Estos alumnos jugaron con distinto software y, posteriormente se les hizo una entrevista, para poder identificar las preferencias de niños y niñas en relación al software.

El ejemplo de software rosa aparece en los productos *Barbie* de Mattel. En el caso del software violeta, no hay ninguna muestra en el mercado español, ni siquiera como traducciones. El mercado americano, en cambio, tiene empresas aliadas con corrientes de pensamiento feministas que han apostado por estos productos.

Finalmente, existe una tercera categoría, los juegos azules (por seguir con la simbología de colores utilizada), que tienen como protagonistas hombres y están ambientados en aventuras de las tipologías más diversas. Son juegos basados en la superación de obstáculos y su atractivo consiste en ir superando niveles. *Action Man* sería un buen ejemplo, pero podemos encontrar muchos al hacer una visita a cualquier tienda de software<sup>3</sup>.

Para terminar, la última tipología de juegos es la de los juegos neutros en relación a los estereotipos. Estos juegos están bien diseñados desde el punto de vista pedagógico y la interacción aplicación-usuario es alta. *El mago de Oz* y *Las tres mellizas* son ejemplos representativos.

Y que pasa con las preferencias de los usuarios con respecto a esta oferta?

El estudio hecho a niños y niñas de los primeros cursos de educación primaria, nos permite afirmar que el género influye en el tipo de juegos seleccionados.

Niños y niñas prefieren los juegos que representan los personajes y roles atribuidos tradicionalmente a su género y rechazan a los del otro. Esta tendencia se acentúa más en el caso de los niños. En el caso de las niñas, éstas tienen menos prejuicios para jugar con juegos de niños.

En cuanto a los juegos no estereotipados, gustan a las niñas tanto como los juegos que representan los estereotipos femeninos. De los juegos no estereotipados también es necesario destacar el hecho, que sin ser los preferidos de los niños, también les gustan y

---

<sup>3</sup> Un ejemplo especial lo componen aquellos juegos con protagonista femenina (como Lara Croft en *Tomb Raider*, que se enfrenta a situaciones de peligro continuadas. Pensadas específicamente para chicos, han creado también un especial seguimiento entre chicas adolescentes.

por los mismos motivos por los que gustan a las niñas. Estos resultados coinciden con la literatura revisada.

La preferencia por un software de carácter neutro y con unas características determinadas de diseño y contenidos debería ser tenido en cuenta tanto por la industria productora de software como por la escuela. Así se conseguiría un doble objetivo: llegar a una audiencia amplia y evitar al mismo tiempo la estereotipación de género.

Por lo que respecta al diseño del juego, las aplicaciones de más fácil comprensión, tanto por niños como por niñas, son aquellas en que hay narración, una voz que explica el objetivo del juego, da instrucciones frecuentes y ofrece un feed-back adecuado.

Otro dato importante es el hecho que las niñas prefieren hacer un uso más funcional del ordenador y prefieren los juegos publicitados en los medios de comunicación o con personajes conocidos. En este caso es necesario que la industria, la publicidad, la familia y la escuela eviten completamente los mensajes estereotipados y estimulen la igualdad en los juegos.

No podemos obviar que familias, escuela, y sociedad envían a niños y niñas mensajes sutiles referentes a los comportamientos y actitudes que se esperan de ellos y ellas y que tienen una gran importancia en sus decisiones. Estos mensajes, frecuentemente de manera no intencional, no toman en suficiente consideración las cuestiones de equidad entre los géneros.

Si no queremos perpetuar este círculo de inequidad y exclusión, debemos procurar proporcionar a niños y niñas experiencias con el ordenador que reflejen la multitud de usos que tiene esta herramienta, entre ellas el juego. Las niñas deben recibir la atención y el soporte que hasta ahora no han encontrado en la industria multimedia por esta aproximación a los juegos de ordenador.

Es posible encontrar juegos que, por sus características atraen a los niños y a las niñas, independientemente de su género. Estos “buenos” juegos comparten numerosas características, como por ejemplo, el interés de sus historias, el atractivo de sus protagonistas, la claridad de sus reglas y metas, la variedad de actividades y estrategias que implican. Estas, entre otras, características convierten en motivador un juego de

ordenador y hacen que niños y niñas se sientan atraídos en perseverar en el juego para mejorar y ser mejores jugadores.

Es necesario que todas las personas implicadas en la educación de los niños y las niñas: padres y madres, maestros y maestras y administración sean concientes y actúen en consecuencia.

### **Bibliografía**

BIRAIMAH, K. The non neutrality of educational computer software. *A Computer Education*, vol. 20, num. 4, 1993.

CASSELL, J. y JENKINS, H. (eds) (1998). *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and the Computer*. Cambridge: MIT Press.

ESCOFET, A.; ESPANYA, M.; HERRERO, O.; RUBIO, M.J. (2000). Los juegos para niñas: la aparición de un campo específico de aplicaciones multimedia. *Comunicación y Pedagogía*, 170, 65-70.

ESCOFET, A.; ESPANYA, M.; HERRERO, O.; RUBIO, M.J. (1999). Girl's games... ¿un juego de niñas? A J.L. Rodríguez Illera, A. Escofet, B. Gros, J. Quintana y M.J. Rubio (Eds.): *Multimedia Educativo 99*. Barcelona: Institut de Ciències de l'Educació de la Universitat de Barcelona. (CD-ROM).

LEGGO, C. (1993). *Increasing Teleliteracy: Responsive and Responsible Television Viewing*. Unpublished Manuscript. Department of Language Education, University of British Columbia, Vancouver, BC.

PROVENZO, E.F. (1991). *Video Kids: Making Sense of Nintendo*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

**[VOLVER AL INDICE TEMAS](#)**