

Article

Videojuegos y socialización diferencial de género: preferencias y práctica

Video games and gender differential socialization: preferences and practice

Isabel Campo Pereira* ¹

¹ Facultad de Ciencias de la Educación y del Deporte. Universidad de Vigo. Campus CREA s/n, 36002 Pontevedra.

* Correspondencia: isacampo22@gmail.com

Received: 10/01/2022; Accepted: 12/03/2022; Published: 06/04/2022

Resumen:

La presente investigación surge con la intención de analizar si existe una relación entre la influencia de la socialización diferencial por el género y las pautas diferenciales de elección, del grupo etario 11-12 años, en relación a los videojuegos. Por esta razón, se formuló un cuestionario al alumnado del último curso de Educación Primaria del colegio CEIP Frián de Teis de Vigo (n=47). Además, se analizaron los videojuegos habituales a los que juega el alumnado en función de la temática y de los estereotipos y roles de género que pueden transmitir, haciendo una clasificación entre videojuegos más y menos estereotipados. El análisis de los resultados nos revela que existen diferencias importantes que pueden derivarse de una relación entre la socialización diferencial por el género con las pautas que ese alumnado tiene en la actualidad respecto al juego elegido, con quien hacerlo o el tiempo que le dedica. Los datos recogidos en el estudio permiten tirar algunas conclusiones y formular la necesidad de que familias y docentes estén informados sobre la persistencia de modelos sexistas en los videojuegos y aboguen de forma conjunta en el camino de la coeducación.

Palabras clave: Socialización, género, estereotipos, educación primaria, videojuego.

Abstract:

The present investigation issue from the intention to analyse whether there is a relationship between the influence of differential gender socialisation and differential patterns of choice in the 11-12 age group in relation to video games. For this reason, a questionnaire was administered to pupils in the last year of Primary Education at the CEIP Frián de Teis school in Vigo (n=47). In addition, we analysed the usual video games played by pupils, according to the subject matter and the gender stereotypes and roles they may transmit, classifying them into more and less stereotypical video games. The analysis of the results reveals that there are important differences that can be derived from a relationship between differential socialisation by gender and the guidelines that these pupils currently have with regard to the game chosen, with whom they play it or the time they spend playing it. The data collected in the study allow us to draw some conclusions and to formulate the need of families and teachers to be informed about the persistence of sexist models in video games and to jointly advocate the path of coeducation.

Keywords: Socialisation, gender, stereotypes, primary education, video game.

1. Introducción

Los estereotipos de género obedecen a la construcción binaria sexo-género. Así Guil (1999) defiende como “los arquetipos y los mitos, cumplieron, en definitiva, la misión de hacernos llegar a todos, hombres y mujeres, modelos androcéntricos y patriarcales sobre las características de un y otro sexo” (p. 99). Siguiendo esta reflexión, no está de más mencionar a Simone de Beauvoir (1949) que afirma que “no se nace mujer: se llega a serlo” (p. 87), ya que “los seres humanos nos construimos a partir de la relación que tenemos con nuestro entorno” (Borge, 2019, p. 2).

Dentro del proceso de socialización, existe una socialización primaria, aquella que la criatura experimenta en la infancia, especialmente en la familia, y una secundaria donde la persona ya previamente socializada se incorpora en otros ámbitos de la sociedad (Berger y Luckmann, 2001). En este punto, Espinar (2009) destaca como “es en la socialización primaria [...] cuando se produce la adquisición de los elementos básicos de la identidad de género (p.18). Por eso podemos considerar que el juego, como medio de interiorización de los estereotipos y roles de género en esta primera socialización, es bastante relevante.

De este modo, “los estereotipos, se asumen como algo natural e innato, que forma parte de la realidad en la que vivimos y que juega un papel significativo y determinante en el desarrollo de las personas” (Melero, 2010, p. 79). Estas ideas estereotipadas se perpetúan a través de diferentes agentes de socialización, mas destacan especialmente los que se desarrollan a través de los espacios virtuales y los mass media (Borge, 2019).

Existen numerosos estudios sobre la socialización diferencial por el género, por lo que es un hecho prácticamente indiscutible. Estas investigaciones me llevaron a preguntarme como los juguetes estereotipados influyen en la perpetuación del sexismo en el alumnado del último curso de Educación Primaria, pero para mi sorpresa, mayoritariamente en el grupo etario de 11-12 años, se asocia juguete con videojuego. Por este motivo los principales objetivos de esta investigación son: analizar si las pautas de juego con videojuegos en el alumnado de 11-12 años están relacionadas con la socialización diferencial por el género, es decir, se siguen un comportamiento estereotipado, y si el hecho de la pandemia causada por la COVID-19 reforzó este comportamiento. Esto es importante porque la socialización diferencial por el género no solo supone una relación de diferencia entre sexos, sino una relación de desigualdad entre hombres y mujeres (Arconada, 2008). Concretamente, parte del acceso al mundo de la tecnología guarda relación con el juego, si las niñas no desarrollan este tipo de actividad, es probable que se alejen de un espacio que guardaba mucha relación con el ámbito de las STEAM, lo que redundará en la segregación por el género en el campo profesional.

2. Fundamentación teórica

Socialización

Lo que nos hace humanos es nuestra capacidad para aprender los elementos básicos de la cultura en la que vivimos y conformar nuestra personalidad en relación a estos, así, según el sociólogo Rocher, la socialización se entiende cómo:

El proceso por medio del cual las personas aprendemos e interiorizamos, durante el transcurso de nuestra vida, los elementos socioculturales del medio en el que vivimos, integrando esos elementos en la estructura de nuestra personalidad bajo la influencia de la experiencia y de los agentes sociales significativos que intervienen en ese

proceso, para adaptarnos al contorno social en el que vivimos (Rocher, 1990, p. 133-134).

En lo referido a los elementos socioculturales, podemos decir que “se nos inculca la idea de actitudes y comportamientos esperados de nosotros, enseñando lo correcto, lo incorrecto, por medio de patrones, normas, valores, órdenes sociales, modelos, símbolos y formas de comportamiento de los otros” (Vargas, 1999, p. 2).

Socialización diferencial por el género

Con el presente trabajo seguiremos las investigaciones sociológicas del campo de la sociología micro o de las teorías de la acción social, incorporando la perspectiva feminista como eje de la investigación, ya que ahondar en el proceso de socialización no se podría hacer sin tener en cuenta el análisis feminista. Así, Rujas (2014) expone como “el género constituye ya una dimensión clave del análisis social, a un nivel equiparable al de la clase social, el otro gran eje de la desigualdad” (p. 179).

Por esto podemos afirmar que “uno de los elementos fundamentales en la construcción de la identidad, es la determinación del género” (García, 2016, p. 6). De esta manera, Sánchez (2000) explica como “la primera información que tiene una persona, al iniciar una interacción, es el sexo de la otra persona, lo que activa aquellas concepciones que aprendió en su proceso de socialización, en forma de estructuras de conocimiento o esquemas de género” (p. 40).

Concepto de roles y estereotipos de género

“Cuando una persona nace es, inmediatamente, clasificada como niño o niña” (Marante, 2018, p. 6). Aunque en los primeros años de vida apenas se perciben distinciones psicológicas entre los sexos, los adultos intentan caracterizar a las criaturas de diferente manera (Yubero y Navarro, 2010). El proceso de la construcción del rol de género se inicia, desde el nacimiento, o mismo antes de nacer, y es en ese punto donde se sitúa el origen de la confusión con el sexo, puesto que el desarrollo de las aptitudes y cualidades propias del rol femenino son inculcadas en las niñas, y las del rol masculino en los niños (Marante, 2018).

Los roles femeninos están asociados a la reproducción, el cuidado y el bienestar familiar y, por otra parte, los roles masculinos están asociados a la producción, la protección y la autoridad (Hidalgo, 2017). Paralelamente, los estereotipos asociados al género femenino son “sujeto pasivo caracterizado por la dulzura, simpatía, ternura, lealtad”, y los asociados al género masculino son “sujeto activo, independiente, dominante, agresivo y ambicioso” (Martín, 2014, p. 74).

El juego como elemento de socialización diferencial

Los videojuegos

Los diferentes tipos de juego fueron evolucionando gracias al desarrollo de la tecnología informática (Martínez Verdu, 2007) y “desde hace aproximadamente una década asistimos al nacimiento y desarrollo de una nueva modalidad de ocio; los videojuegos” (Íbid, p. 250).

Si tenemos en cuenta que el acceso de los niños y las niñas al mundo de la informática se produce a través de los videojuegos. Las desigualdades en cuanto al acceso hacen

prever una utilización muy diferenciada entre sexos y de aquí la preocupación por el uso cada vez más generalizado de los videojuegos por parte de los niños (Íbid, p. 250).

Siguiendo esta aportación, la previsión es que se utilicen los videojuegos de una forma diferenciada entre niñas y niños, donde los videojuegos diseñados para el colectivo femenino “lo componen historias que ensalzan aspiraciones relacionadas con la fama, la riqueza, el romance o la familia como en el caso de “The Sims”, además de presentar “roles de género tradicionales vinculados a las tareas de cuidado” (Herrera, 2012, “Estereotipos infrarrepresentación” párr. 4), y en el caso de los niños videojuegos que promueven “valores asociados tradicionalmente a la masculinidad” como “la violencia, la belicosidad [...], la competitividad o la exaltación de la fuerza” (Íbid, párr. 1). Así, podemos decir que la forma de representar el género en los videojuegos, ayuda a que se refuercen roles, estereotipos y prejuicios, que no representan las diferencias y la realidad de las mujeres (Íbid, párr. 1), por ello “resulta imprescindible valorar los peligros de una industria que se convirtió en uno de los principales agentes socializadores y que cuenta con el poder de perpetuar conductas discriminatorias o dar importantes pasos hacia la igualdad de género” (Herrera, 2012, “Una industria millonaria”, párr. 3).

3. Materiales y metodología

La primera parte de esta investigación consiste en un estudio de contenido cualitativo, mediante la revisión de la bibliográfica que fue realizada a través de diferentes fuentes secundarias (*Dialnet, Google Académico*), para aproximarnos al conocimiento existente sobre la socialización diferencial por el género en otros tipos de investigaciones. Y posteriormente, se llevó a cabo una segunda parte en la que la metodología utilizada posee un enfoque mixto, es decir, como afirma Hernández (2019) “implica la recolección y el análisis de datos tanto cuantitativos como cualitativos, así como su integración y discusión conjunta” (p. 10). Así, esta segunda parte consiste en la realización de trabajo de campo en la que distinguimos un análisis de carácter cualitativo en relación al juego, seleccionando ciertos criterios que se pretenden analizar en diferentes videojuegos y un análisis cuantitativo, utilizando la técnica del cuestionario en la que se permite recoger la información empírica de la muestra (alumnado) en relación al objeto de la investigación. Finalmente, se realizó una comparación entre las aportaciones que obtuvimos del análisis cualitativo, con los datos recogidos del análisis cuantitativo con fin de observar si existe algún tipo de relación entre la socialización diferencial por el género en edades previas con las futuras elecciones de con quién jugar y a qué videojuegos hacerlo por parte de la muestra analizada.

Participantes

Cuarenta y siete sujetos, pertenecientes al estudiantado del 6º curso de Educación Primaria del colegio CEIP Plurilingüe Frián de Teis en Vigo, durante el curso escolar 2020/2021 fueron partícipes de la investigación. Un 36,2% de las participantes eran niñas y un 63,8% eran niños. El año de nacimiento de los participantes era en su mayoría el 2009. La recogida de datos se llevó a cabo en la mañana de 17 de mayo de 2021 y la selección del centro y curso no es probabilística sino de conveniencia, ya que el centro y el grupo es accesible puesto que fue el aula en la que realicé las

prácticas, y a priori, no presenta características únicas ni singulares que indiquen que no se trate de un grupo estándar.

Instrumento

Para la recogida de datos y de información se utilizó un cuestionario sobre las preferencias a la hora de jugar a los videojuegos y con quien hacerlo con el fin de dar respuesta a las preguntas que nos formulamos y a los objetivos propuestos al inicio de la investigación.

Posteriormente, fue necesario realizar un análisis de los videojuegos que más frecuentaban entre las preferencias del alumnado, para el cual seguimos el guion de Díez et al. (2005). De este modo, observamos si esos juegos son un medio que favorece la interiorización de los estereotipos de género y consecuentemente, si esas elecciones de juego estaban marcadas por el género.

4. Resultados

Después de que el alumnado diese respuesta al cuestionario, se procedió al análisis de este desde una perspectiva de género, el cual muestra una desigualdad persistente entre hombres y mujeres.

Al igual que en la metodología, tras la realización del trabajo de campo tenemos dos partes de resultados, los correspondientes a metodología cualitativa y los resultados del estudio cuantitativo.

Resultados del análisis cualitativo

Selección de los videojuegos

La selección de los videojuegos fue realizada tras el análisis cuantitativo, es decir, de lo recogido en una de las preguntas del cuestionario, donde el alumnado indicó los tres videojuegos a los que jugaba normalmente. La frecuencia de las respuestas dio lugar a elaboración de la tabla que se encuentra a continuación, en la que se reflejan las preferencias del alumnado.

Tabla 1. Preferencias de videojuegos.

Preferencias de videojuegos				
	Mujeres	Nº	Hombres	Nº
1º	Among Us	8	Minecraft	16
2º	Minecraft	8	Fornite	14
3º	Fornite	6	FIFA	10
4º	The Sims	3	Among Us	6
5º	Animal Crossing	2	Call of Duty	5

Análisis y clasificación de los videojuegos

Los criterios seguidos para analizar y clasificar los videojuegos fueron: temática, presentación estereotipada de las imágenes de hombres y mujeres, roles desempeñados por ellas/os, modelos de hombre y de mujer que aparecen y las relaciones que se producen entre ambos, así como las acciones

que desempeñan los personajes (Díez et al., 2005). La información relativa a cada uno de los ítems de análisis empleados, se elaboró a través de la publicidad e indicaciones de los propios videojuegos, comentarios en foros especializados, revisión bibliográfica de artículos académicos y a través de la observación del desarrollo del propio juego, que permitió realizar una descripción comprensiva de cada uno de ellos, presente en la tabla nº 2 donde aparecen ordenados de más (los primeros) a menos (los últimos) estereotipados.

Tabla 2. Videojuegos más y menos estereotipados.

VIDEOJUEGOS DE MÁS A MENOS ESTEREOTIPADOS							
Nombre del videojuego	Temática	Presentación de imágenes de hombres y mujeres	Roles desempeñados por hombres y mujeres	Modelos de hombre y mujer	Relaciones que se producen entre ambos	Acciones que desempeñan los personajes	Contornos del juego
FIFA	Deporte (fútbol)	Presencia de mujeres: prácticamente nula	Jugar al fútbol	Hombres atléticos Las mujeres no tienen visibilidad	Ninguna	Jugar al fútbol	Estadios de fútbol
Call of duty	Bélico, violencia, disparos	Vestimenta: armamento militar (ausencia de personajes femeninos en el comienzo)	Los roles de ambos son los mismos: matar a otros contrincantes para ganar	Hombres fuertes, corpulentos, viriles.	Ninguna	Disparar y asesinar a otros jugadores	Espacios actuales, imaginarios o irreales
Fornite: Battle Royal	Violencia, disparos	Aleatoria y estereotipada	Iguales en ambos	Ambos poseen cuerpos estereotipados	Ninguna	Construir estructuras y asesinar	Una isla (bosque, playa)
The Sims	Rol, simulación	La elige cada usuaria/o	Iguales en ambos	Ambos poseen cuerpos estereotipados	Amorosas o de amistad	Simulación de la vida real	Una ciudad, barrio (a escoger)
Animal Crossing	Rol, simulación	Vestimentas estereotipadas en ambos sexos	Iguales en ambos	Muñecos con vestimentas estereotipadas	Amistad	Crear un lugar para vivir	Isla paradisíaca
Minecraft	Construcción, aventura, violencia	La elige cada usuaria/o	Iguales en ambos	Sin presencia de estereotipos	Ninguna	Construir, luchar contra seres hostiles y explorar	Diferentes biomas al azar
Among Us	Estrategia	La elige cada usuaria/o	(se deciden al azar para todas/os)	Sin presencia de estereotipos	Ninguna	Depende del rol que le toque	Nave espacial

Resultados del análisis cuantitativo

Nivel de gusto por los videojuegos

En relación al grado de satisfacción por los videojuegos, como muestra la tabla nº3 se observan claras diferencias entre los sexos. En las elecciones de “no me gustan nada” o “me gustan poco” el 100% de las respuestas son del colectivo femenino. Del mismo modo, ninguna chica indicó que “le gustan mucho”, frente a totalidad de las respuestas que las protagonizan los chicos. Cabe destacar que dos participantes afirmaron que no le gustan porque “le aburren” y por este motivo no juegan con videojuegos.

Tipos de videojuego

En el cuestionario, el alumnado tenía que responder por orden de preferencia los tres tipos de videojuegos que más le gustaban. Tras su análisis, podemos observar que en la decisión de las niñas destacan los videojuegos de rol, aventura y estrategia mientras que en los niños destacan los videojuegos de disparos, aventura y deportes.

Tabla 3. Niveles de satisfacción por los videojuegos.

		Sexo		Porcentaje (%)		Porcentaje acumulado (%)
		Mujeres	Hombres	Mujeres	Hombres	
Niveles de gusto	Mucho	0	18	0%	38,3%	38,3%
	Bastante	7	12	14,9%	25,5%	40,4%
	Poco	9	0	19,1%	0%	19,1%
	Nada	1	0	2,1%	0%	2,1%
	Total	17	30	36,1%	63,8%	99,9%

Familiares que juegan con el alumnado normalmente

En relación a los familiares que habitualmente juegan con las niñas y con los niños, podemos observar claras diferencias en cuanto al género. Entre las niñas que dieron respuesta a esta pregunta, mayoritariamente juegan con personas del género masculino, pero también lo hacen personas del género femenino. Por otra parte, donde las cifras muestran la diferenciación absoluta es en las respuestas del colectivo masculino, donde el 100% de ellos afirman que nunca juegan con ninguna mujer.

Preferencias para jugar

Como analizamos anteriormente, en el cuestionario el alumnado tenía que indicar por orden de preferencia 3 videojuegos. De este modo, se hizo un análisis de los videojuegos que se repetían dentro de las tres preferencias de toda la muestra diferenciándolos por géneros, y dio lugar a la siguiente información: por ejemplo, en el caso de las niñas, 8 de ellas tenían dentro de los 3 videojuegos preferidos el "Among Us" y el "Minecraft" y, por otro lado, en el caso de los niños, 16 de ellos tenían dentro de las tres preferencias el "Minecraft", 14 el "Fornite" y 10 de ellos el "FIFA".

En relación al análisis realizado previamente y presente en la tabla nº2, podemos observar, como la mayoría de los videojuegos están diseñados para el público masculino, y en él las niñas no encuentran su espacio. En las decisiones de los niños podemos observar como mayoritariamente optan por juegos de disparos, de lucha, de competitividad o de construcción como es el caso del "Minecraft", "Fornite", "FIFA" o "Call of Duty", es decir, juegos que reproducen con mayor intensidad estereotipos masculinos, y ellas prefieren juegos de roles sociales donde realizan actividades que requieran ponerse en el punto de vista del otro, colaborar o cooperar cómo en el "Among Us", "The Sims" o "Animal Crossing", a pesar de que también jueguen a videojuegos "más masculinizados".

Juego durante la pandemia

Con la situación de confinamiento derivada de la pandemia causada por la Covid-19 fue necesario adaptarse a una nueva realidad en la que las Tecnologías de la Información y de la Comunicación tuvieron un gran protagonismo, donde se acrecentó el uso de la tecnología con fines lúdicos, a través de juegos en línea y de los videojuegos (Cívico et al., 2021, p. 2). Esta afirmación, puede evidenciarse en el aumento del consumo de videojuegos por parte del alumnado, donde la amplia mayoría jugaban más durante la pandemia. Además, el consumo de videojuegos era de

muchas más horas en el caso de los niños, donde nueve sujetos afirmaron que jugaban 6 horas o más al día y siete entre 4 y 5. En el caso de las niñas, dos jugaban entre 6 o más horas y cuatro entre 4 y 5 horas.

En relación a las compañías con las que jugaba el alumnado durante la pandemia de forma online, observamos que el 100% de los niños no compartió espacio virtual con mujeres durante el período de confinamiento. Por otro lado, a pesar de que parte de las niñas sí que jugaron con el colectivo masculino, existe una preferencia de estas a jugar con las personas de su mismo sexo. Así, podemos remontarnos a las palabras de Lera (2002), quien afirma que el proceso de socialización diferencial en la infancia, “contribuye al establecimiento de grupos de juegos con miembros del mismo género” (p. 26).

5. Discusión

La realización de la presente investigación sirvió para alcanzar los objetivos propuestos al inicio de la misma. En cuanto al primero objetivo, podemos concluir que en el alumnado del grupo etario 11-12 años la socialización diferencial por el género ya hizo efecto en las edades previas y las elecciones de a qué jugar y con quién hacerlo están marcadas por el género. Como observamos en el análisis de los resultados, las niñas no se ven atraídas por los videojuegos de la misma manera que los niños: en las elecciones de “me gusta poco” o “nada” la totalidad de las respuestas eran del colectivo femenino e incluso dos niñas afirmaron que no jugaban a los videojuegos porque “les aburrían”, por lo que podemos considerar que, en la amplia mayoría, el mundo de los videojuegos está masculinizado, ya que reproduce con mayor intensidad estereotipos masculinos, resultando más atractivo para hombres que para mujeres. A la hora de elegir videojuegos, las niñas prefieren videojuegos de rol, aventura, estrategia y fantasía (por orden de preferencia), estas decisiones pueden estar relacionadas con el hecho de que algunos de estos tipos de videojuegos, reproducen más estereotipos femeninos, frente las decisiones de los niños que prefieren juegos de disparos, estrategia, aventura y deporte, donde mayoritariamente parte de ellos, reproducen más estereotipos masculinos. En este punto observamos como existen algunos tipos de videojuegos que son elegidos por ambos colectivos, como pueden ser los de aventura y estrategia ya que presentan un menor nivel de estereotipos.

Las elecciones marcadas por el género también están presentes en las elecciones de con quien jugar, normalmente los niños juegan exclusivamente con el colectivo masculino o de forma individual, al contrario de las niñas que, a pesar de jugar más con hombres, algunas también lo hacen con mujeres. Esta diferencia se acentuó aún más durante la pandemia causada por la COVID-19, en la que la mayoría del alumnado aumentó el tiempo de juego, y donde las elecciones de con quién jugar de forma online presentaron unas diferencias asombrosas: ningún niño jugó con el colectivo femenino durante la pandemia, por el contrario, las niñas a pesar de que también jugaron en su mayoría con mujeres, también los hicieron con hombres. Esto, acompañado al grandísimo número de horas al día las que jugaban, sobre todo los chicos, indica que el hecho de la pandemia afectó estereotipando aún más a través del juego.

El hecho de que algunos de los videojuegos analizados en la presente investigación sean preferidos tanto por los niños como por las niñas, como puede ser el “Among Us” o el “Minecraft”, estando estos videojuegos menos atravesados de estereotipos, podemos considerar que en relación a

estos videojuegos (menos estereotipados) deberían ir las elecciones de las familias y el estímulo en las escuelas. Es decir, cumple fomentar estos modelos de videojuegos porque de este modo no estaríamos excluyendo a las niñas de este tipo de tecnologías.

6. Conclusión

Finalmente, y a modo de reflexión personal, considero que es muy necesaria la coordinación entre familia y escuela, ya que es en el proceso de socialización primaria cuando las criaturas conforman su personalidad y crean los inicios de sus ideas estereotipadas. Por estos motivos es imprescindible que tanto la familia como la escuela tomen conciencia de lo que se transmite con el ejemplo, con los modelos que ofrecemos, con los comportamientos que estimulamos o con los que sancionamos negativamente de forma diferencial en función del sexo. Tenemos que avanzar en el camino de la coeducación, lejos de los estereotipos y roles de género que venimos arrastrando generación tras generación y continúan alimentando la desigualdad entre hombres y mujeres. En palabras de una gran maestra y referente para mí “creo que, igual que aprendemos esta forma de ser mujeres y de ser hombres, también podemos revisarla, desaprenderla y reconstruirlas de otra forma más personal y más libre” (Oliveira, 2011, p.1). En conclusión, como maestras/os tenemos una gran responsabilidad, en nuestras manos se encuentra lo que será la próxima sociedad y como futura docente intentaré hacer todo el posible para formar alumnas y alumnos de manera igualitaria y de este modo, aportar mi grano de arena en la creación de un mundo mejor: justo, feminista y crítico

7. Referencias

- Álvarez, C. (2017). *Sexismo en el juego: Aproximación a la publicidad de juguetes desde una perspectiva de género* (Trabajo fin de máster). Universidad de Zaragoza, Zagon, España. Recuperado de <https://n9.cl/bnrzi>
- Arconada, M. Á. (2008). El reto de educar a alumnos igualitarios. *Padres y Maestros / Journal of Parents and Teachers*, (316), 9-11. Recuperado de <https://n9.cl/3tkr0>
- Arias, M. R. (2000). *Madres e hijas en la narrativa de Lessing, Atwood y Mantel* (Tesis de doctorado). Universidad de Málaga. Recuperado de <https://n9.cl/9g5d7>
- Arista, A. (28 de abril de 2015). *Agregarán personaje femenino a Minecraft*. Levelup. <https://n9.cl/faswd>
- Ayora, V. (3 de noviembre de 2019). *EA Sports se vuelve a olvidar del fútbol femenino en FIFA 20*. Dexerto. <https://n9.cl/hbdo2>
- Berger, P. L., Luckmann, T. y Zuleta, S. (1968). *La construcción social de la realidad*. Buenos Aires: Amorrortu. Recuperado de <https://n9.cl/z0iu>
- Borge, P. (2019). *Videojuegos y Construcción del Género en Primaria: ¿Hacia Nuevas Masculinidades?* (Trabajo fin de grado). Universidad de Oviedo, España. Recuperado de <https://n9.cl/68fz>
- Carabaña, J. y Lamo, E. (1978). La teoría social del interaccionismo simbólico: análisis y valoración crítica. *Revista española de investigaciones sociológicas*, 1(78), 159-204. Recuperado de <https://n9.cl/0dbi8>
- Carrillo, A. (28 de enero de 2021). *Cómo cambiar tu personaje a mujer en Call of Duty: Mobile*. Alfa Beta. <https://n9.cl/cmnyw>

- Cívico, A., Cuevas, N., Colomo, E. y Gabarda, V. (2021). Jóvenes y uso problemático de las tecnologías durante la pandemia: una preocupación familiar. *Hachetetepé. Revista científica de educación y comunicación*, (22), 1-12. Recuperado de <https://n9.cl/qg1tm>
- De Beauvoir, S. (1949). El segundo sexo. *La experiencia vivida*, 2. Recuperado de: <https://n9.cl/ejhq9>
- De la Paz, L. (2019). *La imagen y el rol de la mujer en los videojuegos: desafíos ante estereotipos, rechazos y discriminaciones* (Trabajo fin de grado). Universidad de Valladolid, España. Recuperado de <https://n9.cl/cr0d2>
- Díez, E. J., Valle, R. E., García, M., Cano, R., Terrón, E., Castro, R. y Rojo, J. (2005). La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos. *Revista Humanidades, Fortaleza*, 20(2), 149-154. Recuperado de <https://n9.cl/6pevp>
- Equipo Fornite. (2 de septiembre de 2020). *¿Qué es Fornite? Guía para principiantes*. Epic Games. <https://n9.cl/fjb0>
- Espinar, E. (2009). Infancia y socialización: estereotipos de género. *Revista Padres y Maestros / Journal of Parents and Teachers*, (326), 17-21. Recuperado de <https://n9.cl/e8bn8>
- Fajardo, E. y Cervantes, L. C. (2020). Las teorías sobre la sociología de la educación y su impacto en los sistemas y políticas educativas en América Latina. *Revista Boletín Redipe*, 9(5), 55-76. Recuperado de <https://n9.cl/l2xhg>
- Fandom. (s.f.). *Animal Crossing Enciclopedia – Aldeano*. <https://n9.cl/9j67a>
- Feito, R. (2001). Teorías sociológicas de la educación. En M.J. Rodríguez (Coord.), *Temas de sociología* (pp. 421-436). Huerga y Fierro Editores. Recuperado de <https://n9.cl/4hja>
- García, M. y Marcos, M. D. M. (2004). La construcción de personajes en el videojuego Sims2. *Icono* 14, 2(4), 1-13. Recuperado de <https://n9.cl/fvzl>
- Guil, A. (1999). El papel de los arquetipos en los actuales estereotipos sobre la mujer. *Comunicar*, (12), 95-100. Recuperado de: <https://n9.cl/6glrt>
- Hernández, R. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw Hill México.
- Herrera, S. (9 de agosto de 2012). *Estereotipos de género en los videojuegos: por un tratamiento más igualitario*. UnitedExplanations. <https://n9.cl/1hds0>
- Hidalgo, M. D. (2017). *Influencia de los roles y estereotipos de género en las percepciones y expectativas académicas y profesionales del alumnado universitario* (Tesis doctoral). Universidad de Córdoba, España. Recuperado de <https://n9.cl/afv50>
- Lera, M. J. (2002). *El fútbol y las casitas. Porqué los niños y las niñas son como son*. Sevilla: Guadalema. Recuperado de <https://n9.cl/uajxn>
- Lerner, G. y Tusell, M. (1990). *La creación del patriarcado*. Barcelona: Crítica. Recuperado de <https://n9.cl/rbiar>
- Marante, M. (2018). *Estereotipos de género que influyen en la construcción de la identidad del niño* (Trabajo fin de grado). Universidad de la Laguna, Tenerife, España. Recuperado de <https://n9.cl/cin5g>
- Martín, S. (2014). *Concepto de género: de las teorías feministas a las políticas públicas La universidad pública española como estudio de caso* (Tesis doctoral). Universidad de Salamanca, España. Recuperado de <https://n9.cl/n0hjq>
- Martínez, A. (2010). Identificación melancólica y constitución de la identidad de género masculina. Aportes del psicoanálisis a los estudios contemporáneos de género. *Revista de Psicología*, 19(2), 79-102. Recuperado de <https://n9.cl/nhob1>

- Martínez Verdu, R. (2007). Videojuegos, cultura y jóvenes. *Comunicación e xuventude: Actas do Foro Internacional*. Colexio Profesional de Xornalistas de Galicia, 247-262. Recuperado de <https://n9.cl/v2kzy>
- Megía, C. (12 de julio de 2018). ¿Está arruinando el sexismo el juego que vuelve loco a medio planeta?. *Smoda El País*. <https://n9.cl/7ots>
- Melero, N. (2010). Reivindicar la la igualdad de hombres y mujeres en la sociedad: una aproximación al concepto de género. *Barataria: Revista Castellano-Manchega de Ciencias Sociales*, (11), 73-83. Recuperado de <https://n9.cl/qvlej>
- Montesó, P. (2014). Dificultades para el avance de las mujeres: diferentes teorías sociológicas. *Enfermería Global*, 13(36), 265-274. Recuperado de <https://n9.cl/nzdaw>
- Nintendo Switch (s.f.). *Animal Crossing: New Horizons*. <https://n9.cl/es6wj>
- Oliveira, M. (2011). Revisar la masculinidad, una condición para la igualdad. *La igualdad: nuevas perspectivas de género en educación, lingüística y filosofía*. Málaga, Centro de Ediciones de la Diputación de Málaga.
- Real Academia Galega. (s.f.). En *Dicionario da lingua galega*. Recuperado en 11 de febrero de 2021, de <https://n9.cl/p6fnz>
- Rocher, G. (1990). *Introducción a la Sociología general*. Barcelona: Herder.
- Rodriguez, B. (2020). Evaluación de los estereotipos de género en educación infantil. *Know and Share Psychology*, 1(3), 63-70. Recuperado de <https://n9.cl/gvkxmr>
- Romero, H. (17 de mayo de 2021). *Cómo personalizar tu personaje de Among US*. Andro4All. <https://n9.cl/nfm0y>
- Rujas, J. (2014). Sociología y género. *Revista Española de Investigaciones Sociológicas*, (148), 179-182. Recuperado de <https://n9.cl/d498h>
- Salles, V. (2001). El debate micro-macro: dilemas y contextos. *Revista Perfiles Latinoamericanos*, 10(18), 115-151. Recuperado de <https://n9.cl/gzma>
- Sánchez, A. (2000). Sexo como variable estímulo: percepción diferencial de la realidad de género en ámbitos de socialización. *Papeles del Psicólogo*, (75), 40-45. Recuperado de <https://n9.cl/gf9n>
- Sánchez, J.M. (29 de septiembre de 2020). Among Us: por qué este extraño juego se ha convertido en el fenómeno del año. *ABC*. <https://n9.cl/486pe>
- Sánchez, V. (16 de marzo de 2020). Animal Crossing: New Horizons – Análisis. *IGN España*. <https://n9.cl/wvcih>
- Sandín, B., Valiente, R. M., García-Escalera, J. y Chorot, P. (2020). Impacto psicológico de la pandemia de COVID-19: Efectos negativos y positivos en población española asociados al periodo de confinamiento nacional. *Revista de Psicopatología y Psicología Clínica*, 25(1), 1-22. Recuperado de <https://n9.cl/olrvc>
- Simbaña, V., Jaramillo, L. y Vinuesa, S. (2017). Aporte de Durkheim para la Sociología de la Educación. *Sophia, Colección de Filosofía de la Educación*, (23), 83-89. Recuperado de <https://n9.cl/2tse7>
- Simkin, H., y Becerra, G. (2013). El proceso de socialización. Apuntes para su exploración en el campo psicosocial. *Ciencia, docencia y tecnología*, 24(47), 119-142. Recuperado de <https://n9.cl/piaz3>
- Tones, J. (17 de marzo de 2015). Lo que debes saber de Minecraft para no hacer el ridículo ante un experto de 12 años. *Verne El País*. <https://n9.cl/z2iy8>

- Traba, A. (2021). *A socialización: perspectivas teóricas e axentes principais. Socioloxía da familia e da infancia*. Temario “Socioloxía da educación” da Universidade de Vigo. (Non publicado)
- Traba, A. y Varela, L. (2012). La perspectiva de género en la actividad docente: una experiencia innovadora en Sociología de la Educación. *IV Congreso Universitario Nacional Investigación y Género* (pp. 2051-2070). Unidad para la Igualdad, Universidad de Sevilla. Recuperado de <https://n9.cl/2fmwi>
- Vargas, M. E. (1999). La socialización que recibimos. *Revista Reflexiones*, 78(1), 1-20. Recuperado de <https://n9.cl/d6e8g>
- Verde, E. (23 de junio de 2018). *Minecraft ¿chico o chica?*. Amino. <https://n9.cl/neyiu>
- Vila, E. (2013). *Minecraft: una interpretación*. *Luthor*, 3(14), 1-11. Recuperado de <https://n9.cl/8zg3m>
- Yubero, S. y Navarro, R. (2010). Socialización de género. En L. Amador y M. Monreal (Coord.), *Intervención social y género*, (pp.43-72). Madrid: Narcea. Recuperado de <https://n9.cl/5xi9r>



© 2022 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).