

Videojuegos, ¿sexistas? ¿machistas? o, ¿sanos?

Esta actividad va dirigida a menores de entre 6 y 13 años. Se trata de unas fichas que nos ayudan a reflexionar sobre:

1. Diferencias entre el sexismo y el machismo.
2. Los videojuegos, desde una perspectiva crítica y de género (también se puede hablar de racismo, clasismo...).
3. Posibles contactos con personas desconocidas, y pautas de ciberseguridad.
4. Dar otros contenidos más constructivos, divertidos e igualitarios.

***CUIDADO:** los videojuegos que se han seleccionado corresponden al curso 2025-2026, es importante que los videojuegos queden actualizados y que sean los más utilizados por las y los menores. Esto fomenta la cercanía y evita una mirada adultocéntrica; saber qué utilizan y qué les gusta es importante para ellas y ellos.*

Nota importante:

La idea no es dismantelar y deconstruir sus juegos "favoritos", tampoco podemos aspirar a que los dejen de usar, la presión cultural es muy fuerte, y como proceso y desarrollo de su identidad, van a querer usar lo que utiliza el resto, y muy especialmente entre chicos (no ser menos "chico" que otros), por lo que lo más importante es que cuestionen y que les demos herramientas a modo de alternativas y coeducativas.

ACTIVIDAD: Si es en grupo, se puede dividir la clase en subgrupos de entre 4-5 personas, y según el tiempo que se le quiera dedicar a la actividad, se puede tomar la opción de que cada grupo analice un videojuego, o que todos los grupos analicen todos (lleva más tiempo).

Utiliza la ficha "**02-VIDEOJUEGOS**".

Se les da tiempo para que hablen y debatan. Es muy interesante ver cómo se comportan las chicas en el aula y ver la excitación de los chicos. Tras trabajar en grupos pequeños, se abre en grupo grande y analizamos cada videojuego. Preguntas que pueden ayudar:

1. ¿Por qué los utilizamos? ¿Cómo nos sentimos al utilizarlos? ¿Con quién solemos jugar?
2. ¿El videojuego es sexista? ¿Machista? ¿Por qué? ¿Sabemos qué es una cosa y la otra?
3. ¿Qué nos parece que las mujeres sean tratadas mal? ¿Lo vemos bien?
4. ¿Alguna vez cuando jugamos online/Streaming se nos conectan personas desconocidas? ¿Qué hacemos cuándo ocurre?