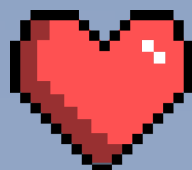


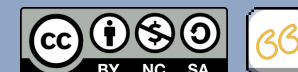
REDISEÑANDO LOS CLÁSICOS

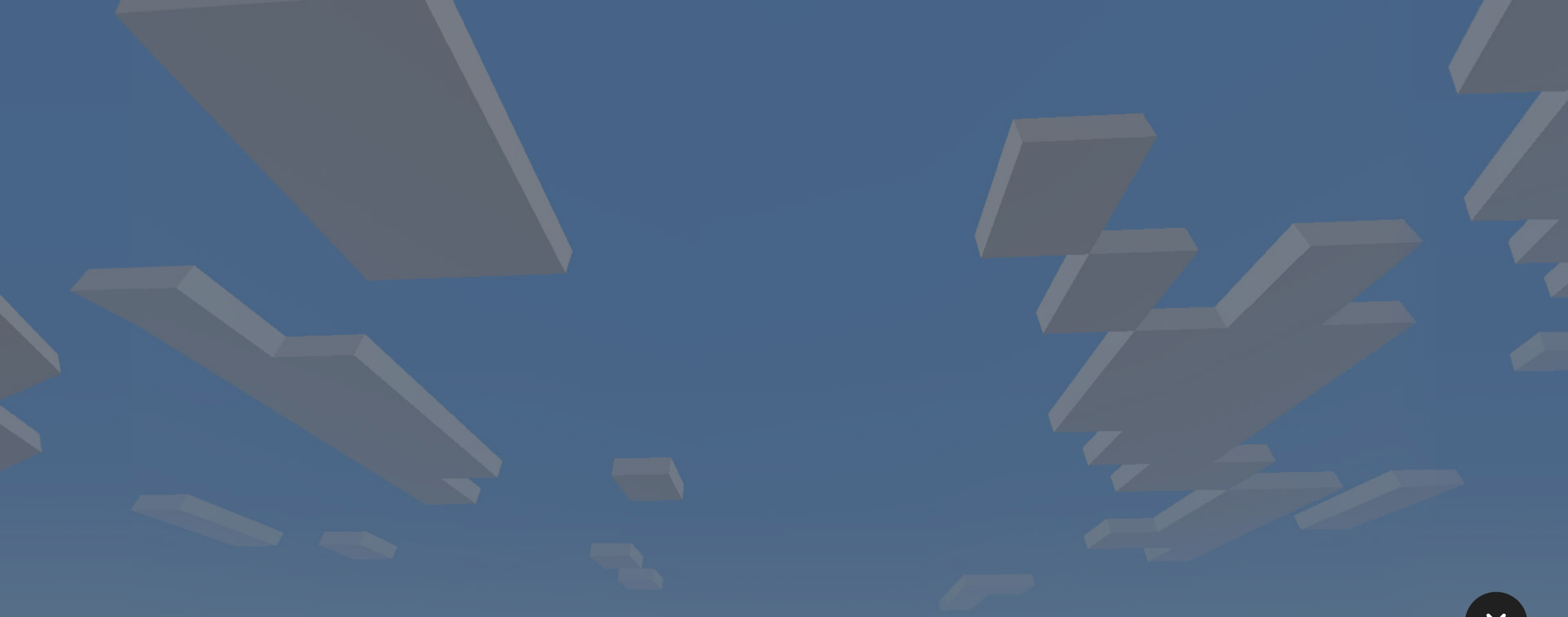
XVII SEMINARIO DE AVALIACIÓN DE MATERIAIS DIDÁCTICOS
JAUME MARTÍNEZ BONAFÉ | XÉNERO E MATERIAIS DIDÁCTICOS

22 y 23 de outubro 2025 - Facultade de Ciencias da Educación (Universidade de Santiago de Compostela)
Mercedes Romero Rodrigo (Universitat de València) - m.mercedes.romero@uv.es



INICIAR





🎮 Esta licencia te da vía libre para remezclar, rediseñar y subir de nivel esta obra, siempre que cites la fuente, compartas sin fines comerciales y mantengas las mismas reglas del juego.

💎 Dale al coco, hackea estereotipos, power-upéala y compartela... ¡y si te queda un bonus stage de tiempo, contáctame y me cuentas cómo te fue la partida!

LOS VIDEOJUEGOS NO SON NEUTROS

Transmiten valores, refuerzan estereotipos
y moldean identidades



Existen diferencias de acceso
y uso entre hombres y mujeres.



Persisten estereotipos de
masculinidad y feminidad en
personajes y tramas.



La industria sigue dominada
por una mirada masculina.



Las jugadoras sufren más
discriminación y acoso en
entornos online.





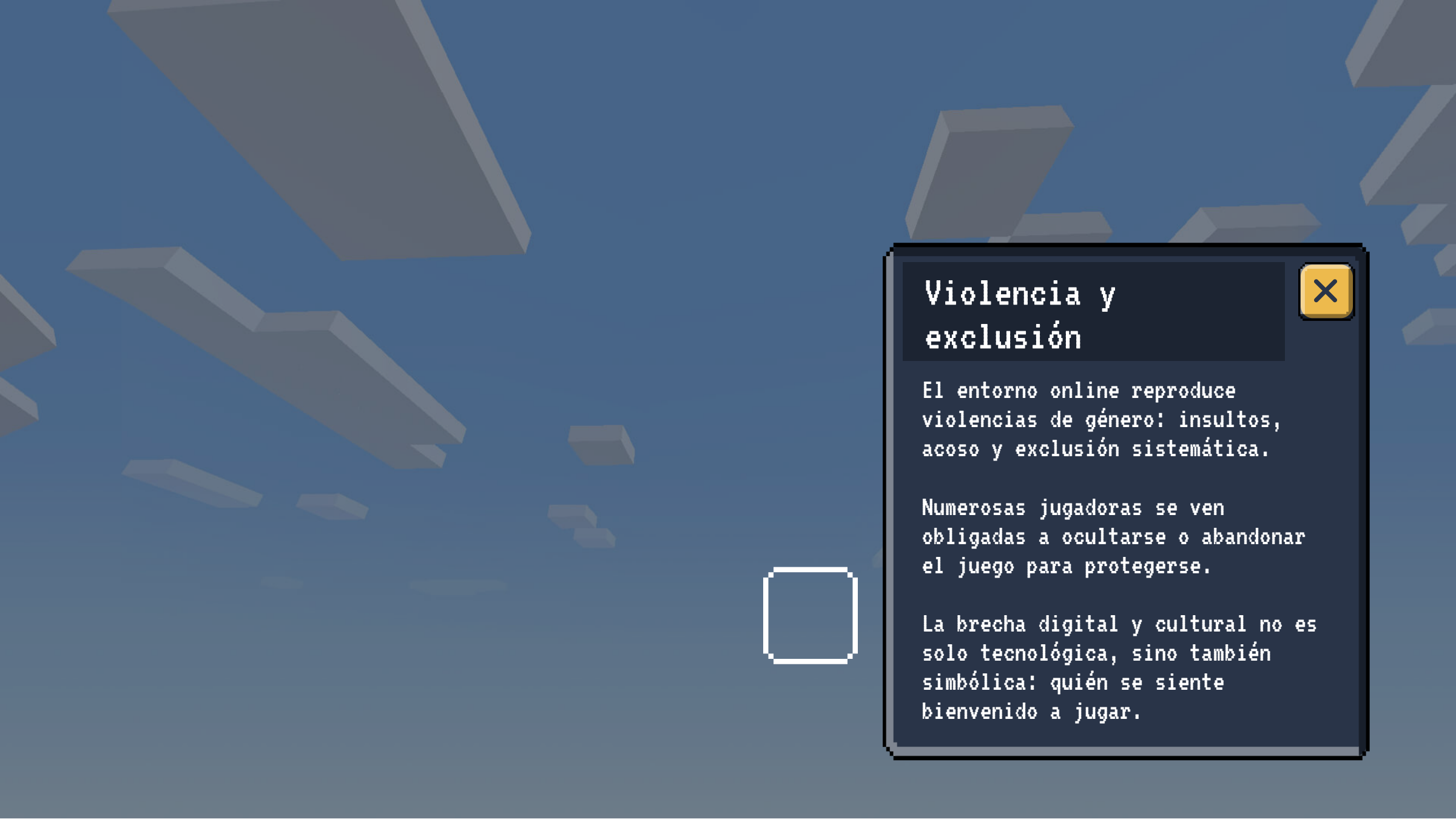
Acceso y hábitos



Los hombres juegan más y más tiempo, prefiriendo juegos competitivos o violentos.

Las mujeres prefieren estrategia o juegos casuales, y muestran mayor responsabilidad en la elección y uso.

Persiste una brecha de participación y representación en el consumo y la creación.



Violencia y exclusión



El entorno online reproduce
violencias de género: insultos,
acoso y exclusión sistemática.

Numerosas jugadoras se ven
obligadas a ocultarse o abandonar
el juego para protegerse.

La brecha digital y cultural no es
solo tecnológica, sino también
simbólica: quién se siente
bienvenido a jugar.

Representaciones y estereotipos



Personajes masculinos: violentos, duros, dominantes.

Personajes femeninos: hipersexualizados, secundarios o dependientes.

Escasa presencia de identidades diversas o no binarias.

¿Falta de desarrolladoras y guionistas con perspectiva de género en la industria? ¿????



Oportunidades de cambio



Algunos títulos comienzan a romper estereotipos, visibilizando otras formas de fuerza, cooperación y diversidad.

Aún es necesario un enfoque crítico y pedagógico para que la igualdad sea parte del diseño, no un añadido.

PERO NO TODO ESTÁ PERDIDO...

Durante esta sesión nos trasladamos a los años 80 y 90, una época dorada para los videojuegos... y también llena de estereotipos y desigualdades en sus narrativas y personajes.

Vuestra misión es **reinterpretar en grupos un videojuego clásico** desde una perspectiva de género, desafiando los roles tradicionales y proponiendo nuevas formas de representar a los personajes.



¿EMPEZAMOS?

Seréis los nuevos diseñadores de los 90: con ideas frescas, personajes diversos y ganas de romper clichés. Vuestro reto será mantener la coherencia de vuestro proyecto de rediseño mientras respondéis a las presiones externas.

Al final, **cada grupo presentará su nueva versión del videojuego, mostrando sus personajes, escenarios y principales decisiones de diseño.** Pero, sobre todo, **compartiréis cómo fue el proceso:** las contradicciones que surgieron, las presiones que habéis sentido y las reflexiones que os llevaron a tomar cada decisión.

¿Podréis resistir la presión de la industria y crear un juego realmente inclusivo... o acabaréis reproduciendo, sin quererlo, los mismos estereotipos que queríais transformar?





VIDEOJUEGOS

Lost Vikings II



Street
Fighter II



Super Ghouls'n
Ghosts



STREET FIGHTER II

De K.O. a OK: repensando la diversidad entre puñetazos pixelados.

+ Narrativa

+ Personajes

+ Conoce el juego





STREET FIGHTER (1987 - 2023)

Narrativa



Street Fighter nació como un **torneo mundial de artes marciales en el que competían luchadores de distintos países**. Cad personaje representaba una nacionalidad y estilo de combate propio -del karate japonés al boxeo estadounidense o el sumo japonés-.

En su evolución durante los 90 (Street Fighter II y posteriores), el juego consolidó una estética icónica, colorida y exagerada, donde **cada combatiente simbolizaba una cultura a través de estereotipos** visuales, físicos o de comportamiento.

Aunque su premisa era simple -“el mejor luchador del mundo”-, se convirtió en un referente global por su diversidad aparente y su capacidad para mezclar personajes de todo el mundo... **aunque la mayoría respondían a clichés**: la mujer hipersexualizada (Chun-Li), el ruso musculoso (Zangief), el estadounidense patriótico (Guile), el monje místico (Dhalsim), etc.



Si no conoces Street Fighter II puedes ver una partida completa con Ken en este video.



Ryu

El guerrero disciplinado (Japón)

Habilidad: artes marciales tradicionales, control del "hadouken".

Rol: protagonista arquetípico, busca la perfección a través del combate.

Representa: el ideal del héroe masculino centrado en la autodisciplina y el honor.



Ken Masters

El rival carismático (EE.UU.)

Habilidad: técnicas similares a Ryu, pero más veloces y espectaculares.

Rol: contraparte extrovertida y ostentosa del héroe.

Representa: el individualismo competitivo occidental, la búsqueda de fama y éxito.



Chun-Li

La pionera femenina (China)

Habilidad: patadas acrobáticas, velocidad y agilidad.

Rol: primera mujer jugable de la saga, agente de Interpol.

Representa: un avance en representación femenina, aunque todavía sexualizada visualmente.



Zangief

El gigante soviético (URSS)

Habilidad: lucha cuerpo a cuerpo y agarres poderosos.

Rol: bruto noble, guerrero nacionalista.

Representa: fuerza física asociada a lo "primitivo" o "masculino".



Dhalsim

El monje elástico (India)

Habilidad: ataques de largo alcance y control del fuego.

Rol: combatiente místico que lucha por la paz. Representa: la exotización orientalista:

espiritualidad extrema, cuerpo sobrenatural.







LOST VIKINGS II

De barbudos a bárbaras: cuando la cooperación también tiene nombre de mujer.

+ Narrativa

+ Personajes

+ Conoce el juego



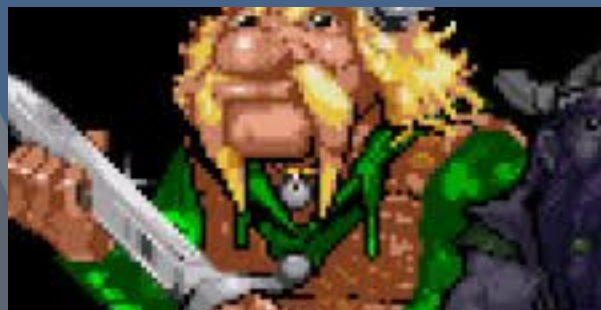


Erik el Veloz

Habilidad: corre, salta y puede romper muros con la cabeza.

Rol: explorador y líder impulsivo.

Representa: rapidez, intuición, espíritu aventurero.



Baleog el Fuerte

Habilidad: combate cuerpo a cuerpo con espada y arco.

Rol: protector del grupo.

Representa: fuerza y orgullo vikingo.



Olaf el Robusto

Habilidad: usa su escudo para proteger, planear o impulsar a otros. Con sus pedos rompe elementos.

Rol: apoyo y defensor.

Representa: humor, bonhomía y contención.



Fang, el hombre lobo

Habilidad: trepa muros y ataca con garras. Rol: personaje ágil y agresivo, más independiente. Representa: el "forastero" o el instinto animal.



Scorch, el dragón

Habilidad: escupe fuego y planea. Rol: criatura simbólica, poderosa pero dependiente de los demás. Representa: fuerza desmedida y exotismo.





LOST VIKINGS II (1997)



Narrativa

Los tres protagonistas -**Erik el Veloz, Baleog el Fuerte y Olaf el Robusto**- son vikingos capturados por una raza alienígena llamada Tomator, que planea utilizarlos como parte de su colección de criaturas. Tras escapar de la nave, los vikingos quedan atrapados en un viaje a través del tiempo y el espacio, visitando mundos temáticos (prehistórico, futurista, robótico e infernal). En esta nueva versión contarán con **Fang y Scorch** como personajes secundarios.

Su objetivo es volver a su hogar en Escandinavia, resolviendo puzzles y colaborando entre sí mediante el uso combinado de sus habilidades. El tono es humorístico, con diálogo sarcástico entre los personajes.

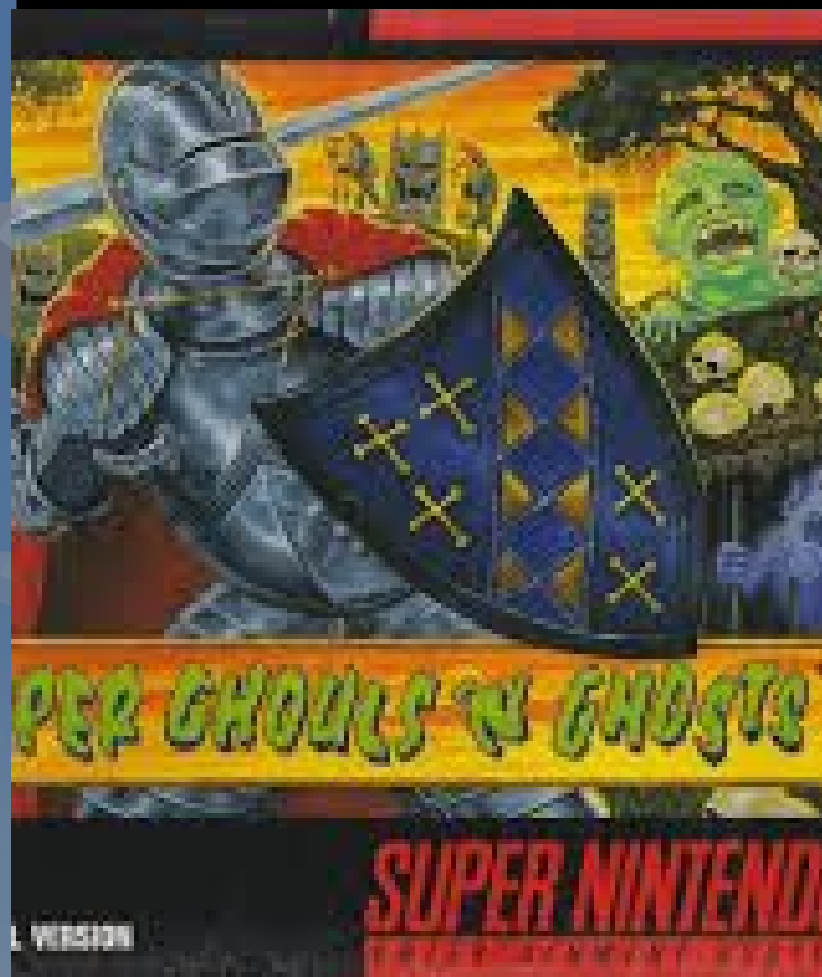
El juego es un **plataformas-puzzle cooperativo** donde la clave es coordinación y el trabajo en equipo. Cada personaje tiene **habilidades distintas**, y solo combinándolas estratégicamente se puede superar cada nivel.







Si no conoces Lost Vikings II, puedes ver un speedrun centrado en los movimientos especiales y la cooperación entre personajes en este video.



GHOULS'N GHOSTS

De la armadura al corazón: porque hasta los caballeros necesitan terapia.

+ Narrativa

+ Personajes

+ Conoce el juego





Arthur

Habilidad: combate con espada y lanza, saltos, resistencia alta.

Rol: héroe clásico, protagonista central.

Representa: la masculinidad heroica tradicional, sacrificio individual y valentía extrema.

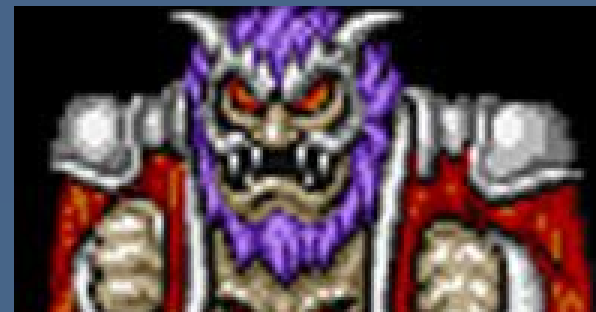


Princesa Prin-Prin

Habilidad: ¿?.

Rol: motivación narrativa; rescate de la princesa.

Representa: los roles femeninos tradicionales en los videojuegos clásicos, pasividad y dependencia del héroe masculino.



Lucifer (villano final)

Habilidad: ataques poderosos, resistencia extrema.

Rol: antagonista central; obstáculo máximo a superar.

Representa: la amenaza suprema que refuerza la idea de que el héroe debe sacrificarse solo; la personificación del mal que obliga al héroe a demostrar su masculinidad heroica.





Si no conoces Super Ghouls 'n Ghosts, te dejo un speedrun donde el jugador muestra la partida en modo profesional, enfrentando enemigos y jefes finales con máxima dificultad. Al inicio El Matraco canta “Vivir así es morir de amor” como parte de su monólogo explicativo.





SUPER GHOULS 'N GHOSTS (1991)

Narrativa



El caballero **Arthur** debe rescatar a la princesa **Prin-Prin**, secuestrada por el emperador del infierno, **Sardius**.

Para lograrlo, atraviesa cementerios, ruinas embrujadas y castillos infernales repletos de monstruos.

Arthur combate hordas de enemigos con su lanza y, en una mecánica icónica, **pierde su armadura al recibir daño**, quedando en calzoncillos antes de morir.

La narrativa es sencilla pero simbólica: el héroe se sacrifica y sufre para rescatar a la princesa, en una representación clásica del ideal caballeresco y de la masculinidad heroica del videojuego de los 80 y 90: **valiente, solitario, incansable y centrado en "salvar" a una mujer indefensa.**

Es un videojuego de plataformas-acción desafiante, donde la clave no es solo golpear enemigos, sino **dominar patrones, coordinación y memoria.**



CHOOSE ONE / PRESS START



TEST DE AUDIENCIA



RETRO GAME AWARDS



INFLUENCERS



CARTA DE JUGADORAS





CHOOSE ONE / PRESS START

Street Fighter II

Lost Vikings II

Super Ghouls'n Ghosts





De la armadura al corazón: porque hasta los caballeros necesitan terapia.

El héroe que siempre salva a la princesa... ¿y si esta vez se salva a sí mismo?

Reimaginamos la masculinidad heroica, el sacrificio y la vulnerabilidad con humor y perspectiva de género.



De K.O. a OK: repensando la diversidad entre puñetazos pixelados.

Un viaje por los estereotipos de género, raza y cuerpo en los juegos de lucha.

Porque no todo combate se gana a puñetazos: a veces hace falta cambiar las reglas del juego.



De barbudos a bárbaras: cuando la cooperación también tiene nombre de mujer.

Tres vikingos perdidos descubren que no hace falta ser un tipo rudo para ser un héroe.

Rediseñamos la aventura cooperativa para incluir nuevos roles y miradas femeninas sin clichés.



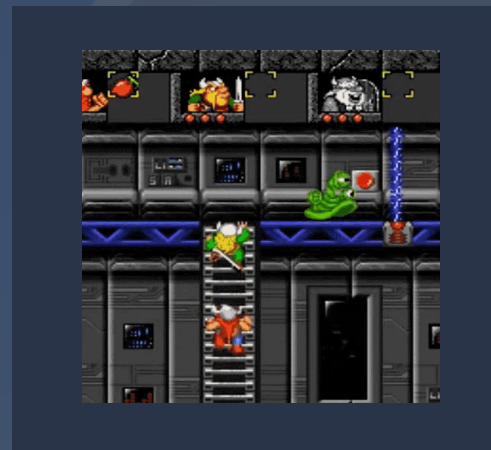
EVENTO 1

Test de audiencia - Escenarios que venden

Los avances de vuestro nuevo juego han sido mostrados en revistas especializadas. Los fans comentan:

“¡Echamos de menos los escenarios vikingos llenos de batallas y fuego!”

“Demasiada aldea y diálogo... queremos acción y mazmorras.”



+ Info





Debéis decidir si mantenéis los nuevos escenarios más variados e inclusivos (aldeas, espacios de cooperación, exploración) o si los volvéis a centrar en el combate clásico. Justificad cómo el entorno influye en la historia y los roles de género. Reflexionar sobre cómo los espacios también contribuyen a transmitir estereotipos (entornos violentos o masculinizados vs. colaborativos o comunitarios).





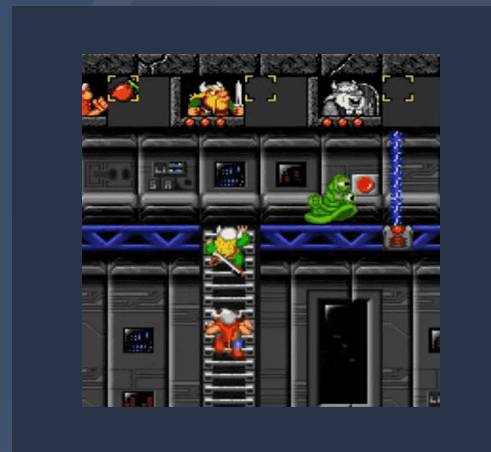
EVENTO 2

Retro Game Awards

La narrativa clásica siempre gana

El jurado de los premios ha declarado:

“Los juegos con héroes rescatando aldeas y combatiendo dragones siempre triunfan.”



+ Info





Debéis adaptar vuestra historia para cumplir con esa expectativa o justificar por qué vuestro nuevo enfoque narrativo (por ejemplo, de cooperación, exploración o reconciliación) también es épico y fiel al espíritu vikingo. Analizar cómo la estructura narrativa puede reproducir jerarquías y roles tradicionales sin ser explícitamente sexista.





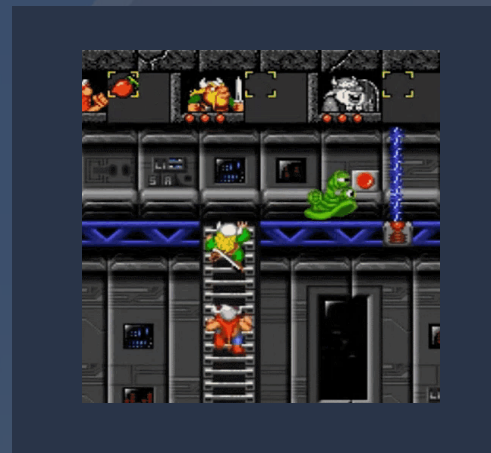
EVENTO 3

Influencers nostálgicos

No toquéis a mis vikingos

Tras las primeras imágenes filtradas, varios youtubers retro comentan:

“¡Han cambiado demasiado a los vikingos! Ahora parecen salidos de una escuela de arte, no de un barco de guerra.”



+ Info





Debéis modificar la apariencia o rasgos de personalidad de al menos un personaje (nuevo o clásico). El cambio puede ser visual (vestimenta, rasgos físicos, símbolo) o de carácter (liderazgo, cooperación, vulnerabilidad). Justificad cómo ese rediseño rompe o redefine un estereotipo. Analizar cómo las características visuales y emocionales de los personajes refuerzan o cuestionan roles de género.

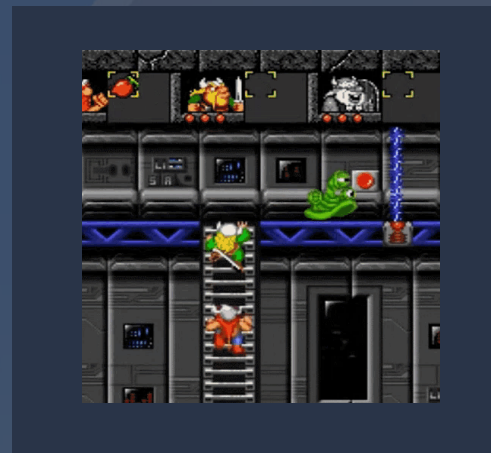


EVENTO 4

Carta abierta de jugadoras - Queremos héroes con otras habilidades

En una revista un grupo de jugadoras publica:

“Estamos cansadas de que todo se resuelva a martillazos. Queremos héroes que piensen, curen, construyan y dialoguen.”



+ Info





Redefinid las habilidades principales de vuestros personajes para incluir capacidades no violentas o no tradicionales (negociar, reparar, inspirar, crear...).

Explicad cómo esas habilidades afectan al tipo de retos que el juego propone y qué tipo de cooperación generan.



EVENTO 1

Test de audiencia - Escenarios que venden

Los avances del torneo han sido comentados en revistas especializadas y foros retro.

“¡Demasiados dojos y arenas clásicas, queremos ciudades, junglas y escenarios originales!”

“Me gustaría que los escenarios influyeran más en la pelea y la estrategia.”



+ Info





Decidid si mantenéis los escenarios clásicos o introducís entornos más variados que permitan nuevas formas de combate y cooperación.

Reflexionar sobre cómo los espacios de combate refuerzan estereotipos y cómo los cambios pueden fomentar creatividad y roles inclusivos.





EVENTO 2

Retro Game Awards

La narrativa del torneo

El jurado comenta:

“Los juegos de peleas más exitosos muestran combates individuales épicos y finales heroicos.”



+ Info





Adaptad vuestra narrativa para cumplir con la expectativa del torneo o justificad cómo vuestra historia alternativa (alianzas, misiones conjuntas, rivalidades estratégicas) también puede ser épica.

Analizar cómo la narrativa tradicional puede reforzar jerarquías y roles de género, y cómo subvertirlos creativamente.



EVENTO 3

Influencers nostálgicos

¡Dejad en paz a nuestros luchadores!

Un streamer retro comenta: “¡No reconozco a mis luchadores favoritos! Algunos parecen demasiado femeninos, otros demasiado caricaturescos.”



+ Info





Modificad la apariencia o los rasgos de personalidad de al menos un personaje. - Visual: vestimenta, gestos, estilo de combate.
- Caracterización: liderazgo, cooperación, habilidades...
Justificad cómo este rediseño rompe o redefine un estereotipo.
Analizar cómo la representación visual condiciona la percepción de liderazgo, fuerza y valor.



EVENTO 4

Carta abierta de jugadoras

Nuevas habilidades y cuerpos reales

“Queremos personajes que luchen de formas distintas, pero también que se vean diferentes. No todas las mujeres son hipersexualizadas ni todos los hombres tienen músculos imposibles. Queremos fuerza, sí, pero también diversidad corporal y autenticidad.”



+ Info





Redefinid habilidades y el diseño corporal de vuestros personajes: ¿podrían luchar si su fuerza no dependiera de su físico? Introducir estilos basados en ingenio, apoyo o creatividad, y rediseñar su aspecto para que refleje esa diversidad. Reflexionar sobre cómo romper la hipersexualización y el ideal físico hegemónico puede abrir nuevas formas de representación y juego inclusivo.





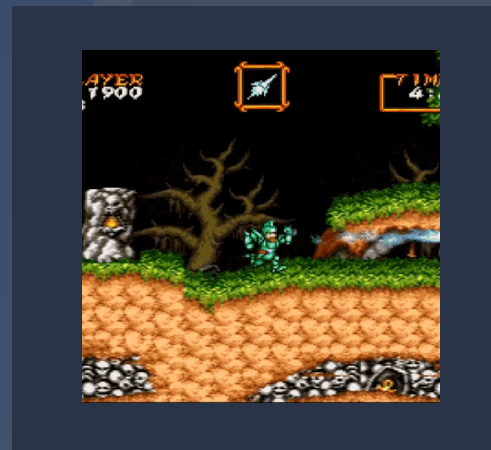
EVENTO 1

Test de audiencia - Escenarios que venden

Los avances de vuestro nuevo juego han sido mostrados en revistas especializadas. Los fans comentan:

“¡Echamos de menos los escenarios vikingos llenos de batallas y fuego!”

“Demasiada aldea y diálogo... queremos acción y mazmorras.”



+ Info





Debéis decidir si mantenéis los nuevos escenarios más variados e inclusivos (aldeas, espacios de cooperación, exploración) o si los volvéis a centrar en el combate clásico. Justificad cómo el entorno influye en la historia y los roles de género. Reflexionar sobre cómo los espacios también contribuyen a transmitir estereotipos (entornos violentos o masculinizados vs. colaborativos o comunitarios).





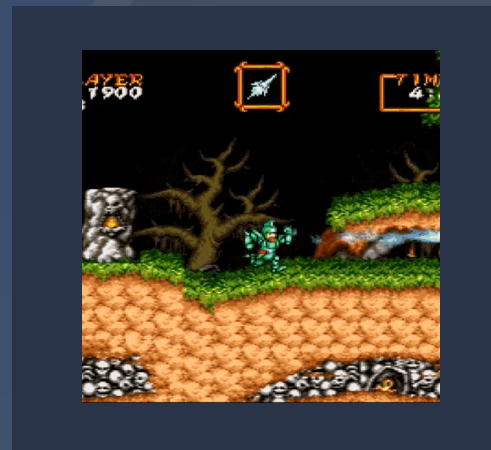
EVENTO 2

Test de audiencia - Escenarios que venden

Los avances de vuestro nuevo juego han sido mostrados en revistas especializadas. Los fans comentan:

“¡Echamos de menos los escenarios vikingos llenos de batallas y fuego!”

“Demasiada aldea y diálogo... queremos acción y mazmorras.”



+ Info





Debéis decidir si mantenéis los nuevos escenarios más variados e inclusivos (aldeas, espacios de cooperación, exploración) o si los volvéis a centrar en el combate clásico. Justificad cómo el entorno influye en la historia y los roles de género. Reflexionar sobre cómo los espacios también contribuyen a transmitir estereotipos (entornos violentos o masculinizados vs. colaborativos o comunitarios).





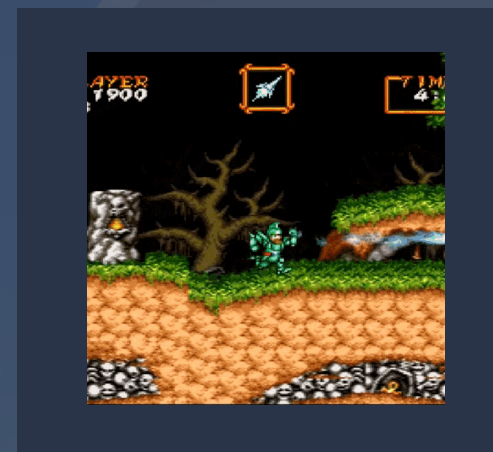
EVENTO 3

Test de audiencia - Escenarios que venden

Los avances de vuestro nuevo juego han sido mostrados en revistas especializadas. Los fans comentan:

“¡Echamos de menos los escenarios vikingos llenos de batallas y fuego!”

“Demasiada aldea y diálogo... queremos acción y mazmorras.”



+ Info





Debéis decidir si mantenéis los nuevos escenarios más variados e inclusivos (aldeas, espacios de cooperación, exploración) o si los volvéis a centrar en el combate clásico. Justificad cómo el entorno influye en la historia y los roles de género. Reflexionar sobre cómo los espacios también contribuyen a transmitir estereotipos (entornos violentos o masculinizados vs. colaborativos o comunitarios).





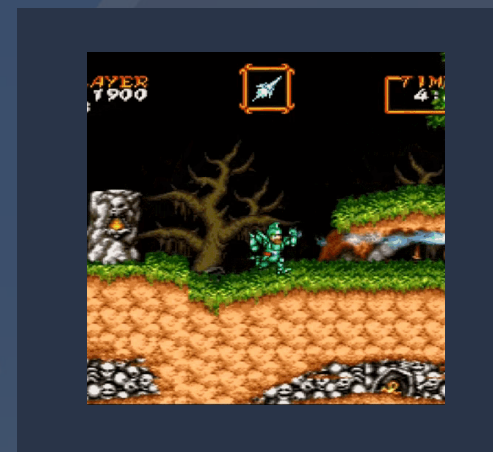
EVENTO 4

Test de audiencia - Escenarios que venden

Los avances de vuestro nuevo juego han sido mostrados en revistas especializadas. Los fans comentan:

“¡Echamos de menos los escenarios vikingos llenos de batallas y fuego!”

“Demasiada aldea y diálogo... queremos acción y mazmorras.”



+ Info





Debéis decidir si mantenéis los nuevos escenarios más variados e inclusivos (aldeas, espacios de cooperación, exploración) o si los volvéis a centrar en el combate clásico. Justificad cómo el entorno influye en la historia y los roles de género. Reflexionar sobre cómo los espacios también contribuyen a transmitir estereotipos (entornos violentos o masculinizados vs. colaborativos o comunitarios).





Los videojuegos no son neutrales.
Transmiten valores, refuerzan estereotipos
y moldean identidades.





¿Cosa del pasado?



En Luigi's Mansion 3, los fantasmas jefes funcionan como caricaturas de distintos roles sociales más que como personajes complejos. Sin embargo, esta elección estética no está exenta de implicaciones.

La mayoría de los jefes son masculinos y suelen representar profesiones o figuras de autoridad -como el chef, el guardia o el caballero-, mientras que los personajes femeninos aparecen en menor número y se asocian con rasgos ligados a la apariencia, la vanidad o el espectáculo, como la directora del hotel o las trillizas magas.



CRÉDITOS Y AGRADECIMIENTOS

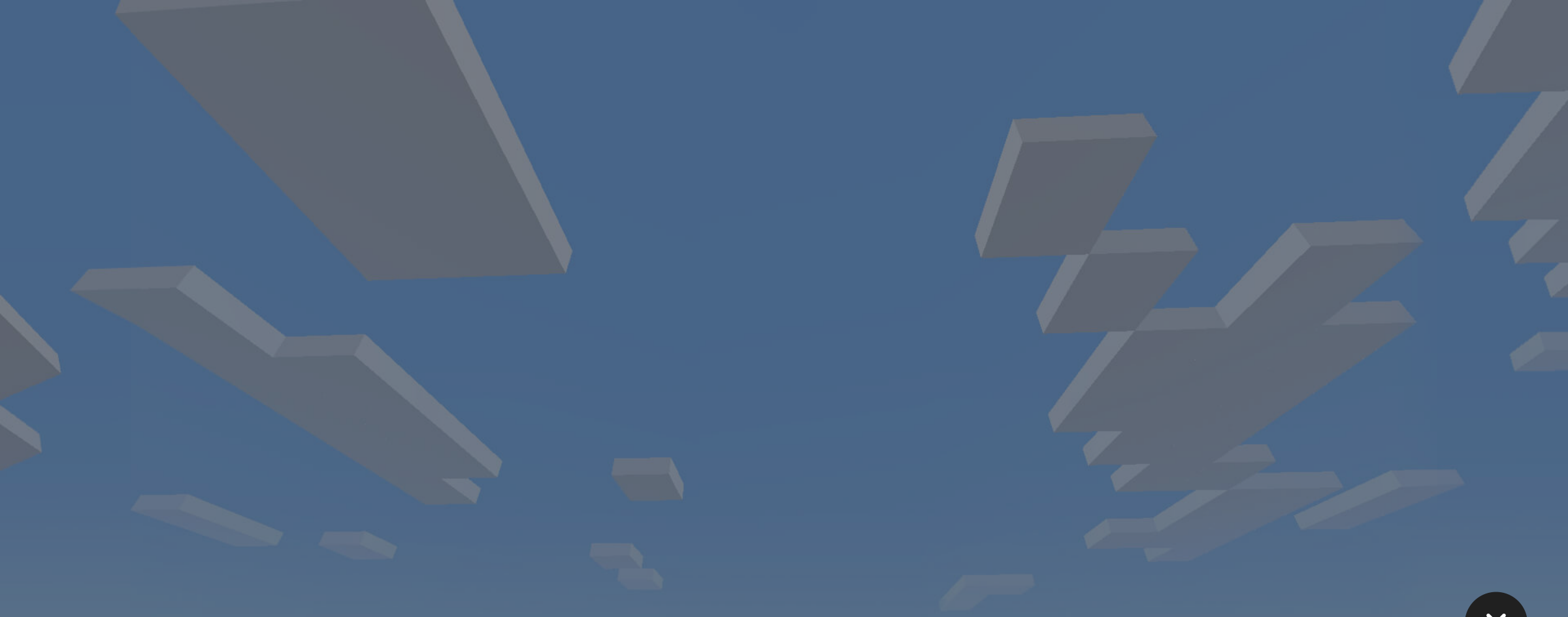
Este material se enmarca dentro de las distintas iniciativas de difusión vinculadas al Proyecto PID2022-1373660B-I00, titulado **“Los Materiales Didácticos Digitales en la Educación Secundaria Obligatoria: análisis y propuestas para su uso escolar y sociofamiliar”**, financiado en la convocatoria pública competitiva, subprograma estatal de Generación de Conocimiento 2022.

La actividad se desarrolla en el marco del **XVII Seminario de Avaluación de Materiales Didácticos “Jaume Martínez Bonafé”**, que reúne a especialistas y estudiantado del ámbito de la educación, la investigación y la creación de materiales para reflexionar sobre la presencia y el tratamiento de la perspectiva de género en la enseñanza, el currículum, los recursos y las instituciones educativas.

La autora, Mercedes Romero Rodrigo, ha desarrollado este trabajo en el marco de una estancia de investigación en la Universidade de Santiago de Compostela (USC), financiada por el subprograma «Atracció de talent» del Vicerektorat d'Investigació de la Universitat de València para el personal docente e investigador 2025 (UV-INV-EPDI-3903294).

Agradezco sinceramente a Milena Villar Varela, Clara Martínez Delgado, Jesús Rodríguez Rodríguez y Silvia López Gómez la oportunidad de desempolvar recuerdos gamer de mi infancia y aportar una mirada crítica sobre videojuegos y perspectiva de género.

🎮 Prometo que ningún héroe vikingo fue lanzado por error al abismo, ningún caballero quedó atrapado en un dragón y ningún hadouken se escapó durante la creación del taller... (creo) 🎮



🎮 Esta licencia te da vía libre para remezclar, rediseñar y subir de nivel esta obra, siempre que cites la fuente, compartas sin fines comerciales y mantengas las mismas reglas del juego.

💎 Dale al coco, hackea estereotipos, power-upéala y compartela... ¡y si te queda un bonus stage de tiempo, contáctame y me cuentas cómo te fue la partida!