ICUFOR
Cursos de Formación Permanente Universitaria

Curso de Formación Permanente

Videojuegos y Estereotipos de Género: Análisis Crítico con el Alumnado en el Aula

6 ECTS | 150 horas | Online, a tu ritmo

Formación acreditada por
Universidad de Vitoria-Gasteiz EUNEIZ



Acerca de ICUFOR

ICUFOR es un centro privado de formación online, Centro Acreditado y Autorizado por la Universidad EUNEIZ de Vitoria-Gasteiz. Diseñamos e impartimos Cursos de Formación Permanente universitarios, pensados para la actualización y la especialización de profesionales en activo.

Nuestros cursos se estudian a tu ritmo en un campus virtual propio y terminan con el diploma de la Universidad EUNEIZ y con certificados de ICUFOR verificables.

Centro acreditado
Universidad EUNEIZ

100 % online
Campus virtual propio

Equipo docente
Disponible todo el curso



Metodología de estudio

Campus virtual propio
Estudias desde cualquier lugar y dispositivo, sin horarios.

Aprendizaje autónomo, pero acompañado
Tú marcas el ritmo y nuestro equipo de docentes resuelve tus dudas y orienta tu estudio.

Contenido del curso en PDF
El material principal, para estudiarlo a fondo, tema a tema.

Abstract de cada tema
Su síntesis, para situarte al empezar y repasar al final.

Presentación con los aspectos clave
Lo esencial de cada bloque, para jerarquizar y fijar.

Cuestionarios de evaluación
De respuesta múltiple, uno por tema.



Campus virtual

Mis cursos
Tu progreso y el siguiente tema por estudiar

Materiales
Contenido en PDF, Abstract y presentación con los aspectos clave

Cuestionarios de evaluación
Tu nota y la revisión de tus respuestas

Equipo docente
Consulta por escrito, chat y asesor de IA a cualquier hora

Secretaría
Certificados en PDF con código de verificación

Pagos y facturas
Descarga de facturas en PDF



Presentación del programa



Amplía tu formación con el Curso de Formación Permanente en Videojuegos y Estereotipos de Género: Análisis Crítico con el Alumnado en el Aula de ICUFOR. En un contexto educativo donde los medios digitales ejercen una influencia determinante en la construcción de identidades del alumnado, resulta imprescindible que el profesorado disponga de herramientas para abordar críticamente estos contenidos. Este programa responde a la necesidad de formar docentes capaces de guiar al alumnado hacia una comprensión reflexiva de los mensajes que consumen diariamente.

A lo largo del temario, profundizarás en los fundamentos teóricos sobre género y procesos de socialización, comprenderás el videojuego como producto cultural y comunicativo, y analizarás la representación de género en este medio desde una perspectiva histórica y actual.

Duración
150 horas

Créditos
6 Créditos ECTS

Metodología
Online

Matriculación
Permanente

Objetivos del curso

Fundamentar el análisis crítico de los videojuegos comprendiendo los conceptos de género, estereotipos y procesos de socialización como construcciones sociales, culturales e históricas.

Identificar los estereotipos de género presentes en los videojuegos analizando la representación de personajes femeninos, masculinos y de identidades diversas, así como las dinámicas de género en las comunidades gamer.

Comprender la alfabetización mediática crítica y la pedagogía crítica como marco pedagógico fundamentando la educación en medios digitales como práctica de emancipación y desarrollo del pensamiento crítico del alumnado.

Elaborar instrumentos de evaluación específicos valorando el desarrollo del pensamiento crítico, los cambios actitudinales del alumnado y el impacto de las intervenciones realizadas.

Conocer el videojuego como producto cultural y agente socializador emergente identificando sus géneros, narrativas, mecánicas y estéticas como vehículos de transmisión de valores y modelos de género.

Dominar herramientas teóricas y metodológicas de análisis crítico aplicando marcos de la teoría feminista, la semiótica, la retórica procedimental y el diseño de instrumentos propios adaptados al contexto educativo.

Diseñar propuestas didácticas y secuencias de aprendizaje integrando el análisis crítico de estereotipos de género en videojuegos en el currículo de diferentes etapas educativas.

Desarrollar las competencias profesionales necesarias para el abordaje de videojuegos y género gestionando situaciones conflictivas en el aula, diagnosticando sesgos propios y promoviendo el trabajo colaborativo docente.

Temario

01 Fundamentos teóricos sobre género, estereotipos y procesos de socialización

1.1. Conceptualización del género como construcción social, cultural e histórica
1.2. Teorías fundamentales sobre los estereotipos de género y su funcionamiento
1.3. Procesos de socialización de género en la infancia y la adolescencia
1.4. Interseccionalidad y diversidad en el análisis contemporáneo del género
1.5. Marco normativo y políticas de igualdad aplicables al ámbito educativo

02 El videojuego como producto cultural, artístico y comunicativo

2.1. Definición y características del videojuego como medio expresivo e interactivo
2.2. Evolución histórica de la industria del videojuego y su consolidación cultural
2.3. Géneros y tipologías de videojuegos: clasificación, características y públicos destinatarios
2.4. El videojuego como sistema de significación: narrativa, mecánicas y estética
2.5. El perfil del jugador y la jugadora: datos demográficos, hábitos de consumo y brechas de género
2.6. Debates contemporáneos sobre los efectos culturales, psicológicos y sociales del videojuego

Temario

03 Representación de género en los videojuegos: perspectiva histórica y estado actual

3.1. Evolución de la representación de género a lo largo de la historia del videojuego
3.2. Estereotipos femeninos predominantes en el diseño y la narrativa de videojuegos
3.3. Estereotipos masculinos y modelos de masculinidad hegemónica en los videojuegos
3.4. Representación de la diversidad sexual y de las identidades de género no normativas
3.5. Intersecciones de género con raza, etnia, diversidad funcional y diversidad corporal en los videojuegos
3.6. Impacto de la representación estereotipada en la autopercepción y las actitudes del público joven
3.7. El papel de la industria del videojuego en la reproducción y transformación de los estereotipos de género
3.8. Análisis comparado de franquicias emblemáticas desde la perspectiva de género

Temario

04 Comunidades de jugadores, cultura gamer y dinámicas de género en los espacios digitales

4.1. Configuración, estructura y dinámicas sociales de las comunidades de jugadores y jugadoras
4.2. Cultura gamer y construcción de identidades de género en los entornos digitales
4.3. Iniciativas y organizaciones por la diversidad y la inclusión en la industria del videojuego
4.4. Influencers, streamers y creadores de contenido: modelos y contramodelos de género para el alumnado

Temario

05 Herramientas teóricas y metodológicas para el análisis crítico de los videojuegos desde la perspectiva de género

5.1. Teoría crítica feminista aplicada al análisis de productos culturales digitales interactivos
5.2. Semiótica y análisis del discurso en entornos interactivos y lúdicos
5.3. La retórica procedimental como herramienta para el análisis ideológico de las mecánicas de juego
5.4. El test de Bechdel y otras herramientas estandarizadas de evaluación de la representación de género
5.5. Métodos de análisis de contenido cuantitativo y cualitativo aplicados a videojuegos
5.6. Diseño de instrumentos propios de análisis de género para contextos educativos
5.7. Estudios de caso: aplicación práctica e integrada de las herramientas analíticas a títulos representativos

Temario

06 Alfabetización mediática crítica y educación en medios digitales como marco pedagógico

6.1. Concepto, evolución y dimensiones de la alfabetización mediática e informacional
6.2. La competencia digital crítica en el marco curricular y normativo actual
6.3. La pedagogía crítica como fundamento teórico de la educación en medios
6.4. El videojuego como recurso educativo privilegiado para el desarrollo del pensamiento crítico
6.5. Retos y oportunidades de la educación mediática crítica en la era digital

Temario

07 Desarrollo del pensamiento crítico del alumnado frente a los estereotipos de género en videojuegos

7.1. Características psicoevolutivas del alumnado y su relación con el consumo de videojuegos
7.2. Estrategias didácticas para la deconstrucción guiada de estereotipos de género en videojuegos
7.3. Dinámicas de sensibilización, role-playing y cambio de perspectiva para la reflexión colectiva sobre género en videojuegos
7.4. Uso de videojuegos como objeto de estudio en el aula: criterios de selección y adecuación al alumnado
7.5. Adaptación de las estrategias de análisis crítico a diferentes niveles educativos y contextos de diversidad
7.6. Evaluación diagnóstica de las concepciones previas del alumnado sobre género y videojuegos

Temario

08 Diseño de propuestas didácticas y secuencias de aprendizaje para el análisis de género en videojuegos

8.1. Principios pedagógicos para el diseño de intervenciones educativas centradas en videojuegos y género
8.2. Estructura y componentes de una propuesta didáctica sobre estereotipos de género en videojuegos
8.3. Diseño de actividades de análisis crítico de videojuegos adaptadas al contexto de aula
8.4. Recursos y materiales didácticos para el trabajo con videojuegos en el aula
8.5. Integración curricular, transversalidad y vinculación con proyectos interdisciplinares
8.6. Propuestas didácticas modelo para diferentes etapas del sistema educativo
8.7. Estrategias de contextualización y adaptación de las propuestas a la realidad del centro educativo

Temario

09 Evaluación del aprendizaje y de las competencias críticas del alumnado en relación con los estereotipos de género

9.1. Enfoques y principios de evaluación coherentes con la pedagogía crítica y la educación en medios
9.2. Instrumentos de evaluación específicos para las actividades de análisis crítico de videojuegos
9.3. Evaluación de actitudes, valores y cambios en la percepción de los estereotipos de género
9.4. Evaluación de la propia práctica docente y mejora continua de las propuestas didácticas

10 El papel del profesorado: formación, competencias profesionales y gestión del aula en el abordaje crítico de videojuegos y género

10.1. Competencias docentes necesarias para el abordaje crítico de los videojuegos desde la perspectiva de género
10.2. Autodiagnóstico de sesgos, prejuicios y creencias del profesorado sobre videojuegos y género
10.3. Gestión de situaciones conflictivas, discursos de resistencia y reacciones defensivas en el aula
10.4. Comunicación con las familias y la comunidad educativa sobre el trabajo con videojuegos y género
10.5. Trabajo colaborativo, redes de profesorado y proyectos de innovación en coeducación digital

Titulación y certificados

Diploma de la Universidad EUNEIZ

Al aprobar todos los cuestionarios de evaluación recibes el **diploma en formato digital** de Curso de Formación Permanente, con sus 6 créditos ECTS y 150 horas.

Certificados de ICUFOR

Se descargan en PDF desde la Secretaría del campus, con un código único y QR para verificarlos.



Universidad de Vitoria-Gasteiz EUNEIZ

Proceso de matriculación

1 **Pulsa «Matricularme» en la ficha del curso**
Completa tus datos personales y de facturación.

2 **Elige la forma de pago**
Tarjeta, PayPal o transferencia bancaria.

3 **Entra en el campus y empieza**
Recibes por correo tus datos de acceso y, en cuanto se confirma el pago, tienes el temario completo. La matrícula está abierta todo el año.

Matricúlate | Más información



Métodos de pago

Pago único
El precio se abona una sola vez, sin cuotas ni renovaciones.

Seguridad
Pago online en la pasarela de Stripe o de PayPal.

Flexibilidad
Tarjeta de crédito o débito, PayPal o transferencia.

Acceso inmediato
Con tarjeta o PayPal, el campus se activa al momento.

Simplicidad
Matrícula y pago en dos pasos.

Facturación
Facturas en «Pagos y facturas» del campus.



¿Por qué elegir ICUFOR?

01

Formación accesible

Formación universitaria rigurosa y acreditada, íntegramente online y compatible con tu trabajo.

02

Calidad universitaria

Cada curso está acreditado por la Universidad EUNEIZ, con su memoria académica y sus créditos ECTS.

03

Impulso a tu carrera

Contenidos de utilidad práctica y una titulación que suma en méritos, concursos y bolsas de empleo.

04

Especialización

Cada curso trata una única temática a fondo: combínalos y construye tu propio itinerario.

05

Atención de calidad

Consultas al equipo docente por escrito o por chat, y un asesor de IA a cualquier hora.

¿Por qué elegir ICUFOR?

06
Contenidos actualizados
Los cursos se revisan periódicamente para incorporar las novedades de cada ámbito.

07
El curso, por escrito
Cada tema en tres formatos: contenido en PDF, Abstract y presentación con los aspectos clave.

08
Autónomo, pero acompañado
Tú decides tu ritmo y nuestro equipo de docentes resuelve tus dudas y orienta tu estudio.

09
Enseñanza adaptada
Sin horarios ni conexiones obligatorias: seis meses para terminar, ampliables si lo necesitas.

10
Estudio sencillo e intuitivo
Un campus virtual propio, sin instalar nada y accesible desde cualquier dispositivo.

¿Necesitas más información?

Te contamos cómo funciona el curso, los plazos y la titulación, sin compromiso.

www.icufor.com

info@icufor.com

+34 858 895 080

+34 746 044 519

Formación acreditada por Universidad de Vitoria-Gasteiz EUNEIZ

