



Universidad de Sevilla

Facultad de Ciencias de la Educación

Departamento de Educación Artística

**Microestudio sobre la evolución de
los videojuegos y sus contenidos.
Análisis de juegos y aplicaciones
infantiles de la plataforma Play Store**

Autoras: M^a Desirée Lebrato Carmona y Marta Rodríguez Tellado

Tutora: M^a Fernanda González Sánchez

Grado en Educación Infantil

Investigación

Sevilla, junio de 2018

ÍNDICE

Resumen.....	5
Abstract.....	6
1. Introducción.....	7
1.1. Justificación de la temática.....	7
1.2. Estructura del trabajo.....	8
2. Objetivos.....	8
2.1. Objetivos y competencias del Grado.....	8
2.2. Objetivos del Trabajo de Fin de Grado.....	10
3. Marco teórico.....	10
3.1. Videojuegos.....	10
3.1.1. ¿Qué son?.....	10
3.1.2. Tipos de videojuegos.....	12
3.2. Historia de los videojuegos.....	16
3.3. Evolución de los videojuegos.....	17
3.3.1. Evolución de la temática.....	18
3.3.2. Evolución del espacio.....	19
3.3.3. Evolución de la música.....	21
3.3.4. Evolución de las videoconsolas.....	23
3.3.5. Evolución de los personajes.....	24
3.4. Adecuación de la edad recomendada.....	30
4. Metodología.....	32
5. Análisis de las figuras estereotipadas de los roles de género.....	32
5.1. Comparativa de juegos y aplicaciones infantiles.....	34
5.1.1. Contenidos inapropiados.....	87
5.1.2. Contenidos apropiados.....	96
6. Conclusión y opinión personal.....	101
6.1. Otras posibles líneas de investigación.....	102
6.1.1. Protección y supervisión de menores.....	102

6.1.2.	Juegos tradicionales vs juegos virtuales	105
6.1.3.	Trastorno mental por adicción a los videojuegos: ¿Es real?.....	106
7.	Bibliografía	108
8.	Anexos	110
8.1.	Material visual: imágenes del marco teórico.....	110
8.1.1.	Videojuegos	110
8.1.2.	Videoconsolas	123
8.1.3.	Personajes masculinos y femeninos de los videojuegos	132
8.2.	Imágenes de los juegos y App's analizados en las tablas	136
8.3.	Encuestas: Gráficos y resultados.....	150

Resumen

La sociedad inculca unos estereotipos que dan lugar a la distinción de roles de género, en los que aún se sigue viendo al sexo masculino como dominante frente al sexo femenino, todo ello basado en una sociedad patriarcal. Este modelo de sociedad se ve reflejado en los juegos digitales que usan los menores de edad. Por tanto, este trabajo se basa en un estudio y análisis de juegos y aplicaciones infantiles de Play Store. Dicho análisis consiste en comprobar que los contenidos que presentan estos juegos virtuales son adecuados a niños y niñas menores de 6 años, aunque se analicen otros enfocados hasta la edad de 12 años. Esta investigación que se lleva a cabo, se realiza mediante la descripción de los juegos y aplicaciones infantiles y tablas comparativas, donde se detallan sus características propias, para su posterior análisis en cuanto a contenidos inapropiados como el sexismo, violencia verbal y/o física y lenguaje no inclusivo, así como contenidos apropiados: la integración de los géneros en los videojuegos virtuales, los temas educativos y un correcto uso del lenguaje. En las conclusiones quedan reflejadas las limitaciones encontradas y otras líneas de actuación relacionadas con el tema principal de este trabajo.

Palabras clave: videojuego, aplicación, género, estereotipo e infantil.

Abstract

Society instils stereotype that incite inequality gender. Nowadays, mens are still been above womens. This is possible because society is patriarchal. This society model appears in videogames destined to children. This work is based in a study and in a analysis of games and childish applications from Play Store. This analysis consist in verify that contents of these games and applications are appropriate for children who are from one to six years old, although there are some videogames destined to children who are twelve years olds. This investigation consists in a description of games and childish applications and comparative tables, where typical characteristics are detailed. After that, an analysis is made about inappropriate contents as sexism, verbal and physical violence and a bad use of language. As well as appropriate contents as integration gender in virtual games, educational themes and a good use of language. In the conclusions, limitations found are reflect, besides another possibles investigations.

Key words: videogame, application, stereotype, gender and childish.

1. Introducción

1.1. Justificación de la temática

Actualmente, en la sociedad está muy presente el mundo de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TICS), facilitando la vida de aquellos que las utilizan. De esta manera, se han convertido en un uso recurrente para acciones cotidianas, incluyendo las más simples. La existencia de dispositivos tecnológicos que hagan más ameno el día a día de las personas es un hecho: robots de cocina que preparan la comida solos, teléfonos móviles que se asemejan a ordenadores con los que se pueden controlar la televisión, pagos de recibos y hasta el abrir y cerrar de coches mediante tecnología *Near Field Communication (NFC)* como los vehículos de *Mercedes – Benz Clase A*, entre otras acciones.

Esta sociedad vive cómodamente en un mundo tecnológico que les proporciona infinitud de posibilidades y ventajas, sin las cuales se vuelve insegura. Tanto es así, que hoy día se teme más a la pérdida o sustracción del teléfono móvil que la de cualquier otro objeto, pues “*si te roban el móvil, te roban la vida*”. Es por ello, que el grado en que se utilizan es tan alto, que cada vez es a edades más precoces cuando se incorporan las TICS a la vida.

La indudable difusión de la tecnología digital se ha producido rápidamente en las últimas décadas del Siglo XX. A los jóvenes nacidos en ellas, se les atribuye el concepto, según Prensky (2001), “nativos digitales”, que hace referencia a los niños y niñas nacidos dentro del apogeo tecnológico y que han crecido de la mano de las nuevas tecnologías, siendo sus aprendizajes diferentes a los de sus antecesores. A partir de ese momento en adelante, los menores nacerán y crecerán en un terreno digital mundial. Debido a esto, los dispositivos tecnológicos, ya sean móviles, tablets, ordenadores, portátiles, etcétera, son un acierto seguro como regalo.

El mundo digital no tiene límites, es por ello que se debe procurar tener un control adecuado al uso y manejo, así como a la frecuencia que hacen los niños y niñas de los dispositivos electrónicos en su tiempo libre, porque muchos de ellos no tienen una buena supervisión y es por esto, que se da lugar a que los menores queden embaucados frente a una pantalla, inmersos en el contenido que visualizan. De esta manera, tanto los dispositivos como sus contenidos pueden perjudicar más que ayudar a potenciar un aprendizaje seguro y progresivo de las TICS.

1.2. Estructura del trabajo

Una vez planteado el Trabajo de Fin de Grado, se recopila toda la información necesaria para desarrollar el marco teórico, donde queda reflejado la evolución de los videojuegos y sus contenidos (música, temática, espacio y personajes), así como de las videoconsolas. De ahí se recogen las ideas y argumentos para la posterior elaboración de la parte central del trabajo, que consta de un análisis en cuanto al contenido de los juegos digitales que manejan los menores de la plataforma *Play Store*.

Dicho análisis, consiste en comprobar si cada uno de los juegos que se estudian, contienen o no material y contenido apropiado para la edad recomendada. El estudio que se realiza se lleva a cabo mediante tablas comparativas que representan las características individuales de los juegos y una descripción de los mismos. Los contenidos inapropiados que se analizan son en cuanto al sexismo, violencia verbal y/o física y lenguaje no inclusivo. Así como los apropiados, que son la integración de género en dichos videojuegos, temas educativos y lenguaje inclusivo.

Por último, se indican otras posibles líneas de investigación relacionadas con la temática, basándose en la supervisión parental hacia los menores en el ámbito digital, el impacto actual de los juegos virtuales en comparación a sus antecesores, los juegos tradicionales y el trastorno mental por adicción a los videojuegos. Además, también se indican las conclusiones obtenidas de la investigación.

2. Objetivos

2.1. Objetivos y competencias del Grado

A continuación se presentan los objetivos y competencias del Grado de Educación Infantil establecidos por la Universidad de Sevilla, relacionados con el desarrollo de este Trabajo de Fin de Grado.

⇒ Objetivos del Grado:

- Capacitación adecuada para afrontar los retos del sistema educativo y adaptar las enseñanzas a las nuevas necesidades formativas y para realizar sus funciones bajo el principio de colaboración y trabajo en equipo.
- Aplicar conocimientos al trabajo o vocación de una forma profesional y poseer las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y resolución de problemas dentro de su área de estudio.

- Tener la capacidad de reunir e interpretar datos esenciales (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas esenciales de índole social, científica o ética.
- Poder transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- Haber desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

⇒ Competencias del Grado:

- GT.2 Concebir la profesión docente como un proceso de aprendizaje permanente adaptándose a los cambios científicos, pedagógicos y sociales a lo largo de la vida y comprometido con la innovación, la calidad de la enseñanza y la renovación de prácticas docentes, incorporando procesos de reflexión en la acción y la aplicación contextualizada de experiencias y programas de validez bien fundamentada.
- GT.4 Fomentar y garantizar el respeto a los Derechos Humanos y a los principios de accesibilidad universal, igualdad, no discriminación y los valores democráticos y de la cultura de la paz.
- GI02 Capacidad de análisis y síntesis.
- GI03 Capacidad para organizar y planificar.
- GI04 Capacidad para la identificación, toma de decisiones y resolución de problemas.
- GI06 Capacidad de gestión de la información y utilización de medios tecnológicos avanzados.
- GI08 Habilidades de relación interpersonal, trabajo en equipo y en grupos multidisciplinares.
- GI10 Capacidad para adquirir un compromiso ético.
- EI03 Diseñar y regular espacios de aprendizaje en contextos de diversidad que atiendan a las singulares necesidades educativas de los estudiantes, a la igualdad de género, a la equidad y al respeto a los derechos humanos.
- EI07 Conocer las implicaciones educativas de las tecnologías de la información y la comunicación y, en particular, de la televisión en la primera infancia.

2.2. Objetivos del Trabajo de Fin de Grado

- Describir las características individuales de los juegos y aplicaciones seleccionados en *Play Store*
- Analizar los contenidos inapropiados que contienen los juegos y aplicaciones seleccionados en *Play Store*
- Comprobar la existencia de contenidos apropiados en los juegos virtuales seleccionados en *Play Store* destinados a menores

3. Marco teórico

3.1. Videojuegos

Los videojuegos son un tipo de juegos que simulan una realidad virtual en la que los usuarios pueden formar parte de esta como si fuesen ellos mismos.

Se podría decir que los videojuegos son un producto de un proceso cultural y social que proyecta la percepción del mundo en referencia a las construcciones humanas. Estos tienen la capacidad de influir en los usuarios y sus pensamientos, haciéndoles cambiar sus conductas o modificar su personalidad como ha contribuido en otros medios como la prensa, internet o cine. (Rodríguez, 2016)

El contenido de los videojuegos puede ser de diferente índole, abarcando desde los más agresivos y por tanto, los más nocivos para las conductas de los usuarios que los desempeñan, sobre todo perjudicando a los más pequeños, hasta los de carácter pedagógico, ayudando por tanto, a la adquisición de nuevos conocimientos y a la mejora de habilidades mentales, lingüísticas, entre otras de naturaleza didáctica.

Actualmente, como exponen Belli y López (2008), los videojuegos se consideran como la introducción al mundo de las TICS¹ en la vida de los niños y niñas para su correcta utilización y en su caso, para desarrollar modelos de aprendizajes. A través de los videojuegos, el público infantil adquiere capacidades y desarrollan diversas habilidades. Además de esto, son un elemento esencial para la socialización en el mundo de las nuevas tecnologías.

3.1.1. ¿Qué son?

Según el Diccionario de la Real Academia Española (DRAE), se define la palabra videojuego como un juego electrónico interactivo que mediante mandos apropiados,

¹ Tecnologías de la Información y las Comunicaciones

permite la visualización de realidades virtuales en las pantallas de diversos dispositivos electrónicos como pueden ser ordenadores, televisores, teléfonos móviles y videoconsolas.

En los videojuegos se experimentan diversas formas de vidas, en la que se desarrollan facultades fantásticas y reales, además también se pueden conocer mundos fuera de lo común. Son una realidad al alcance de cualquiera, donde los usuarios se mimetizan con los componentes que se le presentan, creándose personalidades opuestas a las suyas mismas; son un refugio para muchas personas, sobre todo niños y niñas menores, que sufren algún tipo de problema o son más introvertidos. De cualquier modo, los videojuegos pretenden ser una distracción y evasión de la realidad con los que pasar un buen rato. (Rodríguez, 2016, p.22)

Durante el tiempo de juego, el usuario se convierte de alguna manera en los personajes que controla mediante los mandos de ejecución, de tal manera que en muchas ocasiones esto es un grave problema, ya que se confunden la realidad real con la realidad virtual. Por tanto, es de suma importancia ser conscientes de la realidad que nos rodea y entender que los videojuegos no son más que un simple entretenimiento, puesto que no son capaces de ir más allá de lo que está programados. (Tejeiro, Pelegrina y Gómez, 2009; Rodríguez, 2016)

Es importante saber utilizar los videojuegos como un componente de interacción y no de aislamiento. Los videojuegos se pueden llevar a cabo en diferentes lugares y espacios tanto privados como públicos. Estos últimos, se deben entender como agentes socializadores que permiten manifestar emociones reales en un contexto virtual. (Belli y López, 2008)

No se puede clasificar a los videojuegos en categorías tradicionales, puesto que surgen como una nueva forma de expresión artística que incorpora diferentes artes como: aspectos gráficos, historia, música, aspecto lúdico y de jugabilidad. A día de hoy, la sociedad no los admiten como se ha definido en estas líneas, debido a que no se ha encontrado ninguna herramienta que sea capaz de categorizarlos como esta nueva forma

de arte. La causa de que esto sea así, es que el videojuego en sí es un producto típicamente postmoderno² (Belli y López, 2008)

Otra razón que genera controversia en la sociedad es que los videojuegos son una de las tres principales causas de violencia familiar, junto con la televisión y problemas económicos. (Tejeiro, Pelegrina y Gómez, 2009)

Los videojuegos comparten muchas similitudes con la televisión, otro medio de entretenimiento además de comunicación. A diferencia de esta última, que tiene un papel relativamente pasivo en la influencia de los menores, los videojuegos potencian un estilo más activo, por ello los niños y niñas prefieren estos a estar únicamente visualizando una pantalla. (Tejeiro, Pelegrina y Gómez, 2009)

3.1.2. Tipos de videojuegos

Hoy día existen muchas formas en las que la industria de los videojuegos ha clasificado sus productos en función de la temática que presentan. A estas formas se le atribuyen el nombre de “género”, que según la RAE es la: “clase o tipo a que pertenecen personas o cosas”.

Los géneros en videojuegos hacen referencia al conjunto de juegos que contienen una serie de elementos comunes. Dependiendo de su representación gráfica, el tipo de interacción entre el jugador y la máquina, la ambientación y su sistema de juego, los videojuegos se clasifican en diversos géneros. (Belli y López, 2008)

La clasificación de videojuegos más habitual es la que hace referencia al criterio del sistema de juego que tienen. De esta manera, es preciso decir que cada vez es más común que un videojuego se pueda clasificar en varios géneros a la vez, debido a esto dicha clasificación es más compleja. (Belli y López, 2008)

Existen muchos autores y autoras que han clasificado a los videojuegos de diferentes maneras, pero nosotras nos hemos basado en la lista que proponen Belli y López (2008), quedando de la siguiente manera:

² Según la RAE, se define postmodernidad al “movimiento artístico y cultural de fines del siglo XX, caracterizado por su oposición al racionalismo y por su culto predominante de las formas, el individualismo y la falta de compromiso social”.

GÉNEROS	DESCRIPCIÓN
Beat them up: <i>Kung-Fu Master</i> (Imagen 1)	<p>Son juegos similares a los de lucha en los que el usuario debe combatir contra un número elevado de personajes mientras supera los niveles. Además, se pueden jugar de forma cooperativa, lo que facilita el avance de la partida. Su esplendor fue con máquinas recreativas y consolas de 3º generación como la NES (Nintendo Entertainment System).</p>
Lucha: <i>Mortal Kombat</i> (Imagen 2)	<p>Simulan combates entre personajes que son controlados por el usuario y/o la propia videoconsola. Estos juegos se caracterizan por emplear artes marciales, reales o ficticias y sin emplear armas, aunque en algunos juegos se permiten el uso de armas normalmente de tipo fantástico.</p>
Juegos de acción en 1º persona: <i>Doom</i> (Imagen 3)	<p>También son conocidos con las siglas en inglés FPS. Se caracterizan por mover a un personaje que utiliza un arma en primer plano, tomando el usuario la piel del personaje. Con la vista en primer plano se pretende dar la impresión de estar detrás de la mano del personaje. Algunos videojuegos de este género solo se encuentran de manera Online y multijugador, teniendo su esplendor en el ordenador.</p>
Acción en 3º persona: <i>Grand Theft Auto (GTA)</i> (Imagen 4)	<p>Estos juegos se basan en ir alternando la partida con disparos, peleas e interacción con el entorno que rodea al personaje. A diferencia de los FPS, se juegan desde la perspectiva de ver al personaje desde atrás, manejándolo el usuario sin tener la sensación de estar dentro del juego.</p>
Infiltración: <i>Metal Gear Solid</i> (Imagen 5)	<p>Estos juegos se basan en el sigilo, la furtividad y la estrategia, apareciendo como un subgénero de los juegos de disparos. Algunos de ellos pueden clasificarse en juegos de estrategia.</p>
Plataforma: <i>Super Mario</i> (Imagen 6)	<p>El jugador controla a un personaje que avanza por un escenario lleno de obstáculos que tiene que evitar. Los personajes de estos videojuegos tienen capacidades de desplazamiento además de habilidades de ataque, convirtiéndose de esta manera, en juegos de acción. Estos juegos han experimentado un cambio de perspectiva con</p>

	la llegada de gráficos 3D y han experimentado un descenso de popularidad en los últimos años debido a esta causa.
Simulación de combate: <i>Armed Assault</i> <i>(Imagen 7)</i>	Se caracterizan por el alto nivel de realismo de los aspectos que interfieren en el desarrollo de la partida. Estos juegos se llevan a su máxima expresión, el movimiento de los personajes, así como las funciones del armamento son muy realistas, siendo este tipo de juegos de ayuda para el entrenamiento de algunos cuerpos de elite del ejército como los de EEUU.
Arcade: <i>Pacman</i> <i>(Imagen 8)</i>	Caracterizados por la simplicidad de acción rápida de jugabilidad, no necesitan una historia que guíe la partida, solo juegos largos o repetitivos.
Sport: <i>Pes2017</i> <i>(Imagen 9)</i>	Simulan juegos de deporte real en el que el jugador controla directamente al personaje. Los propósitos y reglas son los mismos que en el deporte en el que se basan, aunque a veces incorporan otras cosas.
Carreras: <i>Gran Turismo</i> <i>(Imagen 10)</i>	Son juegos donde el objetivo es llegar a la meta antes que los contrincantes. Se han desarrollado desde su forma más común (vehículos), hasta otras formas de juego como los de plataforma. Se basan en la competición y a veces se incorporan nuevos conceptos, agregando herramientas y trampas para la carrera.
Agilidad mental: <i>Big Brain</i> <i>(Imagen 11)</i>	Son juegos para pensar y agilizar la mente, siendo su objetivo resolver ejercicios complejos. Con cada nivel superado se va aumentando de forma progresiva dicha complejidad.
Educación: <i>Hansel y Gretel</i> <i>(Imagen 12)</i>	Anteriormente, son los que solo se han utilizado para juegos infantiles, enseñando mientras promueven diversión o entretenimiento. Su objetivo pretende que sus usuarios adquieran contenidos nuevos mientras se divierten. Actualmente, el concepto de este tipo de juego no está muy desarrollado, por lo que no se considera un género en sí.
Aventura clásica: <i>Zork</i> <i>(Imagen 13)</i>	En estos juegos el usuario encarna a un protagonista que debía resolver incógnitas y rompecabezas con objetos diversos. Los primeros videojuegos de este tipo eran textuales, en los que se introducía un orden en el ordenador y el personaje la ejecutaba. Más tarde se dio paso

	a este tipo de juego de forma virtual, aunque siguen existiendo los de texto.
Aventura gráfica: <i>Indiana Jones</i> (Imagen 14)	Este tipo de juego dejó atrás la modalidad textual, dando pie al tipo “Point and click”, en el que el usuario hacía uso del puntero del ordenador sobre el objeto deseado para seleccionarlo. A finales de los 90 sufrieron una decadencia, pero más tarde en 2005, experimentaron un nuevo ascenso.
Musicales: <i>Singstar</i> (Imagen 15)	Giran en torno a la música y las diferentes formas de expresión. Para su desarrollo se emplean objetos propios del tema musical (guitarras, micrófonos, etcétera) como mandos que utilizan los usuarios. Otro tipo de juegos son los que se utilizan mediante el movimiento del jugador, teniendo que bailar como se le indica para conseguir una mayor puntuación (Just Dance) (Imagen 16).
Party games: <i>Mario Party</i> (Imagen 17)	En estos juegos los usuarios avanzan por turnos en un tablero virtual para superar pruebas diversas, compitiendo entre ellos para llegar a la meta el primero.
Juegos On-line: <i>Habbo Hotel</i> (Imagen 18)	Este tipo de juego incorpora la capacidad de relacionarse con los demás, jugar con gente nueva y competir con otros. En este tipo de juegos existe un chat para que los usuarios se comuniquen entre sí mientras juegan On-line.

Para concluir este apartado, en el que nos hemos basado en el estudio realizado por Belli y López, (2008), presentamos a continuación una lista del Top Ten de las sagas más exitosas de videojuegos y sus números de venta al público:

1. Mario Bros: 193 millones de copias
2. Pokémon: 155 millones de copias
3. Los Sims: 100 millones de copias
4. Final Fantasy: 68 millones de copias
5. Sonic the Hedgehog: 64 millones de copias
6. Grand Theft Auto: 51 millones de copias

7. Madden NFL: 48 millones de copias
8. Donkey Kong: 47 millones de copias
9. Gran Turismo: 44 millones de copias
10. The Legend of Zelda: 43 millones de copias

3.2.Historia de los videojuegos

Remontándonos en la historia de los videojuegos, comprobamos que el primero de ellos fue una versión computerizada del tres en raya, que acaecía bajo el nombre de Nought and crosses (OXO) (*Imagen 19*), creado por Alexander Shafto Douglas en 1952, y que se llevaba a cabo en la EDSAC³ (*Imagen 20*). (Belli y López, 2008)

En 1958, William Higginbotham, creó el juego Tennis for Two (*Imagen 21*): un simulador de tenis de mesa. Cuatro años más tarde se desarrolló Space War (*Imagen 22*) por Steve Russell, donde dos usuarios podían controlar la dirección y velocidad de sus respectivas naves espaciales con las que luchaban entre sí. Este videojuego solo funcionaba en un PDP – 1 (*Imagen 22*), que fue el primer ordenador diseñado por DEC⁴. Sapace War tuvo varias versiones con distintos autores, entre ellos N. Bushnell, que comercializó Computer Space (*Imagen 23*). (Belli y López, 2008)

A finales de la década de los 60 (1966), Baer, Maricon y Dabney desarrollaron el primer videojuego doméstico, llamado Fox and Hounds (*Imagen 24*). Tras este, en 1972, se presentó Space Invaders (*Imagen 25*), con el que se empezó a hablar del primer videojuego como industria. Seguido a esto surgieron avances técnicos en los videojuegos como los microprocesadores y los chips de memoria, que aparecieron en los salones recreativos con Asteroids de Atari (*Imagen 26*) y en sistemas domésticos como Atari 2600 (*Imagen 27*). (Belli y López, 2008)

A los videojuegos de principios de los 80 se les tenía apreciaciones basadas en prejuicios morales y desconocimiento, por ser algunos de los primeros que aparecieron en el ocio para que las personas pudieran utilizarlo. En este tiempo, se les llegó a acusar de promover la delincuencia y la agresión. Muchos profesionales del campo, hoy día

³ Ordenador de la época

⁴ Empresa Digital Equipment Corporation

siguen considerando la relación entre los videojuegos y determinados problemas de conducta. (Tejeiro, Pelegrina y Gómez, 2009)

Un punto de inflexión en la historia del videojuego fue el declive en 1983 de estos, dando lugar a la llamada crisis del videojuego, que no se erradicó hasta 1985. Una vez recuperada la hegemonía de los videojuegos, las compañías comenzaron a tratar entornos tridimensionales, sobre todo en los ordenadores. (Belli y López, 2008)

Los videojuegos comenzaron a verse como algo propio de niños y niñas y adolescentes, que eran problemáticos por naturaleza. Pero a medida que su complejidad iba aumentando, estaba nueva forma de ocio ha ido ampliando su público, llegando hoy día a cualquier edad e incluso existiendo videojuegos exclusivamente para adultos. Debido a esto, muchos profesionales se han centrado en el campo motivacional y potencial de los videojuegos para el desarrollo y/o recuperación de habilidades físicas y cognitivas. (Tejeiro, Pelegrina y Gómez, 2009)

3.3.Evolución de los videojuegos

Es evidente que el mundo del videojuego, en cierta manera, se ha visto obligado a incorporar modificaciones debido al avance tecnológico que se ha producido en las últimas décadas. Así como, la necesidad de cambio de las propias productoras para mantener a el interés de sus usuarios, los mismos que demandan mayor complejidad y novedad en el videojuego. Esta evolución también es producida por la clara competitividad que existe entre las diferentes compañías para conseguir ser el número uno en el mercado tecnológico y así alcanzar el mayor número de seguidores registrados. De este modo, son muchos los años que han pasado desde que la primera máquina recreativa Pong (*Imagen 28*) se introdujo en el mundo de los videojuegos, ofreciendo solamente rectángulos blancos en un fondo gris. Hoy día, esto ha quedado obsoleto y el consumidor de juegos actual se ha acostumbrado a un hiperrealismo visual que cada vez tienen más parecido al contenido cinematográfico. (Cuadrado, 2010)

Los videojuegos adquieren cuatro formatos diferentes de Hardware, entre los que están: portátiles, ordenadores personales, consolas domésticas y salas recreativas. En un primer comienzo, tanto los primeros videojuegos como las máquinas tragaperras compartían las mismas salas recreativas, haciendo más fácil el acceso a estas últimas para los más jóvenes. Con los avances técnicos que se han ido haciendo a lo largo del tiempo,

se ha hecho posible el acceso a las máquinas tragaperras tradicionales de forma virtual desde el propio domicilio, por internet. (Tejeiro, Pelegrina y Gómez, 2009)

3.3.1. Evolución de la temática

Durante las últimas décadas, los videojuegos solo se han adaptado a las preferencias de los niños, dejando a un lado a las niñas, que tienen una manera distinta de jugar, otras preferencias y motivaciones diferentes. Pero con las videoconsolas de última generación han encontrado temáticas de su agrado, por ello se las sitúa en desventajas con los niños en el apartado de socialización tecnológica que suponen los videojuegos. (Belli y López, 2008)

Las temáticas en las que se basan la mayoría de los videojuegos son de carácter “masculino”, según los cánones establecidos por la sociedad patriarcal, como los deportes, luchas, disparos, coches, etcétera y los personajes que los protagonizan por tanto son: luchadores musculosos y chicas sexys. (Romero, 2016)

La amplitud del mundo de los videojuegos da un paso más desde sus inicios hasta la actualidad, donde aparecen formas de socialización que van más allá del juego en sí. Con estas nuevas formas se pueden adquirir habilidades sociales, progresos educativos e incluso valores morales. (Belli y López, 2008)

Como se ha expuesto anteriormente, los videojuegos son una nueva forma de socialización de los menores con las nuevas tecnologías digitales, y en consecuencia con la adquisición de herramientas y aplicaciones que dan lugar a aptitudes y a un interés especial por este campo. (Belli y López, 2008)

A día de hoy los niños y niñas son bastante competentes en el campo de las TIC sin una formación formal previa, debido a que estas formas de aprendizaje las ven como un juego y no como el aprendizaje en sí mismo. Todo esto se da lugar mediante exploraciones propias y en compañía de iguales. (Belli y López, 2008)

Debemos tener en cuenta el carácter educativo y formativo de los videojuegos, donde muchos autores consideran que es apropiado para incorporarlos en el aula, pero no todos los videojuegos son iguales, ya que no todos promueven el desarrollo de habilidades perceptivas y cognitivas de sus jugadores. Esto es debido, a que no todas las niñas juegan a los mismos juegos que los niños, prefiriendo ellas juegos más informales como Los Sims y ellos juegos de acción y aventura. Estas preferencias las podremos interpretar

según las particularidades culturales que conforman la identidad de género. (Belli y López, 2008)

De esta manera aparece el papel del jugador social, quien disfruta de los videojuegos porque ve en ellos una oportunidad para interactuar y socializarse con otras personas. Esta característica supone un debate, ya que para muchas personas es difícil de comprender. (Belli y López, 2008)

Los videojuegos de la última generación se han basado en simular lo mejor posible el entorno real que rodea al individuo. Videojuegos como el *Papers, please (Imagen 29)* representan mediante el diálogo la malicia de la burocracia de una forma clara. Los videojuegos de las compañías como *Rockstar* tienen una especial relevancia en cuanto al componente cartoon, que se enmarca en la tipología concept art. (Castrillo, 2015)

Como conclusión, Castrillo (2015) destaca que el tema de los videojuegos esta banalizado por los medios de comunicación.

3.3.2. Evolución del espacio

Un aspecto que ha ido evolucionando en los videojuegos a lo largo del tiempo ha sido el espacio, pasando de la bidimensionalidad (movimientos verticales y horizontales) hasta la tridimensionalidad. (Cuadrado, 2010)

Las posibilidades que ofrece el medio digital han hecho posible que el videojuego fuese evolucionando en diferentes espacios que se iban modificando y adaptando a las necesidades que conocemos a día de hoy, desde el tablero original de los típicos juegos de mesa llevados al mundo digital hasta la realidad virtual. (Cuadrado, 2010)

A continuación se presentan los diferentes modelos de espacios según Cuadrado (2010):

MODELOS	DESCRIPCIÓN
<p>El tablero de juego: <i>Los Sims</i></p>	<p>Se basa en el juego de mesa tradicional. Este tipo de juego muestra un espacio total de la acción, permitiendo que el jugador lo desarrolle en su totalidad. Es el tipo de espacio que predomina en los juegos primitivos. Ofrece una visión cenital⁵. Este modelo</p>

⁵ Visión que se ofrece desde la perspectiva de arriba abajo.

<p>(Imagen 30)</p>	<p>evoluciona en dos sentidos: dando lugar a una perspectiva isométrica⁶ y al scroll (desplazamiento) lateral o vertical.</p>
<p>La escena teatral: <i>Príncipe de Persia</i> (Imagen 31)</p>	<p>El juego evoluciona en una sucesión de niveles, aludiendo al desarrollo de escenas teatrales. Esto surge por la necesidad de que el juego se sustentara en diferentes niveles. La visión es lateral y los personajes avanzan horizontalmente. Este modelo es el primero en dividir la pantalla en dos, dedicando una a la imagen y otra a la información textual.</p>
<p>Multivisión deportiva: <i>Soccer</i> (Imagen 32)</p>	<p>Nace el punto de vista en 3º persona, basándose en la retransmisión deportiva en torno al espacio de juego como si se tratase de la visión que se tiene desde las gradas de un campo deportivo. Se adopta por tanto, una multiperspectiva que recrea la complejidad de las cámaras de retransmisión de un partido. Esta visión es controlada por el usuario del juego.</p>
<p>Head Up Display (HUD): <i>Super Mario Kart</i> (Imagen 33)</p>	<p>Muestran información sobre una imagen, teniendo su origen en la aviación militar. Es un modelo que se ha ido incorporando a otros tipos de juego con el control de vehículos. De este modelo nace el tipo FPS del que se tiene una visión en primera persona.</p>
<p>Montaje cinematográfico: <i>Fahrenheit</i> (Imagen 34)</p>	<p>Se selecciona el montaje cinematográfico en el punto de vista del videojuego, aunque esto no es frecuente. Este tipo de juegos muestra una banda sonora, tratamiento estético y un hiperrealismo, característico del cine.</p>
<p>Viaje virtual: <i>Mafia</i> (Imagen 35)</p>	<p>Se recrea un espacio tridimensional, posibilitando un movimiento libre del personaje que controla el usuario, a través de un avatar o con una cámara.</p>

⁶ Visión bidimensional que se ofrece de un objeto tridimensional.

3.3.3. Evolución de la música

La música no siempre ha estado presente en los videojuegos, de hecho, en sus inicios, música y videojuego eran independientes. Hoy día, es casi imposible pensar en un videojuego y que su música no esté de forma permanente en nuestras cabezas. (Ros, 2016)

Cuando un videojuego viene acompañado de una música, esta tiene varias funciones pudiéndose clasificar, según Formoso (2008), de la siguiente manera:

- ⇒ Música de acompañamiento: Su función principal es la de entretenimiento mientras que el usuario realiza alguna tarea, ya sea la acción principal u otra y lleva empleándose desde el inicio de la música en los videojuegos. Un ejemplo de ellos es la melodía del clásico juego Space Invaders.
- ⇒ Música de ambiente: Su objetivo es hacer partícipe al jugador del entorno en el que se desarrolla el videojuego. Se caracterizan por ser canciones típicas de la época en la que se desenvuelve la acción. Normalmente son melodías tranquilas, aunque depende del tipo de juego que la incluya. Ejemplo de ello es el juego Héroes of Might and Magic V (*Imagen 36*).
- ⇒ Música de tensión: Pretende provocar inquietud en el usuario cuando este se encuentra en situaciones de peligro en el videojuego, tratándose de canciones rápidas y trepidantes similares a las que presentan las películas de terror. El juego Metal Gear Solid incluye música de esta categoría.
- ⇒ Música de acción: Advierte al jugador de que está en un momento crucial del juego produciéndole cierto nerviosismo. Son canciones con un ritmo más acelerado de lo normal con la presencia de muchos instrumentos. La saga Final Fantasy (*Imagen 37*) es un claro ejemplo de este tipo de música.
- ⇒ Música de resolución: Busca relajar al usuario cuando ha terminado la partida, siendo canciones que transmiten por un lado alegría, si esta ha concluido de manera favorable y por otro de tristeza si el final no ha sido airoso. Suelen presentarse al final y en los créditos del juego. En el juego de Super Mario Bros (*Imagen 38*) se produce este tipo de música cuando el protagonista termina la fase y finalmente entra en el castillo.

En sus inicios, el empleo de la música en el mundo de los videojuegos era muy limitada, ya que solamente se utilizaban efectos de sonido. Durante los años 70, los

ordenadores poseían muy poca memoria, imposibilitando la inclusión de la música en los videojuegos. La aparición de la consola Famicom (*Imagen 39*) de Nintendo supuso la posibilidad de reproducir hasta seis canales de sonido, siendo esto el punto de inflexión de la música en los videojuegos conocido como “chiptune”. (Ros, 2016; Formoso, 2008)

A principios de la década de los 80, el número de canales disponibles destinados al sonido aumentó y aparecieron entonces videojuegos con canciones polifónicas. A finales de esta década, las máquinas destinadas al disfrute de los videojuegos contaban con sistemas que permitían a compositores incluir sus obras en los videojuegos. Esto se debió a la evolución del tamaño de las memorias y rendimiento de procesadores. Uno de los primeros en incluir banda sonora fue el juego *Out Run* (*Imagen 40*) (1986). (Ros, 2016)

Con la llegada de los 90 fueron varios los juegos que se sumaron a incluir extensas bandas sonoras originales. Esto se vio potenciado por la distribución de juegos en CD-ROM. Ha sido desde entonces cuando la música ha cobrado una gran importancia en el mundo de la realidad virtual, llegando incluso a comercializar bandas sonoras independientes al videojuego.

3.3.3.1. Predominancia musical en los videojuegos

Actualmente, dependiendo del tipo de videojuego que los usuarios consumen la música tiene una funcionabilidad distinta. A día de hoy, es más común observar que la música de los videojuegos tiene mayor similitud con la música cinematográfica, ya que incorpora al usuario dentro de la trama y le indica cómo sentirse en qué momento. Así mismo, advierte del peligro, pone las emociones alerta y hace a los consumidores intérpretes de la historia. La música de los videojuegos varía desde melodías alegres, repetitivas y simples, en videojuegos tales como el *Tetris* (*Imagen 41*) o *Los Sims*, con efectos de sonidos que envuelven al jugador en un ambiente concreto para evitar la distracción, siendo una forma de tener al usuario atento al juego mientras que la música actúa en segundo plano, es decir, que el juego en sí es más importante; hasta melodías que incorporan voces y golpes musicales que forman parte de la trama a la que se ha de prestar atención sin obviarla, ya que si no estuviera, el juego perdería completamente su sentido. Esto ocurre por ejemplo, en videojuegos de índole terrorífica. Por tanto, no existe una predominancia musical clara de videojuegos, pues según la tipología de los mismos, cada cual tiene un estilo o género distinto.

La música de los videojuegos se ha diferenciado de la música cinematográfica y de estudio, por ser programada, convirtiéndose en un género musical por derecho propio.

3.3.3.2. Influencia musical en menores

En cuanto a los menores, la melodía en los videojuegos es bastante atractiva, ya que es una música alegre, repetitiva y colorida que capta la atención del público infantil de tal manera que están sumidos en las imágenes y vídeos que observan. Los niños y niñas pueden tomar un papel pasivo en los videojuegos, ya que en ocasiones adquieren el papel como meros espectadores del juego de otras personas.

La música es tan importante que tanto los videojugadores como los que no lo son, la prefieren como el hábito de ocio principal ante la televisión, el deporte o el cine. Apenas, existe diferencia en cuanto a estos dos grupos de personas ya que un 46,75% de los jugadores escuchan música casi todos los días y un 45,25% de no jugadores lo hace con la misma frecuencia. De hecho, un estudio indica que en todos los rangos de edad, se escucha música varias veces al día. (Pérez e Ignacio, 2006, p. 6,7)

3.3.4. Evolución de las videoconsolas

Como primera “videoconsola” apareció el sistema domestico Magnavox Odyssey (*Imagen 42*) (1972), que fue la evolución del videojuego Fox and Hounds y que se conectaba a la televisión. (Belli y López, 2008)

Hubo una clara subida en el mundo de los videojuegos con la llegada de la máquina recreativa Pong, diseñada en Atari por Al Alcorn, similar al Tennis for Two, con la diferencia de que la primera se utilizaba en lugares públicos. Tras esta, fueron numerosas las llegadas al mercado doméstico de sistemas como Oddyssey 2 (*Imagen 43*), Atari 5200 (*Imagen 44*) e Intellivision (*Imagen 45*), entre otros. Simultáneamente a la aparición de estas máquinas, se lanzaron juegos como Pacman y Tron (*Imagen 46*). (Belli y López, 2008)

Se dio lugar a una captación mundial dentro de los sistemas de videojuegos, mientras Japón apostaba por las consolas domésticas como NES (*Imagen 47*), adoptada como principal sistema de videojuegos por los norteamericanos, Europa se inclinaba por los microordenadores como el Spectrum (*Imagen 48*). Paulatinamente, fueron apareciendo diversos sistemas domésticos como la Master System (*Imagen 49*), el Amiga (*Imagen 50*) y el 7800 (*Imagen 51*). (Belli y López, 2008)

Con la llegada de los 90 apareció la “generación de 16 bits”, compuesta por la Mega Drive (*Imagen 52*) y la Super NES (*Imagen 53*), entre otras, suponiendo un avance técnico de las videoconsolas. Estas nuevas formas de concebir las videoconsolas constituyeron un aumento en la cantidad de jugadores y la introducción del CD-ROM, además de una importante evolución de los videojuegos. (Belli y López, 2008)

En el campo de tecnología 3D destacaron la Super NES y su competencia la Mega Drive. Ambas destacaron con videojuegos como Donkey Kong Country (*Imagen 54*) (SNES) y Virtual Racing (*Imagen 55*) (Mega Drive). Este tipo de videojuegos tomaron un peso relevante en el mercado con la llegada de la “generación de 32 bits” con videoconsolas como la Sony PlayStation (*Imagen 56*), que apareció independientemente tras un proyecto iniciado con Nintendo, que terminó siendo la consola más popular con juegos como Resident Evil (*Imagen 57*) y Gran Turismo, y la Sega Saturn (*Imagen 58*), además de la Nintendo 64 (*Imagen 59*) con la “generación de 64 bits”. (Belli y López, 2008)

Como producto de las nuevas tecnologías más potentes, aparecieron las videoconsolas portátiles como la Game Boy (*Imagen 60*) de Nintendo que fue la que obtuvo mayor repercusión en el mercado tecnológico. (Belli y López, 2008)

En el 2000 Sony lanzó su segunda consola, PlayStation 2 (*Imagen 61*), y un año más tarde, Microsoft se adentraba en la industria con la Xbox (*Imagen 62*). Nintendo siguió lanzando sucesores como la Game Boy Advance (*Imagen 63*), mientras Sega anunciaba su retiro debido a no poder hacer frente a su competencia, convirtiéndose solo en desarrolladora de software en 2002. En 2004 aparecieron la Nintendo DS (*Imagen 64*) y la PSP (PlayStation Portable) (*Imagen 65*) y en 2005 se lanzó la Xbox 360 (*Imagen 66*), mientras en el año siguiente se crearon la PlayStation 3 (*Imagen 67*) y la Nintendo Wii (*Imagen 68*). Estas tres últimas, admitieron un nuevo formato de videojuego mediante DVD. (Belli y López, 2008)

3.3.5. Evolución de los personajes

En un primer momento, los protagonistas de los videojuegos no eran personajes en sí, sino objetos inanimados que tenían una función concreta. Con el paso del tiempo, los videojuegos han ido incluyendo personajes de diferente índole, aunque casi siempre han sido personajes de sexo o condición masculina, ya sean personas, objetos, animales o plantas.

Conforme han ido evolucionando, los juegos han incorporado personajes femeninos, cuyo rol estaba basado principalmente, en los estereotipos de género de una sociedad patriarcal y machista.

En la actualidad sigue existiendo una notable preferencia de los productores y los consumidores del sector digital a estereotipar los sexos de los personajes que aparecen en los videojuegos. De esta manera, los personajes masculinos siguen manteniendo el papel protagonista frente a los femeninos que se muestran en la mayoría de las veces, con un papel sumiso, que precisan de protección por parte de la figura del hombre y se exponen como trofeos obtenidos al finalizar el juego.

Gracias a los avances y a una cierta demanda, son más las veces que se exponen a personajes femeninos, aunque de manera paulatina y lenta, como protagonistas de sagas o videojuegos de acción, pero siguen existiendo los prototipos sexuales que incitan a la sociedad a comercializar el cuerpo de la mujer como fruto de deseo.

3.3.5.1. Prototipos masculinos

Los personajes masculinos en los videojuegos se representan carentes de sentimientos, hipermusculados y con valores ético – morales inadecuados o inexistentes. Sus características presentan siempre los mismos patrones: fuerza bruta, destrucción y agresividad. Por otro lado, su vestimenta casi siempre suele ser adecuada a la función que desempeña en el videojuego, diferencia que tienen respecto a los personajes femeninos. En juegos de temática medieval o fantástica, los personajes masculinos van equipados con grandes armaduras y no les falta ningún detalle, y en los juegos actuales, suelen llevar ropa de combate y muchas armas, se presentan como hombres duros y musculosos. (Guerra y Revuelta, 2014)

Los personajes masculinos se basan en la figura de poder, debido a que su condición psicológica es más compleja o por sus armas. Estos aspectos siempre son superiores a los de los personajes femeninos. Generalmente, los personajes masculinos suelen tener más fuerza y salud que los femeninos, haciéndolos más atractivos a los consumidores en la selección de personajes. (Guerra y Revuelta, 2014)

Haciendo un recorrido por algunos de los videojuegos que estereotipan la condición masculina como la superior, encontramos la siguiente clasificación llevada a cabo por Guerra y Revuelta (2014):

PERSONAJES MASCULINOS	DESCRIPCIÓN
<p>El rescataprincesas: <i>Super Mario Bros</i></p>	<p>Se nombra al personaje principal, Mario (<i>Imagen 69</i>), como el héroe de la saga, que se encarga de rescatar a la princesa Peach, secuestrada por el malvado Bowser. Este personaje suscita estereotipos sexistas, ya que es el hombre el encargado de proteger y rescatar a la mujer, otorgándole a esta el título de trofeo.</p>
<p>Antihéroe atormentado: <i>Max Payne Saga</i></p>	<p>Se basan en personajes con alguna adicción o problema psicológico, atormentados por un hecho de su pasado que les persigue en su presente. El personaje de Max Payne (<i>Imagen 70</i>) se vuelve un ser oscuro y vengativo dado a las drogas tras la muerte de su familia.</p>
<p>Vengador: <i>God of war</i></p>	<p>Es aquel personaje que actúa por venganza y mata para saciarse. Kratos (<i>Imagen 71</i>) es un personaje violento y agresivo debido al asesinato de su familia.</p>
<p>El puedelotodo: <i>Duke Nukem Saga</i></p>	<p>El protagonista, de estos juegos es el típico de las películas de cine, sin escrúpulos y capaz de enfrentarse a todo. Duke Nukem (<i>Imagen 72</i>) es un tipo duro, arrogante, sarcástico y egocéntrico, está rodeado de chicas sumisas que se muestran en bikini en su gran mansión. Es el típico personaje chulesco al que no le importan las consecuencias de sus acciones.</p>
<p>Soldado pacifista: <i>Metal Gear Solid Saga</i></p>	<p>Se caracterizan por tener personajes que se cuestionan sus acciones y muestran sentimientos. Snake (<i>Imagen 73</i>) es un soldado filosófico que dialoga sobre la vida con sus enemigos y pretende</p>

	salvar a la humanidad. Es un hombre valiente, duro e inteligente.
Trastorno de personalidad antisocial: <i>Hitman Saga</i>	Se caracterizan por personajes que no tienen emociones y matan porque es su trabajo o les divierte. Se les asocia su conducta al trastorno antisocial, dada su escasa empatía y emociones. Hitman (<i>Imagen 74</i>) es un asesino frío, calculador y con falta de sentimientos. Es fruto de un experimento genético para crear al asesino perfecto.

3.3.5.2. Prototipos femeninos

Generalmente, los personajes femeninos son escasos en videojuegos demandados por un mayor número de público masculino y por el público en general. (Guerra y Revuelta, 2014)

Es importante destacar, que los personajes protagonistas que aparecen en los videojuegos destinados al público infantil, sobre todo de tres años son femeninos, ya que dan la impresión de dulzura, cuidado y todos los aspectos que suscita la maternidad. (Guerra y Revuelta, 2014)

Las profesiones que suelen tener los personajes femeninos en juegos masivos online son de hechicera, maga o arquera frente a los personajes masculinos que desempeñan profesiones de caballeros, magos o templarios. (Guerra y Revuelta, 2014)

La vestimenta de los personajes femeninos para nada es acorde a la actividad que desempeñan en el juego. Normalmente, suelen aparecer escasas de ropa y con muchas menos armaduras que sus homónimos masculinos. La ropa que llevan estos personajes está muy estereotipada, comercializada y sexualizada, dando lugar a que se entienda a la mujer como objeto sexual al alcance de cualquiera. (Guerra y Revuelta, 2014)

En la actualidad, esto es un grave problema, puesto que las niñas que juegan a videojuegos, admiran a los personajes femeninos con los que juegan, por lo que les potencia a crear una imagen distorsionada de la realidad, respecto a la figura de la mujer y sus comportamientos. Se les está mostrando al público, sobre todo recae más la

influencia que pueda tener en los menores, un prototipo de mujer ideal o en su contrario un prototipo de mujer que no tiene recursos suficientes como para valerse física y mentalmente por sí misma.

A continuación se presenta una lista de personajes femeninos y sus papeles en los videojuegos, basada en Guerra y Revuelta, (2014):

PERSONAJES FEMENINOS	DESCRIPCIÓN
<p>Princesa trofeo: <i>Super Mario Bros</i></p>	<p>La princesa Peach (<i>Imagen 75</i>), es la novia del personaje principal de la saga, caracterizada por ser dulce, bondadosa, amable y valiente, que desempeña el rol de chica en apuros. Torna en una apariencia infantil y su vestimenta es rosa.</p>
<p>Feme Fatal: <i>Max Payne Saga</i></p>	<p>Mona Sax (<i>Imagen 76</i>) es una asesina profesional cuya personalidad es fría y calculadora, aunque no se libra del estereotipo de género de estar enamorada del protagonista.</p>
<p>Desproporción – proporción: <i>Tomb Raider</i></p>	<p>El personaje de Lara Croft (<i>Imagen 77</i>) surgió de un error de programación, que exageró sus atributos. Es una mujer sensual, dura y valiente. Su vestimenta es provocativa y tienen poca utilidad en su oficio de arqueóloga.</p>
<p>La desconocida: <i>Portal Saga</i></p>	<p>La protagonista es Chell (<i>Imagen 78</i>), es una mujer que no habla durante todo el juego pero presenta carisma y respuestas emocionales. Su personalidad es desconocida. Viste un mono naranja y zancos.</p>
<p>Evolución: <i>Gears of war</i></p>	<p>Anya Stroud (<i>Imagen 79</i>) representa la evolución de la mujer en los videojuegos, siendo en el primer juego la voz de ayuda, en el segundo, medico de campaña, apareciendo solo en escenas de transición y en el tercer juego como soldado que lucha con sus homónimos masculinos.</p>

Mujer escarapate: <i>Tekken Saga</i>	Nina Williams (<i>Imagen 80</i>) es el prototipo de chica de juegos de lucha, irradiando su exuberancia y sensualidad. Es un personaje híper – sexualizado, con vestimenta casi inexistente.
--	--

En los personajes femeninos, el concepto heroína surge del estereotipo de belleza, sin importar sus habilidades físicas y/o intelectuales. Es por esto, por lo que las niñas se suelen identificar con el aspecto físico de los personajes y no con el papel que desempeñan. (Romero, 2016)

Es una realidad que las niñas no se sientan identificadas con los videojuegos, ya que tienden a pensar que son cosas de chicos. Además la industria no genera intereses por los que el público femenino se incline hacia los videojuegos. (Romero, 2016)

Según Romero (2016), los videojuegos más demandados por los jugadores tanto masculinos como femeninos son de diferentes temáticas, entre los que hemos querido destacar: Los Sims, GTA, Tekken y Super Mario Bros.

Con esto Romero (2016), ha pretendido observar si se fomenta la igualdad entre ambos sexos, con una tabla de análisis que propone para comprobar lo expuesto en este enunciado. Dicha tabla nos ha servido de base, utilizando algunos criterios de la misma para someter a análisis los videojuegos nombrados en el párrafo anterior. De esta manera la tabla de análisis quedaría expuesta de la siguiente forma:

	Los Sims	GTA	Super Mario Bros	Tekken
Predominancia de personajes	Igualitaria	Hombres	Hombres	Hombres
Exposición de los cuerpos sexuados	Cuerpos habituales sin necesidad de mostrar atributos sexuales	Mujeres provocativas y hombres duros	Carácter infantil (cuerpos no sexuados)	Hombres musculosos y mujeres sensuales

Apariencia del rostro	Caras habituales	Caras habituales	Caras angelicales y gesto aniñado	Caras habituales y sensuales
Vestimenta de los personajes	Normal	Provocativa y sexy	Infantil (colores llamativos)	Sexy y escasa
Exposición postural	Sin posturas insinuantes	Posturas eróticas y sexuales	Sin posturas insinuantes	Posturas femeninas insinuantes
Papel de la mujer	Activo	Pasivo	Pasivo	Activo
Acciones y comportamientos (amar, matar, cuidar, agredir...)	Ambos sexos	Ambos sexos	Hombres	Ambos sexos
Entorno del videojuego	Vida cotidiana	Destrucción y violencia	Fantasía	Combate

3.4.Adecuación de la edad recomendada

Es una realidad que los videojuegos están presentes en todas las edades del ser humano, de hecho, según el estudio de Pérez e Ignacio (2006), un 46% de los menores de 6 años juegan más con un dispositivo electrónico que con la propia familia varias veces a la semana. Se puede observar que dichos menores juegan a videojuegos educativos en un 21% así como a un 9% a infantiles.

Dentro del rango de menores que utilizan dispositivos electrónicos a edades tempranas, están los que juegan bajo supervisión en un 53,8% y un 38, 46% los que juegan con la máquina a solas. Conforme los menores van aumentando en edad, predomina el juego a solas contra el dispositivo sin supervisión parental. Debido a esto, se ha observado que la

relación con la familia empeora en un 3% en menores de 6 años, mientras que un 13% cree que ha mejorado. (Pérez e Ignacio, 2006)

De este modo, el sistema PEGI⁷ de los videojuegos, utilizado para informar a los padres y madres y/o tutores legales sobre los contenidos adecuados a la edad recomendada y creado por ISFE⁸, se ha considerado un modelo referente para seguir en el cine y la televisión. Dicho sistema, genera dos tipos de iconos descriptores, siendo uno relativo a la edad recomendada y el otro al contenido específico de cada videojuego. El mismo código, implementa la etiqueta PEGI Online, en la que se hace referencia sobre los requisitos establecidos en el Código de Seguridad Online. De igual manera, se establece la etiqueta PEGI OK que informa a los supervisores de los menores de edad sobre si el videojuego es apto o no para todos los públicos, además de las garantías de seguridad requeridas en plataformas virtuales. (Asociación Española de Videojuegos, 2015)

Según AEVI⁹ (2015), el sistema de categorización PEGI en los videojuegos recaba las siguientes etiquetas, siendo estas las referidas a la edad recomendada:

- PEGI 3
- PEGI 7
- PEGI 12
- PEGI 16
- PEGI 18
- PEGI OK

Todas estas etiquetas tienen una inscripción que refleja la página web del sistema PEGI, en la que se muestra cualquier información sobre la adecuación de los videojuegos. En este sistema también se encuentran las etiquetas relativas a los contenidos que precisan una clasificación formal según la Asociación Española de Videojuegos (2015), que se identifican como:

- Lenguaje soez
- Discriminación
- Drogas
- Miedo

⁷ Pan European Game Information

⁸ Interactive Software Federation of Europe

⁹ Asociación Española de Videojuegos

- Juego
- Sexo
- Violencia
- En línea

El proceso de clasificación seguido por las etiquetas PEGI comienza en la empresa editora del videojuego que advierte sobre el contenido que se va a tratar en el mismo. De esta manera, la clasificación de dichas etiquetas pasa a ser revisadas por NICAM o VSC, las cuales entregan al editor la licencia correspondiente para el lanzamiento del videojuego. (Asociación Española de Videojuegos, 2015)

4. Metodología

Para realizar esta investigación se recauda información de documentos pertinentes a la temática de los videojuegos, que se va a desarrollar en el Trabajo de Fin de Grado, que consiste en lo previamente nombrado en la justificación del mismo; analizar aplicaciones y juegos digitales para menores entre 1 y 12 años, centrando el estudio más concretamente en los niños y niñas de 1 a 6 años.

A continuación, se recoge una muestra de un total de 81 juegos virtuales para dispositivos móviles y tablets, para su comparación de características individuales y descripción, sometiéndose a estudio para comprobar los contenidos tanto apropiados como inapropiado de los mismos.

Para concluir, se ponen a disposición dos posibles líneas de investigaciones futuras que se han desarrollado mediante encuestas y formularios a un cierto número de personas. Los resultados obtenidos se recogen en diferentes gráficos. Y una posible línea de actuación más respecto al trastorno mental por adicción a los videojuegos.

5. Análisis de las figuras estereotipadas de los roles de género

Desde sus inicios, el mundo del videojuego ha sido enteramente masculino, tanto por los usuarios que los demandaban como por los impulsores y creadores de los mismos, siendo su mayoría hombres.

Poco a poco y con el paso del tiempo, los videojuegos han ido evolucionando hasta convertirse en lo que conocemos actualmente. La principal diferencia entre “ayer” y “hoy” es que las mujeres han ido apareciendo progresivamente en ellos, tanto en personajes como en consumidoras. A partir de ese momento, se generó una brecha entre

hombres y mujeres, dando lugar a los estereotipos visibles que se dan dentro del videojuego con los personajes femeninos y fuera del mismo con las usuarias que lo consumen.

Actualmente, esta diferencia sigue estando presente en la sociedad que consume dichos videojuegos; la cultura y la educación social de roles propone un modelo de géneros que sigue abriendo la brecha de la desigualdad entre hombres y mujeres. Por este motivo, se someterá a análisis una serie de videojuegos destinados al público infantil, que se irán disponiendo a continuación para identificar si la generación presente juega, se sociabiliza y se educa en esta desigualdad que genera rivalidad y superioridad del sexo masculino.

De la misma manera que los videojuegos, las videoconsolas han ido evolucionando hasta encontrarnos con dispositivos que se vinculan y cumplen la misma función que estas y que están al alcance de cualquier persona a día de hoy, como son los teléfonos móviles. Estos han experimentado una transformación notable en las últimas décadas, con una gran variedad de funciones y actualizaciones de las mismas.

En la sociedad actual, es extraño ir caminando por la calle, estar en un parque o en cualquier lugar y no toparse con una persona adulta que tiene la mirada perdida dentro del teléfono móvil. Si se aprecia esto no es ninguna sorpresa que también nos encontremos a menores de edad y cada vez más jóvenes con un smartphone en sus manos. Por este motivo, se puede observar que los niños y niñas más pequeños (de 0 a 6 años) pueden acceder fácilmente a estos dispositivos e introducirse de esta manera en el mundo de los videojuegos.

Por ello, la investigación que se llevará a cabo se centrará en los videojuegos infantiles más populares descargados en la aplicación de Android, *Play Store*. Esta herramienta permite la descarga gratuita de miles de videojuegos de todo tipo, además de otras aplicaciones con diversas funciones. De igual manera, se nombrarán los videojuegos de pago más populares de *Play Store* aunque no puedan ser sometidos a análisis.

La estructura que va a seguir el análisis de los videojuegos seleccionados, será mediante las categorías establecidas por aplicación de Android destinadas a la etapa de infantil (de 0 a 6 años).

Para llevar a cabo la investigación, se ha seleccionado el apartado de Familia de *Play Store*. Dentro de este apartado, se establecen diferentes etiquetas las cuales son: Más

populares, Hasta 5 años, Entre 6 y 8 años, Más de 9 años y Categorías. Se realizará una indagación por cada una de ellas, llevándose a cabo únicamente una búsqueda y estudio minucioso por las etiquetas referidas a las categorías y a las edades de 5 y 6 años. A su vez, estas mismas tienen diferentes subapartados y otras etiquetas que serán sometidas al análisis.

5.1. Comparativa de juegos y aplicaciones infantiles

Se deja constancia de que las aplicaciones que se van a comparar y analizar a continuación varían de un día a otro según la demanda de los usuarios, ya que *Play Store* es una plataforma que se actualiza continuamente. Para ello, se destaca que dichas aplicaciones que se someterán a estudio fueron escogidas el día 28 de marzo de 2018.

A continuación se presentan las tablas que contienen un total de 81 juegos, que se han seleccionado para su análisis:

CATEGORÍAS					
ACCIÓN Y AVENTURA	<i>DC Superhero Girls</i>	<i>Lego Juniors Create & Cruise</i>	<i>Minion Rush: Gru – Mi Villano Favorito</i>	<i>Pequeña estación de bomberos</i>	<i>My Little Pony: Harmony Quest</i>
Edad	Entre 6 y 8 años	Hasta 5 años	Para toda la familia	Hasta 5 años	Entre 6 y 8 años
Objetivo del juego	Conocer a las superheroínas y sus características además de divertirse jugando a diferentes mini juegos.	Construcción y recopilación de personajes, vehículos y piezas de Lego	Conseguir el mayor número de plátanos	Apagar incendios y salvar a animales	Reconstruir la paz en el mundo de los Ponys
Niveles	No	Sí	Sí	No	Sí
Número de jugadores	1	1	1	1	1
Tipología	Animación	Construcción	Carreras	Animación	Carreras
Escenografía	Hay diferentes espacios muy coloridos inspirados en institutos americanos	Simple: escenarios coloridos y llamativos	Escenario de una fábrica donde predominan los colores metalizados	Escenarios interiores y exteriores bastante detallados	Ciudad ambientada en el mundo ecuestre
Personajes	Todas son mujeres a excepción de un único superhéroe	Hombres y mujeres que se van desbloqueando según avanza el juego	Los Minions	Diferentes bomberos y bomberas	Ponys de apariencia femenina
Estimulación sensorial	Visual y auditiva Colores muy vivos y música de ambiente alegre	Visual y auditiva con colores llamativos y música alegre	Auditiva y visual. Predomina el color azul	Visual y auditiva con colores llamativos y música alegre	No presenta ninguna estimulación musical y los colores no son llamativos
Música o efectos de sonido	Misma melodía de ambiente durante todo el juego	Música simple y llamativa, con efectos de sonido de los vehículos y personajes	Música de acción durante todo el recorrido y efectos de sonido cuando el usuario pierde la partida	Música divertida y alegre y efectos de sonido simples	Efectos de sonido de caballos galopando y de acción cuando se presentan obstáculos
Dirigido a	Ambos sexos, aunque	Ambos sexos	Ambos sexos	Ambos sexos	Niñas

	principalmente a niñas				
Requisitos	Comprensión lectora	No requiere habilidades lectoescritoras	Comprensión lectora	No requiere habilidades lectoescritoras	Comprensión auditiva
Número de descargas	1 millón	50 millones	100 millones	1 millón	10 millones
Observaciones	El juego no avanza, por lo que puede llegar a ser aburrido y apenas tiene estimulación para niños y niñas de 6 años	No hay texto adicional en el videojuego	Al estar dirigido a toda la familia, es un videojuego que no tiene que ser infantil necesariamente, por lo que puede resultar complicado para los menores a un cierto nivel	Parece más un video interactivo que un videojuego y no tienen suficientes indicadores de instrucción	Las acciones del juego vienen dadas mediante información oral durante toda la partida por una voz femenina. Las instrucciones pueden ser confusas por falta de información. Contiene mucha publicidad

- *DC Superhero Girls*

DC el videojuego presenta una sala, donde aparecen varias superheroínas y decorada al estilo instituto americano. Esta sala cuenta con distintas habitaciones donde el usuario o usuaria ha de adentrarse para llevar a cabo diferentes funciones, las cuales son conocer a los personajes de juego (aparecen diez superheroínas y un solo superhéroe); responder a cuestionarios titulados como “¿Qué tan bien conoces la temporada 2?”, “¿quién es tu mejor amiga?”, “¿cuál es tu superpoder?”, ¿A quién te pareces más?” y “¿Cuestionarios para superfanáticas!”; crear nuevos avatares (cabe destacar que son las mismas prendas y complementos si se tratan de avatares femeninos como masculinos); hacer fotos con la cámara; ver vídeos de las superheroínas y por último jugar a distintos mini juegos compuestos por juego musical, en el que se ha de tocar diferentes espacios para crear una melodía según van apareciendo en pantalla, *match – up*, que es una cuadrícula en la que hay que combinar gemas del mismo color para ir eliminándolas y así ganar puntos, caos de mazo, simula el clásico juego de los topos en los que hay que golpear los muñecos que van saliendo, laboratorio de rompecabezas y defensa de escudo, en el que una superheroína tiene que ir frenando obstáculos con su escudo para así ganar fuerza. Es un juego muy simple, no se avanza en niveles, por lo que siempre es lo mismo.

- *Lego Juniors Create & Cruise*

El videojuego consiste en ir desbloqueando complementos para los personajes y los propiamente dichos, además de diferentes vehículos que se van construyendo mediante la unión de piezas, todos ellos pueden combinarse y mezclarse a gusto del usuario. Durante todo el recorrido, el personaje va pilotando un transporte por diferentes cambios de escenarios, recogiendo piezas de lego doradas que van en progresivo aumento según se van desbloqueando los regalos. Es un videojuego muy simple, con botones de acción concretos. El manejo de los vehículos es guiado únicamente hacia delante con un solo botón, por lo que facilita la navegación intuitiva del juego. Van apareciendo diferentes botones conforme se desbloquean los transportes para manejarlos, además de los ya existentes (sonido arranque vehículo y vocal del personaje).

- *Minion Rush: Gru – Mi Villano Favorito*

El videojuego está protagonizado por los famosos minions y consiste en conseguir el mayor número de plátanos en una carrera para desbloquear así los niveles posteriores. En la carrera se van sucediendo distintos obstáculos que hay que esquivar para continuar.

Conforme va avanzando el nivel, la velocidad del juego aumenta, poniendo así al jugador en alerta y potenciando la concentración.

- *Pequeña estación de bomberos*

El videojuego consiste en una estación de bomberos en la que tanto hombres como mujeres esperan a una llamada telefónica que les indique cuando salir al encuentro de una misión. Dichas misiones se dan siempre en los mismos escenarios aunque cambien algunos detalles, ya sea apagando un fuego o salvando a un gato en un árbol. Tiene controles sencillos aunque con escasos indicadores de información, por lo que para un niño o niña de 3 a 5 años es un poco desconcertante sin haberlo jugado previamente. No existe el diálogo entre los personajes que están cada uno en una habitación diferente de la estación de bomberos. El juego se centra en la exploración de pequeñas animaciones de las salas de la estación de bomberos que deben ser descubiertas por el usuario pero no avanza por lo que puede ser aburrido para los menores.

- *My Little Pony: Harmony Quest*

El videojuego se basa en un grupo de seis ponys que tienen que conseguir diferentes obsequios para devolver la paz, previamente arrebatada por los simuladores (ponys malvados), a su mundo. Para conseguirlos, deben participar en carreras de dos en dos para atrapar a los simuladores y así conseguir los obsequios. Durante las carreras van apareciendo diferentes obstáculos y pruebas que los ponys tienen que superar para poder continuar.

CATEGORÍAS					
CREATIVIDAD	<i>Hora del baño: Pandita Limpio</i>	<i>Peppa Pig: Paintbox</i>	<i>Elis Hair Salon</i>	<i>Princess Salon</i>	<i>Dentista Hospital Aventura</i>
Edad	Hasta 5 años	Hasta 5 años	Hasta 5 años	Para toda la familia	Entre 6 y 12 años
Objetivo del juego	Limpiar y asear a diferentes animales	Realizar dibujos	Asear, peinar, maquillar y vestir a una mujer	Peinar, maquillar y vestir a una mujer	Higiene y arreglo bucodental
Niveles	No	No	No	No	No
Número de jugadores	1	1	1	1	1
Tipología	Higiene/Educativo	Educativo	Creatividad	Juego Educativo	Juego Educativo
Escenografía	Escenario simple de un baño	Fondo blanco con materiales para llevar a cabo el diseño, que al finalizarlo se expone en una pizarra de un escenario en una habitación con los personajes de la serie dibujando	Bastante simple con fondos coloridos	Hay 4 escenarios: un cuarto de baño, una habitación con un tocador, espejo y vestidor y una sala donde aparece una cristalera de fondo y una columna con cortinas	La imagen principal es la cara del personajes mientras que el fondo está decorado como la sala de un centro médico
Personajes	Dos: un panda y una coneja	Peppa Pig y sus amigos	Una mujer	Cuatro mujeres, a elegir una	Varios niños y niñas
Estimulación sensorial	Auditiva y visual con colores vivos y melodía repetitiva	Visual mediante trazos de colores que se ejecutan con los dedos	Auditiva con música de fondo y visual	Visual	Visual
Música o efectos de sonido	Música alegre y efectos de sonido simples	Efecto de sonido al finalizar el dibujo	Melodía alegre y efectos de sonido al finalizar una acción	Melodía relajante durante toda la partida	Fondo musical relajante y efectos de sonido de los objetos

Dirigido a	Ambos sexos	Ambos sexos	Niñas	Niñas	Ambos sexos
Requisitos	Comprensión auditiva	-	-	-	-
Número de descargas	1 millón	10 millones	10 mil	10 millón	10 millones
Observaciones	La información sobre la acción a realizar se va transmitiendo de forma oral por una voz femenina. Contiene mucha publicidad	No tiene ningún tipo de estimulación. Puede aburrir a un niño o niña que no le entusiasme dibujar.	Puede llegar ser aburrido por la monotonía del juego. Las instrucciones se dan mediante flechas palpitantes. Hay una voz femenina en inglés que dice comentarios sobre lo bien que se está haciendo. Contiene anuncios publicitarios	Los colores que aparecen son todos rosas, morados o muy brillantes, dando un aspecto principesco y de lujo. Hay algunos utensilios que hay que desbloquear viendo vídeos	Es muy entretenido. Contiene escasa publicidad y ciertos comentarios al finalizar con una voz en inglés

- *Hora del baño: Pandita Limpio*

El videojuego consiste en asear, limpiar y bañar a dos animales mediante las indicaciones orales de una voz femenina. El juego es muy simple pero se adecua a la edad a la que se destina. Al inicio del videojuego se ve una pequeña introducción de un parque en el que se ensucian los animales y por ello hay que bañarlos, a partir de ahí comienza la interacción del usuario. Además, tiene un apartado en el que se puede visualizar un cortometraje que dirige a YouTube, de las aventuras de los animales pero está en inglés. La productora *BabyBus Kids Games* ofrece muchas más secuelas del videojuego donde el protagonista sigue siendo el panda, así como muchos más videos. Se centran en cubrir las necesidades educativas de los menores, haciendo el aprendizaje de estas más divertido.

- *Peppa Pig: Paintbox*

El juego consiste en hacer dibujos con colores y pegatinas. Al comenzar, la voz de Peppa Pig ofrece la opción de dibujar con Peppa o George. Al elegir a uno de los dos, se abre una pantalla, con tonos rosas o azules, según sea Peppa o George. La pantalla aparece en blanco para poder crear dibujos y en el extremo derecho los artilugios para poder realizarlo. Dichos artilugios son pinceles con diferentes colores y pegatinas. Los colores son los mismos para Peppa y George pero las pegatinas son diferentes, siendo las de Peppa más sobre comidas y las de George más de transportes. También tiene la opción de hacer dibujos de la serie ya prefijados. Al guardar el dibujo, aparece un aula donde se ve la creación y aparecen personajes de la misma serie.

- *Elis Hair Salon*

Este videojuego está indicado exclusivamente para el público femenino. No tiene ninguna dificultad para realizar las acciones que propone, ya que lo único que deben hacer los usuarios es asear, peinar, maquillar y vestir a una mujer que aparentemente está entristecida por su físico y al terminar todas las acciones finaliza con una sonrisa. Los fondos del juego son rosados y violetas en su gran mayoría. Los artilugios que se muestran son bastante simples y los botones de acción concretos.

- *Princess Salon*

El videojuego consiste en peinar, maquillar y vestir a una mujer. Al inicio, permite la opción de elegir entre cuatro mujeres que portan coronas y joyas sobre un fondo rosa con destello. Al elegir a una de ellas, lo primero que tiene que hacer el usuario es lavarle el

pelo para posteriormente pasar a eliminar las “imperfecciones” de su cara (granos y ojeras) y terminar maquillándola. Una vez maquillada, es hora de elegir peinado, color de ojos, vestido y complementos. Al finalizar no hay otra opción más que la de volver atrás para cambiar alguna que otra cosa.

- *Dentista Hospital Aventura*

Al inicio del videojuego se escoge un personaje y se van desbloqueando tanto niños como niñas conforme se juega. Durante la partida se aprecia dos partes, en la primera se le hace un chequeo médico al personaje antes de comenzar la segunda parte que es la higiene bucal y el arreglo dental. Durante el proceso se llevan a cabo una serie de acciones que comienzan detectando el problema que tiene el paciente. En la parte de higiene bucal se realiza una pasta de dientes a base de ingredientes naturales. El juego en sí es muy fácil ya que con un solo clic se realiza la acción correspondiente. Además, las indicaciones se dan mediante objetos palpitantes y flechas que señalan el lugar de realización. Es un juego muy entretenido ya que tiene muchas acciones entre la que destaca por dificultad la radiografía, que consiste en realizar un puzle de reconstrucción de la pieza dental.

CATEGORÍAS					
EDUCATIVOS	<i>Cruz Roja – Primeros auxilios</i>	<i>Un día con Caillou</i>	<i>Gymnastics Superstar – Perfect 10</i>	<i>La Biblia para niños</i>	<i>Vida Diaria del Bebé Panda</i>
Edad	Hasta 8 años	Hasta 5 años	Para toda la familia	Entre 6 y 8 años	Hasta 5 años
Objetivo del juego	Concienciar sobre los peligros y aprender a solventarlos y prevenirlos.	Realizar las rutinas diarias	Preparar a una gimnasta para su puesta en escena. Para ello, hay que maquillarla, peinarla y vestirla	Conocer la religión cristiana	Conocer la rutina diaria
Niveles	No	No	Sí	No	No
Número de jugadores	1	1	1	1 jugador/varios espectadores	1
Tipología	Educativo	Rutina	Juegos de rol	Religión/Educativo	Rutina
Escenografía	Parques, piscinas, cocina, baños, carretera y coche	Diversos escenarios externos e internos de la casa de la serie	Salón de belleza	Fondo de un paisaje y el escenario propio de cada lectura según lo que narre (animales, cielo, casas, mar...)	Diferentes espacios con fondos de colores lisos
Personajes	Niños y niñas y personajes adultos	Caillou y sus amigos, incluido el gato	Una mujer	-	Panda
Estimulación sensorial	Visual con colores muy vivos y auditiva con melodía de ambiente	Visual con colores muy vivos y auditiva con melodía constante	Auditiva y visual con colores vivos	Auditiva y visual	Visual por los colores llamativos
Música o efectos de sonido	Fondo melódico y efecto de sonido de ambulancia	Fondo musical de la serie y efectos de sonido de los objetos	Música de ambiente durante todo el juego	Fondo musical agradable y efectos de sonido característicos de las lecturas	Música de ambiente y efectos de sonidos cuando se hace una acción
Dirigido a	Ambos sexos	Ambos sexos	Niñas	Ambos sexos	Ambos sexos

Requisitos	-	Comprensión auditiva	-	Comprensión auditiva. Para los más mayores comprensión lectora	-
Número de descargas	1 millón	1 millón	1 millón	10 millones	1 millón
Observaciones	La información está en inglés. Hay equilibrio entre personajes de ambos sexos. Tiene carácter informativo por lo que apenas existe la interacción con el jugador.	Es un juego muy completo aunque con demasiadas acciones dentro de una misma categoría, por lo que los menores podrían desistir de su uso. Una voz femenina da indicaciones durante toda la partida, incluso en pausa	El juego se ha parado en el segundo “nivel” porque para poder hacerlo es necesario pagar y para poder desbloquear partes del juego hay que ver vídeos publicitarios	Está bastante bien expresado. Es sencillo y agradable a la vista. No se hace pesado porque las lecturas parecen cuentos interactivos. Las actividades son sencillas aunque monótonas. Las lecturas son narradas por una voz masculina	Está presente una voz en off que indica las acciones del juego. La interacción con el jugador es escasa. Cuando hay que vestir al panda, si le pone ropa de niña aparece enfadado

- *Cruz Roja – Primeros auxilios*

El juego presenta diferentes situaciones de peligros a las que están sometidos los niños y niñas en el día a día y cómo se solucionan y se previenen. Estas situaciones van desde beber algún utensilio de limpieza hasta cruzar la carretera detrás de una pelota, pasando por una caída sobre el suelo mojado de la ducha y tirarse de forma inadecuada en una piscina, entre otras más situaciones. También pone en conciencia primeros auxilios para estas situaciones. El juego tiene más carácter informativo que lúdico y son pocas las acciones que el usuario tiene que realizar.

- *Un día con Caillou*

El videojuego consiste en pasar un día con Caillou y ayudarlo en su rutina diaria desde que se levanta hasta que se acuesta. Al inicio, se puede elegir entre los personajes de la serie o hacerse una foto el propio usuario. Dentro de cada parte del día se dan ciertas acciones que se van desbloqueando conforme se juega. Al finalizar las acciones como recompensa, se desbloquea un puzle para realizar. Cada una de las acciones son diferentes mini juegos educativos. También hay una categoría dentro del videojuego en la que se puede dibujar libremente o componer imágenes de la serie. Las instrucciones se ofrecen oralmente y durante todo el juego desde su inicio, que da la opción de hacerlo en diferentes idiomas.

- *Gymnastics Superstar – Perfect 10*

El videojuego consiste en caracterizar a una gimnasta para su espectáculo. Al comenzar aparecen varios espacios, pero solo se puede acceder a uno, al salón de belleza para peinar y maquillar a la gimnasta. Una vez preparada, se desbloquea el siguiente espacio que es la tienda de ropa para poder vestirla, y así hasta que esté lista del todo para finalmente hacer su competición. Para avanzar en el juego, es necesario ver vídeos de publicidad o pagar. De lo contrario, el juego se queda en el mismo nivel sin poder seguir.

- *La Biblia para niños*

Al iniciarse la App, aparece un menú principal con diferentes apartados que siguen una secuencia. Estos pueden verse en el orden que se quiera pero es conveniente hacerlo en correlación ya que cada parte cuenta un momento concreto de la historia de Dios. En cada apartado se dan dos opciones, una es la de escuchar, leer y ver en imágenes interactivas una lectura que narra una voz masculina a modo de cuento sobre las palabras

de la Biblia y la otra es una actividad que mezcla las imágenes de dicha lectura para que se puedan poner en orden de aparición para seguir una secuencia. Al finalizar cada lectura, se formula una pregunta para ver si se ha atendido a la lectura; una vez respondida se desbloquea la opción de la actividad. Es un juego muy simple pero bastante interesante. Es una buena forma para iniciar la enseñanza de la religión cristiana.

- *Vida Diaria del Bebé Panda*

La App *Vida Diaria del Bebé Panda* presenta todas las acciones que hacen los más pequeños en su día a día, desde vestirse hasta comer, pasando por rutinas de higiene. Muestra también las emociones en la cara del panda. Estas acciones se van sucediendo unas a otras y es escasa la interacción con el jugador, quien adopta un papel pasivo frente al juego y espectador.

CATEGORÍAS					
JUEGOS MENTALES	<i>Jugar a Organizar: Casa Limpia</i>	<i>How To Draw Animal</i>	<i>Historias para dormir</i>	<i>Masha y el oso para los niños</i>	<i>Supermercado: Juegos de compras</i>
Edad	Hasta 5 años	Para toda la familia	Para toda la familia	Para toda la familia	Para toda la familia
Objetivo del juego	Mantener la casa limpia y ordenada	Dibujar y colorear	Realizar diferentes tareas	Potenciar la memoria y la lógica infantil	Hacer la compra
Niveles	No	No	No	Sí, dentro de cada mini juego	No
Número de jugadores	1	1	1	1	1
Tipología	Limpieza /Educativo	Educativo	Educativo	Educativo	Educativo
Escenografía	Partes de una casa (cocina, salón, habitación...)	Pantalla en blanco y parte inferior equipada de las herramientas propias para el dibujo	Escenario de inicio de un puerto. Además de las partes de una casa	Paisaje donde se desarrolla la serie	Un supermercado
Personajes	Un mono, dos pandas (macho y hembra) y una coneja	-	Familia de hipopótamos	Los mismos de la serie	Familia de hipopótamos
Estimulación sensorial	Visual y auditiva	Visual y psicomotriz	-	Visual por los colores llamativos	Visual, manteniendo la atención
Música o efectos de sonido	Música alegre y efectos de sonido de los objetos	-	Música relajante y efectos de sonido de los objetos y personajes	Melodía alegre	Música de fondo y efectos de sonido de los objetos y personajes
Dirigido a	Ambos sexos	Ambos sexos	Ambos niños	Ambos sexos	Ambos sexos
Requisitos	-	-	-	-	Comprensión lógico – matemática
Número de descargas	1 millón	1 millón	1 millón	5 millones	5 millones
Observaciones	Es un juego simple pero muy entretenido, aunque puede crear confusión porque no se indica cómo empezar el juego. Contiene anuncios publicitarios	Enseña cómo hacer trazados paso a paso para conseguir un dibujo, pero no da opción al dibujo libre.	No tiene coherencia con el título, es un juego de interacción con el usuario. Una voz femenina da instrucciones sobre qué hacer. Contiene mucha publicidad que para el juego	Aunque aparezca en ruso, es sencillo averiguar qué hay que hacer. Hay muchos anuncios que paran el juego	Es muy monótono y apenas tiene estimulación. Puede llegar a ser aburrido para los menores porque no se indica lo que se ha de hacer claramente, por lo que puede ser confuso

- *Jugar a Organizar: Casa Limpia*

El videojuego consiste en mantener una casa de varias plantas limpia. Comienza con el plano general de la casa y un pequeño ratón la desordena. Por plantas, un personaje diferente se encarga de realizar las tareas que una voz femenina va indicando. En el menú principal del juego, además de estas funciones, está el icono que traslada a un video de YouTube en inglés de la saga *BabyBus*. Al inicio del plano, no se indica que se ha de realizar hasta que por intuición, el usuario debe tocar al personaje e inmediatamente comienza sus acciones en el juego. Este proceso es el mismo durante todo el juego hasta completar todas las plantas. Aun así, no tiene complicación ninguna y el jugador o jugadora puede desempeñar una función que les enseñe a mantener limpio su hogar.

- *How To Draw Animal*

El juego consiste en hacer creaciones artísticas dibujando o coloreando. Al iniciar el juego, se puede elegir entre dibujar (“Learn to Draw”) y colorear (“Coloring”), además de las creaciones ya realizadas. Al optar por la primera opción, se abre una página con diferentes ítems para colorear (animales, monstruos y océano) y al clicar sobre alguno de ellos, el dibujo aparece en la pantalla parte por parte y lo que hay que hacer es seguir las líneas del mismo. De otra manera, si se elige colorear, aparecen las mismas opciones de dibujo para colorearlas directamente.

- *Historias para dormir*

El título del juego aparenta ser una app que contiene cuentos para la hora de dormir. Sin embargo, no es así, ya que es un juego de interacción en el que el usuario ha de realizar diferentes tareas como ordenar sobre todo. Es un juego que puede llegar a aburrir a los menores y que no tiene sentido, ya que pone música relajante en acciones rutinarias. Además, es muy monótono y simple. Tiene muchos detalles que los menores se pueden perder. También tiene muy poca estimulación visual en cuanto a colores llamativos. Es un juego que está dentro de una saga bajo el nombre de *Hippo Kids Games*.

- *Masha y el oso para los niños*

El juego se inicia con una imagen en la que aparecen los principales personajes de la serie en un ámbito rural con el título del videojuego en ruso. Al darle a play, se redirige a varios mini juegos cuyas portadas son Masha en diferentes situaciones, el zorro y el oso. Estos mini juegos, consisten en encontrar a los personajes que aparecen en una foto; hacer

puzles de dos maneras, una intercambiando fichas de dos en dos y otra haciendo girar las piezas hasta ubicarlas correctamente; recordar parejas de tarjetas; explotar globos; hacer dibujos uniendo puntos y descubrir imágenes ocultas. Dentro de cada mini juego tiene diferentes niveles que se van desbloqueando al superar el anterior.

- *Supermercado: Juegos de compras*

Al igual que *Historias para dormir*, este es un videojuego de la saga *Hippo Kids Games*. Consiste en ir por un supermercado cogiendo los elementos que te señalan en un recuadro de la pantalla para finalmente hacer el recuento de lo que has comprado y pagarlo. El camino que realizan los hipopótamos en el supermercado puede ser modificado en cuanto a la velocidad según requiera el jugador o jugadora, pulsando un icono de la pantalla. Una voz femenina nombra los elementos que selecciona el usuario pero no indica que se ha de hacer.

CATEGORÍAS					
JUEGOS SIMULADOS	<i>Toca Kitchen</i>	<i>Constructor de casas</i>	<i>Bebé Panda Carrera de carros</i>	<i>Salón de uñas Hello Kitty</i>	<i>Juego de la oficina de correos: profesiones cartero</i>
Edad	Hasta 5 años	Hasta 5 años	Hasta 5 años	Entre 6 y 8 años	Para toda la familia
Objetivo del juego	Cocinar alimentos para dar de comer a los personajes	Construir casas	Circular por diversos paisajes para llevar regalos a los amigos de Bebé Panda	Decorar uñas	Conocer la profesión del cartero
Niveles	No	No	No	No	No
Número de jugadores	1	1	1	1	1
Tipología	Juego educativo	Construcción	Carreras	Belleza	Juego educativo
Escenografía	Mesa de madera con un mantel y frigorífico con comida	Diferentes paisajes donde construir las viviendas (solo vista externa)	Ciudad de caramelo, bosque nevado, bosque mágico y granja	Fondo de colores con una mano	Ciudad y oficina de correos
Personajes	Niña, niño, gato y conejo	Diferentes animales (panda, conejo...)	Dos pandas, uno femenino y otro masculino. Un ratón, un mono, un pingüino y un conejo	-	Hipopótamo cartero y varios animales
Estimulación sensorial	Visual por colores alegres	Visual con fondos muy coloridos	Visual con paisajes coloridos y auditiva por conversaciones de personajes y escalas musicales	visual pero es escasa	Visual con colores muy vivos
Música o efectos de sonido	Efectos de sonido simulando un bar	Música de ambiente y efectos de sonido de las acciones	Música ambiente alegre y escalas musicales	Melodía de ambiente y efectos de sonido	Efecto de sonidos de ciudad
Dirigido a	Ambos sexos	Ambos sexos	Ambos sexos	Niñas	Ambos sexos
Requisitos	-	-	-	Habilidad psicomotriz manual	Conocimientos matemáticos
Número de descargas	10 millones	500 mil	1 millón	10 millones	500 mil
Observaciones	No tiene ninguna estimulación, siempre es la misma acción, por lo que puede aburrir a los niños y niñas de 5 años	Está en inglés y las indicaciones que dan son escasas. Además hay mucha publicidad	Al iniciar el juego se ofrece la oportunidad de acceder a la descarga de los juegos de la misma saga y al canal de YouTube del mismo. Varios vehículos no permiten avanzar en el juego	Voz femenina que indica qué hacer. Escasa estimulación. Un juego complejo que puede llegar a frustrar. Contiene publicidad.	El juego contiene publicidad en exceso, lo que dificulta el seguimiento del mismo

- *Toca Kitchen*

Al iniciar el juego se observa una mesa con un mantel sobre la que hay cuatro platos con la cara de cuatro personajes, una niña, un niño, un gato y un toro. Al pulsar sobre alguna de las caras, se abre la cocina y da la opción de dar de comer a dicho personaje. La comida es la misma para todos, así como los utensilios que también ofrece para cocinarlos.

- *Constructor de casa*

El juego es bastante simple y puede llegar a aburrir al usuario, ya que está en inglés tanto de forma oral como escrita. Además, no tiene indicaciones claras y las acciones por parte del jugador son muy sencillas, haciéndolo casi todo la propia app con tan solo un gesto o clic del usuario. Es un videojuego muy lineal que no avanza, lleva siempre la misma estructura y permanece una melodía de fondo durante la partida. Su finalidad es la construcción de casas (solo la parte externa), las cuales son sencillas y casi todas presentan formas redondeadas, dándole una visión más infantil. Como en otros videojuegos ya nombrados anteriormente, pertenece a la saga *BabyBus Kids Games*. En el inicio de la app aparece el botón principal que lleva al juego en sí, además de varias redirecciones al canal de YouTube de la saga y a la descarga directa de otros juegos de la misma. Contiene anuncios publicitarios que se inician en mitad de la partida.

- *Bebé Panda Carreras de carros*

Bebé Panda tiene que llevar regalos a sus amigos y para ello, con la ayuda de su amiga panda, tiene que montarse en un vehículo y atravesar diversos paisajes hasta llegar a su destino. Los regalos son una escoba mágica, instrumentos musicales y sombreros. Durante la travesía, van apareciendo diversas dificultades que harán parar el camino y al pasar por encima de objetos coloridos suena la escala musical. Para avanzar en la carretera, el jugador tiene que mantener pulsado el extremo derecho de la pantalla y el extremo izquierdo para retroceder.

- *Salón de uñas Hello Kitty*

El juego se inicia con una voz en español de mujer que indica lo que se ha de hacer. Se ofrecen dos opciones de juego, la primera es copiar el patrón que se expone en la pantalla con la finalidad de ganar estrellas al completar los desafíos. La segunda opción, es de estilo libre para crear decoraciones propias. El videojuego es complejo para usuarios

menores de seis años, ya que tiene muchos matices que no captaría el público infantil, como es la gama de colores tan parecida que hay que distinguir para la decoración de las uñas. Además, se requiere destreza manual a la hora de ampliar y reducir elementos del juego, por lo que es complicado no seleccionar de forma involuntaria otra pieza de decoración. La melodía que se escucha durante la partida es ajena al juego y sin importancia. Los fondos que se utilizan son muy rosados y de tonos pasteles.

- *Juego de la oficina de correos: profesiones cartero*

El juego, de la compañía *Hippo Kids Games*, muestra el oficio de cartero, protagonizado por un hipopótamo, mediante diferentes mini juegos. Al inicio, da la opción de juegos para niños y niñas de 2 y otra de 5 años. En la primera opción, los mini juegos son enfocados al reconocimiento de los números y en la segunda opción más destinados al ocio, aunque también hay algunos de reconocimiento de números.

CATEGORÍAS					
MÚSICA Y VÍDEO	<i>Guitarra canciones para niños</i>	<i>Om Nom Toons</i>	<i>Ali Huda</i>	<i>ToysGuitar</i>	<i>Rainbow Piano</i>
Edad	Hasta 5 años	Hasta 5 años	Hasta 8 años	Para toda la familia	Para toda la familia
Objetivo del juego	Tocar instrumento	Unir puntos para crear dibujos	Enseñar cultura árabe	Crear música	Crear música
Niveles	No	No	No	No	No
Número de jugadores	1	1	-	1	1
Tipología	Musical	Entretenimiento	Educación y entretenimiento	Juego educativo	Musical
Escenografía	Una guitarra con diversos botones	Telón rojo de teatro	-	Guitarra sobre fondo de rayas amarillas	Piano con teclas de colores
Personajes	-	Monstruito de color verde	-	-	-
Estimulación sensorial	Auditiva con variedad de melodías musicales y visual con luces de colores	Visual por los vídeos de YouTube	Visual mediante videos	Auditiva	Auditiva
Música o efectos de sonido	Música que el usuario toque	-	-	Sonido de guitarra y efectos de moto, risas de niños, pitido y música de navidad	Sonido teclas del piano o acordeón
Dirigido a	Ambos sexos	Ambos sexos	Ambos sexos de la cultura árabe	Ambos sexos	Ambos sexos
Requisitos	-	-	Comprar paquete Premium	-	-
Número de descargas	500 mil	1 millón	100 mil	50 mil	100 mil
Observaciones	Juego simple pero entretenido. No tiene publicidad ni indicaciones	Lo único interactivo que pude hacer el jugador es unir puntos para crear dibujos	Tiene videos educativos, series infantiles y documentales, que muestran la cultura árabe. No se ha podido analizar el contenido debido a que pide suscripción	Es un juego poco interactivo pero puede ser divertido para los primeros contactos musicales de los menores	Es un juego que permite familiarizar a los menores al sonido del piano y acordeón

- *Guitarra canciones para niños*

El juego consiste en una guitarra infantil con muchos botones que cuando son pulsados suenan melodías diferentes que el usuario puede combinar, además de tocar las cuerdas de la misma y cambiar el instrumento. Es un juego muy simple que no tiene ningún tipo de complicación y es bastante entretenido para iniciar a los niños y niñas en conocer las melodías e interesarse por los instrumentos. Detrás de las cuerdas de la guitarra hay una especie de emoticono animado que sonríe cuando se toca el instrumento, a la vez que el contorno de este se ilumina con luces de colores.

- *Om Nom Toons*

Al iniciar el juego pide que se proporcione la edad del jugador y al poner 5 años, lo único que ofrece es ver vídeos en YouTube sobre el muñeco protagonista del juego y unir puntos para hacer un dibujo. También ofrece la posibilidad de descargar juegos similares de la misma saga, siendo la mayoría de pago.

- *Ali Huda*

Es una app exclusivamente para componentes de la cultura árabe, que contiene una gran variedad de videos, series y documentales que muestran, enseñan y entretienen a los menores. En esta aplicación se desglosan videos específicos para las edades comprendidas entre 2-3, 4-5, 6-8 y 9-12 años, además de otras categorías. No se ha podido analizar ya que aunque en *Play Store* aparezca la app gratis, cuando se inicia pide suscripción para visionar el contenido.

- *ToysGuitar*

El juego consiste en crear música mezclando diferentes sonidos que van desde el sonido de una moto, hasta niños riéndose, pasando por pitidos o música de Navidad. Estos sonidos se acompañan con notas de la guitarra, acelerando el sonido e incluyendo aplausos, entre otras opciones.

- *Rainbow Piano*

Rainbow Piano permite a los más pequeños de la casa crear melodías a piano o a acordeón, así como grabar dichas composiciones. Además, cuenta con la característica de tener cada tecla en un color para así facilitar la memorización de las notas del piano.

CATEGORÍAS			
APP DORMIR	<i>Pinkfong Bedtime</i>	<i>Sleep Bug Kids Lite</i>	<i>Playkids – Dibujos Animados</i>
Edad	Hasta 5 años	Hasta 5 años	Hasta 5 años
Objetivo del juego	Relajar al menor mientras aprende	Conocer sonidos característicos de diferentes elementos	Visualizar contenido multimedia
Niveles	No	No	No
Número de jugadores	-	1	1
Tipología	Juego de música y vídeo	Musical	Vídeo
Escenografía	El cielo en su gran mayoría	Granja, ciudad navideña. Carretera y habitación infantil	Galería de “cuadros” sobre fondos de color pastel
Personajes	Diferentes animales (delfín, conejo, oveja...) y personajes animados (estrellas, luna...)	-	Objetos, animales y personajes de Pocoyó
Estimulación sensorial	Auditiva y visual	Visual y auditiva	Visual
Música o efectos de sonido	Canciones para dormir y efectos de sonido característicos de los elementos	Música ambiente y sonidos característicos de animales, vehículos, risas, etc.	Música de ambiente
Dirigido a	Ambos sexos	Ambos sexos	Ambos sexos
Requisitos	-	-	-
Número de descargas	100 mil		10 millones
Observaciones	Es una app simple que destaca más por los videos musicales que por los mini juegos que contiene, que son repetidos y escasos. Voz de la guía en inglés	Puede llegar a estimular más a los niños que relajarlos	Al no ser Premium, solo es posible ver dos vídeos y puede resultar aburrido y monótono

- *Pinkfong Bedtime*

Es una app que pertenece a la compañía *SmartStudy Pinkfong* que tiene más juegos y aplicaciones. Esta está diseñada para ayudar al menor a dormir de una manera interactiva. Al iniciarse, comienza con una introducción de un personaje cruzando el cielo mientras de fondo suena una canción de cuna. La aplicación da la opción de elegir entre diferentes espacios que se componen en videos musicales interactivos de canciones relajantes cantadas en inglés y con subtítulos en el mismo idioma; fondo musical con imágenes en movimiento; mini juegos de contar números y decir los colores en inglés, descubrir formas de animales moviendo estrellas del cielo y llevar a diferentes personajes a la cama. Dichos mini juegos son simples, sin apenas acción y repetitivos. Los personajes son adorables y simpáticos, siempre con la cara alegre.

- *Sleep Bug Kids Lite*

Sleep Bug Kids Lite es una aplicación para ayudar al insomnio del niño o niña, en ella, aparecen cuatro escenas diferentes, siendo estas una granja, una ciudad ambientada en navidad, una carretera y una habitación infantil. Dentro de cada una de ellas, hay varios elementos que al pulsar sobre ellos emiten sus sonidos característicos, por ejemplo, los sonidos de los animales, de vehículos, etc. Ofrece muchas más escenas pero para ello, es necesario comprar la versión extendida.

- *Playkids – Dibujos Animados*

El juego consiste en la visualización de vídeos, pero para acceder a todos ellos, el jugador debe tener una cuenta Premium. De no ser así, solo puede visualizar dos vídeos, uno de ellos sobre una manualidad en la que se construye una casa y otro un vídeo de la serie Pocoyó. Los vídeos se descargan en la galería del dispositivo móvil y no necesita internet para ello.

CATEGORÍAS				
APP Y JUEGOS DESTACADOS	<i>Disney Junior Play en Español</i>	<i>Pop Globos Juegos para niños</i>	<i>Sonidos de animales</i>	<i>Puzles para bebés</i>
Edad	Hasta 5 años	Hasta 5 años	Hasta 5 años	Hasta 5 años
Objetivo del juego	Entretener	Explotar globos	Conocer los animales	Encajar piezas de puzles dentro de formas establecidas
Niveles	No	No	No	No
Número de jugadores	1	1	-	1
Tipología	Juegos Simulados/Educativos	Educativo	Educativo	Educativo
Escenografía	Interiores y exteriores de las series de Disney Junior	Globos de diferentes colores sobre un fondo de cielo	Fondo paisajístico con animales	Estanterías con botes de plástico y fondo que recrea la madera
Personajes	Los propios de las series de Disney Junior	-	Diversos animales	-
Estimulación sensorial	Visual	Visual	Visual y auditiva	Visual
Música o efectos de sonido	Música de ambiente y efectos de sonido	Música animada	Melodía de fondo y efectos de sonido de los animales	Efecto de tintineo de estrellas
Dirigido a	Ambos sexos	Ambos sexos	Ambos sexos	Ambos sexos
Requisitos	-	-	-	-
Número de descargas	10 millones	10 millones	1 millón	5 millones
Observaciones	Es un juego interesante pero la mayoría del contenido solo es accesible para las cuentas Premium	Puede resultar atractivo para reforzar conocimientos de números, letras y colores.	Es un juego muy educativo e interesante. Una voz femenina explica las características de los animales	Es un buen ejemplo de juego educativo

- *Disney Junior Play en Español*

Es una aplicación bastante atrayente para los usuarios pero casi todo el contenido importante es Premium, por lo que realmente queda en un juego simple y que puede llegar a aburrir, puesto que sus mini juegos son muy cortos y repetidos. Se basa en actividades que se realizan con los personajes de algunas series del canal de televisión Disney Junior como son Mickey, Jake El Pirata, La Princesa Sofía y la Doctora Juguetes. Dichos mini juegos consisten en explotar globos, buscar tesoros escondidos, colocar pegatinas en un paisaje, vestir a Sofía y ordenar herramientas médicas. En la aplicación aparece una voz en español de una mujer.

- *Pop Globos Juegos para niños*

El juego consiste en explotar globos en diferentes categorías. Estas categorías son números, letras, colores y otros vacíos. Ofrece la posibilidad tanto educativa como de ocio, pues los jugadores podrán trabajar el reconocimiento de números, letras y colores y también pasar un buen rato explotando globos poniendo a prueba la destreza viso-manual. Una voz en off femenina dice el contenido de cada globo.

- *Sonidos de animales*

Un juego educativo que enseña diferentes animales y características de los mismos, así como su sonido identificativo. Todo es descrito por una voz femenina en español muy melódica. Los animales que se muestran son los propios del hogar, la granja, la selva, el mar, las aves, del hielo y los insectos. En cada categoría de animales hay tres opciones en las que se enseña a los animales, se hace un trivial entre los mismos y un memotest, que es un juego que utiliza tarjetas de animales que se voltean para ser visualizadas y volver darse la vuelta para después seleccionar las parejas de cada una y así reforzar la retentiva del usuario. Se incorpora una categoría final que incluye un trivial y memotest con todos los animales de cada categoría.

- *Puzles para bebés*

El juego recrea el típico juego de puzles en el que se tienen que encajar las piezas dentro de una forma. Contiene diferentes categorías que son animales, frutas, formas geométricas, vehículos, instrumentos, expresiones faciales, profesiones, números y letras. Es una forma divertida para que aprendan a la vez que se divierten y ponen en uso la lógica.

CATEGORÍAS					
COCHES, AVIONES Y TRENES	<i>Coche y vehículos sonidos</i>	<i>Live Kids Puzzles – Cars</i>	<i>Rompecabezas Coches para niños</i>	<i>Thomas & Friends: ¡Juguemos!</i>	<i>Diversión para niños – juegos niños gratis</i>
Edad	Hasta 5 años	Hasta 5 años	Hasta 5 años	Hasta 5 años	Hasta 5 años
Objetivo del juego	Conocer sonidos de transportes	Encajar piezas de puzles	Completar puzles sobre el mundo del motor	Completar una carrera	Completar rompecabezas
Niveles	No	No	No	Sí	No
Número de jugadores	1	1	1	1 ó 2	1
Tipología	Educación	Educación	Educación	Acción y aventura	Educación
Escenografía	Imágenes de medios de transportes sobre fondo azul y blanco	Paisajes urbanísticos y rurales	Carreteras, paisajes de construcción y circuitos de carreras	Vías de tren	Ciudad infantil y barco en el mar
Personajes	-	-	-	-	Monstruito rosa, niña y niño
Estimulación sensorial	Auditiva	Visual y auditiva	Visual y auditiva	Visual y auditiva	Visual
Música o efectos de sonido	Sonidos propios de medios de transportes	Música ambiente, sonidos de ciudad y aplausos	Música ambiente	Sonidos de locomotora y melodía ambiente	Sonido de coche de policía y barco
Dirigido a	Ambos sexos	Ambos sexos	Niños	Ambos sexos	Ambos sexos
Requisitos	-	-	-	-	-
Número de descargas	50 mil	100 mil	1 millón	5 millones	100 mil
Observaciones	El usuario adquiere un papel pasivo	Solo es posible hacer tres puzles ya que los demás están bloqueados	Parte de los puzles están bloqueados y solo es posible desbloquearlo adquiriendo la versión extendida pagando	Contiene demasiada estimulación visual	Solo se pueden hacer dos rompecabezas de forma gratuita

- *Coche y vehículos sonidos*

Se trata de una aplicación que muestra los sonidos de los diferentes tipos de transportes, así como los de aire, tierra y agua. Dentro de cada categoría aparecen todos los vehículos y al pinchar sobre alguno de ellos una voz en off femenina dice el nombre y a continuación emite el sonido de este. Hay algunos que aparecen bloqueados, pues para poder disponer de ellos es necesario tener la versión 'Pro'.

- *Live Kids Puzzles – Cars*

Es un juego en el que el usuario debe encajar las piezas sobre las formas ya predeterminadas. Dichas piezas son vehículos y elementos característicos de paisajes rurales y urbanos. Solo permite hacer pocos puzzles y para poder desbloquear los demás es necesario descargar y comprar la versión extendida.

- *Rompecabezas coches para niños*

El juego permite acercar a los más pequeños al mundo del motor a través de puzzles. Estos puzzles consisten en completar partes de vehículos o bien colocar en una pantalla distintos elementos característicos de la educación vial. Al colocar una pieza en su sitio correcto, una voz en off masculina nombra el elemento en inglés. Con esto los niños además de conocer el mundo del vehículo pueden aprender vocabulario en inglés relacionado con este tema.

- *Thomas & Friends: ¡Juguemos!*

Con este juego el usuario tiene que completar con Thomas la locomotora una carrera sobre las vías del tren, bien individual o con otro jugador sobre el mismo dispositivo móvil. Para hacer avanzar a la locomotora hay que ir pulsando sobre la pantalla varias veces seguidas y siguiendo las instrucciones que comenta una voz en off masculina. El juego ofrece la posibilidad de jugar bien individual o contra un adversario. En el caso de elegir la segunda opción la pantalla se divide para que ambos jugadores jueguen en el mismo dispositivo, lo que puede ser complejo, pues al pulsar a la vez dos sitios en la misma pantalla solo funciona una parte. Hay más paisajes que solo pueden desbloquearse adquiriendo la versión extendida y para ello es necesario comprarla.

- *Diversión para niños – juegos niños gratis*

Este juego permite a los menores completar rompecabezas, uno de ellos es un coche de policía que circula sobre una ciudad con aspecto infantil y otro es un barco al que están dos niños al timón. Cuando se completan los rompecabezas ofrece diferentes elementos con los cuales los niños pueden interactuar, por ejemplo en la ciudad puede hacer avanzar al coche o atrapar a un ladrón o hacer de día o de noche y en el del barco permite navegar con él, sumergir a alguno de los personajes vestido de buzo, etc.

CATEGORÍAS				
CRIATURAS DIVERTIDAS	<i>Zoo Play: juegos para niños</i>	<i>Spot! Animals, Objetos ocultos</i>	<i>Mi pequeña oruga glotona</i>	<i>Sago Mini Forest Flyer</i>
Edad	Hasta 5 años	Hasta 5 años	Hasta 5 años	Hasta 5 años
Objetivo del juego	Conocer características de los animales	Encontrar elementos del paisaje determinado	Entretenimiento	Entretenimiento
Niveles	No	No	No	No
Número de jugadores	1	1	1	1
Tipología	Juegos mentales/Educativos	Juegos mentales	Juegos simulados	Acción y aventura
Escenografía	Dibujos sobre diferentes hábitats de los animales	Antártida, zoo, cueva, jungla, desierto, montaña, jungla, safari	Diferentes elementos del cuento sobre fondo blanco	Paisaje primaveral e invernal
Personajes	Animales	Animales	Oruga	Pájaro
Estimulación sensorial	Auditiva	Visual	-	Visual
Música o efectos de sonido	Sonidos de animales	Melodía relajante	Melodía ambiente	Sonidos de pájaros
Dirigido a	Ambos sexos	Ambos sexos	Ambos sexos	Ambos sexos
Requisitos	-	-	-	-
Número de descargas	100 mil	10 mil	1 millón	1 millón
Observaciones	Es un buen juego para adquirir o reforzar conocimientos sobre los distintos tipos de animales	Permite reforzar la agudeza visual del usuario	Hay muchos elementos bloqueados imposibilitando así el avance del juego	El juego consiste siempre en lo mismo, lo que puede llegar a aburrir

- *Zoo Play: juegos para niños*

Con este juego los niños y niñas tendrán la posibilidad de conocer y adentrarse en el mundo de los animales, pues en un primer contacto con éste, se les muestran los sonidos de los animales, así como de qué se alimentan. Además, estos animales aparecen clasificados según sus hábitats naturales, siendo estas el bosque, África, el Polo, y la granja. También cuenta con juegos en los que tendrán que colocar a cada animal en su zona, colorear animales o el clásico juego de encontrar parejas en cartas. Ofrece más juegos que pertenecen a la versión de pago.

- *Spot! Animals, Objetos ocultos*

El juego ofrece muchos lugares distintos donde hay animales, desde la jungla, pasando por la Antártida hasta el desierto, entre otros muchos. Dentro de estos paisajes hay elementos que el usuario debe encontrar y presionar sobre ellos para que vayan apareciendo otros que encontrar. El juego cuenta con la posibilidad de ajustarlo para niños y niñas de 1-2 años o para mayores de 3.

- *Mi pequeña oruga glotona*

Este juego basado en el cuento que lleva el propio nombre presenta a la oruga a la cual hay que alimentar con manzanas, ayudarle a regar plantas o pasearla por el espacio. Es un juego que parece muy interesante porque permite trabajar varios conceptos, pero la mayoría de ellos solo están disponibles en la versión pagada.

- *Sago Mini Forest Flyer*

Con este juego, el usuario tiene que llevar de paseo al pájaro protagonista moviendo el dedo por la pantalla como desee. Ofrece dos paisajes, uno de ellos primaveral y otro invernal. Durante la travesía, van apareciendo elementos que interactúan con el personaje, bien otros animales o alimentos. El juego es muy lineal siempre teniendo la misma acción.

CATEGORÍAS					
FORMAS Y COLORES	<i>Series 1</i>	<i>Build It Up</i>	<i>Libro para colorear para niños</i>	<i>Patchimals – Formas y colores</i>	Highlights Shapes
Edad	Hasta 5 años	Hasta 5 años	Hasta 5 años	Hasta 5 años	Hasta 5 años
Objetivo del juego	Formar series	Hacer construcciones de mayor a menor tamaño	Colorear dibujos	Discriminar colores, formas y texturas	Completar figuras con formas geométricas
Niveles	No	No	No	Sí	No
Número de jugadores	1	1	1	1	1
Tipología	Educación	Educación	Creatividad	Educación	Juegos simulados
Escenografía	Fondo de colores claros	fondo blanco y azul claro	Fondo blanco con dibujos para colorear	Fondos color beige con marcos coloridos	Diferentes espacios como bosques, caminos, cuevas...
Personajes	-	-	Animales y transportes	-	Un zorro
Estimulación sensorial	-	-	Visual	Visual y auditiva	Visual
Música o efectos de sonido	Música ambiente y efecto de sonido al realizar una acción correcta	Melodía ambiente y efecto de sonido al realizar bien la construcción	Melodía para crear un ambiente relajado y efectos de sonidos	Melodía ambiente	Música de ambiente y efectos de sonido característicos del espacio y al colocar las figuras
Dirigido a	Ambos sexos	Ambos sexos	Ambos sexos	Ambos sexos	Ambos sexos
Requisitos	Conocimientos lógico – matemáticos	Conocimientos lógico – matemáticos	-	Conocimientos lógico – matemáticos	Conocimientos lógico – matemáticos
Número de descargas	50 mil	100 mil	100 mil	10 mil	50 mil

<p>Observaciones</p>	<p>Es un juego educativo que se ciñe exclusivamente a lo que dice su título: hacer series. Puede llegar a ser aburrido para el menor ya que es muy monótono</p>	<p>Cae en la monotonía al no avanzar en niveles.</p>	<p>Es una app simple pero entretenida, que estaría mucho mejor si fuera completamente gratis ya que tiene muchos diseños interesantes</p>	<p>Es un buen juego para afianzar y adquirir conocimientos matemáticos</p>	<p>Es una app interesante pero quizá un poco compleja según avanza el juego por lo que puede llegar a frustrar al usuario, que únicamente avanzaría en el juego por ensayo y error más que por conocimiento. Una voz femenina nombra el color y la forma de la figura</p>
-----------------------------	---	--	---	--	---

- *Series 1*

Es una app que pertenece a la compañía *My First App* que incorpora más juegos del mismo estilo. Es un juego educativo y muy simple que consiste en formar series tanto por números o tamaños de diferentes elementos dentro de cinco recuadros diferentes. Aparecen los objetos debajo de cada cuadro desordenados y el usuario debe ordenar la serie de menor a mayor. Cuando se termina la acción correctamente, aparece un emoticono feliz y la voz de unos niños que gritan “¡bien!”. Es un juego educativo con el que el menor podrá conocer el orden de los elementos, pero puede llegar a ser aburrido ya que solo tiene tres opciones diferentes para jugar: con personas, con los pétalos de las flores y círculos.

- *Build It Up*

El juego perteneciente a la compañía *My First App* consiste en hacer construcciones de mayor a menor tamaño según aparecen en un primer panel. De manera gratuita solo es posible hacer estas construcciones con cubos, aros y tarta de cumpleaños de colores. Cuando se han colocado todos los bloques de manera adecuada suenan voces de niños y niñas al unísono diciendo '¡Bien!' y un emoticono feliz a la derecha de la pantalla. Además, el juego contiene más tipos de construcciones, pero que solo pueden ser adquiridas obteniendo la versión completa, la cual hay que pagar por ella.

- *Libro para colorear para niños*

Pertenece a *Bimi Boo Kids* cuya imagen principal es Bimi Boo, un adorable osito marrón. Es una app muy simple y simpática que consiste en colorear animales y medios de transporte, ya que las demás categorías son de uso Premium. Aun así, es un juego bastante entretenido, con diseños infantiles que atraen al usuario. Su forma de uso también es muy sencilla ya que solo se colorea la zona que se está usando, sin dar lugar a manchar otra zona del dibujo hasta que se comience a pintar.

- *Patchimals – Formas y colores*

Es un juego ideal para trabajar formas, colores y texturas, además de poner en práctica la psicomotricidad fina de quien juegue. Ofrece diferentes niveles con distintos grados de dificultad, ajustándose así a la edad del niño o niña que esté jugando. Según el nivel se puede jugar con formas o con colores. En el primer caso, van apareciendo figuras de diversos tipos teniendo que pulsar sobre aquellas que se haya indicado en el principio

(cuadrados por ejemplo), nombrando una voz en off femenina el color de dicha figura. En el segundo caso se le pedirá al jugador que presione sobre aquellas formas que contengan el mismo color (rojo por ejemplo). Un nivel más avanzado se le pide al jugador que discrimine según la textura, independientemente de color y la forma. Cada vez que se seleccione bien, la voz en off femenina irá diciendo palabras de aprobación como por ejemplo '¡Bien hecho!'.

- *Highlights Shapes*

Es una aplicación muy interesante y educativa pero puede llegar a ser compleja para usuarios menores que no tengan la percepción por ejemplo, de que un triángulo tumbado es igual que un triángulo recto. La escenografía del juego es muy variada y consta de diferentes paisajes en los que un pequeño zorro en una nave va visitando mientras el usuario completa las formas geométricas. Conforme va avanzando el juego se va complicando la unión de las formas y su color en la silueta correspondiente.

CATEGORÍAS			
JUEGOS NUEVOS	<i>Aprender Los Números – 123</i>	<i>TotemUp, Construe y Destruye</i>	<i>Tee and Mo Bath Time Free</i>
Edad	Hasta 5 años	Hasta 5 años	Hasta 5 años
Objetivo del juego	Discriminar números y cantidades	Construir y destruir un tótem	Conocer hábitos de higiene y autonomía personal
Niveles	Sí	No	No
Número de jugadores	1	1	1
Tipología	Educación	Creatividad	Educación
Escenografía	El campo	Paisaje simple	Cuarto de baño
Personajes	Niños y niñas	Monstruos de diferente tamaño	Monos Tee y Mo
Estimulación sensorial	Visual	Visual	-
Música o efectos de sonido	Melodía ambiente	Melodía ambiente y efectos de sonido característicos de destrucción y selección	Melodía ambiente
Dirigido a	Ambos sexos	Ambos sexos	Ambos sexos
Requisitos	Conocimientos lógico – matemáticos	-	-
Número de descargas	100 mil	10 mil	100 mil
Observaciones	Es un buen juego pero monótono al no ser Premium	Es un juego repetitivo y bastante simple	Al no avanzar puede llegar a aburrir al jugador

- *Aprender Los Números – 123*

Es un juego donde se pone a prueba los conocimientos matemáticos de los más pequeños de casa. Mediante diferentes mini juegos, hay que discriminar bien el número 1, 2 ó 3 y/o cantidades que contengan dicho número (un huevo, dos niños, tres cometas, etc.). Además, también ofrece el poder trabajar la grafía de dichos números. A lo largo de todo el juego una voz en off femenina va congratulando las acciones bien hechas del jugador, animando así a este. A pesar de ser un buen juego para trabajar los primeros conocimientos sobre los números, hay más niveles que sólo se pueden jugar obteniendo la versión Premium, la cual es de pago.

- *TotemUp, Construe y Destruye*

Consiste en construir un tótem con monstruos de diferentes tamaños en una escalera del 1 al 10. Al iniciar la partida, se da la opción de elegir un huevo entre tres que dará lugar a un monstruo de un tamaño (la altura de los mismos es escalonada desde el uno al tres). Dichos monstruos deberán ser modificados por el usuario a su gusto en forma y color. Cuando el tótem ya está construido, el usuario lo destruye con un botón explosivo y podrá repetir el paso todas las veces que quiera. Se pueden construir y destruir todos los tótems que el usuario desee.

- *Tee and Mo Bath Time Free*

Tee and Mo free bath es un buen juego para que los niños y niñas adquieran hábitos rutinarios así como empiecen a adquirir autonomía. En el juego aparece el mono Tee y su madre y ofrece varias opciones como bañarse, lavarse los dientes, ir al baño, etc. Pero solo es posible acceder a la de bañarse, ya que para las demás es necesario pagar. El baño está equiparado con todo lo necesario y es el jugador quien debe bañar a Tee enjabonándolo y enjuagándolo. El pequeño mono ante el jabón y el agua se muestra descontento, pero después vuelve a sonreír. Durante todo el juego hay una voz en off femenina que da las instrucciones en inglés.

CATEGORÍAS					
MÚSICOS JÓVENES	<i>Bebé teléfono. Juegos de niños</i>	<i>Los Pollitos (Little Chickies)</i>	<i>My baby drum for free</i>	<i>Baby Piano: sonidos para bebés y niños</i>	<i>Bebé instrumentos musicales</i>
Edad	Hasta 5 años	Hasta 5 años	Hasta 5 años	Hasta 5 años	Hasta 5 años
Objetivo del juego	Conocer números, animales y notas musicales	Acercar la música al jugador y entretenerlo	Crear música y conocer sonidos de los animales	Entretenimiento	Crear música y conocer hábitats de los animales
Niveles	No	No	No	No	No
Número de jugadores	1	1	1	1	1
Tipología	Música y vídeo	Creatividad	Música y vídeo	Música y vídeo	Música y vídeo
Escenografía	Fondos de tonos claros, amarillo, azul y rojo	Diferentes espacios campestres coloridos	Instrumentos de percusión de colores sobre césped	Diferentes espacios como cielo estrellado, isla desierta, campo y paisaje con casas y parques	Gallinero, polo y selva
Personajes	-	Tres pollos	Animales salvajes y domésticos	Perro	Animales domésticos y salvajes
Estimulación sensorial	Auditiva y visual	Auditiva y visual	Visual y auditiva	Visual y auditiva	Visual y auditiva
Música o efectos de sonido	Canciones de animales, números y notas musicales. Efecto de sonido de tecla al pulsar	Música principal “Los pollitos dicen” y diferentes melodías ambientes	Sonido instrumentos de percusión y música ambiente	Melodía ambiente y efectos de sonidos al pulsar	Sonidos de xilófono, piano y tambores y música base
Dirigido a	Ambos sexos	Ambos sexos	Ambos sexos	Ambos sexos	Ambos sexos
Requisitos	-	-	-	-	-
Número de descargas	5 millones	5 mil	5 mil	100 mil	1 millón
Observaciones	Resulta muy atractivo para los más pequeños y fomenta el inglés	Es un juego muy musical y adecuado para la edad destinada	Es un juego monótono, lo que puede llegar a aburrir al jugador.	Tiene más mini juegos que parte musical. Contiene muchos instrumentos pero se limitan al no ser Premium.	Es la combinación perfecta para que el niño o la niña aprenda sobre los animales a la vez que potencia la creatividad mientras crea música.

- *Bebé teléfono. Juegos de niños*

La aplicación es un móvil con aspecto infantil que posee tres modalidades distintas: Números, animales y notas musicales. En la primera categoría, al pulsar algún número una voz en off lo pronuncia en inglés y otra tecla ofrece una canción, en inglés también, de la temática. De la misma manera sucede con las otras categorías, en la de animales, cada tecla es el sonido de un animal y en el de notas musicales es el sonido de cada nota en la escala musical de Do a Si. En ambas también suena canciones en inglés relacionadas con las temáticas elegidas. El juego puede verse interrumpido en escasas ocasiones por publicidad de juegos infantiles.

- *Los Pollitos (Little Chickies)*

En el juego protagonizado por tres pollitos prima por encima de todo la música. Tanto es así que nada más comenzar, suena la canción “Los pollitos dicen”. Presenta diferentes mini juegos que están protagonizados también tanto por la música como por los mismos personajes. En uno de ellos, el jugador tiene que adornar una planta con diferentes elementos que se le presenta, al seleccionar cada uno de ellos se emite un sonido musical diferente. Otro mini juego presenta la partitura de la canción “Los pollitos dicen” (en varios idiomas) y el niño o niña que juegue tiene que ir tocando las notas según se van agrandando para hacer la melodía de dicha canción. Otros dos mini juegos consisten en decorar un huevo con varias características y hacer música libremente, pues presenta el mástil de una guitarra y las teclas de un piano, para que sea el niño o la niña quien cree su propia melodía. Es un juego muy musical, así como atractivo para que los niños y niñas se acerquen a este ámbito a la vez que aprenden y se divierten.

- *My baby drum for free*

Este juego permite al jugador crear melodía con instrumentos de percusión compuestos por tambores y platillos. Además, estos tienen la imagen de animales en la membrana colorida, lo que puede atraer de manera visual la atención y motivación del jugador. En la parte inferior ofrece diferentes opciones para poner una melodía base o para que, al pulsar sobre algún animal, emita su sonido. Estos animales son tanto domésticos como salvajes. Es una aplicación ideal en la que se trabaja transversalmente el mundo de los animales, mientras el niño o la niña se divierten creando su propia melodía.

- *Baby Piano: sonidos para bebés y niños*

El juego pertenece a la compañía *Bimi Boo Kids*. Aunque lleva por nombre un instrumento se centra más en diferentes tipos de mini juegos que no tienen nada que ver con el mundo musical. Al inicio aparece una introducción con el perro protagonista de la compañía y después se da paso a la selección de juegos, manteniendo en el centro el personaje principal con un piano que es la única parte musical del juego, ya que también impide disfrutar al completo de los demás instrumentos que se ofertan, y a su alrededor diferentes iconos que llevan a los mini juegos. La mayoría de estos están al igual que los demás instrumentos, independientemente del piano, están bloqueados por ser para cuentas Premium por lo que dificulta el juego musical, apareciendo la opción de compra cada vez que se pulsa una tecla que no está disponible. Por lo demás, son juegos muy simples que no requieren de acciones difíciles, únicamente de desplazar con el dedo el objeto o personaje que se requiera. Consisten en obtener estrellas, recaudar el máximo de alimentos y capturar elementos tales como peces.

- *Bebé instrumentos musicales*

Es un juego que combina música con animales, así como los distintos hábitats de estos. Al iniciar, aparecen tres espacios distintos para jugar, un gallinero, el polo y la selva. En el primero aparecen gallos, gallinas, pollos y ratones acompañados de un xilófono, el segundo está protagonizado por pingüinos, osos polares y focas con un piano como instrumento, y por último en la selva, están los simios acompañados de tambores, timbales y gongs. En todos estos escenarios, se pueden tocar tanto los instrumentos como a los distintos animales que emiten un sonido. Además, hay una opción para poner una melodía base que acompañe a la música que cree el jugador, quien adquiere de manera divertida conocimientos musicales, así como aquellos relacionados con el mundo animal.

CATEGORÍAS					
PRIMEROS APRENDIZAJES	<i>Leo con Grin: aprender a leer</i>	<i>Mi primer libro digital</i>	<i>Preescolar Matemáticas</i>	<i>ABC Kids – Tracing & Phonics</i>	<i>Sami Apps</i>
Edad	Hasta 5 años	Hasta 5 años	Hasta 5 años	Hasta 5 años	Hasta 5 años
Objetivo del juego	Aprender letras, silabas y palabras	Escuchar y visualizar cuentos interactivos	Adquirir conocimientos matemáticos	Aprender las letras del abecedario	Adquirir habilidades motrices y cognitivas
Niveles	Sí	No	Sí	No	Sí
Número de jugadores	1	-	1	1	1
Tipología	Educación	Educación	Educación	Educación	Educación
Escenografía	Playa, polo, jungla, rocas, volcán e isla	Paisajes animados cuya escena principal son verdes campos	Diferentes fondos coloridos	Campo	Fondos de colores
Personajes	Extraterrestre	Animales (perro, rana y araña) y elementos de la naturaleza (nube, sol y luna)	Peces y monstruos	León y conejo	Búhos
Estimulación sensorial	Visual y auditiva	Muy visual y auditiva	Visual y auditiva	Visual	Visual y auditiva
Música o efectos de sonido	Melodía ambiente	Melodía ambiente mientras se cantan los cuentos y sonidos al pulsar la pantalla	Melodía ambiente	Melodía ambiente	Música ambiente
Dirigido a	Ambos sexos	Ambos sexos	Ambos sexos	Ambos sexos	Ambos sexos
Requisitos	Conocimientos lectoescritores	-	Conocimientos lógico-matemático	Conocimientos básicos de inglés	Habilidades cognitivas
Número de descargas	100 mil	1 millón	100 mil	10 millones	10 mil
Observaciones	Para poder avanzar en niveles es necesario la creación de usuarios por parte de adultos	Es un juego muy acertado y adecuado, además de interactivo y didáctico	Todas las indicaciones son en inglés, lo que puede generar confusión en el jugador que no sepa qué tiene que hacer.	Todas las indicaciones sobre las acciones son inglés (voz femenina)	Trabaja todos los campos de conocimiento que tiene el público infantil

- *Leo con Grin: aprender a leer*

El juego está destinado a aquellos niños y niñas que empiezan a tener sus primeros contactos con las letras potenciando los conocimientos lectoescritores, motivando al niño o niña y captando su atención mediante una historia en la que el jugador tiene que ayudar a un marciano a completar una misión. Para ello, tiene que ir desbloqueando niveles acertando la sílaba propuesta y reconociendo las letras que pronuncia una voz en off femenina.

- *Mi primer libro digital*

Es un juego que pertenece a la compañía de juguetes Fisher – Price y consta de dos cuentos interactivos cuyos personajes son animales animados. Dentro de cada cuento se dan dos opciones de juego, una para leer y cantar y otra para leer y jugar. De igual manera, el usuario puede realizar las acciones con tan solo un gesto del dedo según se vaya leyendo el cuento y pasar las páginas tanto hacia delante como hacia atrás. Finalmente se hace un pequeño baile. Es un juego sin dificultades y muy interesante ya que los cuentos son didácticos y una voz femenina los narra y canta mientras los personajes se mueven realizando las acciones que corresponden.

- *Preescolar matemáticas*

Es un juego educativo que acerca las matemáticas al público infantil a través de mini juegos en los que tendrán que reconocer números, así como potenciar el conteo, fraccionamiento, diferenciar par e impar, la clasificación y las operaciones básicas matemáticas, es decir, la suma y la resta. Tiene diferentes niveles, adaptándose al nivel que tiene el jugador y fomentar el progreso de este. Además, las indicaciones que se dan para el seguimiento del juego son por parte de una voz en off femenina en inglés, lo que potencia además este idioma en el jugador. Es una manera divertida en la que el niño o la niña puede adquirir conocimientos matemáticos mientras juega.

- *ABC Kids – Tracing & Phonics*

Es un juego educativo que requiere conocimientos en inglés ya que todas las instrucciones que se dan son en este idioma. El juego se inicia con un tren cuyos vagones son las opciones del juego que dan lugar a diferentes mini juegos que tienen relación entre sí. El primero es para repasar las letras del abecedario en mayúsculas, el segundo es igual pero en minúscula y los dos últimos son para identificar letras con un elemento (A: Ant)

y para unir las mayúsculas y minúsculas mediante líneas. Es un juego muy sencillo pero interesante, aunque al estar en inglés dificulta al usuario las acciones a realizar.

- *Sami Apps*

Es un juego muy completo que fomenta las habilidades tanto motrices como cognitivas del niño o niña mediante diferentes mini juegos que trabajan la coordinación, los trazos, las cantidades, los puzles y la memoria, además de los colores y los números. También potencia la creatividad del jugador, pues uno de los mini juegos es crear su propia historia eligiendo de manera libre personajes y escenarios donde se desarrollan. Además de esto, se trabajan contenidos relacionados con las temáticas de los animales, la comida, las formas, los transportes, las partes del cuerpo y el abecedario. Se trata de uno de los juegos más ideales que permiten al jugador adquirir diversos conocimientos de una manera lúdica.

CATEGORÍAS					
MÁS POPULARES	<i>Manía 1.er Día de Niñera – Locura Cuidado del bebé</i>	<i>Heidi: mini juegos educativos</i>	<i>My Town: Hogar familiar</i>	<i>Masha y el Oso: Juegos de Maquillaje y Peluquería</i>	<i>Chica dulce: Verano</i>
Edad	Hasta 8 años	Hasta 8 años	Hasta 8 años	Hasta 8 años	Hasta 8 años
Objetivo del juego	Ayudar a la niñera a cuidar a los bebés en su rutina	Entretener y potenciar habilidades cognitivas del niño o niña	Realizar acciones de la vida diaria	Peinar y maquillar a Masha	Entretenimiento
Niveles	No	Sí	No	No	No
Número de jugadores	1	1	1	1	1
Tipología	Juegos simulados/juegos de rol	Educación	Juegos simulados	Juegos simulados	Educación
Escenografía	Diferentes habitaciones de la casa, parque y playa	Los Alpes y un granero	Partes de una casa (jardín, salón, cocina, habitaciones...)	Salón de belleza con tonos rosados	Campamento
Personajes	Niños y niñas y niñera	Personajes de la serie de Heidi	Familia (padre, madre, hijos e hijas)	Masha	Niñas
Estimulación sensorial	Visual	Visual	-	Visual	-
Música o efectos de sonido	Música ambiente	Melodía ambiente	Música ambiente	Melodía ambiente	Música ambiente
Dirigido a	Niñas	Ambos sexos	Ambos sexos	Niñas	Niñas
Requisitos	-	-	-	-	-
Número de descargas	500 mil	1 millón	1 millón	1 millón	1 millón
Observaciones	Contiene mucha publicidad imposibilitando el avance del juego y las indicaciones son todas en inglés.	Es un buen juego educativo que combina ocio y didáctica	Es un juego monótono, cuya función es hacer lo que quiera el usuario sin más	Contiene demasiada publicidad	Contiene publicidad y es demasiado monótono

- *Manía 1.er Día de Niñera – Locura Cuidado del bebé*

El juego lo protagoniza una mujer niñera que parece desesperada por estar al cargo de bebés y no saber qué hacer. Durante el juego tiene que hacer varias funciones como las rutinas de estos, como son la hora del baño, la comida, el parque, además de ordenar la habitación y preparar la comida. Es un juego meramente lúdico que pretende el entretenimiento del jugador mientras ayuda a la niñera a superar sus “obligaciones” como tal.

- *Heidi: mini juegos educativos*

Es un juego protagonizado por los personajes de la serie de Heidi que contiene varios mini juegos, los cuales trabajan diferentes aspectos cognitivos como son conocimientos matemáticos (sumas), conocimientos espaciales (dirección y espacio), conocimientos del cuerpo humano y la memoria. Además, contiene juegos lúdicos y un apartado para pintar y colorear. Al inicio de este, se elige el nivel de dificultad para ajustarse al perfil del jugador. Hay más niveles de los que se pueden jugar, pero estos son de pago.

- *My Town: Hogar familiar*

Es un juego simulado cuyo objetivo es hacer las rutinas diarias de la vida familiar. Los personajes son los miembros de una familia que no interactúan ni moviéndose, ni hablando, ni andando, es el usuario quien los traslada de sitio desplazándolos con el dedo al igual que todos los elementos de la casa, ya sea regando las plantas, cogiendo objetos de los muebles o los juguetes, etcétera. Es un juego libre que no requiere de instrucciones. Se pueden cambiar los personajes durante el juego y montar en coche. Cuanta más juegue el usuario más “vida” y funcionalidad le dará al juego, por lo que depende de la interacción del usuario con el mismo.

- *Masha y el Oso: Juegos de Maquillaje y Peluquería*

Es el clásico juego de peluquería y maquillaje pero protagonizado por Masha de la serie infantil “Masha y el oso”. En este hay que peinar a la niña, con todo lo que ello conlleva como es el tinte y el corte. Además, hay que maquillarla también, pasando por el salón de belleza en el que se le aplican cosméticos para la cara y el cuidado de la piel y se le aplica todo tipo de maquillaje. Por último, se le pone sombrero y se le cambia la ropa.

- *Chica dulce: Verano*

Es un juego que se desarrolla en un campamento de verano solo para chicas en los que se van realizando diferentes actividades tales como peinar, vestir, cocinar, limpiar, entre otros. Estas actividades son mini juegos que se van desbloqueando con monedas y estrellas, para ello hay que jugar bastante tiempo, realizando las mismas acciones una y otra vez. También hay mini juegos que solo son accesibles para las cuentas Premium. Es un juego muy monótono y demasiado superficial. Las instrucciones del juego las da una voz femenina en inglés por lo que al principio puede costar hasta que el usuario se acostumbra y las realiza por sí solo, ya que siempre son las mismas.

CATEGORÍAS			
MÁS POPULARES: 5 AÑOS	<i>Higiene Panda: Limpieza Diaria</i>	<i>Huevos sorpresa – niños Juego</i>	<i>El Tiempo: Estaciones & Clima</i>
Edad	Hasta 5 años	Hasta 5 años	Hasta 5 años
Objetivo del juego	Realizar hábitos de higiene y limpieza personal	Romper huevos de chocolate con sorpresas	Conocer elementos climatológicos
Niveles	No	Sí	No
Número de jugadores	1	1	1
Tipología	Educación	Juegos simulados	Educación
Escenografía	Baño	Fondos de colores	Campo
Personajes	Oso y león	Personajes de series y dibujos infantiles	Osa panda
Estimulación sensorial	Visual	Visual	Visual
Música o efectos de sonido	Música ambiente y sonidos al pulsar elementos	-	Efecto de lluvia, viento y estrellas centelleando
Dirigido a	Ambos sexos	Ambos sexos	Ambos sexos
Requisitos	-	-	-
Número de descargas	1 millón	10 millones	1 millón
Observaciones	Contiene publicidad y las voces que comentan las instrucciones son en varios idiomas	Es un juego bastante simple	Es una gran oportunidad para darle a conocer a los más pequeños las características climatológicas.

- *Higiene Panda: Limpieza Diaria*

Otro juego más de la compañía *BabyBus Kids Game*, el cual da la posibilidad de jugar y ver videos de la serie de YouTube que tiene la misma compañía con los personajes de los juegos. El juego consiste en realizar las tareas diarias de higiene y limpieza como lavarse las manos, limpiarse los dientes y ducharse. Se puede elegir dos personajes, un oso y un león. Es un juego simple y las acciones se repiten, pero es entretenido para los usuarios menores. El juego también redirecciona para la descarga de otros juegos de la misma saga. Durante el juego se van escuchando las indicaciones sobre lo que hay que hacer en varios idiomas diferentes pero no entorpece la partida ya que también lo dice en español y se van señalizando los objetos que se deben usar.

- *Huevos sorpresa – niños Juego*

El juego consiste en ir rompiendo mediante toques en la pantalla huevos de chocolates. Cada huevo tiene una sorpresa que es un personaje de una serie o película de dibujos animados que se van coleccionando. Los huevos que hay que romper también son personajes de esta índole.

- *El Tiempo: Estaciones & Clima*

Es un juego perteneciente a la saga *BabyBus Kids Game* (misma saga que algunos juegos anteriormente descritos), protagonizado por el panda. En este, se trabaja los cambios meteorológicos. Para ello, se presenta un campo y al lado diferentes elementos del clima (sol, nube, copo de nieve, etc.) y el niño o niña decide cuál poner. Al pulsar sobre alguno de ellos, una voz en off femenina dice qué es (soleado, nublado...). Además, el juego presenta las características del tiempo según sea el elemento que haya puesto sobre el cielo. El juego ofrece acceso a otros de la misma saga, así como al canal de YouTube de esta.

CATEGORÍAS				
MÁS POPULARES: TOP APP	<i>Encuentra la diferencia</i>	<i>Masha y el oso – juegos educativos</i>	<i>Clan RTVE</i>	<i>YouTube Kids</i>
Edad	Hasta 8 años	Hasta 8 años	Hasta 8 años	Hasta 8 años
Objetivo del juego	Identificar y encontrar diferencias	Fomentar conocimientos matemáticos, lingüísticos y creatividad	Entretenimiento	Entretenimiento
Niveles	Sí	Sí	No	No
Número de jugadores	1	1	-	-
Tipología	Juegos mentales	Juegos mentales/educativos	Música y vídeo	Música y vídeo
Escenografía	Fondos coloridos	Bosque	-	-
Personajes	Diferentes animales y elementos	Personajes de la serie <i>Masha y el Oso</i>	Todos los de las series de la cadena <i>Clan</i>	-
Estimulación sensorial	Visual	Visual	Visual y auditiva	Visual y auditiva
Música o efectos de sonido	Música ambiente y sonidos característicos al pulsar	Efecto de sonido de aplausos	Sonidos característicos de elementos y al pulsar	Sonidos característicos de elementos y al pulsar
Dirigido a	Ambos sexos	Ambos sexos	Ambos sexos	Ambos sexos
Requisitos	Habilidades lógicas y memoria	Conocimientos lógico-matemáticos y lingüísticos	-	-
Número de descargas	500 mil	10 millones	5 millones	10 millones
Observaciones	Es un juego entretenido que mantiene al usuario atento, no es complicado pero para los más pequeños puede costar un poco	Es un juego muy completo que trabaja distintos ámbitos del conocimiento pero contiene mucha publicidad, lo que imposibilita un poco el avance del juego.	Es una aplicación muy completa en cuanto a lo que oferta	Es una aplicación interesante ya que solo se puede visualizar lo que los padres y madres configuren para los menores (contenido infantil)

- *Encuentra la diferencia*

Nos encontramos de nuevo con otro juego de la compañía *BabyBus Kids Game*, que consiste en identificar y encontrar diferencias de diferentes elementos y personajes. El juego se inicia con una introducción de varios animales que roban un baúl con llaves al oso protagonista, el cual va avanzando en niveles según el usuario encuentre las diferencias entre las imágenes y así adquirir las llaves de nuevo. Una voz femenina va comentando los logros del usuario así como si no avanza, lo ayuda para que busque pistas. Se precisa de comprensión lógica y retentiva para poder identificar las diferencias. Es un juego educativo muy interesante y estimulante para la atención del menor. Como cada juego de esta compañía, tiene acceso a YouTube para la serie del oso panda y para poder descargar otros juegos de la misma.

- *Masha y el oso – juegos educativos*

El juego de la famosa serie de dibujos animados *Masha y el Oso* presenta una serie de mini juegos que se trabajan contenidos tanto lógicos como matemáticos y lingüísticos, además de la memoria. Contiene varios mini juegos que trabajan estos contenidos de diversas formas, como con puzzles, sopa de letras, sumas, restas, etc. Además, también potencia la creatividad del jugador al ofrecerle la oportunidad de crear música o hacer dibujos libres. Es un juego muy completo, pero muchos de los niveles están bloqueados y solamente se puede acceder a ellos mediante la versión de pago.

- *Clan RTVE*

Es una aplicación de la cadena *Clan*, que agrupa las series que se emiten en ella para que los usuarios puedan ver los videos de estas las veces que quieran. También aparecen las mismas series en un apartado todo de inglés para visualizarlas en el idioma y así poder ir tomando contacto de una manera más lúdica. Otras opciones que da la aplicación son las de colorear dibujos de las series de la cadena. De la misma manera, se pueden realizar fotos con pegatinas adquiridas de las series favoritas de los niños y niñas y por último, da la opción de visualizar un video interactivo con el que se pueden divertir viendo y realizando acciones que va pidiendo. Es una aplicación muy completa e interesante. Una buena forma de que los menores vean series animadas de manera segura y educativa.

- *YouTube Kids*

Es una aplicación muy interesante, es una especie de YouTube solo y exclusivamente para menores, con una configuración parental bastante buena. Se dan diferentes pestañas

para elegir que categoría ver, dentro de estas están: *crear, programas, música, aprender y explorar*. Cada apartado recopila una serie de videos tanto animados como reales que tienen que ver con cada categoría, con los que los niños y niñas se divierten de forma educativa y segura.

Además de estos juegos, en el Top 20 de la categoría de 5 años dentro de las más populares, solo son cuatro las aplicaciones que realmente son destinadas a esta edad, adquiriéndose de forma gratuita. Estas son:

1. *Pig: Paintbox*
2. *Disney Junior Play en Español*
3. *Lego Junior Create & Cruise*
4. *Puzles para bebés*

De la misma manera, el Top 20 de las aplicaciones más populares de 5 años dentro del Top App de *Play Store*, solo siete aplicaciones son realmente destinadas a la edad que corresponde y todas ellas son de pago. Estas son:

1. *Peppa: parque de diversiones*
2. *Sago Mini Babies*
3. *La patrulla canina despega*
4. *Peppa Pig: la fiesta de Peppa*
5. *Las vacaciones de Peppa Pig*
6. *Peppa Pig: Un día de deporte*
7. *Sago Mini Pet Café*

CATEGORÍAS				
MÁS POPULARES	<i>El día de papá – Ayuda a Papá cuando Mamá no está</i>	<i>Fiasco Mágico - Rescate Real</i>	<i>Cásate conmigo – día perfecto</i>	<i>C.R.A.C.K.S. Fútbol</i>
Edad	Hasta 8 años	Entre 6 y 12 años	Entre 6 y 12 años	Entre 6 y 12 años
Objetivo del juego	Mantener la casa limpia	Convertir a brujas en princesas	Preparar a una novia para la boda	Jugar al fútbol
Niveles	No	Sí	No	No
Número de jugadores	1	1	1	1
Tipología	Limpieza	Juegos simulados	Juegos simulados	Deportes
Escenografía	Partes de una casa y supermercado	Bosque	Habitación decorada con tonos rosas, ciudad y boda al aire libre	Campo de fútbol
Personajes	Padre, hijo e hija	Princesas	Novia y novio	Jugadores de fútbol
Estimulación sensorial	-	Visual	Visual	Visual
Música o efectos de sonido	Sonidos al pulsar elementos	Melodía ambiente	Música ambiente	Música ambiente y sonidos característicos de un campo de fútbol
Dirigido a	Niñas	Niñas	Niñas	Niños
Requisitos	-	-	-	-
Número de descargas	500 mil	1 millón	5 millones	100 mil
Observaciones	Es un juego sexista que muestra un hogar desbordado sin la presencia de la mujer	Al principio, el juego parece que es la princesa la que tiene que salvar al príncipe pero no es así, ya que el avance del juego consiste en arreglar a estas como verdaderas princesas.	No se puede completar del todo el juego debido a que muchos elementos aparecen bloqueados.	Es un juego para niños más mayores. No aparece ninguna mujer, incluso la voz que da las instrucciones es de un hombre. Publicidad dirigida a niños

- *El día de papá – Ayuda a Papá cuando Mamá no está*

El juego consiste en limpiar y mantener una casa mientras la mujer, en este caso esposa y madre, no está, por lo que el padre debe hacerse cargo con la ayuda de su hijo e hija. Es un juego de limpieza sexista que llega a niveles importantes de desorden y suciedad. Al iniciarse, expone un panel con diferentes acciones que se deben llevar a cabo en las tareas del hogar como limpiar, planchar, hacer la compra, cocinar, entre otros. Es un juego simple que no avanza ni obtiene recompensas, solo se realiza la tarea, la cual siempre es la misma en cada categoría. No es muy claro para usuarios menores porque apenas da indicaciones de qué hacer y las que dan mediante una voz femenina son en inglés, así como los textos aclarativos del juego que aparecen en el mismo idioma.

- *Fiasco mágico: Rescate Real*

En el juego aparecen varias princesas que protagonizan los distintos niveles. A estas princesas hay que modificarlas, pues aparecen desaliñadas y hay que hacerle todo tipo de tratamientos de bellezas. Cuando se termina de arreglar a las protagonistas, se consigue una recompensa, siendo esta, vestidos o zapatos de tacón. En cada nivel hay que arreglar a una distinta, pero en el tercer nivel uno de los elementos está bloqueado (hay que tener la versión de pago para conseguirlo), por lo que paraliza el avance del juego.

- *Cásate conmigo – día perfecto*

El juego consiste en preparar a una novia en el día de su boda. Para ello, hay que elegir primero a una entre cuatro novias. Una vez elegida, hay que pasar por el salón de belleza, donde se le puede maquillar y practicarle tratamientos de estética como la depilación. También se puede modificar el aspecto del rostro. Una vez preparada de esta manera, hay que vestirla con un vestido de novia, zapatos de tacón, joyas, guantes y adornos en la cara, así como cambiarle el peinado. Al novio simplemente hay que elegirlo, no hay que prepararlo como a la chica. Hay varios elementos que solo están disponibles en la versión pagada del mismo, lo que impide todas las acciones del juego.

- *C.R.A.C.K.S. Fútbol*

Es un juego asociado con la cadena *Disney XD* que consiste en jugar a los penaltis de fútbol desde dos perspectivas, la de jugador y portero. Cada partida consta de cinco tiros y cinco paradas que conforme se van realizando, se obtienen recompensas para la equitación y se desbloquean personajes nuevos. Es un juego destinado solo a niños por

aparecer solo personajes masculinos, incluyendo al comentarista y el vocabulario que emplea. En términos generales, el juego es bastante entretenido pero excluye a las niñas a las que les guste este deporte. De igual manera, los tonos de colores que se observan son verdosos y azulados. Es un juego que intenta imitar la realidad de un campo de futbol por el ambiente de sonidos que se perciben durante la jugada.

5.1.1. Contenidos inapropiados

A día de hoy, casi todos los videojuegos en su totalidad contienen material inadecuado con el que los usuarios están bastante acostumbrados a lidiar. Todos ellos, en menor o mayor medida, muestran una realidad estereotipada en cuanto a los roles de género establecidos en la sociedad. Conforme se avanza en la edad de los usuarios que consumen videojuegos, se van incorporando y esclareciendo estos contenidos de manera más explícita. Sí es cierto, que los destinados a menores de 6 años están más focalizados al entretenimiento y uso didáctico con fines pedagógicos.

Sin embargo, esto no quiere decir que no existan videojuegos infantiles que expongan material inapropiado para la edad que se recomienda en el juego. De esta manera, los menores quedan expuestos a una educación conductual agresiva y desproporcional que afecta gravemente a su comportamiento, que bien puede deberse en gran parte, al desconocimiento de sus progenitores o a una importante falta de educación por parte de los mismos, que da lugar al consentimiento de los hijos e hijas.

5.1.1.1. Sexismo

El sexismo, a pesar de los avances que ha habido a lo largo de la Historia, sigue estando muy presente y potenciado cada vez más en jóvenes adultos, lo que lleva a pensar que es debido a la exposición continuada de contenidos basados en el patriarcado mediante los medios de comunicación, consumismo social, entre otros, así como, la educación sexista que se transmite de generación en generación.

Como se ha nombrado anteriormente, los videojuegos no quedan exentos de esta lacra. Por ello, se muestra a continuación una sucesión de varios juegos sometidos a estudio expuestos en las tablas comparativas previas, quedando estructurado de la siguiente manera:

⇒ *My Little Pony: Harmony Quest (Imagen 81)*

Aun tratándose de un juego de carreras, tanto la apariencia de los personajes como los colores están dirigidos a un público femenino entre 6 y 8 años, que excluye a aquellos niños que no se sientan identificados con los gustos que ofrece el juego.

⇒ *Peppa Pig: Paintbox (Imagen 82)*

A pesar de parecer un juego inofensivo y educativo que potencia las habilidades artísticas, así como la imaginación y creatividad del usuario, no deja de ser un estereotipo más de esta sociedad. Tal es así, que cuando se selecciona el personaje masculino George, los tonos predominantes son los azulados y las temáticas que le refieren son las de transportes. Todo lo contrario cuando se elige a Peppa, personaje femenino al que se le asocia los colores rosados y las temáticas de peluches y comida. Cabe destacar que es un juego destinado para niñas y niños de 5 años, por lo que esta separación sexista de los géneros, da lugar a una conducta disgregada entre los usuarios.

⇒ *Elis Hair Salon (Imagen 83)*

Es el típico juego de belleza en el que la mujer se presenta “fea”, triste y apagada y tras su transformación física se muestra contenta y satisfecha, lo que enseña a las niñas más pequeñas, que la felicidad femenina radica en el atractivo físico y no por otros méritos. Esto expone un importante nivel de sexismo destinado a niñas de 5 años, que están adquiriendo enseñanzas erróneas relacionadas con lo que sería su prototipo femenino según la sociedad.

⇒ *Princess Salon (Imagen 84)*

Clásico juego de maquillaje y peluquería destinado a toda la familia, que refuerza de nuevo el prototipo femenino sexista, incorporando un enfoque consumista en el que la mujer es más feliz y está más completa si posee joyas y lujos. Los colores vuelven a reiterarse en rosados y brillantes, un juego familiar enfocado a la división entre géneros, debido a que no incluye al género masculino.

⇒ *Gymnastics Superstar - Perfect 10 (Imagen 85)*

Aparentemente, es un juego en el que una chica se prepara para la ejecución de una competición de gimnasia artística. Sin embargo, se vuelve a observar el típico juego de salón de belleza, centrándose en maquillar, peinar y vestir a la protagonista. Un ejemplo claro de sexismo, se ve en cuanto a los personajes que son todos femeninos, limitando el mundo de la gimnasia artística solo para mujeres. Es un juego familiar con el que solo se divierten las niñas.

⇒ *Salón de uñas Hello Kitty (Imagen 86)*

Reforzando los tres últimos juegos, nos encontramos con uno más de la misma índole. Enfocado a niñas de entre 6 a 8 años, a las que se les inculca una obsesión por la belleza física exagerada, centrándose en este caso en llevar las manos lo más bonitas y finas posibles, con infinidad de posibilidades para decorarlas.

⇒ *Rompecabezas coches para niños (Imagen 87)*

A diferencia de los anteriores, este juego está destinado al público masculino de 5 años, siendo el primer indicio de ello el título del mismo. Con este, se consolida la concepción sexista de que el mundo del motor está focalizado solo y exclusivamente a los niños. También, los personajes y las profesiones, mayormente, que aparecen en el juego son de carácter masculino.

⇒ *Manía 1er Día de Niñera - Locura Cuidado del bebé (Imagen 88)*

El punto sexista de este juego recae en la figura femenina como cuidadora del hogar y de los niños y niñas. De esta forma, se refleja la imagen perturbada y estresada de la mujer a costa de esto último, sin la presencia de hombres que compartan las tareas de la casa y el cuidado de los menores. Un juego diseñado para niñas de hasta 8 años, que inculca una mentalidad retrograda y patriarcal, en la que se muestra que esto es un trabajo y responsabilidad exclusivamente de mujeres.

⇒ *Masha y el Oso: Juegos de Maquillaje y Peluquería (Imagen 89)*

Extraído de la serie animada infantil y educativa *Masha y el Oso*, este juego no corresponde a la pedagogía de la serie pues ya de primeras la figura masculina del Oso no aparece. La temática vuelve a posicionarse hacia la belleza femenina, siendo en este caso a Masha a quien hay que maquillar y peinar. Destinado a niñas de hasta 8 años, no incluye ningún personaje masculino a quien haya que hacer las mismas funciones.

⇒ *Chica dulce: Verano (Imagen 90)*

Puede parecer un juego de aventuras destinado a niñas de hasta 8 años, con el que se puede realizar tareas interesantes en medio de la naturaleza, pero de nuevo vuelve a defraudar tanto el contenido como el título del mismo. El adjetivo “dulce” hace referencia a un concepto delicado y suave al que se le atribuye el sustantivo “chica”, haciendo referencia a una niña encantadora, cuyo encabezado no se observa en juegos destinados

a niños. Prestando atención al contenido, se visualiza un campamento solo de chicas las cuales se divierten haciendo lo “típico” estereotipado según la sociedad, cocinando, maquillando, etcétera. Las acciones de aventuras se ven muy reducidas puesto que todo es más tranquilo y sin riesgos.

⇒ *El día de Papá – Ayuda a Papá cuando Mamá no está (Imagen 91)*

Analizando el título ya se observa un claro signo sexista, en el que sin la mujer, el hombre está perdido en cuanto a tareas del hogar se refiere. Se presenta una casa muy desordenada y sucia, todo bastante dejado y a un padre que no sabe qué hacer, por ello necesita la ayuda de su hija (figura femenina) para volver a establecer el orden y limpieza del hogar. En la descripción del propio juego se nombra a un padre desesperado sin la madre de sus hijas, se pide ayuda a las niñas de hasta 8 años a las que el juego va destinado. Además, la imagen del juego es un hombre tirándose de los pelos y gritando, dando la sensación de que la situación le sobrepasa. También se destaca, que en el descanso merecido después de trabajar duro en la limpieza del hogar, se emplea en un salón de belleza en el cual el padre está avergonzado y la niña riéndose.

⇒ *Fiasco Mágico: Rescate Real (Imagen 92)*

La imagen principal del juego muestra a una princesa con apariencia guerrera a pesar de sus heridas. La descripción del mismo acerca la temática a la inversa, en la que es la princesa quien ha de salvar al príncipe encantador de las garras de un malvado dragón. Sin embargo, una vez iniciado el juego aparece la realidad del mismo, siendo esta el rescate de princesas encadenadas y sucias, que se liberan una vez acicaladas (maquillaje, depilación, vestimenta y peinado). Las armas que portan estas princesas no son otras que utensilios de peluquería y estética. Es un juego claramente sexista aunque encubierto, destinado a niñas de entre 6 a 12 años.

⇒ *Cásate conmigo – día perfecto (Imagen 93)*

Empezando por el título deja ver que el día perfecto de una mujer es el de su boda. Este juego es sexista porque durante toda la partida hay que engalanar a la novia, quien se muestra descontenta con algunos cambios estéticos. En dicho juego, el papel del hombre es el de ser un mero objeto, ya que simplemente hay que seleccionar el prototipo ideal de novio, el cual no tiene protagonismo ninguno a excepción del paso final, donde este saca en brazos a la novia de la ceremonia. Por tanto, este juego pervierte la mentalidad

de las niñas entre 6 y 12 años, para que comiencen a preocuparse por temas superficiales sin ser esto lo que corresponde a su edad.

⇒ *C.R.A.C.K.S. Fútbol (Imagen 94)*

Este juego excluye directamente a las niñas porque no hay nada en él para que se vean identificadas. Todos los personajes son masculinos, así como los comentaristas, árbitros, incluso la publicidad. Para las chicas que les gusten el fútbol es muy frustrante no verse integrada en los contenidos del juego, que se centra únicamente en chicos de entre 6 y 12 años. Por lo que el título ya muestra que los cracks y campeones de los deportes son los niños. No hay presencia del color rosa por ningún lado y la imagen del juego es la de un jugador atractivo y actitud seria.

⇒ *Supermercado: Juegos de compras (Imagen 95) y Juego de la oficina de correos: profesiones cartero (Imagen 96)*

Ambos juegos son de la misma compañía *Hippo Kids Games*, pero aunque utilicen e incorporen a todos los miembros de la familia para realizar las tareas que se especifican en los juegos, la imagen principal de *Supermercado: Juegos de compras* es *Hippo* (hija hipopótamo) y de *Juego de la oficina de correos: profesiones cartero* es el *Daddy Hippo* (papá hipopótamo), mostrando que todo lo relacionado con el hogar es para mujeres y las profesiones reales son de hombres.

Concluyendo este apartado, cabe destacar que la mayoría de juegos sexistas analizados en las tablas comparativas son los destinados al público infantil de hasta 8 años, lo que quiere decir que aunque sean para niños y niñas más mayores, engloban a los menores de 6 años que quedan supeditados al control de estos juegos. Siguiéndole muy cerca, están aquellos juegos comprendidos entre las edades de 6 a 12 años, así como y de manera preocupante, los dirigidos a niños y niñas de 5 años, siendo más para estas últimas, refiriéndose sobre todo a temas de estética y cocina. Los juegos sexistas que incluyen a toda la familia se dan en menor grado pero aun así existen, dando una imagen patriarcal del concepto familiar.

La barrera que separa los juegos sexistas de 5 años a los comprendidos entre las edades de 6 a 12 años es muy fina, puesto que solo varía en 1 año de diferencia para comenzar a incorporar contenidos importantes de material sensible, que dejan una seria huella en el desarrollo de la conducta de los usuarios, tanto niños como niñas, perjudicando mucho

más al colectivo femenino, quien se suma a una sociedad discriminatoria y de superioridad, equilibrando la balanza a favor del género masculino.

5.1.1.2. Contenido sexual

Afortunadamente, este tipo de contenido, más violento visualmente no se percibe en los 81 juegos analizados en la comparación de las tablas anteriores. Sin embargo, los menores de 1 a 12 años no quedan alejados de este tipo de material sexualizado, puesto que en muchos videojuegos aceptados por los diseñadores y los familiares más cercanos, lanzados con la etiqueta Pegi y estipulados a la edad recomendada, libres de contenido aversivo a para estos niñas y niños, muestran un entorno hipersexualizado de la mujer.

No obstante y no tan exagerado, aparece en el juego *DC Superhero Girls (Imagen 97)* la figura sexualizada de la mujer, dejando ver una serie de características tales como, chicas delgadas y esbeltas con caderas anchas y cintura estrecha, señalización de protuberancias en el pecho más que en otro tipo de juegos infantiles, caras maquilladas destacando labios rojos y la vestimenta ceñida y corta. Este tipo de elementos destacables en juegos infantiles dan lugar a la posterior visualización de personajes femeninos exageradamente sexualizados, en videojuegos adolescentes y para adultos. En ellos, se ve un aumento progresivo y en ocasiones escalonado a pasos agigantados del mundo sexual, siendo más potenciado en personajes femeninos, cuyos atuendos muchas veces son escasos e inexistentes.

Por el contrario, como podemos ver en el juego *C.R.A.C.K.S. Fútbol*, la figura masculina tiene un aspecto serio y estilo desenfadado, son chicos esbultos y con espalda ancha, lo que genera un prototipo físico ideal de hombres musculados y atractivos.

Con los videojuegos, así como con la televisión y con otros medios, se enseña y muestra un modelo sexual de hombres y mujeres estereotipados según los patrones impuestos por la sociedad. Debido a esto, cuando los menores crecen y tienen la capacidad de reflexión, mantienen muchos conflictos con ellos mismos y con el sexo opuesto, por esos aprendizajes adquiridos durante la infancia y a lo largo de la vida. Por lo que si se educara en valores morales y éticos, respetando a todas las personas independientemente de su sexo, no habría tanto desequilibrio de los géneros.

5.1.1.3. Violencia: física y verbal

Al igual que en el punto anterior, los videojuegos destinados al público infantil casi en su totalidad, no presentan violencia física o verbal, lo que es un aspecto muy favorable para la percepción de los niños y niñas respecto a ellos. De igual manera, existen videojuegos que no se han analizado en este estudio y que corresponden a un público más mayor comenzando a partir de los 12 años en adelante, en que los aspectos de violencia verbal se potencian.

Cabe destacar a su favor, que el videojuego *DC Super Hero Girls* a pesar de ser un juego de superheroínas que luchan contra los villanos, no se da ningún tipo de enfrentamiento en él. También, se dan otro tipo de muestras de dolencias físicas que no son generadas a causa de golpes por peleas u otros medios violentos, sino que se efectúan individualmente por causas externas, como es el caso de los videojuegos *Minion Rush: Gru – Mi Villano Favorito (Imagen 98)* y *Cruz Roja – Primeros auxilios (Imagen 99)*, donde aparecen golpes por choques con obstáculos y electrocuciones y accidentes diarios como caídas, atropellos, cortes, etcétera, respectivamente.

Siendo una violencia no tan explícita pero visualmente captable, se nombra el juego *Fiasco Mágico: Rescate Real (Imagen 100)*, en el que tanto la imagen principal del juego para su descarga, como las protagonistas y otros personajes aparecen con cicatrices, magulladuras y golpes, además de estar encadenadas. Este tipo de violencia inadvertida, no muestra la procedencia de esta sino un resultado beneficioso tras una limpieza y estética aceptable.

Aunque no sea a través de todos los videojuegos infantiles, los menores se someten a cantidades exageradas de violencia tanto física como verbal, siendo ofrecida por los medios de comunicación, por personas externas a su círculo social y lo que es peor, mediante la propia familia en muchas ocasiones.

5.1.1.4. Lenguaje no inclusivo

En este apartado, se dan muchos más casos de videojuegos que excluyen a uno u otro género mediante el lenguaje que emplean. Se especifica en muchos de ellos, para qué sexo es en su título y en la descripción del mismo, así como durante la partida. También, se señala que según el tipo de juego a quien vaya destinado, la voz en off es femenina o masculina.

Este tipo de contenido suele pasar desapercibido por la sociedad, ya que no se le da la importancia que realmente merece. Se percibe como normativo debido a que el lenguaje ha sido utilizado desde sus inicios hasta hoy día, de forma general para referirse a ambos sexos única y exclusivamente mediante el género masculino, dando potestad y superioridad a los hombres frente a las mujeres, que se perciben como el género débil y sumiso, sometido al dominio masculino.

Tanto es así, que la misma *Real Academia Española* (RAE), no mucho tiempo atrás, ha estado definiendo los conceptos “hombre” y “mujer” de manera muy diferente. El primero de ellos, se ha calificado con significados aceptables y que elevan su ego, mientras el segundo, ha experimentado una concepción denigrante en cuanto a su término. Además, también esto último se ha podido observar durante mucho tiempo en los algunos adjetivos como “fácil”, haciendo referencia al sexo femenino. Actualmente, la quinta definición referente a “mujer fácil” ha sido revisada y modificada por la RAE aludiendo a “persona fácil”. De este modo, sigue existiendo muchas palabras que precisan de cambio como por ejemplo la afirmación “sexo débil” y “sexo fuerte”, relativo a un conjunto de mujeres y hombres, respectivamente.

Volviendo al tema que compete al estudio, los videojuegos, el lenguaje cobra una importante carga para determinar quién juega y quién no a ellos. Estos son algunos ejemplos de los juegos analizados:

- ⇒ *Elis Hair Salon* especifica en su descripción que va destinado a chicas jóvenes para que potencien y desarrollen su memoria y atención, enseñando el auto – cuidado e ir a la moda.
- ⇒ *Princess Salon* describe un juego para niñas que han de “disfrazar” con joyas a juego con el look de unas adorables princesas.
- ⇒ En el juego *Un día con Caillou* se puede observar que al realizar tareas del hogar, las indicaciones se refieren a “ayudar a mamá”, atribuyendo toda la responsabilidad de la casa a la mujer. Aunque el juego realmente es bastante inclusivo.
- ⇒ En el juego *Masha y el oso para los niños*, se utilizan los términos “niño” y “niña” para referirse a los destinatarios, pero especifica que uno de los mini juegos que contiene es exclusivo para niñas.

- ⇒ En *Salón de uñas Hello Kitty* se emplea el lenguaje para referirse a niñas que se convertirán en “súper” diseñadoras de uñas, haciendo manicuras “súper” monas.
- ⇒ El juego *Manía 1.er Día de Niñera – Locura Cuidado del bebé* especifica en su título y descripción que es un juego destinado para niñas, que han de cuidar a unos bebés recién nacidos que dan mucho trabajo. Un juego que afirma que las niñas se divertirán mucho siendo niñeras.
- ⇒ *Masha y el Oso: Juegos de Maquillaje y Peluquería* deja claro que es un juego especialmente para niñas que alude a qué niña no ha probado alguna vez el maquillaje de su madre.
- ⇒ En el título de *Chica dulce: Verano* se puede contemplar que va dirigido a niñas, a las cuales se les atribuye el adjetivo dulce, elemento que no se suele ver acompañado del sustantivo “chico”. Además, en su descripción se nombra como uno de los mejores juegos para niñas en el que se podrá limpiar y cambiar de looks.
- ⇒ *El día de papá – Ayuda a Papá cuando Mamá no está* es un juego para niñas en el que rescatan a un papá despistado al cargo del hogar. Según la descripción del juego “mamá se sentirá orgullosa cuando vea la casa limpia de mano de su hija, ya que papá no tiene ni idea de lo que hay que hacer”.

De los 81 videojuegos comparados en las tablas, el 58% de ellos usan los términos “niños” y “chicos”, así como adjetivos en masculino para referirse de manera generalizada a ambos sexos, ya sea en el título de los juegos o en las descripciones que proporciona *Play Store*. Algunos ejemplos de esto son: *Rompecabezas Coches para niños*, *Zoo Play: juegos para niños*, *La Biblia para niños* y *Constructor de casas*, entre muchos otros, lo que muestra un uso erróneo del lenguaje.

Todo lo anterior, es consecuencia de una sociedad que no usa un lenguaje inclusivo; en la realidad de las aulas muchos docentes tampoco, aunque cada vez más son lo que incluyen este tipo de lenguaje en su rutina, viéndose los efectos en los niños y niñas, que quieren compartir todo con todos y todas sin hacer distinción de género. Dicha sociedad tiene el poder de cambiar las cosas desde arriba y no lo hace por comodidad, excusándose tras la barrera de que así se economiza el lenguaje.

Concluyendo con los contenidos inapropiados presentes en los juegos analizados y comparados en las tablas anteriores, habría que señalar que el mundo del videojuego

respecto al público infantil, sobre todo en menores de 6 años, hace un buen uso de sus desarrolladores informáticos en términos generales para crear juegos libres, en su mayoría, de aspectos violentos y desagradables. Sin embargo y debido a la cultura social de la humanidad, el sexismo sigue cobrando un importante peso como modelo de enseñanza que estereotipa las funciones y comportamientos de ambos sexos, así como el uso del lenguaje.

La mayor fuente de influencia sobre la educación sexista y discriminatoria hacia el sexo femenino radica sobre todo en muchas familias que siguen educando a sus hijos e hijas en estos patrones de comportamiento social, a la vez que se ofrece una comercialización de la mujer de manera normalizada en los medios de comunicación y como modo de atracción de masas para ciertos lugares o productos.

5.1.2. Contenidos apropiados

Al contrario que en el apartado anterior, en el cual se comenta que los videojuegos tienen características nocivas para el público que los consume, en este punto se tratarán los aspectos positivos y favorables de los mismos. Se resaltarán los juegos que se caractericen por fomentar un uso didáctico y reseñar un aprendizaje pedagógico útil para los menores que se están formando en valores y construyendo modelos sociales de igualdad frente a un consumismo que fomenta todo lo contrario. De esta manera, se enseña a los niños y niñas un manejo adecuado y seguro de las TICS y sus contenidos.

Existe una escasez de este tipo de videojuegos educativos o que fomenten la diversión en la edad que corresponde, ante los que se consumen generalmente. Conforme la persona consumidora aumenta en edad se van incorporando contenidos aversivos como los que se han nombrado anteriormente, dejando atrás cualquier uso que estimule el aprendizaje. Pero de igual manera, estos tipos de juegos son “opcionales” para el usuario, ya que está en sus manos o en las de los familiares, acercar el mundo tecnológico y los videojuegos de forma saludable y constructiva.

5.1.2.1. Integración de género en los videojuegos

Se analizarán todos aquellos videojuegos que están destinados a ambos sexos, para corroborar si realmente combinan contenidos varios e igualitarios de una forma equilibrada, dando la posibilidad de que tanto niños como niñas se sientan identificados y cómodos con estos juegos.

También se verá si dichos juegos que integran a los dos géneros, se identifican como tipos de juegos educativos y pedagógicos que transmiten algún tipo de aprendizaje a los menores, o que solo son por mero entretenimiento.

De los 81 de los juegos analizados en las tablas comparativas dirigidos a ambos sexos, un 74% desarrolla tanto funciones y personajes como contenido general, material compartido que puede ser utilizado por niñas y niños sin ningún tipo exclusión. Son juegos neutrales que no hacen diferencia de género ni estereotipan las tareas que se realizan ligándolas solo a uno de ellos. Las actividades que se desempeñan son compartidas por todos los personajes (niños, niñas, seres inanimados y animales) y por los usuarios que se introducen en el juego, siendo ejemplo de ello *Cruz Roja –Primeros auxilios (Imagen 101)* y *Patchimals – Formas y colores (Imagen 102)*. De este 74% un 55% posee un carácter educativo, de los cuales solo un 38% es destinado a niños y niñas de 5 años, como *Leo con Grin: Aprendo a leer (Imagen 103)* y *Build It Up (Imagen 104)*. Igualmente, el 45% de videojuegos son para ocio y entretenimiento como *Totem Up Construye y Destruye (Imagen 105)* y *YouTube Kids (Imagen 106)*, y solo un 9% del total perteneciente a ambos sexos, pecan de destacar uno de los géneros, sobre todo el del hombre, por encima del otro como *Bebé Panda: Carrera de carros (Imagen 107)* e *Higiene Panda: Limpieza Diaria (Imagen 108)*, en los que la acción principal recae en personajes masculinos.

Se resume entonces, que los videojuegos para ambos sexos realmente cumplen con los requisitos que se detallan, sobre todo para los menores de 5 años, que corresponden también a los juegos de índole más pedagógica. No obstante, existe una minoría de juegos en los que se prestan a estereotipar los roles de género de una forma casi imperceptible para los usuarios.

De esta manera, de los 81 videojuegos analizados anteriormente, los que son exclusivamente nombrados para niños o niñas, dejan ver cuáles son las preferencias estereotipadas de la sociedad hacia ambos sexos, encasillando así los roles de género. El 15% de los juegos son determinados para el sexo femenino como *Chica Dulce: Verano y Cásate Conmigo – Día Perfecto*, entre otros. Todos ellos muestran una triste realidad que asume que las niñas y mujeres se divierten realizando cualquier tarea del hogar sin compartirla con una figura masculina, siendo sus preocupaciones no son otras que su estética y cuidar de los hijos e hijas. Sin embargo, el 2% de los juegos son para el sexo

contrario, los cuales son *Rompecabezas coches para niños* y *C.R.A.C.K.S. Fútbol*, que expone la diversión, ingenio y deportes como características propias de este género.

Además, se observa que muchos de los videojuegos destinados a ambos sexos, con actividades neutras que pueden realizar todos y todas, se nombran bajo el término “niño”, en los que se desarrolla cualquier tipo de función o tarea, a excepción de tareas del hogar y estética, que son los que se especifican con la afirmación “para niña”.

5.1.2.2. Temas educativos

Actualmente, los videojuegos son un claro ejemplo de distorsión de la realidad en los niños y niñas de esta sociedad. Por ello, es importante diseñar un juego que contemple una visión del mundo lo más lógico – racional y educativa posible, pues son los usuarios y usuarias que consumen estos productos, quienes adquieren de ellos, enseñanzas de lo que creen poder hacer y no de lo que realmente pueden hacer dentro de unos patrones sociales éticos y morales aceptables. Es por este motivo, por lo que en muchas ocasiones, les cuesta diferenciar la realidad virtual del mundo en el que viven.

De esta manera, es muy importante que la introducción del mundo tecnológico y los videojuegos a los menores de edad, sea progresiva y didáctica, con un importante conocimiento previo acerca de un uso seguro de los mismos y unas normas para evitar posibles problemas posteriores, ya sean de comportamiento, de seguridad, etcétera.

Las TICS acercan a los menores a la tecnología, siendo grandes aliadas en escuelas y en los hogares para un uso didáctico. Sin embargo, en la práctica no es del todo así, ya que existe mucho desconocimiento por parte de familiares y el entorno cercano, que no saben aproximar estos medios para potenciar aprendizajes que los motiven a conocer este mundo lejos de un consumo excesivo e inadecuado. No obstante, en las escuelas se van incorporando como medios para la información y métodos de enseñanza y aprendizaje que generan interés en el alumnado.

Encaminando, el apartado hacia lo que compete este análisis, los temas educativos son infinitos por lo que diseñar un videojuego que se ajuste a las exigencias de los niños y niñas y además divierta, no debe de ser tan complicado como parece en muchas ocasiones, pero la sociedad inculca otro tipo de gustos, apartando así lo pedagógico como forma de diversión, por lo que los infantes ven en ellos un método más de estudio que de interés. Es por esto, por lo que buscan el entretenimiento en videojuegos agresivos, sin sentido y

espantosos, que no aportan nada a sus aprendizajes, pero que absorben toda su atención dejándolos completamente hipnotizados a través de una pequeña pantalla que los evade del mundo exterior y otras formas de ocio saludable.

Teniendo en cuenta las tablas anteriores, el 48% de los 81 juegos analizados son de carácter educativo, pero realmente algunos de ellos dejan bastante que desear, ya que resaltan como pedagógico la asignación estereotipada de los roles de género. Los temas que abordan son aquellos relacionados con los primeros aprendizajes de los niños y niñas, entre los que destacan principalmente un 54% de juegos basados en rutina, tareas del hogar e higiene (*Dentista Hospital Aventura*) (*Imagen 109*), así como números y letras (*Series 1*) (*Imagen 110*) y otros juegos que engloban bien varios temas a la vez o no se encasillan dentro de ninguna categoría en concreto, consistiendo en mini juegos de entretenimiento (*Heidi: mini juegos educativos*) (*Imagen 111*). Cada una de estas tipologías se desglosa en un 18%. Le sigue un 10% de juegos de música y vídeo (*Ali Huda*) (*Imagen 112*), acompañado de otro 10% destinado a puzzles (*Live Kids Puzzles Cars*) (*Imagen 113*). De la misma manera, un 8% se conforman en formas, colores y dibujo (*How To Draw Animal*) (*Imagen 114*) y por último, un 15% dividido en tres categorías de un 5% cada una, está constituido por cuentacuentos (*Mi primer libro digital*) (*Imagen 115*), imagen y estética (*Princess Salon*) y juegos lógico – matemáticos (*Preescolar matemáticas*) (*Imagen 116*).

Estas categorías han sido asignadas por *Play Store*, por lo que analizando cada uno de los 81 videojuegos expuestos en este estudio, se ha podido comprobar que muchos de los juegos no pertenecen a dichas categorías, como pueden ser aquellos relacionados con la imagen y la estética, así como los de tareas del hogar exclusivos para niñas (*Chica Dulce: Verano*). De esta manera, se dan casos de juegos realmente educativos que no están etiquetados como tal, que abarcan un total de 12%, como es el caso de *Highlights Shapes* (*Imagen 117*), que trabaja la geometría y sin embargo está bajo la tipología de juegos simulados. Los demás videojuegos con esta particularidad tratan temas como rutinas diarias, creatividad e instrumentos musicales.

5.1.2.3. Lenguaje inclusivo

A diferencia del apartado en el que se trataba el lenguaje no inclusivo, en este se abordará todo lo contrario, es decir, todos aquellos videojuegos que en su descripción y contenido incluyan términos neutros o que nombren tanto a niñas como a niños.

Cada vez con más frecuencia, gracias a la lucha que defienden las personas para que se reconozca el derecho de las mujeres a ser incluidas en cuanto al término en el lenguaje, se da lugar a un lenguaje inclusivo, que poco a poco va dejando huella en el vocabulario utilizado por los más jóvenes.

Este tipo de lenguaje ha de ser más incentivado en la etapa infantil, ya que es en ella cuando mayor peso tienen los conocimientos que se adquieren. En este periodo, es también cuando los menores se mueven mediante la observación e imitación de sus mayores, por lo que si se actúa y habla de manera inclusiva, se estarán formando futuras personas equilibradas que empleen el lenguaje de forma adecuada, sin distinciones ni exclusiones.

Al lenguaje inclusivo, aún le queda un largo camino que recorrer debido a la sociedad tan patriarcal presente en este mundo. Sí es cierto, que conforme avanzan los años, se van incorporando grandes cambios favorables en todos los ámbitos de la vida, asegurando así una sociedad más equilibrada. De esta manera y si se quiere llegar a un proceso intergeneracional que plantee, ya no una necesidad de cambio del lenguaje sino un verdadero y único lenguaje, el inclusivo, se ha de comenzar como se ha nombrado anteriormente, desde la raíz, en los menores que sustentarán el futuro de la humanidad.

Llevando este tipo de lenguaje, que es el que debería llevarse a cabo, al mundo de los videojuegos, se comprueba que no es del todo así, incluso en los juegos destinados a los más jóvenes (1 – 6 años). Se vuelve a recalcar, que hay una mayor instancia del uso inclusivo en términos generales en estos juegos destinados a niños y niñas menores de edad, pero aun así se dan casos, en gran cantidad, en los que no se usa un buen empleo del lenguaje.

Entre el total de juegos sometidos a estudios, al revisar las descripciones de los mismos, se encuentra que un 31% utilizan un lenguaje inclusivo que incorpora tanto el femenino como el masculino (*Puzles para bebés*) o neutro, en el que no se especifica para qué género es (*Hora del Baño: Pandita Limpio*). Destaca *DC Superhero Girls*, que aun siendo un juego dirigido mayormente a niñas, emplea un lenguaje inclusivo nombrando tanto a niños como a niñas en su descripción. De esta manera, también hay algunos juegos que aunque sus contenidos puedan atraer más al género femenino, usan un lenguaje general que no especifica a qué sexo va destinado (*Fiasco Mágico: Rescate Real*). Otros juegos presentan su descripción en inglés, por lo que al ser traducidos pueden generar

confusión en cuanto al género al que se destina, siendo “usted” el término que más aparece.

Teniendo en cuenta los porcentajes, se puede deducir que la mayoría de los videojuegos (58%) se lanzan al mercado sin un lenguaje adecuado que incluya ambos géneros, siendo la palabra “niño” la que más se usa a la hora de generarlos. Al contrario pasa con los juegos destinados a exclusivamente a niñas (11%) que se especifican conscientemente, ya que solo se comercializan para este género.

6. Conclusión y opinión personal

Tras finalizar el estudio y análisis de los juegos y aplicaciones infantiles de la plataforma *Play Store* que hemos seleccionado, concluimos que su gran mayoría cumple con los requisitos para ser catalogado como “infantil” por su contenido, especialmente los destinados a 5 años, de temas educativos o entretenimiento. Aun así, en algunas ocasiones estos juegos se ven contaminados de pequeñas puntualizaciones contraproducentes para el aprendizaje de los menores, como puede ser el sexismo o el lenguaje no inclusivo, principalmente. De esta manera, dichos juegos quedan libres de temáticas violentas y agresivas, siendo su característica principal, imágenes inocentes, con personajes de animales mayormente y fondos de colores vivos y alegres.

Por el contrario, el contenido inapropiado comienza a aparecer cuando el juego va destinado a menores a partir de 6 años, que aunque van aumentando progresivamente en la incorporación de material sensible, ya se empieza a observar mayor grado que en los dirigidos a menores de 5 años. Generalmente, estos contenidos se basan en actitudes sexistas, idealizando la figura de la mujer de una forma muy estereotipada, resaltando su figura o desempeñando sus funciones al ámbito del hogar y al cuidado de los hijos e hijas.

Nos ha llamado la atención que tan solo haya un año de diferencia (5 a 6 años) para observar contenidos inapropiados que aparecen en las aplicaciones o juegos digitales. De igual manera, hemos comprobado que existen muchos juegos destinados a niñas exclusivamente tanto en contenido como en descripción. Sin embargo, cuando se emplea la palabra “niño” para destinar un juego, nos hemos percatado de que no necesariamente es para este género, englobando así al sexo femenino y empleando de manera errónea el lenguaje.

En cuanto a las limitaciones encontradas a lo largo del trabajo, destacamos la infinitud de juegos y aplicaciones que se obtienen de *Play Store*, por lo que es imposible analizar todos. Por lo tanto, hemos seleccionado una muestra significativa de 81 juegos de las diferentes categorías establecidas por la plataforma. De esta manera, también queremos resaltar la actualización constante de *Play Store*, que genera diariamente juegos y rankings de selección nuevos, eliminando otros. Por este motivo, en ocasiones no hemos logrado encontrar juegos que habíamos seleccionado previamente, teniéndolos que modificar por otros similares dentro de la categoría correspondiente. Otro impedimento más con el que nos hemos encontrado pero que no nos ha causado gran distorsión para el análisis, ha sido que muchos juegos y aplicaciones tienen contenidos exclusivos para cuentas Premium, además de algunos que se bloqueaban e impedían el seguimiento del juego por fallos en la actualización y también, mucha publicidad que paraba la partida, dirigiendo al usuario o usuaria a páginas webs o de nuevo a *Play Store*, y a veces a contenido inapropiado.

6.1. Otras posibles líneas de investigación

6.1.1. Protección y supervisión de menores

A día de hoy, cualquier persona ya sea hombre o mujer puede ser llamado padre o madre, pero ¿qué significa serlo realmente? Tener una hija o hijo implica una serie de responsabilidades, preocupaciones y deberes que se han de cumplir ética y moralmente, que se basan en el amor, confianza, respeto y sobre todo educación, entre muchas más características.

La sociedad de estos tiempos es individualista, consumista y más social que familiar, lo que lleva a que las personas se preocupen con mayor frecuencia por su propia satisfacción que por la del prójimo. Tanto es así que muchos padres y madres ponen por encima sus propios gustos e intereses a los de sus hijos e hijas, los cuales en ocasiones son malcriados en recibir todo lo que piden y quieren de manera inmediata, para así cubrir la falta de atención y cariño.

De esta manera, los niños y niñas son abordados con regalos tales como dispositivos móviles a edades tempranas, sobre todo en la etapa de Educación Primaria, tablets a una edad más precoz (1 – 6 años), consolas y muchas más medios electrónicos. Esto no quiere decir, que dejen a un lado otro tipo de obsequios pero sí es verdad, que debido a que el mundo gira en torno a la tecnología, se dan con mayor

frecuencia el uso de estos últimos. Una de las primeras causas de este problema es que hoy día, los progenitores o las personas al cargo de los menores, cumplen los requisitos de ser personas “multitareas”, evadiéndolas así de su tiempo de vida familiar. De esta manera, existen otros padres y madres que por el simple hecho de vivir “tranquilos” colman a sus descendientes con estos elementos, los cuales viven en un consentimiento constante. Sin embargo, hay también muchas madres y padres que saben lo perjudicial que puede llegar a ser el uso de ciertas tecnologías a edades muy tempranas, sin una correcta supervisión y una progresiva incorporación. Es por esto, por lo que siguen manteniendo el ocio de sus hijos e hijas en medios más educativos y didácticos como juguetes, libros interactivos, entre otros, fomentando así la creatividad e imaginación de estos, que cada vez más se está perdiendo por sumergirlos precipitadamente en un mundo tecnológico sin control.

6.1.1.1. ¿Accede fácilmente el público infantil a videojuegos y aplicaciones?

Para contestar a este apartado, se ha elaborado un formulario *Google* en el que se han detallado 11 preguntas que quedan establecidas de la siguiente manera:

- *¿Qué edad tiene usted?*
- *¿Qué edad tiene su hijo o hija?*
- *¿Recorre a algún dispositivo electrónico para calmar, callar y/o tranquilizar a su hijo o hija cuando está intranquilo, agitado o llora?*
- *En caso afirmativo, ¿Cuáles son los dispositivos que utiliza?*
- *¿Con qué frecuencia suele utilizar el menor o la menor dispositivos electrónicos?*
- *¿Usa dispositivos electrónicos durante las comidas?*
- *¿Supervisa lo que su hijo o hija ve y/o usa en los dispositivos electrónicos?*
- *¿Tiene activado el control parental en los dispositivos electrónicos?*
- *¿Qué tipo de vídeos y/o aplicaciones suele ver y/o utilizar su hijo o hija? (Dibujo, estética, carreras...)*
- *¿Deja que su hijo o hija vea o utilice contenido no específico para su edad?*

Se ha recogido una muestra de un total de 50 personas mediante la cual se ha podido concluir que el 36% de padres y madres encuestados tienen una edad superior a 40 años, siguiéndole un 34% entre 20 y 30 años y por último un 30% entre 30 y 40 años (*Gráfico 1*). Los hijos e hijas de estas personas tienen edades comprendidas entre 1 y 11 años,

destacando con un 16% aquellos niños y niñas de 3 años, así como con un 12% los de 5 años. Las edades que más se repiten con un porcentaje de 10% son las de 2, 4, 6 y 8 años, después con un 8% las niñas y niños de 1 año y un 6% de 7, 9, 10 y 11 años (*Gráfico 2*).

Generalmente, los progenitores en un 50% suelen recurrir en algunas ocasiones a dispositivos electrónicos para calmar a su hijo o hija. Por su parte, un 26% ha contestado que no lo utilizan y un 24% que siempre lo hace (*Gráfico 3*). Los dispositivos que más emplean son el móvil (40%), seguido de la tablet (22%) y la televisión (14%). Solo un 24% ha contestado la asignación “otro” en la que se deja constancia de otros medios o bien que no emplean ninguno de los anteriores (*Gráfico 4*).

El tiempo que los menores pasan pegados a un dispositivo electrónico varía según la disposición de los padres y madres a ello. Componiendo un 54% están todos aquellos que lo utilizan todos o casi todos los días durante menos de 1 hora o durante las comidas. Un 26% lo usa solo los fines de semana (1 ó 2 días), así como, un 16% que lo emplean tres 3 ó 4 veces a la semana. Por último y en minoría, un 4% de los encuestados asegura que su hijo o hija solo los usa 1 ó 2 veces al mes (*Gráfico 5*).

Como se ha nombrado anteriormente, del 54% de padres y madres que utilizan medios tecnológicos todos los días, un 16% lo hace exclusivamente durante las comidas, pero no por ello todos caen en lo mismo, pues se da un 64% que ha contestado que no lo hace y un 20% que a veces recurre a dichos medios para ello (*Gráfico 6*). Es por este motivo, por lo que hoy día no es nada difícil ver a niños y niñas pequeños que en las mesas de restaurantes, bares o cafeterías están con móviles o tablets ajenos a su alrededor mientras los adultos hacen su vida social.

Casi más de la mitad de este sondeo (60%) refleja que los padres y madres tienen activado el control parental en los dispositivos que ponen a disposición de sus hijas e hijos (*Gráfico 7*). Lo que lleva a que el 86% de estos hayan contestado que supervisan aquellos contenidos que manejan los menores, aunque no tengan el control parental activado. Un dato preocupante es que un 4% no lo supervisa y un 10% que solo a veces (*Gráfico 8*), lo que da lugar a que un 8% que permite que su hijo o hija utilice o visualice contenido inapropiado a su edad y un 12% refleja el desconocimiento sobre si lo que ven los menores es apropiado o no. De esta manera, el 80% no permite que su hijo o hija use o vea contenidos no recomendados a su edad (*Gráfico 9*).

Por mucho control parental que los padres y madres tengan en los dispositivos electrónicos, sin una buena supervisión el niño o niñas puede navegar y acceder a contenidos inapropiados para su edad, porque no solo son los juegos y aplicaciones que utilizan sino la publicidad que ofrecen los mismos que incorporan videos, imágenes y lenguaje soez.

La mayoría de los menores emplean estos dispositivos en ver series animadas y videos infantiles (38%). Además de utilizar juegos y aplicaciones varias entre las que se encuentran juegos de pintar, carreras, puzles, cuidado, etcétera (42%) y escuchar música infantil (14%). La muestra recogida desvela que un 8%, en partes iguales, de los menores utiliza los dispositivos para ver YouTube libremente sin supervisión o jugar a juegos educativos, lo que llama la atención, ya que solo es un 4% del total (*Gráfico 10*).

6.1.2. Juegos tradicionales vs juegos virtuales

En este apartado también se ha elaborado una encuesta en la que 41 personas han votado por la preferencia sobre juegos tradicionales o virtuales de los menores entre 1 y 6 años de su entorno. Los resultados de este sondeo han sido que el 51% de las personas afirma que los menores de su entorno prefieren los juegos virtuales frente a un 49% que se siguen inclinando a día de hoy por los juegos tradicionales (*Gráfico 11*).

Se entiende por juegos tradicionales, aquellos con un fin didáctico que sirven para potenciar diferentes ámbitos cognitivos, así como habilidades psicomotoras y sociales mediante el juego libre, donde se incluyen los deportes como el tenis o el baloncesto. De esta manera, los juegos virtuales engloban todos aquellos que se juegan a través de una pantalla, imposibilitando la acción motriz. Este tipo de juegos van más destinados al entretenimiento y ocio de quien los consume, generando un patrón de comportamiento evasivo de su alrededor, distrayéndole así de otras actividades. Sin embargo, algunos juegos del mundo virtual, ofrecen contenidos didácticos que son bastante beneficiosos para desarrollar la atención, rapidez y agilidad mental y memoria, entre otras habilidades cognitivas, que aunque sea un aspecto positivo para estos últimos, aun no potencian habilidades básicas como las relaciones sociales y competencias motoras como sí lo hacen los juegos tradicionales.

Algunos ejemplos de juegos tradicionales son:

- Los puzles

- El parchís
- Los bloques de construcciones
- El escondite
- El “pilla – pilla”
- Carreras de saco

Y otros ejemplos de juegos virtuales son:

- Aplicaciones móviles o para tablets
- Mini juegos on –line
- Videojuegos para ordenadores
- Juegos para consolas como (*PlayStation, Nintendo Wii, X – Box...*)

Desgraciadamente, por un uso excesivo y erróneo de la tecnología, los videojuegos virtuales han cobrado mayor importancia en las últimas generaciones, pero no por ello se han dejado en el olvido los juegos tradicionales. Sí es cierto, que debido al consumo desmesurado de los primeros, los menores los prefieren a los segundos, los cuales encuentran aburridos.

6.1.3. Trastorno mental por adicción a los videojuegos: ¿Es real?

Es una realidad que los videojuegos han ido abriéndose paso entre los más jóvenes de manera casi arrolladora, apartando cualquier tipo de contacto a aquellos que han hecho un consumo excesivo e inadecuado de ellos. Es por ello, que en la actualidad muchos niños y niñas, incluso en edades tempranas, sienten los dispositivos electrónicos como una parte más de sí mismos. Es muy frecuente ver por las calles o en los hogares, adultos que al requisar de las manos de los menores el móvil o la tablet, inmediatamente rompen a llorar, gritar o estallan con una furia incontrolable. Son niñas y niños que están sometidos al poder de una pantalla por el mal uso que se les ha enseñado, y la culpa de ello la tienen principalmente los progenitores.

Por este motivo, según un artículo del periódico *El País* (2017), la Organización Mundial de la Salud (OMS) ha concretado que el uso descontrolado de los videojuegos es considerado un trastorno, que se define por un patrón de comportamiento de juego continuo y recurrente, ya sea mediante conexión a Internet o no. El trastorno por videojuegos es considerado una enfermedad mental, que se caracteriza por no controlar el inicio y finalización del juego digital, ni la frecuencia e intensidad con la que se juega,

así como el tiempo que se emplea en él. Además, de la prioridad que se otorga a dichos juegos frente a actividades diarias.

Para que esta particular asignación se considere un trastorno y por tanto cause un grave deterioro significativo en las áreas de funcionamiento referidas al ámbito personal, social, familiar, educativo u otras igual de importantes, esta conducta ha de mantenerse en el tiempo a pesar de tener conciencia de las consecuencias negativas que den lugar a un serio problema de adicción y aislamiento, según explica la OMS. (*El País*, 2017)

Desde hace una década, la Organización Mundial de la Salud, como apunta *El País* (2017), comenzó a considerar este patrón de comportamiento como un trastorno, y no ha sido hasta el año 2017 cuando se ha dado paso a valorar los juegos digitales como posible origen de trastornos mentales. Pero esto causó mucha controversia incluso dentro del propio campo, siendo seriamente criticado por profesionales, basándose en el pánico moral que pudiera provocar y en los futuros casos de falsos positivos abundantes que podrían darse, especialmente en niños y niñas y adolescentes, debido a que los videojuegos ocupan una gran parte de la vida de los menores.

Tras sopesarlo y ser sometido a mucho estudio, la OMS incluirá dicho trastorno en su próxima edición de la *Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE – 11)*, prevista para este mismo año 2018 en el mes de Mayo, en el apartado de *Trastornos debidos a comportamientos adictivos*, la cual no se actualizaba desde 1990. (Consejo General de la Psicología de España, 2018)

7. Bibliografía

Asociación Española de Videojuegos. (2015). *El Código Pegi*. Recuperado de URL: (<http://www.aevi.org.es/documentacion/el-codigo-peg/>)

Belli, S y López, C. (2008). Breve Historia de los videojuegos. Barcelona: Universitat Autònoma de Barcelona.

Castrillo, O. (2015). *Revista Académica Internacional sobre Videojuegos. LifePlay*. Nº 4. ISSN 2340-5570.

Consejo General de la Psicología de España. (2018). La OMS ha incluido el “trastorno por videojuegos” en el CIE-11”. Infocop online. ISSN 1886-1385. Recuperado de URL: (http://www.infocop.es/view_article.asp?id=7241).

Creanavarra. (2014). *¿Qué es el Concept Art? – Creanavarra*. Pamplona. Recuperado de URL: (<https://www.creanavarra.es/blog/que-es-el-concept-art/>).

Cuadrado, A. (2010). *La evolución del espacio y el punto de vista en el videojuego*. Universidad Rey Juan Carlos.

Formoso, S. (2008). *I Jornadas de Alumnos de Informática sobre Juegos: Matemática Recreativa e Implementación de Videojuegos (MATVI). Música en los videojuegos*. (65 – 68).

Google Play. (2018). *Aplicaciones de Play Store*. Recuperado de URL: (<https://play.google.com/store/apps>).

Guerra, J., Revuelta, F. (2014). *(Des) montando los Patrones Masculinos y Femeninos a través de los Videojuegos: Intervención Educativa en la Infancia y la Adolescencia*. ISBN: 978-84-15385-40-0.

Guerra, J., Revuelta, F. (2014). *Análisis de Arquetipos Masculinos en los Videojuegos. Enfoques para el Tratamiento de la Igualdad*.

Pérez, J. e Ignacio, J. (2006). Influencia del videojuego en la conducta y habilidades que desarrollan los videojugadores. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*. Nº 21.

Prensky, M. (2001). *Digital Natives, Digital Immigrants*. MCB University Press. Vol. 9. Nº 5.

Real Academia Española. (2018). Madrid. Recuperado de URL: (<http://www.rae.es/>).

Rodríguez, R. (2016). *Capítulo 1: ¿Por qué los videojuegos son mucho más que mero entretenimiento? Hacia un análisis político – cultural del videojuego.*

Romero, J. A. (2016). I Jornadas de Alumnos de Informática sobre Juegos: Matemática Recreativa e Implementación de Videojuegos (MATVI). Diferencias sexuales en los videojuegos (103-107).

Ros, I. (2016). Música y videojuegos, un paseo histórico por los 8 y 16 bits. Recuperado de URL: (<https://www.muycomputer.com/2016/01/31/musica-y-videojuegos-historico/>).

Salas, J. (2017). *La OMS reconoce el trastorno por videojuegos como problema mental.* Ediciones El País S.L.

Tejeiro, R. Pelegrina, M y Gómez J. (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. Cádiz: Universidad de Cádiz.

8. Anexos

8.1. Material visual: imágenes del marco teórico

8.1.1. Videojuegos



Imagen 1. *Kung – Fu Master*



Imagen 2. *Mortal Kombat*



Imagen 3. *Doom*



Imagen 4. *Grand Theft Auto 4 (GTA)*



Imagen 5. *Metal Gear Solid 2*



Imagen 6. *Super Mario 2*



Imagen 7. *Armed Assault*

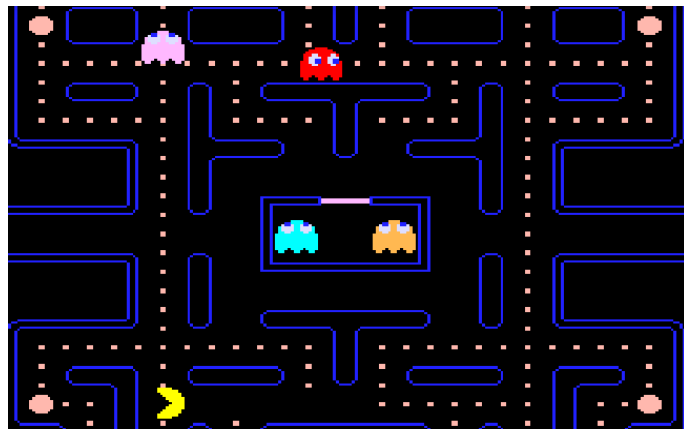


Imagen 8. *Pacman*



Imagen 9. *Pes2017*



Imagen 10. *Gran Turismo*



Imagen 11. *Big Brain*



Imagen 12. *Hansel y Gretel*

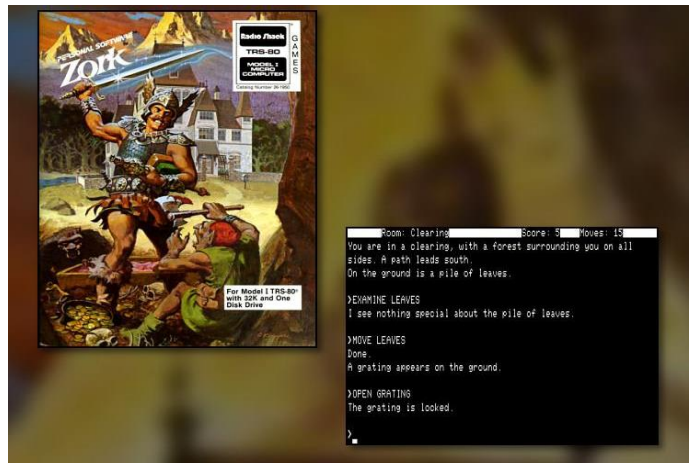


Imagen 13. *Zork*



Imagen 14. *Indiana Jones*



Imagen 15. *Singstar*



Imagen 16. *Just dance*



Imagen 17. *Mario Party 9*



Imagen 18. *Habbo Hotel*

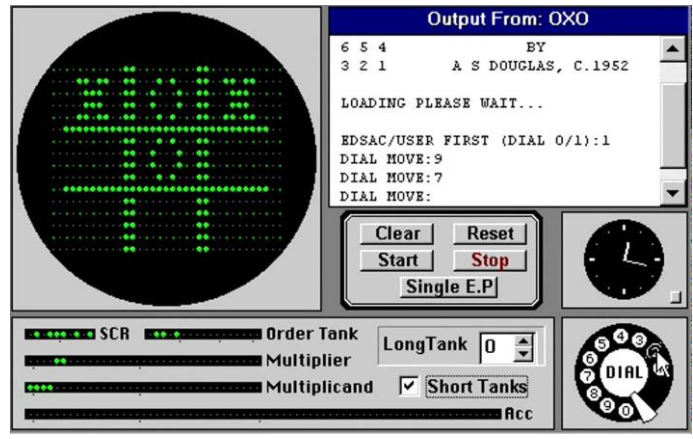


Imagen 19. *Nought and Crosse*

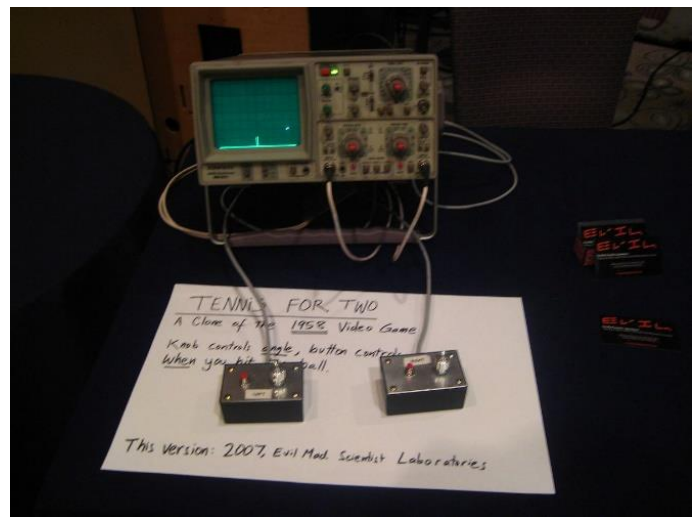


Imagen 21. *Tennis for Two*



Imagen 24. *Fox and Hounds*



Imagen 25. *Space Invaders*

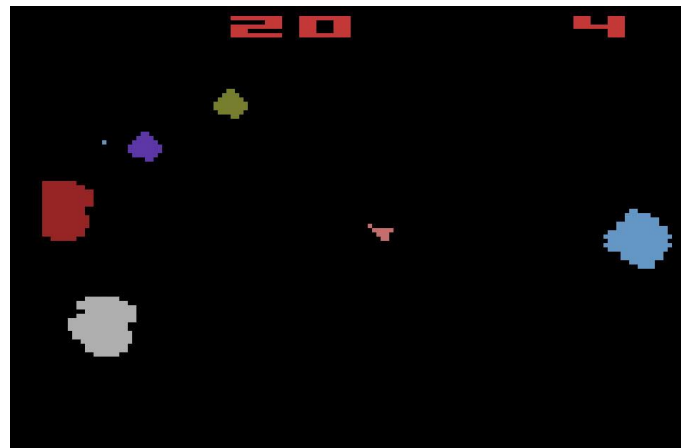


Imagen 26. *Asteroids*



Imagen 29. *Papers, please*



Imagen 30. *Los sims*



Imagen 31. *Príncipe de Persia*



Imagen 32. *Soccer*



Imagen 33. *Super Mario Kart 8*



Imagen 34. *Fahrenheit*



Imagen 35. *Mafia*



Imagen 36. *Héroes of Might and Magic V*



Imagen 37. *Final Fantasy*



Imagen 38. *Super Mario Bros*



Imagen 40. *Out Run*

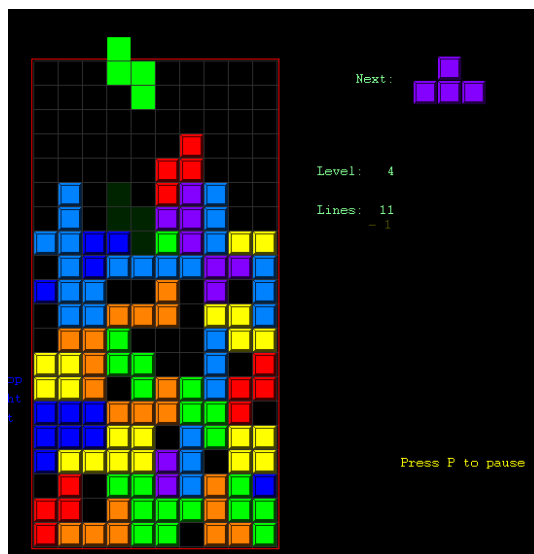


Imagen 41. *Tetris*

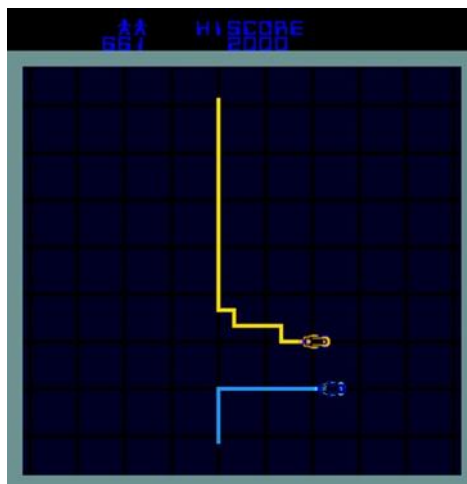


Imagen 46. *Tron*



Imagen 54. *Donkey Kong Country*



Imagen 55. *Virtual Racing*



Imagen 57. *Resident Evil*

8.1.2. Videoconsolas



Imagen 20. EDSAC



Imagen 22. *Space War* en una PDP – 1



Imagen 23: Computer Spa



Imagen 27. Atari 2600



Imagen 28. Pong



Imagen 38. Famicom



Imagen 42. Magnavox Odyssey



Imagen 43. Odyssey 2



Imagen 44. Atari 5200

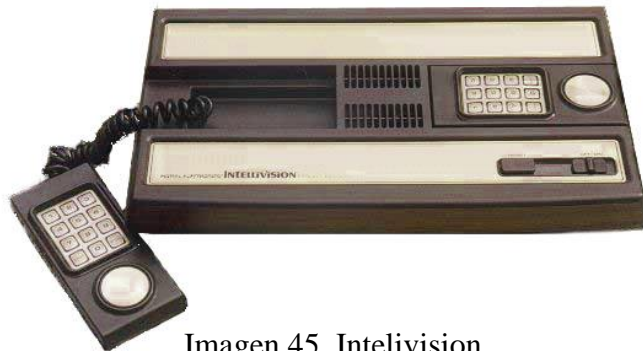


Imagen 45. Intellivision



Imagen 47. NES



Imagen 48. Spectrum



Imagen 49. Master System



Imagen 50. El amiga



Imagen 51. 7800



Imagen 52. Mega Drive



Imagen 53. Super NES



Imagen 56. PlayStation 1



Imagen 58. *Sega Saturn*



Imagen 59. Nintendo 64



Imagen 60. Game Boy



Imagen 61. PlayStation 2



Imagen 62. Xbox



Imagen 63. Game Boy Advance



Imagen 64. Nintendo DS



Imagen 65. PSP



Imagen 66. Xbox 360



Imagen 67. PlayStation 3



Imagen 68. Nintendo Wii

8.1.3. Personajes masculinos y femeninos de los videojuegos



Imagen 69. Mario de *Super Mario*



Imagen 70. Max Payne de *Max Payne Saga*



Imagen 71. Kratos de *God of War*



Imagen 72. Duke Nukem de *Duke Nukem Saga*



Imagen 73. Snake de *Metal Gear Solid*



Imagen 74. Hitman de *Hitman Saga*



Imagen 75. Princesa Peach de *Super Mario*



Imagen 76. Mona Sax de *Max Payne Saga*



Imagen 77. Lara Croft de *Tomb Raider*



Imagen 78. Chell de *Portal Saga*



Imagen 79. Anya Stroud de *Metal Gears Solid*



Imagen 80. Nina Williams de *Tekken*

8.2. Imágenes de los juegos y App's analizados en las tablas



Imagen 81. *My Little Pony: Harmony Quest*



Imagen 82. *Peppa Pig: Paintbox*



Imagen 83. *Elis Hair Salon*



Imagen 84. *Princess Salon*

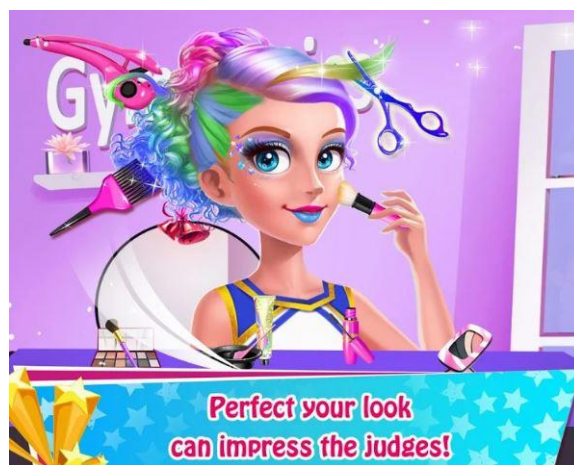


Imagen 85. *Gymnastics Superstar – Perfect 10*



Imagen 86. *Salon de uñas Hello Kitty*

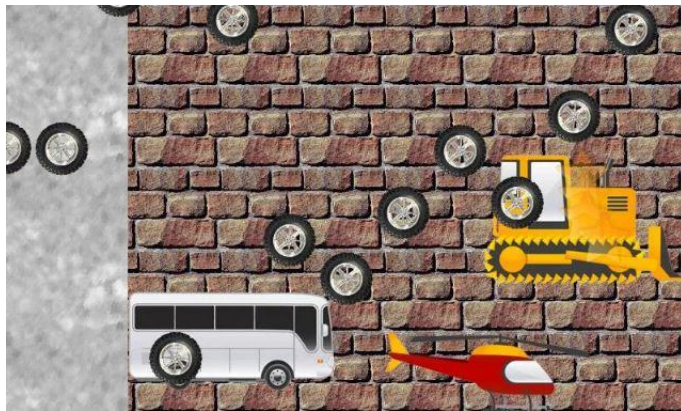


Imagen 87. *Rompecabezas coches para niños*



Imagen 88. *Manía 1er Día de Niñera – Locura cuidado del bebé*



Imagen 89. *Masha y el Oso: Juegos de Maquillaje y Peluquería*



Imagen 90. *Chica Dulce: Verano*



Imagen 91. *El día de papá – Ayuda a Papá cuando Mamá no está*



Imagen 92. *Fiasco Mágico: Rescate Real*



Imagen 93. *Cásate Conmigo – Día Perfecto*

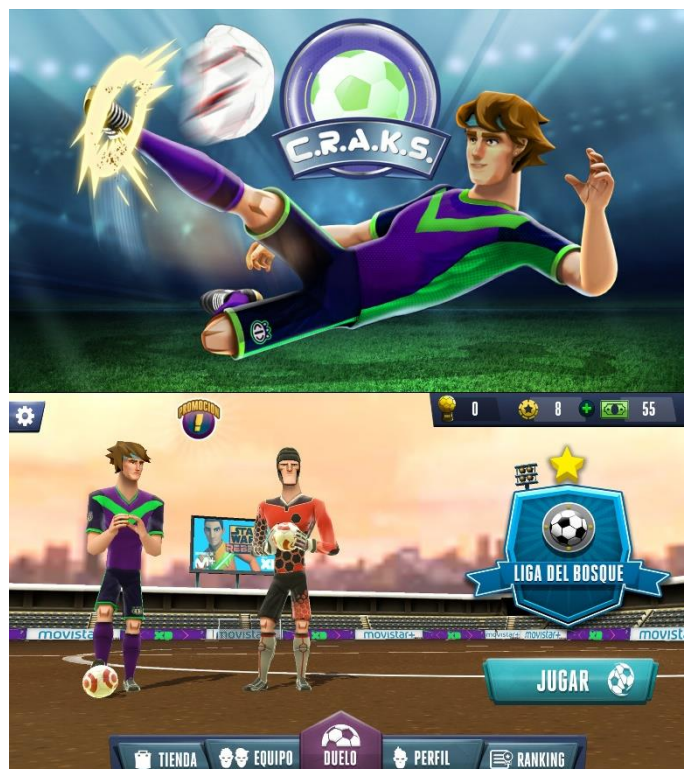


Imagen 94. *C.R.A.C.K.S Fútbol*



Imagen 95. *Supermercado: Juegos de compras*



Imagen 96. *Juego de la oficina de correos: profesiones cartero*



Imagen 97. *DC Superhero Girls*



Imagen 98. *Minion Rush: Gru – Mi Villano Favorito*



Imagen 99. *Cruz Roja – Primeros Auxilios*



Imagen 100. *Fiasco Mágico: Rescate Real*



Imagen 101. Cruz Roja – Primeros Auxilios



Imagen 102. Patchimals – Formas y Colores



Imagen 103. Leo con Grin: Aprender a leer

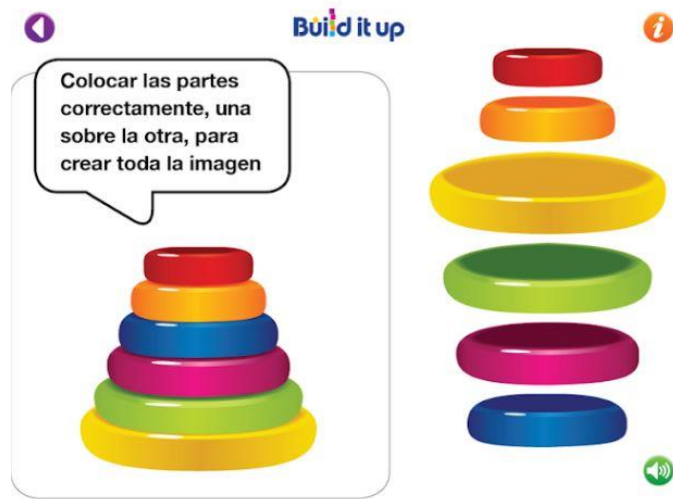


Imagen 104. *Build It Up*



Imagen 105. *Totem Up Construye y Destruye*

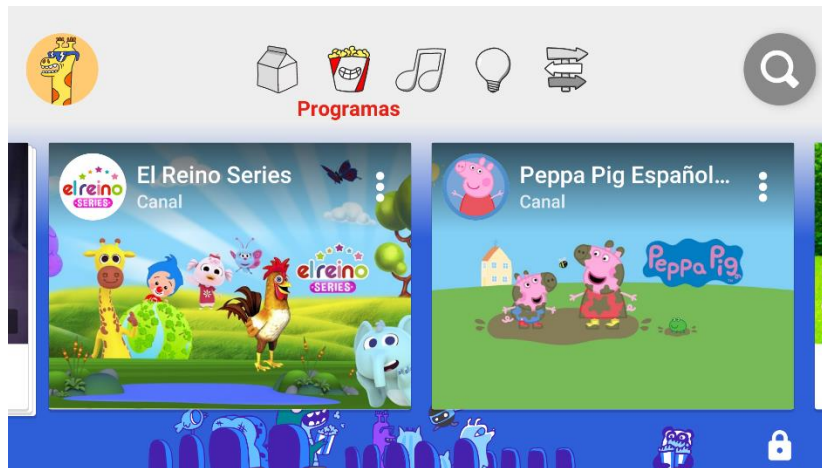


Imagen 106. *YouTube Kids*



Imagen 107. *Bebé Panda: Carrera de Carros*



Imagen 108. *Higiene Panda: Limpieza Diaria*



Imagen 109. *Dentista Hospital Aventura*

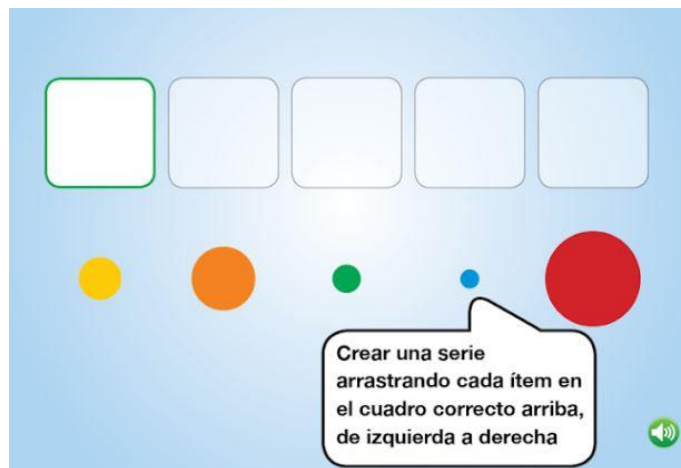


Imagen 110. *Series 1*



Imagen 111: *Heidi: mini juegos educativos*



Imagen 112. *Ali Huda*



Imagen 113. *Live Kids Puzles Cars*

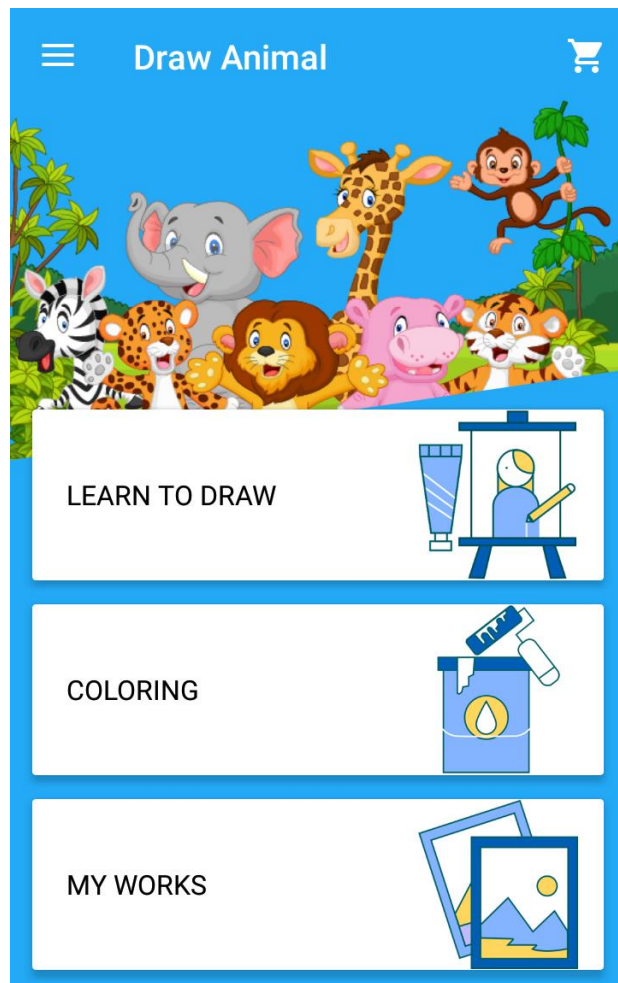


Imagen 114. *How To Draw Animal*



Imagen 115. *Mi Primer Libro Digital*

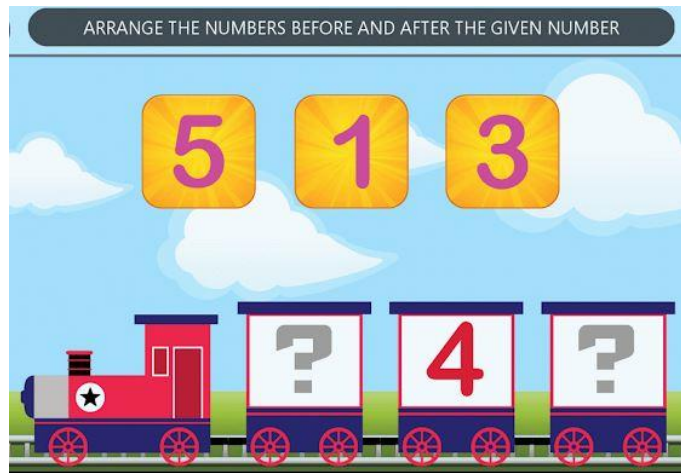


Imagen 116. *Preescolar matemáticas*



Imagen 117. *Highlights Shapes*

8.3. Encuestas: Gráficos y resultados

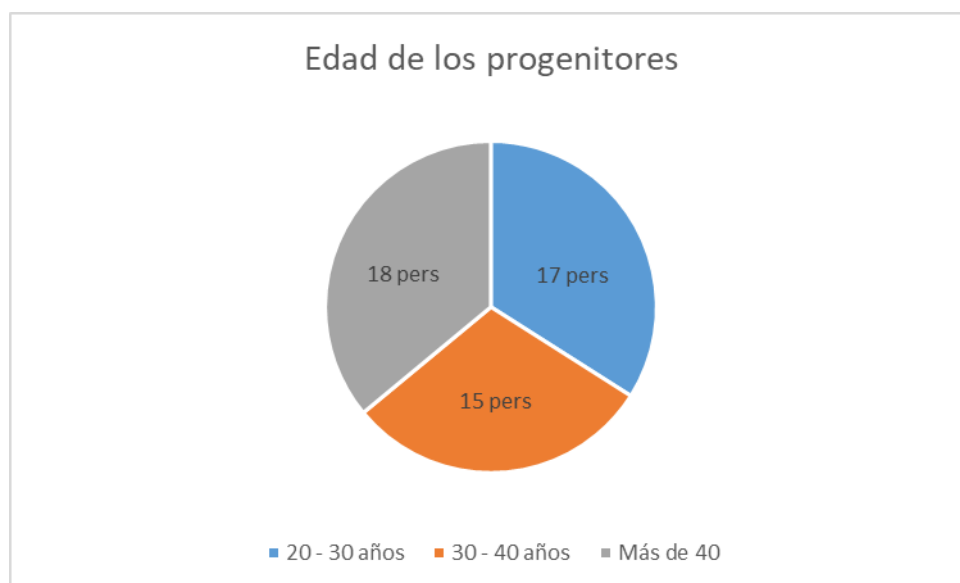


Grafico 1

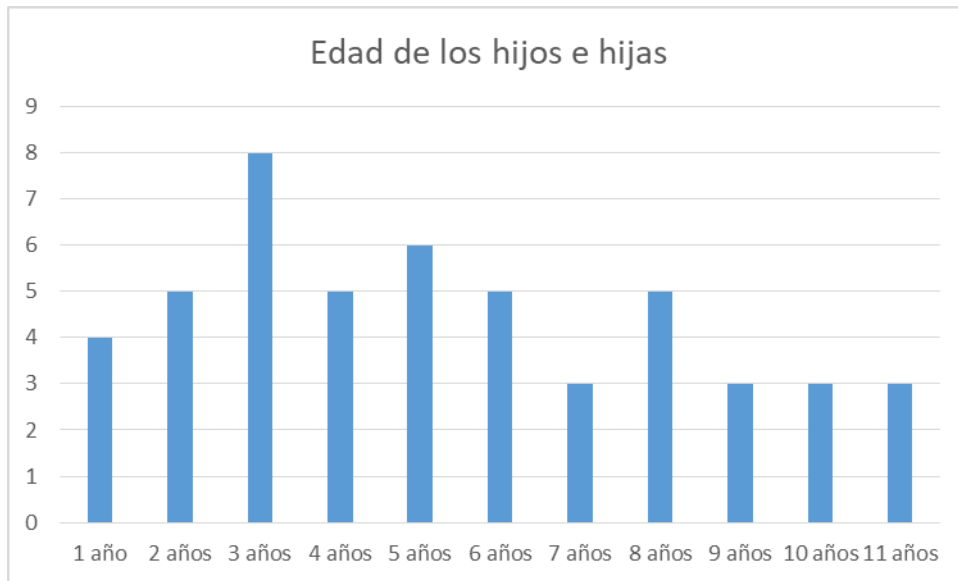


Gráfico 2

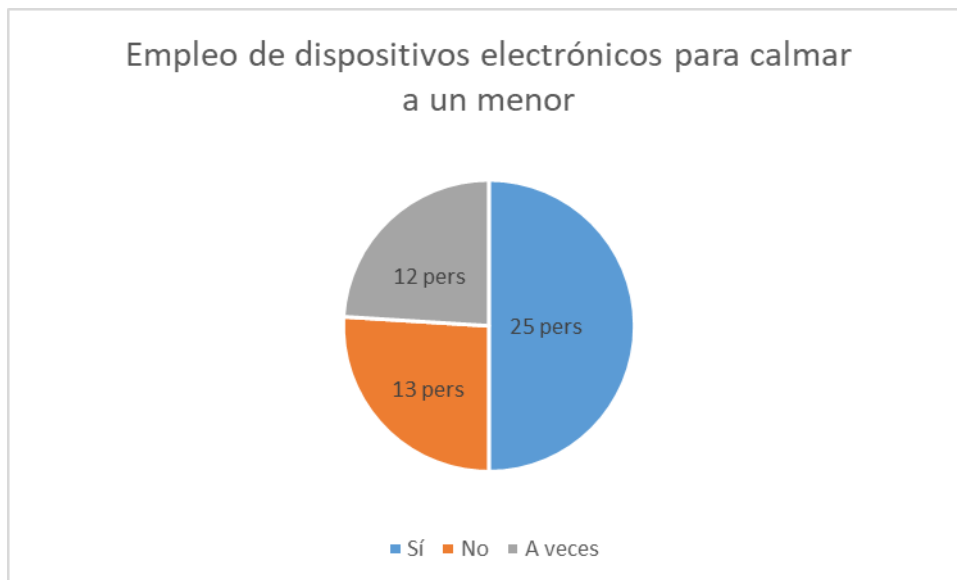


Gráfico 3

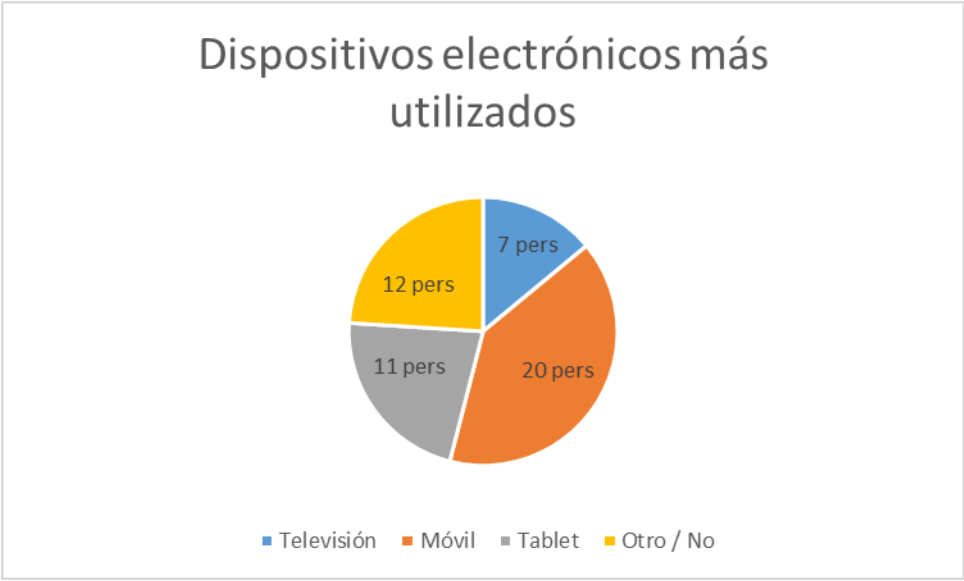


Gráfico 4

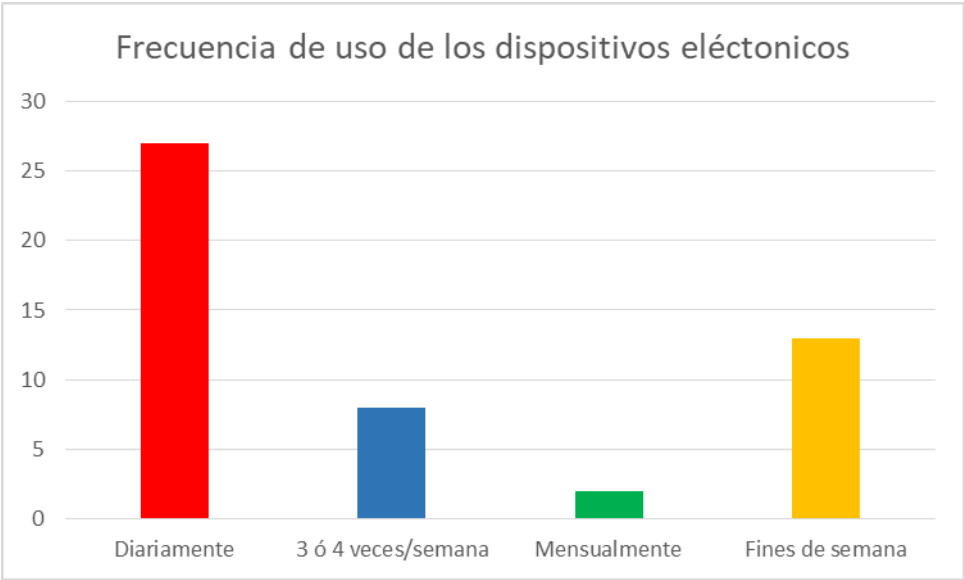


Gráfico 5

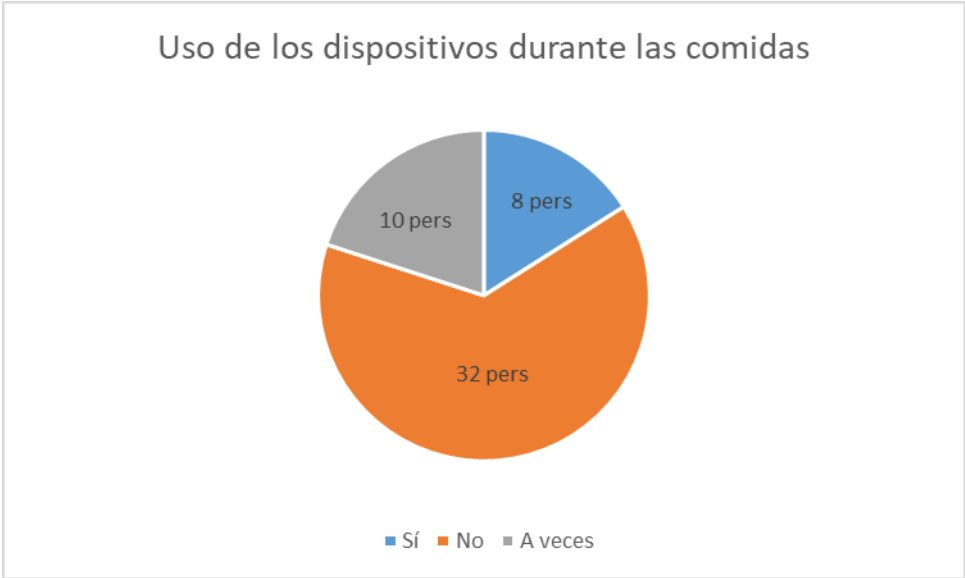


Gráfico 6

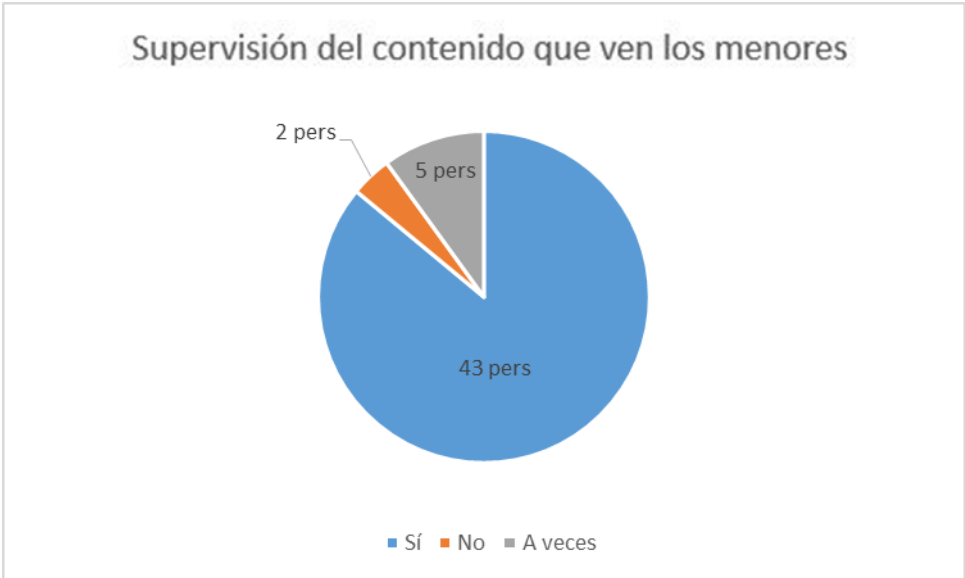


Gráfico 7

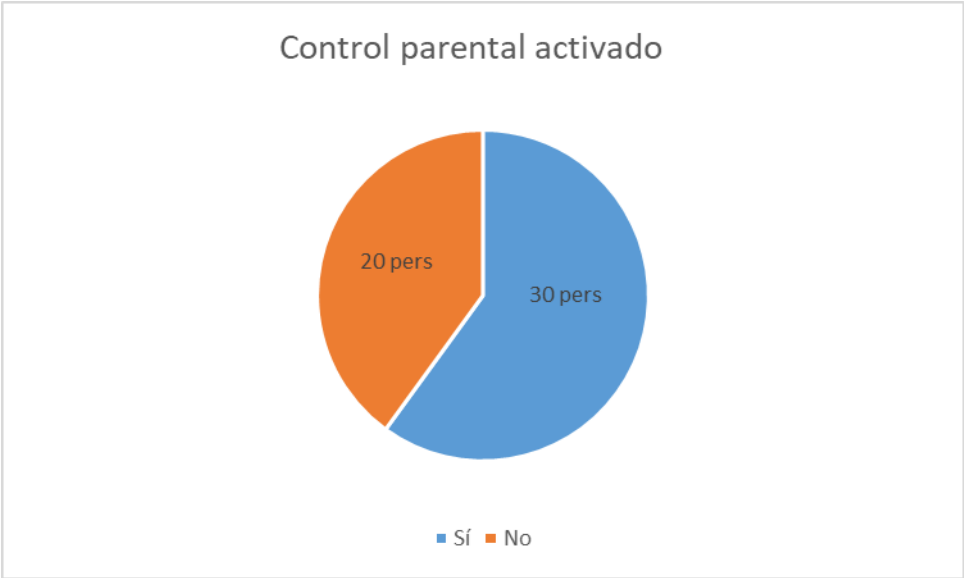


Gráfico 8



Gráfico 9

Contenido no específico para la edad recomendada

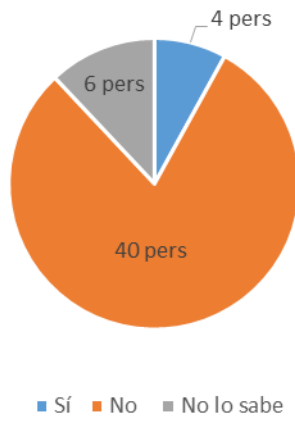


Gráfico 10

Preferencia de los menores



Gráfico 11