

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA
“TOULOUSE LAUTREC”



**PROPUESTA PARA VISIBILIZAR Y REDUCIR LA
DESIGUALDAD Y VIOLENCIA DE GÉNERO EN MUJERES
GAMER, MEDIANTE UNA PLATAFORMA DIGITAL
EDUCATIVA B-LEARNING, LIMA – METROPOLITANA 2024**

Trabajo de investigación para obtener el grado de Bachiller en Comunicación
Audiovisual Multimedia

**AUTOR:
JUAN DIEGO MORENO SÁNCHEZ-CONCHA**

(<https://orcid.org/0009-0006-1578-1489>)

Trabajo de investigación para obtener el grado de Bachiller en Publicidad y Marketing
digital

**AUTOR:
LUIS ARTURO HUAMANI LOREÑA**

(<https://orcid.org/0009-0002-4872-0915>)

**Asesor
JOSE ANTONIO CORAL MORANTE**

(<https://orcid.org/0000-0001-7774-1227>)

Lima - Perú
2024

NOMBRE DEL TRABAJO

Propuesta para visibilizar y reducir la desigualdad y violencia de género en mujeres gamer, mediante

RECUENTO DE PALABRAS

12209 Words

RECUENTO DE CARACTERES

70385 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

60 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

14.1MB

FECHA DE ENTREGA

Sep 23, 2024 8:44 PM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Sep 23, 2024 8:45 PM GMT-5

● 14% de similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 13% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 11% Base de datos de trabajos entregados
- 5% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Material citado
- Material citado

Resumen del Trabajo de Investigación

Actualmente, las mujeres representan el 40% de la comunidad gamer mundial, según datos del Digital Market Outlook, dejando en claro que los videojuegos no son exclusivos para los jugadores del género masculino. Asimismo, los videojuegos como industria han crecido más del 80% en el Perú el pasado año 2023.

Por otro lado, la lucha contra la violencia hacia la mujer, el bullying y cyberbullying son constantes en las diversas escuelas a nivel nacional; donde se presentan innumerables casos sistematizados de discriminación, acoso, violencia física, verbal, etc. Este tipo de casos no hacen más que evolucionar nocivamente conforme la tecnología va avanzando, a raíz de que el problema en mención se ha trasladado vertiginosamente también al ámbito digital.

El presente proyecto está enfocado en el sector de los videojuegos online, donde se encuentran casos de cyberbullying o violencia verbal contra la mujer. Por decir algunos casos, donde los jugadores menos experimentados, en su mayoría pertenecientes al género femenino, buscan un lugar de entretenimiento virtual en los videojuegos, pero terminan encontrando desprecio o insultos por parte de personas anónimas: Casos donde las jugadoras temen prender sus micrófonos, por temor a comentarios ofensivos hacia su persona por el simple hecho de ser mujeres.

De esta manera, se busca combatir la problemática en mención llevando a cabo el desarrollo de una plataforma digital educativa B-Learning, la cual denominaremos en adelante como “TOMORROW GAMERS” que empodere y concientice al jugador(a) a

desarrollar un buen comportamiento en la comunidad gamer; y asimismo a promover el aprendizaje de la creación e implementación de videojuegos en línea como carrera profesional. Ya que el problema no está presente solo aquí en Lima – Perú, si no a nivel internacional, pero pasa desapercibido por muchos. El objetivo final es mejorar la comunidad gamer y empoderar a las videojugadoras desde temprana edad, con el propósito de que puedan ser partícipes del futuro de la industria. Volviéndolas cocreadoras en igualdad de condiciones con sus pares del género opuesto y así puedan disfrutar de los videojuegos en igualdad de condiciones.

TABLA DE CONTENIDO

Resumen del trabajo de investigación.....	2
1. Contextualización del problema.....	6
2. Justificación.....	8
2.1 Justificación social.....	9
2.2 Justificación Práctica.....	11
2.3 Justificación Metodológica.....	13
3. Reto de Innovación.....	14
3.1 Pregunta general.....	14
3.2 Objetivos.....	15
4. Sustento teórico.....	16
4.1 Estudios previos.....	16
4.2 Marco teórico.....	20
4.2.1 Desarrollo de una plataforma digital educativa B-learning.....	20
4.2.2 Objetivos de la plataforma Tomorrow gamers.....	21
4.2.3 Programas de desarrollo de talento.....	23
4.2.4 Podcast.....	24
4.2.5 Comunidades Gaming.....	25
4.2.6 Desarrollo de juegos.....	27
4.2.7 Industria y carreras.....	28
4.2.8 Herramientas y recursos.....	29
4.2.9 Educación.....	30
5. Beneficiarios.....	35
6. Propuesta de valor.....	37
6.1 Propuesta de valor.....	37
6.2 Segmento de clientes.....	39
6.3 Canales.....	40
6.4 Relación con los clientes.....	41
6.5 Actividades clave.....	42
6.6 Recursos clave.....	44
6.7 Aliados clave.....	46

6.8 Fuentes de ingreso.....	48
6.9 Presupuesto.....	49
7. Resultados.....	51
8. Conclusiones.....	52
9. Bibliografía.....	54
10. Anexos.....	56

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Presupuesto para el desarrollo del proyecto	49
Tabla 2. Ganancias aproximadas	50
Tabla 3. Inversión.....	50

1. Contextualización del Problema

En la presente época post COVID-19, hemos asistido a la consolidación y expansión de los videojuegos en línea como una de las principales fuentes de ocio de la juventud a raíz del confinamiento suscitado desde finales del año 2019 hasta inicios del 2022 . Sin embargo, a partir del auge de los videojuegos online multijugador, basados en la competitividad y el anonimato, también se ha podido visibilizar exponencialmente prácticas de odio, violencia y hostigamiento que afectan a la experiencia de juego de los jugadores y, especialmente, de las jugadoras, dando como resultado la pérdida de autoestima y el desencadenamiento de cuadros severos de depresión. Por ello, en la presente investigación se analizarán las actitudes, experiencias y percepciones de jugadores y jugadoras de videojuegos desde un enfoque de género, entre las que destacan experiencias de violencia, intimidación y acoso, especialmente en juegos en línea. Por otro lado, se determina ampliamente que la condición de desigualdad es la falta de oportunidades, acceso a medios de todo tipo y prohibición de la libertad en sus diversas modalidades existentes , como también a servicios y posiciones dentro de una sociedad. En esa misma línea, según la Organización de las Naciones Unidas Mujeres (ONU Mujeres, 2010), mencionó que la violencia de género se refiere a los actos dañinos dirigidos contra una persona o un grupo de personas en razón de su género. Tiene su origen en la desigualdad de género, el abuso de poder y la existencia de normas dañinas. De este modo, ambas problemáticas no solo existen en la cotidianidad, sino que convergen de igual forma en el mundo de los videojuegos en línea, donde jugadores con malas intenciones perjudican a jugadores(as) que buscan una experiencia de aprendizaje o jugar de manera saludable y divertida.

Un ejemplo de lo arriba descrito lo brinda el periódico El Comercio, el cual informa sobre un estudio hecho por (Newzoo, 2007) para la Liga Antidifamación (ADL), donde se llevó a cabo un estudio de 1.000 usuarios estadounidenses de entre 18 a 45 años de edad, en donde el 81% de los jugadores ha experimentado algún tipo de acoso. Del total de jugadores que ha sufrido acoso, el 68% afirma haber recibido amenazas físicas, acecho y acoso sostenido. En ese sentido, un 41% de las mujeres y el 37% de los jugadores de la comunidad LGBTQ+ fueron acosados, respectivamente, por su género y orientación sexual (El Comercio, 2020). Asimismo, la (ONU Mujeres, 2010) califica 3 tipos de violencia en línea o digital: El ciberacoso, el cual consiste en el envío de mensajes intimidatorios o amenazantes; sexteo o sexting, el cual es el envío de mensajes o fotos de contenido explícito sin contar con la autorización de la persona destinataria; y por último el doxing, el cual es la publicación de información privada o identificativa sobre la víctima. En eventos más actuales, el diario La República (Marcelo, 2023) informa que 1 de cada 10 mujeres acosadas en línea piense en el suicidio. Ello a raíz de la información obtenida en base al estudio hecho por (Sky News, 2023), el cual revela que casi la mitad de las mujeres encuestadas (49%) admitió haber sido acosada, mientras jugaba en línea o hacía streaming. Ante esta apremiante situación, el 31% de las encuestadas admitió haber mentido sobre su género en línea, una práctica común para evitar el acoso.

Los artículos, estudios o datos encontrados son pertenecientes a otros países; mientras que aquí en Lima – Perú, un caso de acoso en línea o cyberbullying es la noticia de la semana, incluso casi del día. Por lo cual, mediante talleres generativos, encuestas de campo y en línea, se ha revelado que el problema está presente

exponencialmente en la comunidad limeña por sobre las demás provincias del país, pero pasa desapercibido o no se le da la importancia real que merece.

Dado los datos preocupantes expuestos, y la vigencia y evolución vertiginosa de las problemáticas hasta la actualidad; el objetivo del presente análisis es llevar a cabo el pleno desarrollo de una plataforma digital educativa b-learning que visibilice, combata y reduzca la desigualdad y violencia de género hacia las mujeres gamer en Lima – Metropolitana. Una plataforma que instruya en el desarrollo de videojuegos como carrera profesional e impulse activamente actividades que fomenten la creación de contenido audiovisual relacionado a la igualdad de condiciones dentro de la industria gamer, ya que la industria en mención está creciendo desmesuradamente cada vez más. En palabras generales, el proyecto busca un impacto positivo en la comunidad gamer por medio de enseñanzas educativas, consejos y sentido de unión comunitaria entre las diversidades de género que habitan digitalmente en las múltiples plataformas en línea.

2. Justificación

La presente investigación se concentra en visibilizar, combatir y reducir la desigualdad y violencia de género en mujeres gamer de Lima – Metropolitana. Para lo cual, se plantea instaurar una plataforma digital educativa b-learning denominada “TOMORROW GAMERS”, dirigida a los miembros de la comunidad gamer y público en general que se encuentre interesado en ser parte de una comunidad virtual, en especial hacia las videojugadoras desde temprana edad (quienes son en su mayoría las más afectadas por las problemáticas detectadas en nuestra sociedad), con el propósito de que puedan desarrollar nuevas habilidades tecnológicas que les ayude a futuro a poder

desenvolverse con naturalidad y destreza en el ámbito gamer, y de este modo puedan estar a la par con sus similares del género opuesto. El objetivo es llevar a cabo un cambio generacional dentro de la industria GAMER, un cambio que pueda ser más inclusivo para todos y todas.

2.1 Justificación Social

Según Daniel Calderón-Gómez y Alejandro Gómez-Miguel (2023). Los videojuegos son una vía de escape de la rutina del día a día, donde puedes jugar en solitario o en multijugador, experimentar historias magníficas de diversos géneros o competir en diversas partidas online tanto a nivel amateur o profesional con otros jugadores y amigos. Pero es también un medio donde se presentan diversos casos que afectan de manera negativa a jugadores novatos, casuales o pertenecientes al género femenino. Desde la óptica de las investigaciones feministas y de género, en las últimas décadas se han desarrollado innumerables líneas de investigación social relacionados con el mundo de los videojuegos. En primera instancia, una línea clásica de investigación se enfoca en los estereotipos sexistas de los videojuegos, donde se analiza minuciosamente el contenido, los gráficos y las narrativas presentes en los diversos temas. Es decir, el contexto de producción, pero dejando de lado las experiencias de jugadores y particularmente jugadoras. Así, se han analizado aspectos como la representación sexualizada de los personajes femeninos, los roles subalternos que ocupan las mujeres (damisela en apuros, apoyo o soporte al personaje masculino principal, mujer como premio, etc.) o la normalización de la cultura de la violación o del machismo abusivo estructural en las narrativas. Incluso hay aproximaciones críticas hacia las mecánicas jugables como formas de lenguaje transmisoras y reafirmadoras de

la masculinidad hegemónica . Aunque resultan de sumo interés, estas aportaciones presentan dos limitaciones: Por una parte, dejan de lado la experiencia de las propias jugadoras al centrarse en el análisis del contenido, y por otra, aún falta investigación que conecte directamente la representación de las mujeres en los videojuegos con el bienestar de las mismas. Lo cual visibiliza notoriamente la falta de evidencia empírica sobre el alcance e impacto social de este ecosistema cultural en la vida cotidiana de las mujeres. Encontramos algunas excepciones, que plantea una conexión entre la sexualización de los videojuegos y el acoso sexual online hacia las mujeres, o el que muestra cómo la concienciación feminista puede ayudar a las videojugadoras a mostrarse más críticas con la representación sexista de las mujeres en los videojuegos. En cierta manera, gran parte del avance en la crítica y el análisis de los videojuegos se debe a la crítica feminista y la perspectiva de género, que han evidenciado la parcialidad de la industria del videojuego, que invisibiliza y cocifica a las mujeres y a otros colectivos sociales.

Una segunda línea de investigación, también centrada en el contexto de producción, se puede indagar en las características del sector de los videojuegos y la poca presencia de mujeres en puestos de responsabilidad dentro de la industria del entretenimiento, a pesar de que cada vez hay más mujeres trabajando en puestos vinculados con el mundo de los videojuegos (diseño gráfico y creativo, programación, creación de contenido, presentación de eventos, jugadoras profesionales de eSports, periodismo y crítica de videojuegos), su presencia sigue siendo reducida , viéndose particularmente afectadas por la brecha salarial . Además, ocupan muy pocos puestos de dirección técnica y creativa, lo que resulta en una menor influencia en las temáticas

narrativas y contenidos presentes en los títulos. Asimismo, en los últimos años han salido a la luz importantes casos de explotación laboral y acoso sexual en diversas empresas del sector, destacando el famoso caso Gamergate , que muestran cómo, en gran medida, esta industria continúa siendo hostil y perjudicial para las mujeres.

Un caso de estos es el acoso a videojugadoras, donde la Sociedad internacional para la Investigación sobre la Agresión, indica que el jugar un juego con personajes femeninos sexualizados incita el acoso sexual hacia objetivos femeninos (Jonathan Burnay, 2019). Por tal motivo, a través de una plataforma digital educativa b-learning dirigida a jugadores(as), se busca cambiar el enfoque errado que se tiene sobre el género femenino dentro de la industria de los videojuegos en línea y a su vez se anhela generar conciencia sobre la representación femenina y su capacidad en la creación y aporte dentro de la industria GAMER .

2.2 Justificación Práctica

El presente proyecto de investigación se sustenta en el desarrollo de una plataforma digital educativa b-learning centrada en los videojuegos, para visibilizar, combatir y reducir la desigualdad y violencia de género hacia mujeres gamer en Lima – Metropolitana; entre otras problemáticas ocasionadas por jugadores tóxicos, término coloquial utilizado para identificar a los victimarios o atizadores de violencia dentro de las comunidades virtuales. Se plantea que la plataforma en mención, sea de fácil e intuitivo acceso para los usuarios y particularmente para las usuarias, por medio de diversas secciones que las puedan dirigir a los módulos y secciones que se implementarán en la web. Como lo son los programas educativos, que buscan instruir e

inspirar sobre la invención de los videojuegos; y las transmisiones en directo o podcasts, donde se comentarán las novedades o temas clásicos del mundo de los videojuegos, como también incluir conversaciones de los temas sociales que están integrados en la comunidad gamer, sean positivos o negativos, con el propósito de poder generar un impacto positivo dentro de las comunidades virtuales con la finalidad de conectar con el público afectado y el público a fin.

La web presentaría una serie de programas educativos orientados en el diseño y programación de videojuegos garantizando un buen comportamiento y desenvolvimiento entre los usuarios dentro de secciones de comentarios o chat; al igual que una buena comunicación entre egresados(a) y estudiantes de últimos ciclos de carreras orientadas al diseño audiovisual y afines. Así como con los instructores y presentadores especializados en temas gamers, fortaleciendo y creando vínculos con los futuros usuarios y usuarias de la plataforma. A esto se añade el fomentar una constructiva colaboración y fortalecimiento de comunidad, con la ayuda de patrocinios o colaboraciones con marcas comprometidas con la diversidad. Asimismo, se busca organizar eventos o torneos que promuevan la competitividad y colaboración entre jugadores, construyendo progresivamente lazos emocionales de manera positiva.

Como meta alcanzada, los beneficiarios finales dispondrán desde el inicio del programa, de un espacio virtual seguro. Para posteriormente pasar a la presencialidad donde podrán compartir su afinidad por la creación, programación y diseño de videojuegos en línea con otros usuarios, con el fin de fortalecer vínculos de unión y confraternidad. De una forma u otra, los talleres educativos o transmisiones serán

dictados por profesionales experimentados, estudiantes de último ciclo de la carrera de audiovisual y afines, y jugadores(a) destacados dentro de la industria gamer nacional, quienes a su vez obtendrán como recompensa reconocimiento dentro de la industria y certificados de horas de práctica; en los diversos talleres dictados se tocarán temas educativos que puedan concientizar de manera progresiva a los beneficiarios(as) en cómo desenvolverse en la creación de nuevas plataformas y a interactuar positiva y abiertamente en una partida en línea, incluyendo a jugadores pasivos, novatos o del género femenino; para así lidiar con jugadores tóxicos que difundan la violencia de género o desigualdad en las partidas. En conclusión, por medio de esta herramienta se desea tratar las problemáticas planteadas de manera seria y profesional, para brindar la ayuda suficiente a quienes no pueden ser escuchados detrás de la pantalla, ya que todos tenemos derecho de disfrutar de los videojuegos en igualdad de condiciones, sin importar nuestro género, condición social o nivel cultural.

2.1 Justificación Metodológica

La metodología empleada es Toulouse Thinking, la cual fue utilizada para realizar la presente investigación desde un enfoque creativo, comprensivo e innovador. Esta se divide en cuatro etapas: Investigar, idear, desarrollar y transferir. Las cuatro comprenden un sistema circular iterativo, el cual permitirá aterrizar las ideas que servirán como base y solución a las problemáticas planteadas; mediante un estudio a profundidad, exploración de posibles soluciones, análisis de resultados y aplicación de las oportunidades de mejora.

Las herramientas que se considerarán usar para desarrollar el proyecto son las siguientes: El mapa del problema para analizar el contexto actual del mismo; el mapa de actores para identificar a los participantes alrededor del tema; un plan de investigación basado en pruebas de usabilidad enfocado en nuestro público objetivo, junto con encuestas, entrevistas virtuales y de campo; que ayudarán a la formación de un arquetipo y reto de diseño, que guíen y ayuden a combatir la problemática planteada.

3. Reto de innovación

Como reto de innovación se optó por la creación y desarrollo de una plataforma educativa B-learning que pueda ayudar a empoderar a las mujeres gamers al ofrecerles conocimientos y herramientas que les permitan participar activamente en la creación y desarrollo de videojuegos en línea, así como en roles de liderazgo dentro de la industria GAMER.

3.1 Pregunta general:

¿De qué manera la plataforma digital educativa B-learning "TOMORROW GAMERS" podrá visibilizar y reducir la desigualdad y violencia de género en mujeres gamers dentro de la industria de los videojuegos en línea en Lima Metropolitana?

Preguntas específicas:

P1: ¿Cuáles son las necesidades de las beneficiarias que se cubrirán con el desarrollo de la plataforma digital educativa B-learning "TOMORROW GAMERS"?

P2: ¿De qué manera podríamos lograr que las usuarias puedan sentirse seguras y empoderadas dentro de la industria de los videojuegos en línea a través de la plataforma digital educativa B-learning "TOMORROW GAMERS"?

P3: ¿Cuáles son los beneficios de crear la plataforma digital educativa B-learning "TOMORROW GAMERS" para visibilizar y reducir la desigualdad y violencia de género en mujeres gamers dentro de la industria de los videojuegos en línea?

P4: ¿De qué forma la plataforma digital educativa B-learning "TOMORROW GAMERS" para visibilizar y reducir la desigualdad y violencia dentro de la industria de los videojuegos en línea podrá educar y empoderar a las mujeres gamer para que puedan ser partícipes de la creación a nivel profesional de futuras plataformas competitivas de entretenimiento en línea?

3.2. Objetivos:

Objetivo general:

Desarrollar una plataforma digital educativa b-learning innovadora e intuitiva la cual en adelante denominaremos "TOMORROW GAMER" que coadyuve en empoderar a las mujeres gamers y les brinde una serie de programas educativos al proporcionarles las herramientas y conocimientos necesarios para participar activamente en la creación, programación, diseño y desarrollo de videojuegos.

Objetivos específicos:

O1: Investigar las necesidades y puntos de dolor de las beneficiarias que se deben tener en cuenta para el desarrollo de la plataforma digital educativa b-learning "TOMORROW GAMERS".

O2: Analizar qué actividades e interacciones pueden llamar el interés de las usuarias y/o empresarios del rubro gamer para llevar una óptima gestión de recursos tangibles e intangibles de la plataforma digital educativa b-learning "TOMORROW GAMERS".

O3: Dar a conocer cuáles son los beneficios que aporta crear una plataforma digital para visibilizar y reducir la desigualdad y violencia de género en mujeres gamers dentro de la industria de los videojuegos en línea en Lima Metropolitana.

4. Sustento Teórico

4.1. Estudios previos

Un estudio realizado por (Enrique Javier Diéz Gutierrez, Eloína Terrón Bañuelos, 2014) tuvo el objetivo de investigar si la violencia de género figura dentro de los videojuegos y si están aportando a una socialización negativa en las personas. El resultado fue la confirmación de este tipo de violencia y sus derivaciones por medio de un análisis a diversos videojuegos, el más famoso ejemplo es el videojuego Grand Theft Auto (GTA) que genera millones en ganancias pese a las diversas denuncias o polémicas que ha generado desde su creación. El resultado de este análisis expone al mercado global como aquel quien dirige la socialización hacia las personas con este mensaje de violencia de género, cediendo a diversas empresas multinacionales la venta

y distribución de este tipo de videojuegos, delegando la responsabilidad a los padres o a uno mismo, por la adquisición de estos productos. Esto nos sirve para ser conscientes de que el problema persistirá hasta generar mayores regulaciones o una enseñanza responsable propiamente dicha. Con este estudio podemos remarcar la visibilidad del problema en la actualidad y el como una plataforma digital educativa contribuiría a generar consciencia, debate o conversación sobre el tema. De igual forma, otro estudio elaborado por (Diana Moisés Toro, 2017), tuvo el objetivo de profundizar en el mensaje que transmiten diversos personajes de videojuegos a través de su narrativa; mensajes que involucran el desarrollo y educación de valores. Sus conclusiones indican que los videojuegos son un lugar donde se puede experimentar diversas habilidades personales, sociales, etc. Por lo cual, los videojuegos también pueden ser una herramienta o medio muy útil en manos del núcleo familiar o educativo. De esta manera se refuerza la idea de elaborar una plataforma digital educativa, una que permita desarrollar una capacidad crítica a través de la deconstrucción de la estructura narrativa ya establecida en los videojuegos.

Reafirmando la idea proyectada para el presente proyecto, (Cristian Lopéz Raventós, 2016) nos da una clara visión de la utilidad de los videojuegos en distintos rubros. El objetivo de su estudio se basó en examinar a fondo los serious games y su uso en distintas experiencias educativas. La conclusión del análisis expuso cómo los videojuegos sirven para ganar conocimiento sobre una actividad o información por medio del juego, una herramienta pedagógica. Por lo que el desarrollo de una plataforma digital educativa e interactiva de fácil dominio y acceso, servirá como un

medio eficaz de enseñanza a aquellas personas interesadas en la industria gamer que deseen aportar a futuro en la creación y diseño de videojuegos.

En base a esta premisa, surge el cuestionamiento del por qué utilizar el juego como estrategia para el aprendizaje dentro de la plataforma digital TOMORROW GAMERS. Según (Cornellà, Meritxell Estebanell y David Brusi 2020) nos dicen que en la actualidad existen diversos análisis de estudios que demuestran que el juego es una pieza fundamental en el desarrollo y el aprendizaje, pero a pesar de las múltiples evidencias existentes, aún perduran creencias convencionales por parte de un gran porcentaje significativo de adultos mayores, pertenecientes a la generación boomer, quienes consideran a los videojuegos como una actividad de disfrute, ocio y de distracción. Inclusive, en muchas escuelas únicamente se utiliza de forma puntual y para nada recreativa (en muchas ocasiones sólo para rellenar espacios de tiempo no programado dentro de su maya curricular) ocasionando que muchas niñas y adolescentes pierdan estrepitosamente su genuino interés por incursionar en el ámbito de la creación de videojuegos, sin pensar y dejando de lado sus potencialidades didácticas, y sin considerar qué relación mantiene con los objetivos de aprendizaje escolar. En esa misma línea, se puede determinar que en la etapa de educación infantil hay una clara y evidente convicción más ampliamente generalizada sobre la importancia que tienen los videojuegos en el desarrollo de los niños desde muy temprana edad. Por otro lado, cuando se produce el salto a la educación primaria, la metodología de enseñanza tiende a variar drásticamente, llegando a cambiar el tiempo de juego por tiempo de “trabajo formal”, perennizado así el resto de etapas educativas.

Esta variación se produce porque, equivocadamente, se entiende que los videojuegos son unas herramientas de entretenimiento y de diversión, dejando de lado toda la vertiente educativa y de aprendizaje que conlleva. Por el contrario, se relaciona el trabajo en el aula con la adquisición de conocimientos a partir del esfuerzo, el rendimiento, la productividad, etc. En base a lo expuesto bajo el enfoque de la presente investigación, se puede concluir que los juegos son inherentes al ser humano y forman parte de su continuo desarrollo, pero con frecuencia han sido expulsados de las curriculas educativas, relacionándolos sólo con el momento de ocio. Sin embargo, son muchos los autores que han defendido que los videojuegos tienen un alto valor educativo que facilita la adquisición de nuevos aprendizajes. Un juego escogido correctamente contribuye a que los alumnos y alumnas se puedan desenvolver mejor, incrementen su nivel de atención, memoricen, se esfuerzen y aprendan con mayor rapidez enfoques que erróneamente sólo se le atribuye al “trabajo serio”, dejando de lado que con los videojuegos, se pueden obtener y desarrollar los mismos, y hasta mejores resultados de forma placentera y gratificante. Debido a que los videojuegos usualmente generan estimulación física o mental, y a menudo ambas ayudan a adquirir habilidades prácticas, sirven como ejercicio, tienen un rol educativo y contribuyen al desarrollo y el equilibrio psicológico. Asimismo, se puede afirmar que jugar es una manera de ejercitar la concentración y, paralelamente, despertar la curiosidad de los jóvenes desde muy temprana edad, que es lo que los motiva a aprender. En el trayecto de la presente investigación, se puede deducir que el proceso de aprendizaje basado en un enfoque gamificado, ayuda a que las personas desde sus primeros años de vida puedan aprender a desarrollar múltiples habilidades que les servirán para lograr su pleno desarrollo. No obstante, los alumnos deben de tener una actitud favorable para aprender

significativamente. Dado que son los principales protagonistas de su aprendizaje y se debería partir de sus experiencias para fomentar que el aprendizaje les resulte significativo, para que los estudiantes tengan un papel activo en el desarrollo de su proceso de aprendizaje. Ya que resulta imprescindible conectar con lo que les interesa, con lo que les motive, con lo que forma parte de su mundo y hoy, más que nunca, los videojuegos forman parte de la actividad diaria de la infancia y la juventud. Sin embargo, trasladando este enfoque bajo una perspectiva de cotidianidad, en la actualidad un gran número de maestros de educación básica regular se encuentran ante una población infantil, adolecente y juvenil que pasa mucho tiempo jugando e interactuando constantemente, sobre todo con la tecnología. Ellos son grandes consumidores de videojuegos y por ello algunos los consideran la “Generación G”. Este es un espacio que, bien orientado, tiene un gran potencial educativo. Los maestros, tienen un rol sumamente importante para llevar a cabo la implementación de currículas escolares orientadas a un enfoque gamificado. Convirtiéndose en actores sumamente importantes. Para generar la transición de las currículas escolares tradicionales a las currículas gamificadas. Ellos son el motor del cambio metodológico capaz de aprovechar esas experiencias y orientarlas hacia la vertiente del aprendizaje constructivo.

4.2. Marco teórico

4.2.1 Desarrollo de una plataforma digital educativa con enfoque b-learning:

El propósito de una plataforma digital educativa b-learning, dirigida para mujeres gamer y público afín, tiene como objetivo principal proporcionar un espacio organizacional e inclusivo, que combine métodos de aprendizaje presencial y en línea,

con el objetivo de fortalecer habilidades educativas y técnicas relacionadas con los videojuegos, al tiempo que fomenta la participación activa y la construcción de una comunidad educativa entre hombres y sobre todo mujeres interesadas en los juegos que a futuro puedan convertir su pasión por los gameplays en una profesión. La plataforma virtual educativa b-learning “TOMORROW GAMERS” les ofrecerá desde temprana edad a los aficionados y particularmente a las aficionadas de los videojuegos en línea, conocimientos y herramientas que les permitan participar activamente en la creación y desarrollo de juegos; como también compartir opiniones en un foro, con el fin de fomentar la idea de una comunidad sólida. Asimismo, buscar atraer a más usuarios del género femenino, con el propósito de empoderarlas con roles de liderazgo dentro de la industria gamer. En síntesis, por medio de la educación se visibilizará, combatirá y tratará de reducir la violencia de género en el mundo gamer, fomentando en las mentes de las futuras generaciones la idea de la aceptación entre unos y otros, tanto en el entorno real como el digital.

4.2.2 Objetivos de la plataforma digital educativa b-learning

“TOMORROW GAMERS”:

Los objetivos a seguir son diversos, dada la complejidad de la problemática planteada. Primeramente, se busca contribuir con la inclusión y empoderamiento de las mujeres desde temprana edad en el mundo gamer, empoderándolas a través de una plataforma digital educativa que reconozca y respete sus habilidades e intereses. En esa misma línea, se espera brindarles oportunidades para desarrollar sus habilidades técnicas relacionadas con los videojuegos, tales como diseño, programación, streaming y gestión de comunidades.

Otro de los objetivos a considerar es proporcionarles ambientes seguros a través de un entorno libre de discriminación, promoviendo la equidad de género y la diversidad en el ámbito de los juegos. Por otro lado, también se busca fomentar la colaboración entre mujeres gamers a través de proyectos, discusiones y actividades educativas, construyendo una red sólida y de apoyo mutuo. Donde se pueda fomentar un ambiente de adaptabilidad y flexibilidad, ofreciéndoles contenido educativo de fácil entendimiento que se ajuste a diversos niveles de habilidad y ritmos de aprendizaje, permitiendo a las usuarias avanzar a su propio ritmo. Otra de las metas a cumplir sería la de facilitar la creación de una comunidad activa donde las mujeres gamer y público afín puedan intercambiar conocimientos, experiencias y formar lazos duraderos. Destacando y promoviendo el trabajo de mujeres exitosas en la industria de los videojuegos como modelos a seguir, inspirando a las nuevas generaciones. Con la finalidad de educar a las diversas comunidades virtuales sobre la diversidad en la cultura gamer, desafiando estereotipos y promoviendo una visión inclusiva y respetuosa.

Y por último, garantizar la accesibilidad a la plataforma, considerando diferentes dispositivos y niveles socioeconómicos para ampliar el alcance educativo. Los objetivos expuestos ayudarán a contribuir con la ideación de programas educativos relacionados con la creación de videojuegos, clases de programación, animación, diseño, etc. A su vez, fomentarán la participación activa del género femenino mediante programas especiales, que inspiren y motiven a las gamers femeninas a crear sus propios juegos con sus propios personajes y mensajes; en otras palabras, darles la capacidad de

comunicar o expresar una idea a través de un proceso artísticamente digital e innovador. Generando un impacto positivo dentro de las diversas comunidades GAMERS.

4.2.3 Programas de desarrollo de talento:

El presente proyecto denominado plataforma digital educativa b-learning, "TOMORROW GAMERS" busca promover una serie de programas evolutivos de aprendizaje y orientación, para aquellas personas que desean incursionar en el mundo gamer desde temprana edad. Así como, detectar y reconocer el potencial y las habilidades únicas de las mujeres gamer a través de evaluaciones y seguimiento continuo. Proporcionándoles programas especializados para perfeccionar habilidades específicas dentro de la industria de los videojuegos, como diseño, programación, narrativa y competencias técnicas. Paralelamente se plantea establecer programas de mentoría que conecten a mujeres con experiencia en la industria con aquellas que están desarrollando sus habilidades, fomentando el intercambio de conocimientos y experiencias. Con el propósito de facilitar oportunidades para que las mujeres gamer talentosas exhiban sus habilidades a través de eventos, competiciones y colaboraciones, proporcionándoles visibilidad en las diversas comunidades gamer. Promoviendo la participación en proyectos colaborativos que permitan a las videojugadoras aplicar y fortalecer sus habilidades en entornos prácticos y creativos. Además no solo se buscará centrarse en las habilidades técnicas, sino también cultivar habilidades blandas como trabajo en equipo, comunicación efectiva y liderazgo, cruciales en la industria de los videojuegos. Las participantes tendrán acceso a recursos educativos exclusivos, herramientas de desarrollo y tecnologías de vanguardia que puedan contribuir con el desarrollo y enriquecimiento de su formación. A futuro se buscará facilitar la asistencia

presencial a eventos relevantes de la industria, conferencias y ferias para que las aspirantes a gamer puedan conectarse con profesionales, empresas y oportunidades laborales. Finalmente se espera implementar sistemas de seguimiento y evaluación que permitan medir el progreso de las participantes en el desarrollo de talentos y ajustar los programas según sea necesario. Con el propósito de cumplir el objetivo final del proyecto, el cual es contribuir a la construcción de una industria de videojuegos más diversa y equitativa al fomentar el crecimiento de talento femenino y asegurar su representación en diferentes roles y niveles dentro de la industria.

4.2.4 Podcast “TOMORROW GAMER”:

Con un modelo de podcast enfocado en temas referentes a la industria GAMER se busca establecer un diálogo con los oyentes para compartir sus gustos por los videojuegos y dar forma a una comunidad saludable, tolerante e inclusiva. Por otro lado, el propósito de un podcast sobre programas de desarrollo de talentos dentro de una plataforma digital educativa b-learning para mujeres gamer y público afín, sería proporcionar un formato de contenido accesible y envolvente que pueda ofrecer información detallada sobre los programas de desarrollo de talentos, explicando sus objetivos, estructuras y beneficios para las usuarias interesadas en la industria gamer. Mediante las historias de éxito y experiencias inspiradoras de videojugadoras que hayan participado en programas similares, motivando a otras a buscar oportunidades de desarrollo. Las sesiones de podcasts tendrán formatos de entrevistas con profesionales y expertos de la industria. Con el fin de proporcionar perspectivas valiosas y consejos prácticos sobre el desarrollo de habilidades en el ámbito de los videojuegos. Ello con el propósito de mantener a la audiencia informada sobre las últimas tendencias,

tecnologías y oportunidades dentro de la industria, ayudándolas a mantenerse actualizadas en un entorno en constante evolución. A través de las sesiones también se buscará brindar consejos prácticos sobre cómo abordar desafíos comunes, mejorar habilidades específicas y maximizar el aprovechamiento de los programas de desarrollo. Para que de este modo, se pueda fomentar la participación activa mediante la presentación de casos de estudio, desafíos interactivos y la inclusión de opiniones y preguntas de la audiencia. En esa misma línea, se busca proporcionar a las y los beneficiarios enlaces y referencias a recursos adicionales, como webinars, tutoriales y materiales educativos complementarios, para ampliar el aprendizaje más allá del podcast. El objetivo de las sesiones en línea es animar a las mujeres jóvenes aspirantes a gamers a compartir sus historias y opiniones, creando un espacio inclusivo que celebre la diversidad de voces en la comunidad.

4.2.5 Comunidades GAMING:

Como parte de la estrategia de difusión y posicionamiento, se difundirán campañas de concientización e inspiración mediante redes sociales como Facebook gaming , YouTube Gaming Instagram y tiktok. Así como también, a través de las diversas comunidades gamer. Se buscará que los futuros usuarios y usuarias del programa, puedan apreciar historias inspiradoras de gamers que han conseguido sobresalir en el medio. Igualmente, se fomentará la igualdad en los videojuegos, haciendo referencia de las habilidades de los gamers tanto hombres como mujeres. En general, para posicionar la plataforma digital educativa “TOMORROW GAMERS”, se buscará cumplir con el propósito de construir y fortalecer vínculos emotivos sólidos, donde las mujeres gamer puedan conectarse, compartir experiencias, conocimientos y

brindar apoyo mutuo en su viaje educativo y profesional a sus pares del mismo género, las cuales se encuentran iniciando tempranamente en el mundo del gaming y creación de juegos en línea. Ya que se les proporcionará espacios donde las participantes puedan colaborar en proyectos, compartir recursos y trabajar juntas para fortalecer sus habilidades y conocimientos en el ámbito de los videojuegos. Estos espacios virtuales contribuyen con estimular el intercambio activo de conocimientos y habilidades entre las integrantes, creando un ambiente de aprendizaje continuo y enriquecimiento mutuo. A su vez, sirven como plataformas para destacar los logros de mujeres sobresalientes en la industria gamer, ofreciendo modelos a seguir que inspiren y motiven a otras a perseguir sus objetivos. Facilitándoles espacios para discusiones temáticas relevantes, desde tendencias en la industria hasta desafíos específicos que enfrentan las mujeres gamer, fomentando un diálogo constructivo. Mediante la organización de eventos virtuales y presenciales donde las participantes puedan interactuar, asistir a charlas, participar en competencias y establecer conexiones valiosas en la industria. Con la finalidad de que puedan compartir recursos educativos, oportunidades laborales y noticias relevantes que fortalezcan la educación y desarrollo profesional de las participantes en el transcurso de todo el programa. Paralelamente, estas comunidades brindaran espacios seguros para que las usuarias compartan sus experiencias y encuentren apoyo emocional, abordando posibles desafíos y estigmatización dentro de los diversos espacios virtuales. De esta manera se busca promover una cultura de inclusión y diversidad, donde todas las voces sean valoradas, independientemente de su nivel de habilidad, antecedentes o identidad de género. Para que de este modo, se logre cumplir el objetivo planteado para el presente proyecto, el cual es contribuir al

crecimiento personal y profesional de las videojugadoras al proporcionarles un entorno que nutra sus talentos, impulse su confianza y fomente la auto superación.

4.2.6 Desarrollo de Juegos:

El propósito de fomentar la creación y desarrollo de videojuegos dentro de una plataforma digital educativa b-learning para mujeres gamer y público afín es crucial por diversas razones. En primera instancia permite a las mujeres gamer y aspirantes a expresar su creatividad y narrativas a través de la creación de videojuegos, empoderándolas en un ámbito donde históricamente han estado subrepresentadas. Por otro lado, la creación de videojuegos implica habilidades técnicas en diseño, programación, arte y narrativa. Estimular estas habilidades contribuye al desarrollo de competencias fundamentales en campos STEM. Lo cual a futuro facilita la entrada de mujeres en roles de desarrollo de videojuegos, contrarrestando la brecha de género en la industria y promoviendo una representación más equitativa. Asimismo, el diseño de videojuegos implica tomar decisiones críticas. Este proceso fomenta el pensamiento crítico y resolución de problemas, habilidades valiosas en diversas áreas de la vida. Por ello, es de vital importancia que las videojugadoras puedan contribuir a la diversidad de historias y perspectivas en la industria de los videojuegos, creando juegos que resuenen con una audiencia más amplia. La creación de videojuegos contribuirá con impulsar el espíritu emprendedor, permitiendo a las mujeres gamer desarrollar y comercializar sus propias creaciones. Sin embargo, es necesario comprender que el desarrollo de videojuegos suele ser un esfuerzo colaborativo que involucra a equipos multidisciplinares. Participar en este proceso, educa sobre la importancia del trabajo en equipo y la diversidad de habilidades. Al completar proyectos de desarrollo de

videojuegos, las usuarias y aspirantes a gamer podrán experimentar un aumento considerable en su autoconfianza al ver materializadas sus ideas y habilidades. En ese sentido el conocimiento en desarrollo de videojuegos permite a las mujeres gamer adaptarse y participar activamente en la evolución constante de la industria de los videojuegos. Finalmente es necesario comprender que con la creación de videojuegos por parte del género femenino, ayudará a que la industria evolucione a otro nivel de innovación, ya que estos aportan perspectivas únicas y nuevas ideas a la industria, enriqueciendo el panorama creativo y tecnológico.

4.2.7 Industria y Carreras:

Impulsar la industria y carreras profesionales relacionadas con los videojuegos dentro de una plataforma digital educativa B-learning dirigida para mujeres gamer y aspirantes es esencial por varias razones. Dado de que de esta forma se contribuye a reducir la brecha de género en la industria de los videojuegos, creando oportunidades para que las mujeres gamer participen activamente en roles profesionales y creativos, con ello se les proporcionará la posibilidad de avanzar en sus carreras, accediendo a roles de liderazgo, diseño, programación, narrativa y otras áreas clave dentro de la industria del entretenimiento audiovisual. Por otro lado, alentar a las usuarias a participar en la creación, programación y diseño de videojuegos implica tener su voz en las decisiones creativas y estratégicas, influyendo en el desarrollo de juegos y en la cultura gamer. Además con las habilidades adquiridas en la industria de los videojuegos, como programación, diseño de juegos y gestión de proyectos, son transferibles a otras disciplinas, ampliando sus opciones profesionales. Al impulsar su participación en la industria, se contribuye a la generación de empleo diversificado y

sostenible, promoviendo un ecosistema laboral más inclusivo. Por ello, es de vital importancia fomentar las carreras profesionales en la industria de los videojuegos ya que con ello se busca desafiar los estereotipos de género preexistentes en nuestra sociedad, inspirando a más mujeres a considerar opciones de carrera en campos tecnológicos y creativos. A su vez, se busca que las mujeres gamer no solo sean consumidoras, sino también productoras de contenido, ayudando a crear juegos que reflejen una gama más amplia de experiencias y perspectivas. Alentarlas a buscar oportunidades educativas en la industria promueve una cultura de aprendizaje continuo, vital en un sector que se encuentra en constante evolución. Por último, el fomentar las carreras profesionales en la industria de los videojuegos contribuye al fortalecimiento de comunidades profesionales, donde las mujeres pueden compartir conocimientos, experiencias y apoyo mutuo.

4.2.8 Herramientas y recursos:

Dentro de una plataforma digital educativa B-learning, se pueden integrar diversas herramientas y recursos tecnológicos relacionados con los videojuegos con el propósito de enriquecer la experiencia educativa de las jóvenes aspirantes a gamer. Algunos de estos pueden incluir plataformas como Unity o Unreal Engine que permiten a las mujeres gamer aprender y experimentar con la creación de sus propios videojuegos. Del mismo modo, se pueden implementar módulos de aprendizaje en línea que ofrecen tutoriales interactivos sobre aspectos específicos del desarrollo de videojuegos, desde programación hasta diseño de niveles, gracias a herramientas que estimulan el diseño de videojuegos, permitiendo a las participantes experimentar con conceptos y prototipos antes de llevarlos a la práctica. En esa misma línea, estos

espacios digitales fomentarán la colaboración en proyectos de desarrollo de videojuegos, permitiendo a las participantes trabajar juntas de manera eficiente, incluso a distancia. Teniendo acceso a repositorios de gráficos, sonidos y otros recursos necesarios para el diseño de videojuegos, como OpenGameArt o Freesound. Así como tener opciones para transmitir en vivo su proceso de creación de videojuegos, permitiendo a las usuarias mostrar su trabajo y recibir retroalimentación en tiempo real. Paralelamente podrán contar con aplicaciones y software que facilitan la creación rápida de prototipos de juegos, permitiendo a las participantes experimentar con ideas antes de pasar a la fase de desarrollo completa.

Finalmente se impulsará la participación masiva a eventos en línea, hackatones o game jams que fomenten la colaboración y la aplicación práctica de conocimientos en un entorno competitivo y creativo. Integrar estas herramientas y recursos en una plataforma b-learning puede proporcionar a las videojugadoras una experiencia educativa completa y dinámica en el mundo del desarrollo de videojuegos.

4.2.9 Educación:

- **Programas educativos:**

La importancia y relevancia de los programas educativos dentro de una plataforma digital educativa B-learning dirigida a mujeres gamer y público afín radica en varios aspectos. En primera instancia contribuyen en proporcionarles a las usuarias acceso a programas educativos que fortalecen sus habilidades en áreas clave, como programación, diseño de videojuegos y gestión de comunidades, empoderándose así académicamente. Los programas educativos específicos para mujeres gamer permiten el

desarrollo de habilidades técnicas fundamentales para roles dentro de la industria del entretenimiento, contribuyendo a la diversificación de talento en este sector. Al ofrecer programas diseñados para mujeres, se aborda la necesidad de aumentar la inclusión y representación femenina en la educación y la industria de los videojuegos, contrarrestando la brecha de género. Los programas B-learning permiten a las videojugadoras acceder a contenidos educativos de manera flexible, adaptándose a sus horarios y ritmos de aprendizaje, lo que favorece la participación continua. Queda sumamente demostrado que estos programas pueden brindar una formación sólida y específica, preparando a las mujeres gamer para carreras afines a la industria audiovisual. Y como se expuso líneas arriba, el propósito de los mencionados programas contribuyen a la diversificación de talento en la industria de los videojuegos al proporcionar oportunidades educativas adaptadas a las necesidades e intereses de las usuarias, promoviendo así una industria más inclusiva y rica en perspectivas. Por ello se buscará a futuro establecer asociaciones con instituciones educativas para desarrollar clases relacionadas a la creación o diseño de videojuegos; igualmente hacer uso de la gamificación para hacer de los cursos más interactivos y atractivos hacia los usuarios.

- **Eventos educativos:**

Se realizarán eventos educativos o recreacionales centrados en las habilidades y técnicas creativas de los usuarios dentro del rubro gamer. Eventos como torneos de videojuegos, concursos de diseño, exposiciones de los proyectos, etc. Por otro lado, la importancia de los eventos educativos para promover y posicionar la propuesta de una plataforma digital educativa B-learning para mujeres gamer y público afín, se destaca por varios motivos. Los eventos educativos ofrecen la oportunidad de participar en

tiempo real, permitiendo a las usuarias interactuar con instructores y compañeras, lo que enriquece la experiencia de aprendizaje. Estos eventos, facilitan el intercambio directo de experiencias, conocimientos y consejos entre las participantes, fomentando una comunidad educativa activa y colaborativa. Debido a que la presencia de oradoras y modelos a seguir en eventos educativos puede inspirar a las videojugadoras al proporcionarles ejemplos tangibles de éxito y liderazgo en la industria de los videojuegos.

De esta manera, se pueden incluir demostraciones prácticas y talleres interactivos, brindando a las participantes la oportunidad de aplicar y practicar lo aprendido en un entorno controlado. Por otro lado, el hecho de participar en dichos eventos les permitirán mantenerse al día con las últimas tendencias, tecnologías y avances en la industria de los videojuegos, asegurando que las usuarias estén informadas y preparadas para los cambios constantes. En resumen, los eventos educativos en una plataforma B-learning dirigido para mujeres gamer y público afín, no sólo enriquecen la experiencia de aprendizaje, sino que también fortalecen la conexión entre las participantes y la industria de los videojuegos.

- **Educación B-learning:**

Una educación con enfoque B-learning se orienta en un modelo de aprendizaje semi presencial, el cual permite a las usuarias del programa acceder al contenido educativo de manera flexible, adaptándose a sus horarios y ritmos de vida, lo que facilita la conciliación con otras responsabilidades. Las videojugadoras pueden tomar un papel activo en su educación al tener control sobre su propio aprendizaje, eligiendo

cuándo y cómo participar en actividades educativas y evaluaciones. La educación B-learning elimina barreras geográficas, permitiendo a mujeres gamer de diversas ubicaciones participar en programas educativos sin la necesidad de trasladarse físicamente a un lugar específico. Donde podrán acceder a una variedad de recursos multimedia, como videos, simulaciones y actividades interactivas, con este modelo híbrido de educación mejora la experiencia de aprendizaje, especialmente para mujeres gamer que pueden preferir formatos visuales y dinámicos. Por otro lado, el modelo de educación virtual se ve fortalecido al complementarse con un modelo educativo presencial, cuyo objetivo es el de generar y fortalecer vínculos emocionales entre las usuarias del programa.

- **Gamificación:**

La importancia de una educación gamificada dentro de una plataforma digital educativa B-learning para mujeres gamer radica en varios aspectos que se alinean con sus intereses y características: La gamificación ofrece elementos lúdicos que capturan la atención de las usuarias, generando un mayor nivel de engagement y motivación en el proceso de aprendizaje. Según (Diego S. Melo-Solarte, Paula A. Díaz, 2018), la gamificación, es un anglicismo, que proviene del inglés gamification, y que tiene que ver con la aplicación de conceptos que encontramos habitualmente en los videojuegos, u otro tipo de actividades lúdicas. De igual modo, hace mención que un gran porcentaje de las áreas o actividades de la vida cotidiana son susceptibles de aplicar los conceptos de gamificación, bajo este planteamiento, lo que busca este concepto dentro de los entornos educativos, es trasladar lo positivo de la mecánica de los juegos a los escenarios educativos. Para el caso de los entornos virtuales de aprendizaje, se debe

pensar en diseñar tareas y actividades interactivas con el propósito de aprovechar la predisposición psicopedagógica hacia el juego, buscando influir y mejorar la motivación hacia los aprendizajes. Adicionalmente, la gamificación permite centrar la atención y el enfoque, por lo cual se traduce en un mecanismo propicio para mediar en procesos educativos; dando como resultado un avance significativo en el proceso de aprendizaje de las usuarias en diversos campos relacionados al rubro GAMER.

- **Programas de financiamiento:**

Se ofrecerán becas para apoyar económicamente y motivar a aquellas personas de bajos recursos que tienen una afición en el mundo de los videojuegos y quieren desarrollar su potencial creativo. Los programas de financiamiento para personas de escasos recursos dentro de una plataforma digital educativa son esenciales por diversas razones. Dado que permiten que los usuarios y usuarias de bajos recursos puedan acceder a programas educativos especializados, brindando igualdad de oportunidades para desarrollar sus habilidades dentro de la industria de los videojuegos. Al ofrecerles opciones de financiamiento, se eliminan las barreras económicas que podrían impedir a los interesados(as) con recursos limitados participar en programas educativos, democratizando el acceso a la educación. Con ello contribuyendo a la inclusión de mujeres gamer de diversos contextos socioeconómicos, enriqueciendo la diversidad de perspectivas y experiencias dentro de la comunidad educativa. El propósito de los programas en mención permiten identificar y desarrollar el talento en mujeres gamer que podrían estar subrepresentadas en la industria, debido a limitaciones económicas, promoviendo así una participación más equitativa. Los programas de financiamiento pueden ser una vía para impulsar la movilidad social al brindar a las usuarias la

oportunidad de adquirir habilidades que les permitan acceder a mejores oportunidades laborales en el futuro. Lo cual posteriormente garantiza el empoderamiento económico de mujeres gamer al permitirles obtener una educación que mejore sus habilidades y posibilidades de empleo en la industria de los videojuegos.

5. Beneficiarios

Los actores alrededor del tema son jóvenes, tanto hombres como mujeres, apasionados por los videojuegos. Estudiantes de grado secundaria, y estudiantes de pregrado de últimos ciclos de las carreras de videojuegos , audiovisuales o diseño; personas entre los 13 y 24 años respectivamente.

Gamer neutral: Al cual denominaremos con el nombre de Coco, es una persona muy sociable y extrovertida. Es un gamer que se dedica a jugar videojuegos en línea, alguien que se concentra mucho a la hora de jugar, y alguien muy competitivo enfocado en la victoria de la partida. Usualmente cuando juega con otros coordina en equipo para obtener la victoria, no obstante, cuando surge un conflicto dentro de su equipo decide ignorarlo, muteando su micrófono y dirigiendo su atención al juego haciendo lo mejor que pueda con la gente que lo emparejaron. Es alguien que no se siente afectado, sino indiferente al resto en caso de haber situaciones de hostigamiento. Su deseo es destacar en juegos competitivos con un equipo de élite y obtener ingresos económicos al participar en torneos profesionales.

Gamer sociópata: Tiene el nombre de Brian, quien es alguien impulsivo en su accionar, obsesivamente resiliente a sus objetivos pero con un carácter muy agresivo

hacia terceros. Es una persona que tiene carencia de valores debido a un ambiente familiar negativo, razón por la cual busca refugio en los videojuegos, pero su desenvolvimiento dentro de estos es dañino hacia otros, ya que alivia sus frustraciones desquitándose con otros jugadores, sean de su mismo equipo, y presume ser el mejor por su necesidad de sentirse reconocido. Su mayor deseo es destacar en el streaming y tener un servidor donde pueda expresarse tal cual es e imponer sus propias reglas.

Gamer promedio: Se llama Amy, una estudiante de 16 años que busca divertirse y hacer amigos en línea, al contrario de como es fuera de los videojuegos, alguien más introvertida, poco resiliente y muy inocente. Lo que busca ella es expresarse libremente en los juegos en línea y ser muy popular dentro la comunidad gamer. Teme no ser aceptada en una partida por ser mujer, por lo cual duda en prender el micrófono; como también le disgusta no tener amigos de su edad o ser criticada por su forma de ser. Lo ideal para ella sería encontrar una comunidad gamer menos tóxica, ser aceptada tal cual es, ampliar sus amistades en línea y sobresalir.

Gamer profesional: Es una estudiante de la carrera de diseño de videojuegos llamada Crystal de 22 años. Ella es alguien muy extrovertida a la hora de expresarse, muy solidaria en su trato hacia los demás y con una gran capacidad de adaptación. Ella aspira a ser alguien importante dentro de la comunidad gamer mediante el streaming y fomentar valores como la igualdad y el respeto. No está de acuerdo con aquellas personas que juzgan o critican a otros jugadores por sus diferencias en cuanto a habilidad, género, raza, etc. Al llegar a casa del trabajo, ella busca jugar en línea con amigos o a veces sola, solo que cuando lo hace la emparejan con jugadores de

comportamiento hostil o que le piden propuestas indecentes. A pesar de ello, ella mantiene una actitud positiva y sigue jugando para promover un cambio.

Gamer streamer: Lyanna es una joven de 19 años que estudia la carrera de diseño audiovisual y que en sus tiempos libres juega videojuegos. Ella es alguien muy abierta a la hora de expresarse o adaptarse a un entorno, su liderazgo hacia otros no era más que la solidaridad que ofrecía. Cuando ella juega con otros en línea siempre tiene la idea de ser respetuosa con los demás y divertirse, pese a encuentros con jugadores que van en contra de sus ideales. A pesar de ser minimizada por otros jugadores por el simple hecho de ser mujer, ella tiene la meta de ser una gamer profesional que destaque en el medio, de esa forma dejar de temer el prender el micrófono y jugar.

6. Propuesta de Valor

6.1. Propuesta de valor

Se dice que la idea o el concepto de igualdad se refiere al trato por igual hacia otras personas, pese a la variedad de diferencias o características que pueda tener, siempre tiene que predominar el respeto hacia los demás. En otro tema, la noción que se tiene de los videojuegos ha variado conforme el paso del tiempo, actualmente ya dejaron de ser vistos como mera actividad de ocio o incluso el público que se acerca a ellos ha dejado de ser solo el masculino.

Dicho esto, se ha observado y estudiado el aumento de diversos casos de desigualdad en la virtualidad, varios de estos se encuentran en los videojuegos en línea, como el ciberbullying, el acoso, el hackeo, etc. Pero también, vemos como un público

en específico ha sido la víctima por mucho tiempo, nos referimos a las mujeres, o mejor dicho, a las jugadoras que disfrutaban de los videojuegos tanto como los hombres.

De esta forma, queremos brindarles a aquellos que ven a los videojuegos como una oportunidad de carrera, una herramienta, una plataforma digital. Una la cual apoya la formación del usuario con conocimientos respecto al tema de interés, brindándole clases acerca del diseño, animación y programación de videojuegos. Pero se plantea ser más que una plataforma, más que un refugio para aquellos que han sido víctimas en la virtualidad; se busca ser un espacio donde predomine el derecho a la igualdad, donde puedas expresarte tal cual eres a través de un sistema de personalización diverso. Se pretende no solo apoyar la formación de los usuarios y usuarias con teoría o práctica de la materia, sino que se buscará apoyar incluso la salud mental de los usuarios(as) con webinars o podcast donde se toquen temas sociales en los videojuegos; darles una voz por medio de una sección de comentarios diversificados; pero sobre todo motivar e inspirar a las mujeres que disfrutaban de los videojuegos y quieren saber más o simplemente hablar sobre ellos. Debido a que muchas son minimizadas y temen desenvolverse en el medio, tanto en el ámbito social como educativo, debido a las falencias que existen alrededor de la comunidad.

En conclusión, a través de la plataforma digital llamada “TOMORROW GAMERS”, se instruirá a los usuarios y usuarias sobre la creación, diseño y programación de videojuegos; se compartirán valores en aras de desarrollar una comunidad más sana entre los jugadores y jugadoras de la próxima generación; pero sobre todo brindar el mayor soporte técnico y emocional a aquellas mujeres que tienen

la motivación y el potencial de innovar en el medio, ya que todos podemos y tenemos derecho a jugar dentro de un ambiente inclusivo con igualdad de condiciones.

6.2. Segmento de clientes

Se pretende llegar a los siguientes perfiles de clientes, los cuales se han separado entre los actores directos y principales. En el primero, se agrupan los arquetipos del gamer sociópata, profesional y neutral. Lo que se quiere es que la plataforma sea asequible para todo aquel estudiante que esté a punto de finalizar su etapa pre profesional en un instituto o universidad, para brindarle el apoyo suficiente con horas de práctica en los proyectos a desarrollar de manera profesional, dado que se quiere promover aún más a los videojuegos como carrera. Y no solo eso, sino apoyar a aquellos que quieren crecer como creadores de contenido y tienen como base los videojuegos, para ello apoyarlos por medio de webinars o podcast donde se brindarán consejos.

Como actores principales, tenemos los arquetipos de la gamer amateur y la gamer streamer, formando parte del público prioritario, por el hecho de que son las más afectadas por la problemática planteada; la desigualdad y la violencia de género en los videojuegos. Recibiendo de la misma manera, la ayuda que necesitan para una buena salud mental, una educación profesional y la formación de una comunidad sana en la virtualidad.

6.3. Canales

Los principales medios para ofrecer el servicio será nuestra propia página web donde se podrá enlazar a la plataforma digital y acceder a todo el plan educativo: Las clases, los webinars, podcasts y demás actividades. Una vez dentro, los usuarios y usuarias podrán ingresar a foros o secciones de chat para socializar, fomentando así la participación y colaboración de los participantes.

Para posicionarnos en la mente del público objetivo, se hará uso de las redes sociales más populares como: Discord, Youtube gaming, Facebook gaming, Instagram y Tiktok. Redes donde se publicarán anuncios, actualizaciones, webinars o logros de la plataforma; todo con el fin de formar una comunidad sana y comprometida.

Los webinars mostrarán eventos en línea y en vivo, con el fin de interactuar con la audiencia a través de preguntas en el chat, y así generar tanto un diálogo como un debate saludable. El contenido giraría en torno a los videojuegos, consejos para creadores de contenido, temas sociales como la inclusión o la representación femenina en los videojuegos, narrativa, etc.

Una disposición que también se tiene, son las alianzas con comunidades u otras organizaciones que sigan la misma línea en cuanto al rubro de los videojuegos, sea como carrera u oportunidad para desarrollarse como creador de contenido. Con alianzas así se podría promocionar la plataforma digital, gestionar eventos tanto en línea como presenciales y ofrecer promociones de descuento.

Y para hacer más presente nuestra imagen y el servicio que ofrecemos, se estaría planteando una campaña de marketing digital, con el fin de llegar a una audiencia más grande.

6.4. Relación con los clientes

Con la ayuda de foros y canales de chat se podrá dar a los usuarios y usuarias la capacidad de conectarse, compartir experiencias, hacer preguntas y moderar el comportamiento. Con la finalidad de obtener un buen comportamiento y plasmar la idea de que las mujeres también juegan videojuegos, que los usuarios catalogados como novatos necesitan solo practicar más y que no hay necesidad de insultar u otra acción ofensiva.

Por añadidura , se estaría ofreciendo también implementar una plataforma de soporte técnico y educativo, cuya función sería el brindar asistencia técnica para el uso de la plataforma digital; sea a través de videos o secciones de tutorial que sirvan como guía.

Con el tiempo se desarrollarían eventos presenciales que sirvan para fortalecer la comunidad. Sean tales como torneos, exposiciones, concursos, actividades recreativas, etc Para siempre seguir mejorando, se haría uso de encuestas de servicio al cliente, para que a partir de los datos obtenidos se realice una retroalimentación y mejorar la plataforma para la comodidad de nuestros usuarios.

Para brindar un apoyo más personalizado, se les estaría ofreciendo a los usuarios y usuarias una mentoría personalizada para establecer metas individuales a través de una orientación profesional u otros consejos. Por último, celebrar los logros tanto individuales como colectivos de los usuarios y usuarias, destacando historias de éxito y contribuciones significativas a la comunidad; tales como juegos elaborados por las estudiantes, ganadoras de las diversas actividades, metas de los proyectos, etc. Con el propósito de cumplir los objetivos planteados para el presente proyecto. El cual es generar un cambio generacional dentro del rubro GAMER. Dando paso, a una nueva era dentro de la industria del entretenimiento. Haciéndola más inclusiva y comprometida con el bienestar y respeto de las diversidades pertenecientes a las diversas comunidades virtuales.

6.5. Actividades clave

1. Desarrollo de contenido educativo: Elaboración de cursos educativos que abarquen la creación de videojuegos, cursos dictados de manera virtual en vivo, con la posibilidad de acceder a la grabación de la clase para que el alumno siempre tenga presente lo enseñado.
2. Organización de eventos virtuales y presenciales: El planteamiento de estos eventos tienen la finalidad de siempre acompañar al estudiante con diversas actividades de entretenimiento, como torneos de juegos o conversatorios de temas relevantes en la industria de los videojuegos, por decir un ejemplo.

3. Mantenimiento de plataforma en línea: Monitoreo constante de la plataforma para brindar soporte técnico en caso lo necesite y así brindar una buena experiencia en su uso.
4. Promoción y marketing: Elaborar estrategias de marketing digital para promocionar la plataforma a través de redes y exponer los beneficios junto con nuestros valores y misión al público.
5. Colaboraciones con aliados: Formar relaciones con empresas de videojuegos, comunidades gamers, streamers u otras organizaciones cercanas a la industria. Con el objetivo de transmitir nuestro mensaje y ayuda hacia un público más amplio
6. Evaluación y retroalimentación: Por medio de un sistema recopilar comentarios acerca de la satisfacción de nuestro participantes, de esta manera siempre se estará aprendiendo y mejorando la calidad de nuestra plataforma.
7. Mentorías: Ofrecer un apoyo personalizado al estudiante para mejorar su rendimiento y desarrollo profesional.
8. Gestión financiera: Supervisión de la estructura de costos, presupuestos y posibles fuentes de ingresos. Por otra parte, buscar oportunidades de financiamiento, y así poder ofrecer becas o patrocinios a los estudiantes.

6.6. Recursos clave

1. Equipo de desarrollo de contenido: Contratar a profesionales en la industria de los videojuegos, tanto por sus conocimientos como su habilidad de enseñanza. De esta forma organizar módulos educativos de alta calidad. Los perfiles a considerar serían los siguientes:

Desarrolladora Frontend Gamificada:

- Experiencia en desarrollo web con enfoque gamificado.
- Conocimiento de tecnologías como HTML5, CSS3 y JavaScript.
- Capacidad para diseñar interfaces atractivas y adaptadas al público femenino.

Especialista en Contenidos Educativos para Mujeres Gamers:

- Experiencia en creación de contenido educativo adaptado al público femenino gamer.
- Conocimiento en estrategias pedagógicas inclusivas y motivadoras.
- Habilidad para estructurar lecciones que fomenten la participación de mujeres.

Diseñadora de Experiencia de Usuario (UX) Orientada a Mujeres:

- Experiencia en diseño centrado en el usuario, con enfoque en mujeres gamers.
- Conocimiento en psicología del jugador femenino para crear interfaces inclusivas.
- Habilidad para diseñar sistemas de recompensas y progresión que atraigan a mujeres.

Diversidad e Inclusión en el Equipo:

- Un líder o profesional dedicado a promover la diversidad e inclusión en el equipo.
- Implementar políticas y prácticas que aseguren un entorno de trabajo inclusivo para mujeres.

2. Plataforma tecnológica: Emplear a especialistas en programación para garantizar la accesibilidad, el uso y la seguridad de la plataforma digital.
3. Expertas en videojuegos: Con el fin de apoyar a nuestro público más afectado por nuestra problemática, en este caso las mujeres que juegan videojuegos, formar una colaboración con mujeres que ya estén establecidas profesionalmente en la industria; así dar pie a los webinars, talleres o sesiones donde estas mujeres expongan un ejemplo a seguir y motiven a nuestros estudiantes por igual.
4. Personal de soporte técnico: Profesionales encargados de brindar asistencia técnica en el uso de la plataforma digital a nuestros participantes.
5. Personal de soporte educativo: Emplear a tutores o mentores para ofrecer un apoyo educativo personalizado.
6. Aliados estratégicos: Por medio de colaboraciones con otras empresas o entidades de la industria, se podrá brindar acceso a recursos adicionales, organización de eventos y otras oportunidades exclusivas de estas alianzas.

7. Comunidad activa: Fichar a moderadores que se encarguen de gestionar foros, eventos, secciones de comentarios y las mismas clases para así asegurar un entorno saludable, inclusivo y respetuoso.
8. Herramientas de evaluación y retroalimentación: Implementación de sistemas para evaluar el progreso de los participantes y recopilar sus comentarios para mejorar continuamente la experiencia del uso de la plataforma digital.
9. Eventos presenciales y logística: Contratar a coordinadores de eventos para organizar reuniones presenciales y colaboraciones con otras entidades. Igualmente, emplear una logística para garantizar la eficiencia y calidad en los eventos locales o nacionales.
10. Gestión financiera: Pactar con profesionales encargados de la gestión financiera, presupuesto y búsqueda de otras fuentes de ingreso. Como también, administrar y garantizar la sostenibilidad financiera del plan educativo.

6.7. Aliados clave

1. Empresas de videojuegos: A través de ellas se podrá tener una publicidad mayor, el acceso a recursos y la organización de eventos exclusivos.
2. Colaboración con comunidades o entidades gamers enfocadas en el género femenino: Por medio de estas colaboraciones se podrá fomentar la participación

de nuestras videojugadoras, brindándoles consejos a través de historias de éxito y superación dentro de la industria.

3. Instituciones educativas: Pactar acuerdos con instituciones educativas para validar y respaldar el contenido del plan educativo. Como a su vez poder acceder a establecimientos que permitan la organización de eventos presenciales.
4. Expertas en la industria de los videojuegos: Cooperación con mujeres destacadas en el campo de los videojuegos para ofrecer charlas, talleres y sesiones interactivas.
5. Plataformas de aprendizaje en línea: Asociación con plataformas en línea que nos permitan brindar una eficiente plataforma digital educativa. Por medio de profesionales tales como: Programadores, diseñadores, educadores, etc.
6. Marcas de tecnología y hardware: Mediante asociaciones con marcas relevantes en hardware y accesorios para gaming, obtener y ofrecer descuentos exclusivos para los participantes del plan educativo.
7. Empresas de marketing y publicidad: Alianzas para ofrecer módulos especializados en marketing para la industria de videojuegos. Como a su vez organizar pasantías o proyectos prácticos en colaboración con diversas agencias del rubro.

8. Egresados y estudiantes de últimos ciclos: Profesionales de las carreras de diseño multimedia y afines, aquellos que buscan obtener horas de práctica para abrirse paso en el rubro de lo audiovisual.

6.8. Fuentes de ingresos

1. Modelo freemium: Versión gratuita de la plataforma con funciones básicas y el acceso a ciertas clases de inicio de curso. Otras funciones serían la capacidad para acceder a los foros o secciones de comentarios y personalización de cuenta limitada.
2. Modelo Premium: Con esta suscripción se ofrecerían los módulos completos de los cursos inscritos, más funciones de personalización y el acceso a descuentos y promociones. Todo a cambio de una suscripción mensual o anual.
3. Publicidad segmentada: Mostrar anuncios relevantes para el público gamer asegurándose de no interferir en la experiencia educativa.
4. Venta de merchandising educativo: Ofrecer productos relacionados con la marca de la plataforma como camisetas, libros o elementos coleccionables.
5. Donaciones y crowdfunding: Permitir a los usuarios realizar donaciones voluntarias o hacer uso de plataformas de crowdfunding para apoyar el desarrollo y mantenimiento de la plataforma digital.

6.9. Presupuestos

Tabla 1: Presupuesto para el desarrollo del proyecto

PRESUPUESTO PARA EL DESARROLLO DEL PROYECTO

	MENSUAL	ANUAL
Gastos fijos	S/ 3,140.00	S/ 37,680.00
Agua	S/ 250.00	S/ 3,000.00
Luz	S/ 580.00	S/ 6,960.00
Internet	S/ 210.00	S/ 2,520.00
Alquiler de oficina (mobiliarios, equipos)	S/ 1,500.00	S/ 18,000.00
Gastos corrientes (Transporte, alimentación, etc)	S/ 600.00	S/ 7,200.00
Sueldos y salarios	S/ 12,500.00	S/ 150,000.00
Pasantes (4)	S/ 900.00	S/ 10,800.00
Desarrollador y Programador Web	S/ 2,100.00	S/ 25,200.00
Diseñador de Contenido	S/ 1,800.00	S/ 21,600.00
Desarrolladora Frontend Gamificada	S/ 1,300.00	S/ 15,600.00
Especialista en Contenidos Educativos	S/ 1,600.00	S/ 19,200.00
Diseñadora de Experiencia de Usuario (UX)	S/ 2,100.00	S/ 25,200.00
Coaching motivacional	S/ 1,400.00	S/ 16,800.00
Contador	S/ 1,300.00	S/ 15,600.00
Gastos Operativos	S/ 5,080.00	S/ 60,960.00
Desarrollo de la plataforma web (dominio+hosting)	S/ 280.00	S/ 3,360.00
Actualizaciones y mejoras continuas	S/ 150.00	S/ 1,800.00
Actualizaciones de Software y Seguridad	S/ 220.00	S/ 2,640.00
Mantenimiento de la Plataforma	S/ 180.00	S/ 2,160.00
Desarrollo de contenido premium	S/ 700.00	S/ 8,400.00
Desarrollo de contenido orgánico	S/ 450.00	S/ 5,400.00
Experto en gamificación educativa	S/ 2,100.00	S/ 25,200.00
Adquisición de licencias de juegos educativos	S/ 520.00	S/ 6,240.00
Derechos de uso de contenido exclusivo	S/ 300.00	S/ 3,600.00
Costos de Alojamiento en la Nube	S/ 180.00	S/ 2,160.00
Marketing y Publicidad	S/ 3,500.00	S/ 42,000.00
Estrategia de marketing digital	S/ 0.00	S/ 0.00
Publicidad en RR.SS y plataformas gamers	S/ 700.00	S/ 8,400.00
Contratación de community managers	S/ 1,300.00	S/ 15,600.00
Creación de elementos visuales y de marca (Merchand	S/ 1,500.00	S/ 18,000.00
Organización de Eventos Educativos	S/ 3,800.00	S/ 45,600.00
Gamers profesionales	S/ 1,300.00	S/ 15,600.00
Especialistas de la industria gamer (ponentes)	S/ 2,500.00	S/ 30,000.00
TOTAL (Con IGV18%)	S/ 28,020.00	S/ 336,240.00

Fuente: propio del autor

Tabla 2: Ganancias aproximadas

GANANCIAS APROXIMADAS

	COSTO UNITARIO	PROYECCIÓN DE SUSCRIPCIONES	MENSUAL	ANUAL
Servicios				
Paquete básico (3 cursos)	S/ 450.00	30	S/ 13,500.00	S/ 162,000.00
Paquete Premium (7 cursos)	S/ 950.00	25	S/ 23,750.00	S/ 285,000.00
Publisher (espacios publicitarios)	S/ 850.00	3	S/ 2,550.00	S/ 30,600.00
Merchandising	S/ 40.00	50	S/ 2,000.00	S/ 24,000.00
TOTAL (Con IGV18%)			S/ 41,800.00	S/ 501,600.00

Fuente: propio del autor.

Tabla 3: Inversión

INVERSIÓN

	MENSUAL	ANUAL
Ingresos	S/ 41,800.00	S/ 501,600.00
Egresos	S/ 28,020.00	S/ 336,240.00
Ganancias fijas	S/ 13,780.00	S/ 165,360.00

Fuente: propio del autor.

7. Resultados

Se consiguió parcialmente cumplir con el reto de innovación, por el hecho de que se consiguió visibilizar y reducir la desigualdad y violencia de género en mujeres gamer de Lima - Metropolitana, a través de la exposición del prototipo sobre el servicio educativo y de concientización que se ofrece en la plataforma digital educativa B-learning, llamada “TOMORROW GAMERS”.

Se cumplió al obtener las reacciones deseadas, gracias al exponer la problemática a nuestro público objetivo mediante entrevistas virtuales, entrevistas de campo y talleres generativos. Donde se les habló de la realidad que viven muchas mujeres gamer actualmente, casos de denigración o discriminación, por decir algunos, debido a su condición de género. También, los comentarios de los entrevistados resaltaron que son conscientes del problema y mostraron una buena recepción hacia la plataforma y la idea de igualdad que quiere promover, además de compartir sus opiniones y vivencias personales alrededor del tema.

Cabe añadir que los entrevistados tanto del género masculino como femenino, tuvieron reacciones positivas hacia los recursos educativos digitales de la plataforma, ya que podrán aprender de manera innovadora sobre el rubro de los videojuegos y a su vez formar una comunidad gamer sana. Asimismo, las mujeres gamer apoyaron la noción del empoderamiento, al formar una comunidad sólida donde puedan desarrollar

conocimientos sobre lo que les gusta y ser ellas mismas, inclusive escuchar las experiencias de otras mujeres ya establecidas en el medio, gracias a los webinars o podcast planteados.

Lo que no se cumplió sería la reducción a gran escala de la violencia de género hacia las mujeres gamer, dado que la plataforma está hecha a modo de prototipo y todavía no cumple sus funciones apropiadamente. Se es consciente que tiene que organizarse y desarrollarse de la mejor manera para cumplir con los objetivos propuestos, ya que el cambio que se quiere generar es un proceso que tomará tiempo, y siempre se tomará en cuenta los comentarios de la comunidad para así mejorar juntos.

8. Conclusiones

El proyecto tuvo como misión desarrollar una plataforma digital educativa B-learning llamada “TOMORROW GAMERS”, con el fin de visibilizar y reducir la violencia de género en mujeres gamer de Lima - Metropolitana. Si bien se consiguió realizar un prototipo que muestre las diversas características que tendrá la plataforma, como su diseño, acceso a clases, secciones de podcast o webinars. Faltaría la elaboración de la plataforma para que esté operando funcionalmente, no obstante, gracias la exposición del prototipo hacia el público objetivo mediante talleres generativos, entrevistas de campo y entrevistas virtuales; se han obtenido reacciones positivas.

La investigación que se llevó a cabo para entender a las beneficiarias nos dió una clara visión del panorama que se vive actualmente en el mundo digital, para ser más específico, en el mundo gamer. El hostigamiento y el daño psicológico que recibe una

gamer mujer es algo que tiene que cambiar tanto en la comunidad como dentro de la industria, normalizar el hecho de que hay mujeres que juegan y disfrutan de los videojuegos y no tenemos el derecho de hacerles sentir menos, sino compartir el gusto juntos.

Al analizar a nuestro público objetivo se obtuvo una visión clara de los cursos que necesitaría un(a) estudiante interesado(a) en la carrera de videojuegos, clases como el diseño, programación, animación, etc. Como también, ser conscientes de los recursos necesarios para la elaboración de la plataforma, no solo en su desarrollo, sino en su contenido; además de las clases ser el contenido primordial, habría también secciones que permitan la formación de una comunidad, una la cual compartan los mismos gustos y donde puedan desenvolverse según los valores enseñados.

Finalmente se proyecta que la combinación de una estrategia educativa sólida, enfoque en la diversidad de género y una gestión financiera efectiva, asegurará la sostenibilidad a largo plazo de la presente propuesta. Dado de que los buenos resultados obtenidos, sugieren que la plataforma B-learning dirigida para jóvenes mujeres aspirantes a gamers y público afín, tiene un buen recibimiento y la capacidad de a futuro generar un impacto duradero en la industria y nuestra sociedad , contribuyendo positivamente al respeto que tiene que tener el gamer masculino frente al femenino, al igual que el empoderamiento y desarrollo de mujeres en los videojuegos.

9. Bibliografía

- El Comercio. (23 de Noviembre de 2020). *El Comercio*. Obtenido de <https://elcomercio.pe/tecnologia/e-sports/el-acoso-en-videojuegos-en-linea-aumenta-un-74-en-el-ultimo-ano-esports-newzoo-noticia/>
- Newzoo. (2007). *Newzoo*. Obtenido de <https://newzoo.com/>
- El Comercio. (23 de Noviembre de 2020). *El Comercio*. Obtenido de <https://elcomercio.pe/tecnologia/e-sports/el-acoso-en-videojuegos-en-linea-aumenta-un-74-en-el-ultimo-ano-esports-newzoo-noticia/>
- Marcelo, B. (28 de mayo de 2023). *La República*. Obtenido de <https://larepublica.pe/videojuegos/2023/05/28/el-acoso-a-mujeres-en-juegos-en-linea-provoca-que-1-de-10-piense-en-el-suicidio-2460780>
- Sky News. (27 de mayo de 2023). *Sky News*. Obtenido de <https://news.sky.com/>
- Jonathan Burnay, B. J. (2019). AGGRESSIVE BEHAVIOR. En B. J. Jonathan Burnay, *AGGRESSIVE BEHAVIOR* (Volumen 45 / Asunto 2 / pags. 214 - 223). Wiley Online Library . Obtenido de <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1002/ab.21811>
- Enrique Javier Díez Gutierrez, Eloína Terrón Bañuelos . (2014). *Sexismo y violencia de género en videojuegos*. Universidad de León. León - España: Repositorio institucional de la Universidad de León. Obtenido de: <https://buleria.unileon.es/handle/10612/6526>
- Diana Moisés Toro. (2017). Sexismo en los videojuegos: reproducción de un modelo de desigualdad social a través del entretenimiento. Red de información educativa.

España. Obtenido de:

<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/192717>

Cristian Lopéz Raventós. (2016). El videojuego como herramienta educativa. Posibilidades y problemáticas acerca de los serious games. Universidad de Guadalajara. México. Obtenido de :

https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1665-61802016000200010&script=sci_arttext

Pere Cornellà, Meritxell Estebanell, David Brusi (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos (pag 7). Consideraciones generales y algunos ejemplos para la Enseñanza de la Geología (España). Artículo obtenido de :

<https://www.raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920>

Daniel Calderón-Gómez, Alejandro Gómez-Miguel (2023). Desigualdad de género y violencia en los videojuegos: un análisis desde las experiencias video lúdicas de la juventud (Universidad Complutense de Madrid España). Artículo obtenido de:

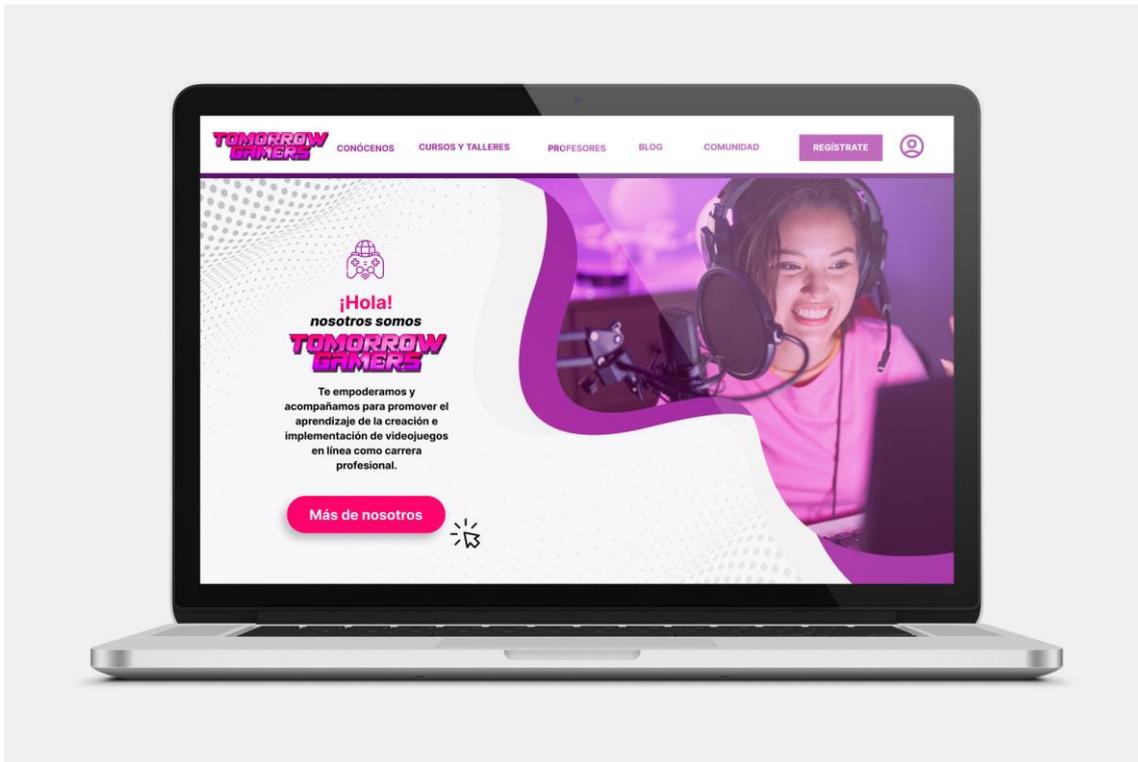
<https://revista.methaodos.org/index.php/methaodos/article/view/648>

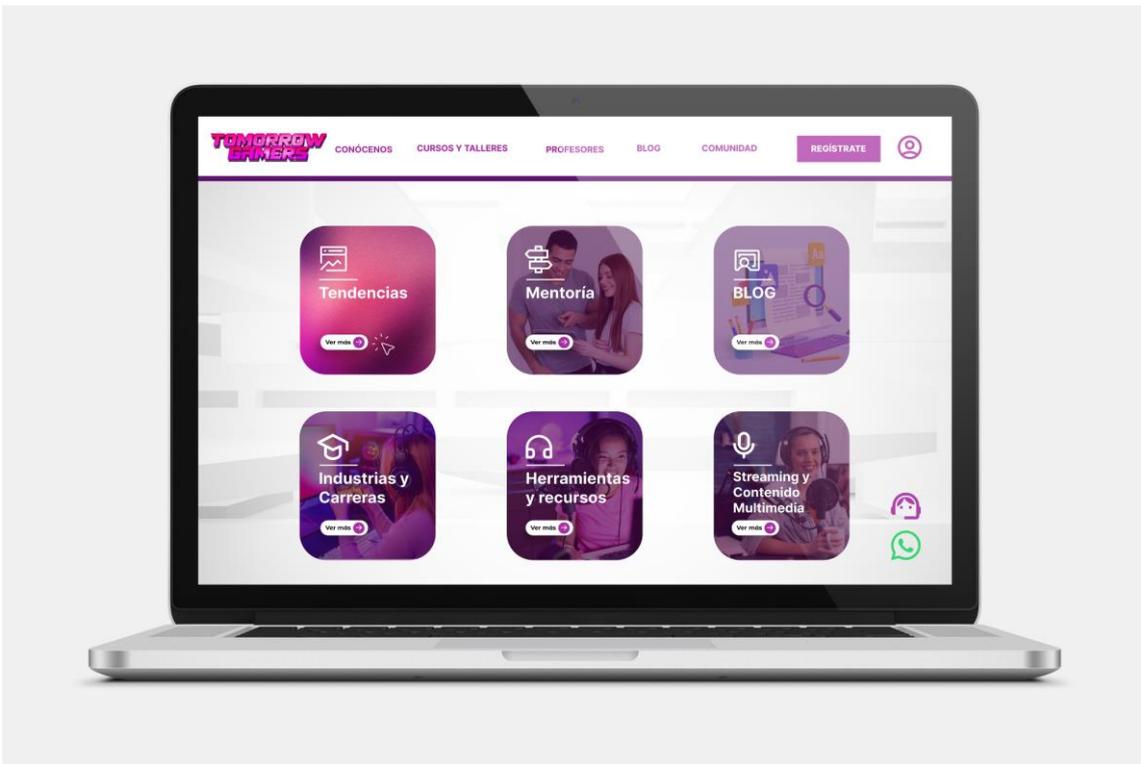
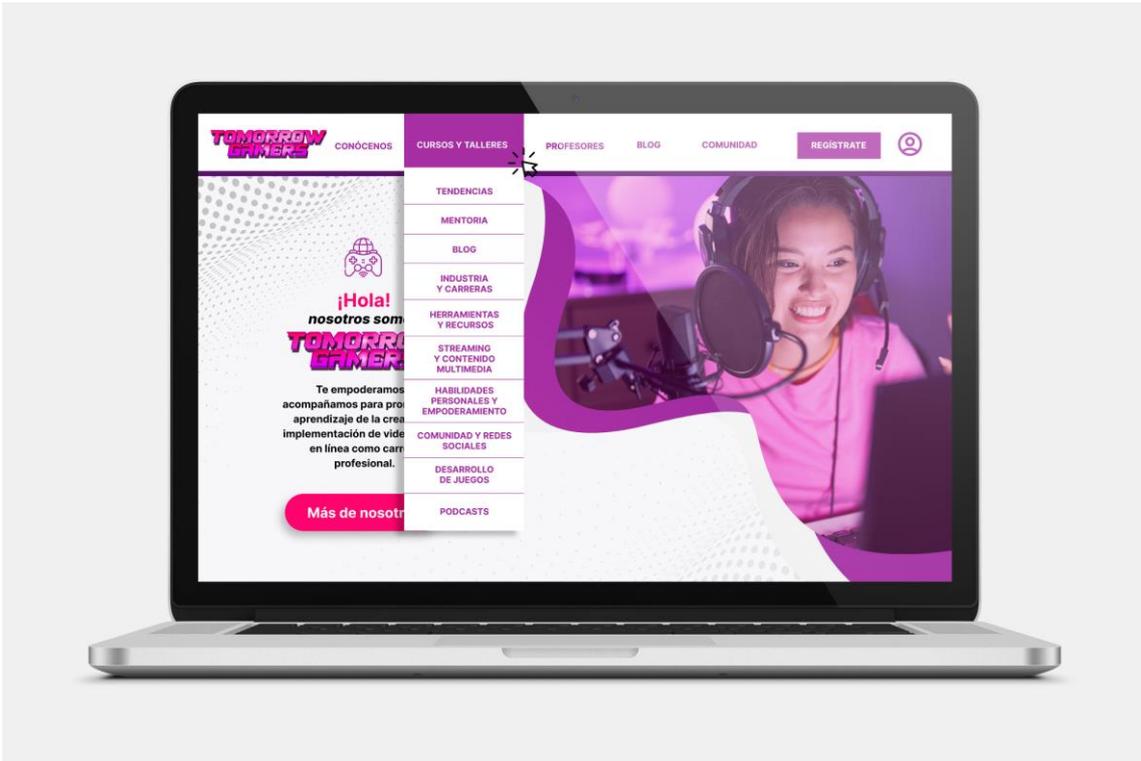
Diego S. Melo-Solarte y Paula A. Diaz (2028) El aprendizaje y la gamificación en escenarios de educación virtual (Univ. de Manizales) Colombia Artículo

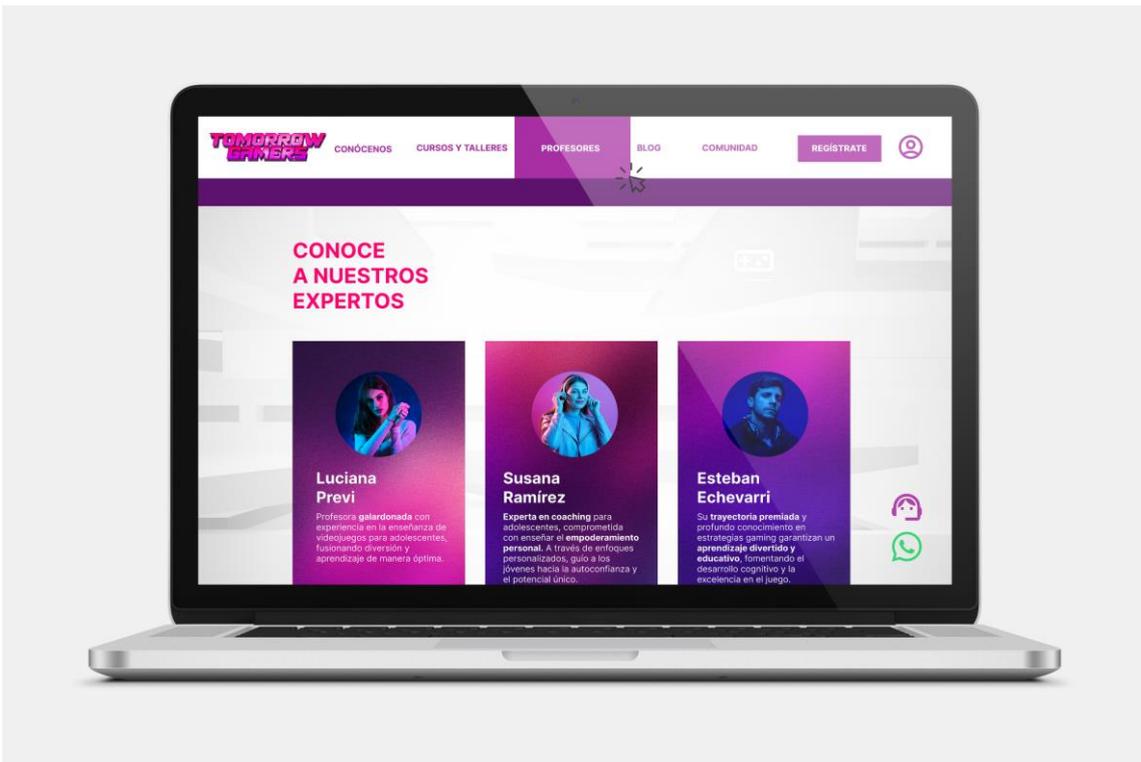
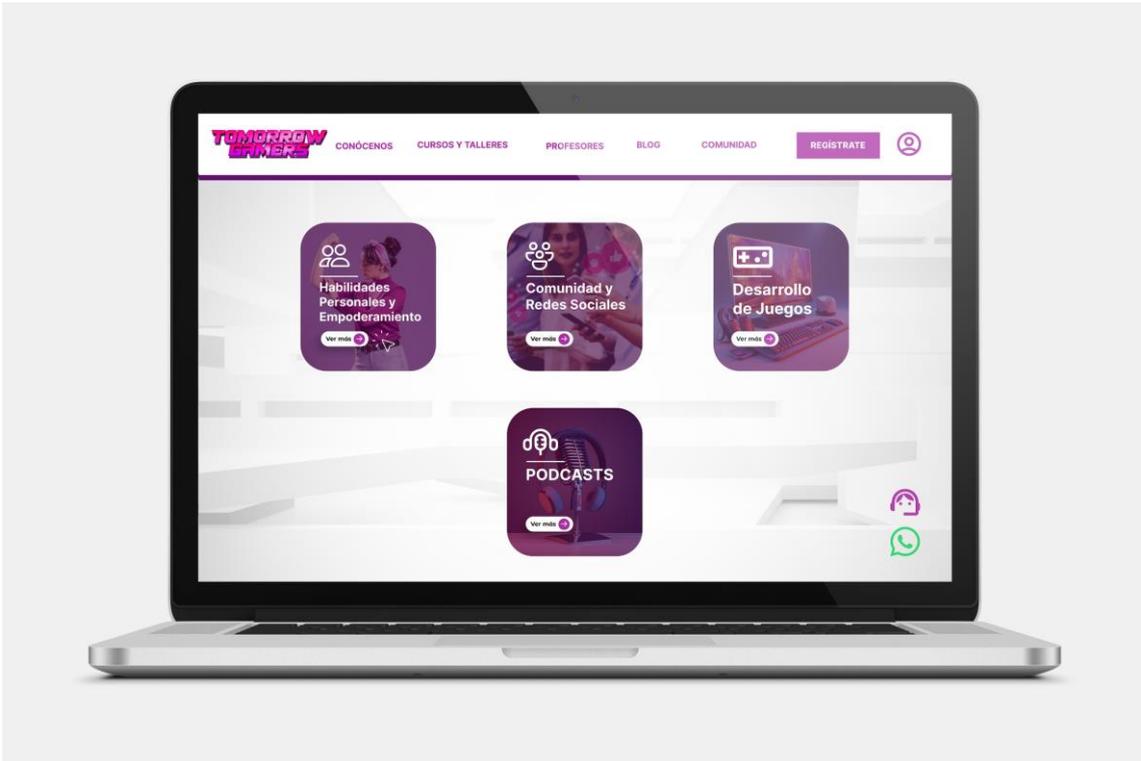
obtenido de: https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-07642018000300237&script=sci_arttext

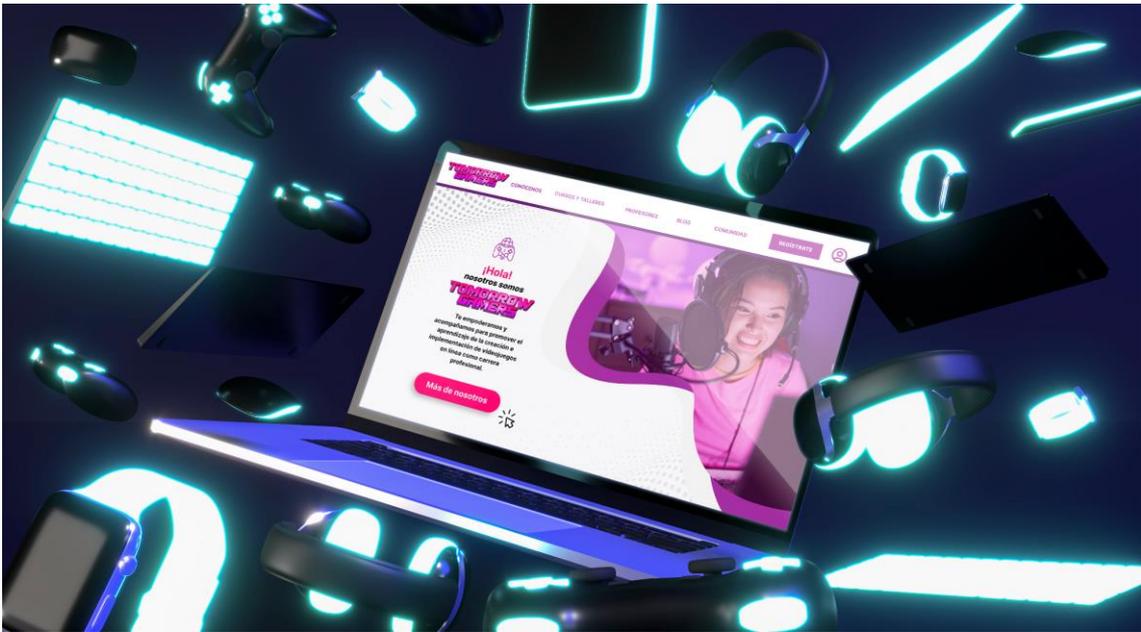
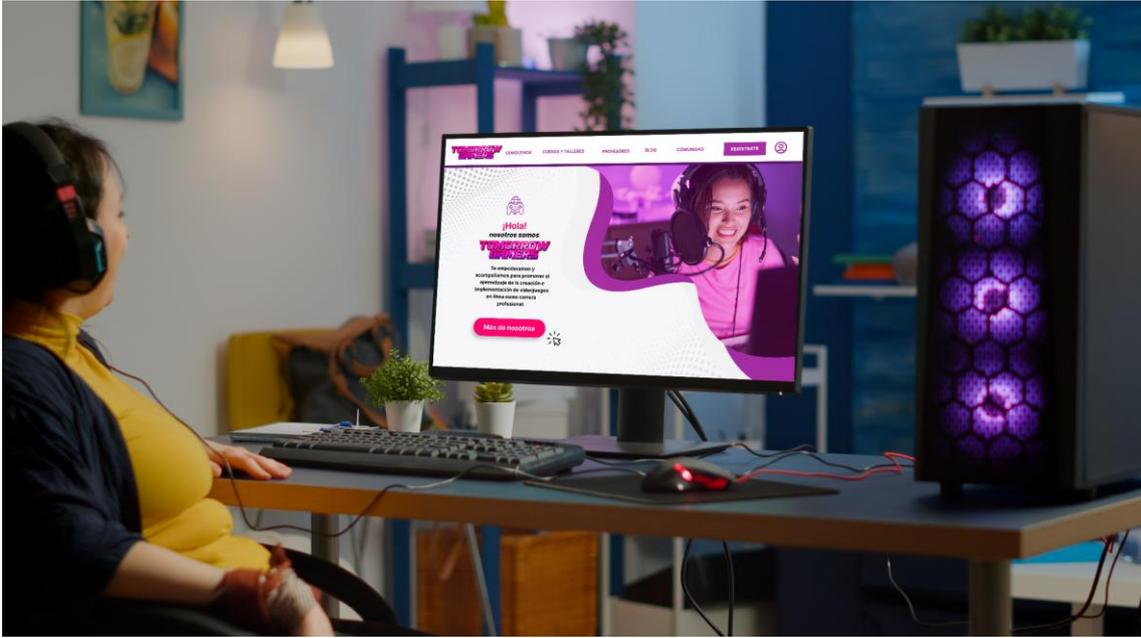
10. Anexos

Prototipado:









TOMORROW GAMERS

