

XVI Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología. XXXI Jornadas de Investigación. XX Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. VI Encuentro de Investigación de Terapia Ocupacional. VI Encuentro de Musicoterapia. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, 2024.

# Mujeres, stem y gaming: una mirada crítica hacia los sesgos, estereotipos y barreras del género.

Lucente, Giulietta.

Cita:

Lucente, Giulietta (2024). *Mujeres, stem y gaming: una mirada crítica hacia los sesgos, estereotipos y barreras del género*. XVI Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología. XXXI Jornadas de Investigación. XX Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. VI Encuentro de Investigación de Terapia Ocupacional. VI Encuentro de Musicoterapia. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-048/139>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/evo3/cZc>

*Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.*

# MUJERES, STEM Y GAMING: UNA MIRADA CRÍTICA HACIA LOS SESGOS, ESTEREOTIPOS Y BARRERAS DEL GÉNERO

Lucente, Giulietta

Universidad de Buenos Aires. Facultad de Psicología. Buenos Aires, Argentina.

## RESUMEN

Las mujeres representan un porcentaje mayor de la población estudiantil del sistema educativo formal. Sin embargo la baja participación de las mujeres en las áreas de ciencia, tecnología, ingeniería y matemática (STEM) y, específicamente en las carreras relacionadas con la computación, dificulta la igualdad y equidad de la mujer dentro de la sociedad. Distintos autores plantean que la brecha de género en estas carreras universitarias puede ser abordada fomentando las experiencias positivas con la tecnología en la infancia. En este trabajo se indaga el uso de los videojuegos como una herramienta para abordar la brecha de género en las disciplinas STEM. Se realizó una revisión sistemática de la bibliografía científica disponible. Los criterios para la inclusión fueron la relevancia temática teniendo en cuenta los ejes centrales del trabajo (perspectiva de género, videojuegos e interés en STEM). Se concluye que si bien los videojuegos prueban ser una estrategia efectiva para fomentar el interés en STEM, no son suficientes para lograr una permanencia de mujeres en estas disciplinas; ya que la aparente dominación de los hombres, y el esfuerzo por delimitar una exclusividad masculina, los hace entornos hostiles, tóxicos e incluso espacios que fomentan la violentación, hipersexualización y discriminación de las mujeres.

## Palabras clave

Videojuegos - Brecha de género - Equidad de género - Carreras de STEM

## ABSTRACT

WOMEN, STEM AND GAMING: A CRITICAL LOOK AT GENDER BIASES, STEREOTYPES, AND BARRIERS

Women represent a higher percentage of the student population in the formal education system. However, the low percentage of women in the fields of science, technology, engineering, and mathematics (STEM), and specifically in computer science related careers, hinders gender equality and equity within society. Various authors suggest that the gender gap in these spaces can be addressed by fostering positive experiences with technology during childhood. This paper explores the use of video games as a tool to address the gender gap in STEM fields. A systematic review of the available scientific literature was conducted. The inclusion criteria was the thematic relevance to the central

themes of this paper (gender perspective, video games, and interest in STEM). It is concluded that although video games prove to be an effective strategy for promoting interest in STEM, they are not sufficient to ensure the permanence of women in these fields. This is because the apparent male domination and the effort to promote male exclusivity makes these environments hostile, toxic, and even spaces that promote violence, hypersexualization, and discrimination against women.

## Keywords

Gender gap - Videogames - STEM - Gender equality

## BIBLIOGRAFÍA

- Cassell, J., & Jenkins, H. (Eds.). (1998). *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*. MIT Press.
- Fisher, S., y Jenson, J. (2016). Producing alternative gender orders: a critical look at girls and gaming. <http://dx.doi.org/10.1080/17439884.2016.1132729>
- Fox, J., & Tang, W. Y. (2016). Women's experiences with general and sexual harassment in online video games: Rumination, organizational 34 responsiveness, withdrawal, and coping strategies. *New media & Society*. 10.1177/1461444816635778
- Kafai, Y. B., y Burke, Q. (2014). *Beyond Game Design for Broadening Participation: Building New Clubhouses of Computing for Girls*. [https://static1.squarespace.com/static/61148be5890d0754e5fe8c5b/t/6143523d4fd61531f74db15d/1631801918048/Kafai\\_2014\\_GenderIT+GAMES+GENDER.pdf](https://static1.squarespace.com/static/61148be5890d0754e5fe8c5b/t/6143523d4fd61531f74db15d/1631801918048/Kafai_2014_GenderIT+GAMES+GENDER.pdf)
- Kafai, Y. & Heeter, C. & Denner, J. & Sun, J. (2008). *Beyond Barbie and Mortal Kombat: New Perspectives on Gender and Gaming*.
- Kaye, L. K., & Pennington, C. R. (2016). "Girls can't play": The effects of stereotype threat on females' gaming performance. *Computers in Human Behavior* <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.02.020>
- Papavlasopoulou, S., Sharma, K., y Giannakos, M. N. (2019). Coding activities for children: Coupling eye-tracking with qualitative data to investigate gender differences. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.03.003>
- Sullivan, A., Bers, M.U. (2019). Investigating the use of robotics to increase girls' interest in engineering during early elementary school. *Int J Technol Des Educ* 29, 1033-1051 <https://doi.org/10.1007/s10798-018-9483-y>