

# Índice

<b>INTRODUCCIÓN</b> . . . . .	<b>7</b>
<b>BLOQUE DE ACTIVIDADES: "APRENDER A MIRAR"</b> . . . . .	<b>11</b>
ACTIVIDAD 1. "El videojuego: ¿qué hay detrás?" . . . . .	15
ACTIVIDAD 2. "Imagenarte" . . . . .	18
ACTIVIDAD 3. "La gallina ciega" . . . . .	30
ACTIVIDAD 4. "¿Utilidad o capricho?" . . . . .	34
ACTIVIDAD 5. "El poder del color" . . . . .	36
<b>BLOQUE DE ACTIVIDADES: "COMPRENDER Y ANALIZAR"</b> . . . . .	<b>39</b>
ACTIVIDAD 6. "Definiciones" . . . . .	44
ACTIVIDAD 7. "Empatizar" . . . . .	46
ACTIVIDAD 8. "Portadas" . . . . .	49
ACTIVIDAD 9. "Las revistas de videojuegos" . . . . .	52
ACTIVIDAD 10. "Textos de revistas" . . . . .	54
ACTIVIDAD 11. "Mi heroína" . . . . .	57
ACTIVIDAD 12. "Subliminal" . . . . .	60
ACTIVIDAD 13. "Critizamos a los críticos" . . . . .	63
ACTIVIDAD 14. "Análisis de los videojuegos" . . . . .	67
ACTIVIDAD 15. "Investigación" . . . . .	72
<b>BLOQUE DE ACTIVIDADES: "INTERPRETAR Y VALORAR"</b> . . . . .	<b>79</b>
ACTIVIDAD 16. "Frente a frente" . . . . .	84

ACTIVIDAD 17.	“Emergencia de valores” . . . . .	86
ACTIVIDAD 18.	“No sé por qué piensas tú” . . . . .	88
ACTIVIDAD 19.	“Que la guerra no me sea indiferente” . . . . .	97
ACTIVIDAD 20.	“La ficción y la realidad” . . . . .	108
ACTIVIDAD 21.	“El rol de la mujer” . . . . .	110
ACTIVIDAD 22.	“La dependencia” . . . . .	116
ACTIVIDAD 23.	“La verdadera heroína” . . . . .	118
ACTIVIDAD 24.	“Reparto de videojuegos” . . . . .	120
ACTIVIDAD 25.	“Counter-Strike” . . . . .	121
<b>BLOQUE DE ACTIVIDADES: “TRANSFORMAR”</b>	. . . . .	<b>123</b>
ACTIVIDAD 26	“Tu propio videojuego” . . . . .	128
ACTIVIDAD 27	“Diálogos alternativos” . . . . .	131
ACTIVIDAD 28	“Juego alternativo” . . . . .	132
ACTIVIDAD 29	“Trabajadoras” . . . . .	134
ACTIVIDAD 30	“Rompeanuncios” . . . . .	137
ACTIVIDAD 31	“Lo que cuestan los videojuegos” . . . . .	143
ACTIVIDAD 32	“Construyendo la igualdad” . . . . .	145