

Investigación
desde la práctica

Guía didáctica para
el análisis de los



videojuegos

CIDE/INSTITUTO DE LA MUJER

| Mujeres en la Educación |

Investigación
desde la práctica

Guía didáctica para
el análisis de los



videojuegos

Madrid. CIDE/INSTITUTO DE LA MUJER

© Instituto de la Mujer (Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales) y
CIDE (Ministerio de Educación y Ciencia)

Edita: **Instituto de la Mujer** (Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales)

Condesa de Venadito, 34
28027-Madrid
www.mtas.es/mujer
e-mail: inmujer@mtas.es

Coordinación:

MONTSERRAT GRAÑERAS PASTRANA

Director del estudio:

ENRIQUE JAVIER DÍEZ GUTIÉRREZ

Investigadoras e investigadores del estudio:

ELOÍNA TERRÓN BAÑUELOS
MATILDE GARCÍA GORDÓN
JAVIER ROJO FERNÁNDEZ
OLAIA FONTAL MERILLAS
RUFINO CANO GONZÁLEZ
ROSA CASTRO FONSECA
ROSA EVA VALLE FLÓREZ

Diseño:

CHARO VILLA

Imprime:

ARTEGRAF, S. A.

Nipo: 651-04-098-4

Nipo: 807-04-075-X

ISBN: 84-688-9968-2

Dep. Legal: M-52.398-2004

Índice

INTRODUCCIÓN	7
BLOQUE DE ACTIVIDADES: "APRENDER A MIRAR"	11
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
BLOQUE DE ACTIVIDADES: "COMPRENDER Y ANALIZAR"	39
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
BLOQUE DE ACTIVIDADES: "INTERPRETAR Y VALORAR"	79
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
BLOQUE DE ACTIVIDADES: “TRANSFORMAR”	123
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

Investigación
desde la práctica

Guía didáctica para
el análisis de los



videojuegos

| Introducción |



INTRODUCCIÓN

Se ha elaborado esta **Guía didáctica para la investigación desde la práctica**, como complemento del libro “La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos”.

Su finalidad es ofrecer una serie de actividades, en torno al análisis de los videojuegos, que pueden ser incorporadas al currículum de aula en las diferentes áreas, tanto en Primaria como en Secundaria.

Existe un consenso generalizado sobre la creencia de que la educación debe permitir avanzar en la igualdad de los sexos y de que el ámbito escolar es un espacio privilegiado, desde el que tenemos que intervenir para conseguir una sociedad sin discriminaciones, ya que en él podemos planificar y programar consciente e intencionadamente los objetivos educativos. En el marco escolar las chicas y los chicos que actualmente educamos aprenden actitudes y adquieren sistemas de valores que les permiten ejercer su ciudadanía en una sociedad más igualitaria. Por eso es necesario realizar intervenciones específicamente enfocadas a incidir en los valores y actitudes que nuestros alumnos y alumnas están construyendo en su desarrollo vital.

No podemos mantenernos al margen del mundo en el que vive el alumnado que puebla nuestras aulas. Razón por la que debemos no sólo conocer cuáles son sus fuentes de información, sino también, incorporar su análisis y comprensión en el currículo ordinario que estamos desarrollando para poder ayudarles y orientarles en su comprensión. La investigación y la guía de actividades que aquí se ofrece está, en este sentido, en plena concordancia con los planteamientos de la Ley Orgánica, Integral contra la Violencia ejercida sobre la Mujer, que afecta al sistema educativo actual introduciendo, diversas medidas de sensibilización e intervención en el ámbito educativo para “la formación en el respeto de los derechos y libertades fundamentales, de la igualdad entre hombres y mujeres”. Se quiere con esta ley enseñar a las y los adolescentes a “comprender y respetar la igualdad entre sexos”, así como a “conocer, valorar y respetar la igualdad de oportunidades de hombres y mujeres”. También se legisla para que queden eliminados en los materiales de enseñanza actuales “los obstáculos que dificultan la plena igualdad entre hombres y mujeres”, por eso se revisarán los materiales educativos en los que ahora hay referencias a textos o figuras que fomentan el desigual valor de hombres y mujeres. Se modificará también la Ley General de Publicidad para terminar con los anuncios vejatorios para las mujeres, o que “atenten contra la dignidad de la persona o vulneren los valores y derechos” constitucionales.

La investigación y las conclusiones de la misma, que se presentan en el volumen n.º 5 de esta colección muestran que los contenidos y los valores que transmiten los videojuegos tienen un alto componente sexista, no sólo explícito, sino también implícito. Por lo que creemos necesario introducir el análisis de los mismos, desde una perspectiva no sexista, en el ámbito escolar. Este es el sentido y el objetivo esencial de esta guía.

La **metodología de trabajo** que se propone en esta guía de actividades para el aula se basa en la experimentación, la reflexión y la actuación. El mero conocimiento intelectual de los contenidos de los videojuegos, de los valores que promueven, no lleva a un cambio de actitudes. Se necesita analizar cuáles son los mecanismos y las estrategias que generan un tipo de pensamiento, una serie de creencias, para poder cambiarlas.

Esto supone un proceso que implica tres pasos: primero **conocer**, segundo **reflexionar** y tercero **actuar**. Es imprescindible acercarse a los datos, a los hechos que rodean este fenómeno, para poder analizarlo en profundidad a partir de ellos. Pero analizar supone un proceso de reflexión, de cuestionamiento y crítica de los propios valores y creencias que están profundamente conectados con los que nos ofrecen estos videojuegos, para, a partir de ese análisis, proponer una actuación transformadora que provoque un cambio de actitudes y de valores.

Por eso hemos dividido las actividades en bloques que ayudan a “sumergirse” progresivamente en este proceso cada vez más profundo y comprometido.

Partimos de aquellas actividades que nos ayudan a “**aprender a mirar**” los videojuegos desde una perspectiva crítica, observando cómo las imágenes, los sonidos, los diálogos, la ambientación, etc., ayudan a construir un determinado enfoque de la realidad, orientan una mirada concreta sobre los hombres y las mujeres, sobre su función y su misión en la vida.

El siguiente paso es “**comprender y analizar**” esas imágenes, esos roles, esas intenciones que se muestran en la acción de los videojuegos. Por eso hemos titulado de esta forma al segundo bloque de actividades. Supone dar un paso más y adentrarse en un proceso de “deconstrucción” de los significados aparentes a primera vista.

En esta línea de avance se sitúa el tercer bloque de actividades titulado “**interpretar y valorar**” en donde se da paso al juicio crítico intencionado del espectador o espectadora que, de una forma activa y cada vez más comprometida, da voz y pone palabra a sus propias interpretaciones sobre la realidad que está analizando y valorando. Este ejercicio de enjuiciar, de dar juicios de valor, supone una primera práctica comprometida y un primer paso en la reconstrucción de los propios valores, de otros valores alternativos desde la propia reflexión y juicio personal y colectivo.

Finalmente, en el último paso, se propone no quedarse en la valoración crítica, sino **transformar** la realidad que se nos ofrece si no estamos de acuerdo con ella. Transformar la realidad, implica transformarse la persona misma en el proceso y comprometerse definitivamente con la “obra” que se crea.

Por supuesto, todas las actividades que aquí se proponen deben ser trabajadas primero individualmente, pues la reflexión, el análisis y la construcción personal es un elemento previo imprescindible al enriquecimiento del grupo, pero no puede quedarse ahí. Si el trabajo no implica su posterior desarrollo grupal (sea en forma de debate, de construcción colectiva, etc.), no supondrá un auténtico cambio. Pues los valores y las creencias que construyen nuestra realidad no son elementos individuales de

las personas, sino que son construcciones colectivas que conforman la cultura de las comunidades en las que nos hayamos insertos/as. Por eso es tan importante que la reflexión, el cambio y el compromiso colectivo sea siempre el referente final de todo este proceso.

En cada bloque de actividades se plantea la finalidad que se persigue en el mismo, así como los objetivos, contenidos y criterios de evaluación establecidos en los currículos oficiales que se pueden tener en cuenta a la hora de desarrollar dichas actividades.

Los objetivos de aprendizaje se proponen en función de los establecidos tanto en el currículo oficial de la LOGSE como de la LOCE (publicados en el Boletín Oficial del Estado el 7 febrero 2004), pues muchos de los propuestos por la LOGSE siguen siendo muy útiles para el aprendizaje de nuestro alumnado. En cuanto a los contenidos, aunque la LOCE no hace una mención explícita de procedimientos y actitudes, sin embargo sí los contempla tanto en la formulación de muchos de sus contenidos como en los criterios de evaluación. Por lo que creemos conveniente explicitarlos en este caso, dado que la finalidad que se pretende con estas actividades tiene mucho más que ver con procedimientos y actitudes que con conceptuales exclusivamente.

Investigación
desde la práctica

Guía didáctica para
el análisis de los



videojuegos

| Bloque de actividades:
“Aprender a mirar” |



BLOQUE DE ACTIVIDADES: "APRENDER A MIRAR"

La **finalidad** de este bloque de actividades se orienta a que los niños y niñas se acerquen con una primera mirada crítica al fenómeno de los videojuegos. En este sentido, intentamos que las actividades que se plantean en este apartado ayuden a los niños y a las niñas a mirar, contemplar y observar los videojuegos como un fenómeno que condiciona su visión de la realidad.

Estas actividades van dirigidas al alumnado a partir de **tercer ciclo de primaria** y especialmente a alumnado de **secundaria y bachillerato**, ya que suponen un primer acercamiento al mundo de la imagen en los videojuegos.

Los **objetivos de aprendizaje** se proponen en función de los establecidos en el currículo:

- ▶ Comprender las posibilidades de la imagen como elemento de representación de ideas, valores y sentimientos.
- ▶ Desarrollar la capacidad de observación y la sensibilidad para apreciar las cualidades estéticas, visuales y sonoras de los videojuegos.
- ▶ Reflexionar sobre el uso de la imagen como vehículo de concepciones y prejuicios sexistas.
- ▶ Iniciarse en el acercamiento crítico a los mensajes visuales y lingüísticos que se proponen en los videojuegos.
- ▶ Favorecer una actitud crítica ante los mensajes de las tecnologías de la información y la comunicación.
- ▶ Reconocer las diferencias y semejanzas entre grupos y valorar el enriquecimiento que supone el respeto por las diversas culturas que integran el mundo sobre la base de unos valores y derechos universales compartidos.

Los **contenidos** a desarrollar en este bloque de actividades tienen su referente en los del currículo y son los siguientes:

Conceptos:

- ▶ Elementos básicos del lenguaje plástico y visual (línea, color y forma).
- ▶ Niveles de análisis de la imagen.
- ▶ Características de las situaciones de comunicación e intenciones comunicativas.
- ▶ Tecnologías de la información y la comunicación.
- ▶ Sexo y género. Roles de género. Sexismo

Procedimientos:

- ▶ Estrategias de "lectura" de los elementos que componen la imagen en los videojuegos.

- ▶ Observación y análisis del impacto de las imágenes de los videojuegos.
- ▶ Estructuración de los diferentes elementos básicos del lenguaje plástico y visual de acuerdo con las intenciones expresivas que se persiguen.
- ▶ Interpretación de mensajes no explícitos en imágenes que suponen discriminación.
- ▶ Utilizar materiales audiovisuales, material didáctico digital y los recursos de Internet para la recogida, selección, análisis y crítica de la información y para la realización de trabajos y proyectos en grupo.
- ▶ Observación de los roles de género que se plantean en las imágenes y textos de los videojuegos.

Actitudes y valores:

- ▶ Valorar los efectos diversos que se consiguen con los diferentes elementos plásticos y visuales.
- ▶ Valoración crítica de las imágenes estimulando el interés por analizar los diferentes elementos contenidos en su composición.
- ▶ Sensibilidad y rechazo ante las desigualdades sociales asociadas al sexo.
- ▶ Sensibilidad ante la influencia que ejercen los videojuegos en la formación de opiniones, con especial atención a los estereotipos sexistas.

Los **criterios de evaluación** que se pueden aplicar a este bloque de actividades podrían resumirse en los siguientes:

- ▶ Asumir de forma activa la aparición y el avance de nuevas tecnologías, incorporándolas a su quehacer cotidiano.
- ▶ Describir alguno de los elementos constitutivos (color, forma, punto de vista de quien observa, contenido, etc.) de los mensajes visuales presentes en los videojuegos.
- ▶ Identificar, en mensajes icónicos de los videojuegos, planteamientos de determinados temas que suponen una discriminación sexual.
- ▶ Emplear el ordenador como herramienta de trabajo

Actividades a realizar

APRENDER A MIRAR	Descripción de la actividad	Áreas
El videojuego: ¿qué hay detrás?	Aproximación inicial al mundo del videojuego: origen, desarrollo y cómo construyen la realidad...	<ul style="list-style-type: none"> • Artística (P*) • Plástica (S*)
Imaginate Gallina ciega	Atribución de características a personajes femeninos. Adivinar la identidad de distintos personajes de videojuegos por su descripción, analizando los rasgos más destacados.	<ul style="list-style-type: none"> • Lengua Castellana (P) • Lengua Castellana y Literatura (S)
¿Utilidad o capricho?	Identificar elementos de sexismo explícito que se dan en distintas imágenes de videojuegos.	<ul style="list-style-type: none"> • Ciencias, Geografía e Historia (P)
El poder del color	Identificar los elementos que conforman el sexismo explícito en personajes femeninos de videojuegos.	<ul style="list-style-type: none"> • Tecnología (S)

* P: Primaria

* S: Secundaria

Desarrollo de las actividades

ACTIVIDAD 1. "El videojuego: ¿qué hay detrás?"

Contesta al siguiente test. Permitirá que seas consciente de tus conocimientos previos y una primera aproximación al mundo de los videojuegos. En cada pregunta elige una opción () de las tres posibles (sólo una de ellas es la correcta).

1. ¿Qué es un videojuego?

- Es un cd-rom que contiene imágenes interactivas.
 - Es un juego electrónico interactivo y lúdico en plataforma electrónica.
 - Es una forma de juego virtual que siempre requiere conexión vía internet.
- (Si necesitas una "pista" consulta el apartado de "Objeto de la investigación" del libro)

2. ¿Sobre qué plataformas o soportes se puede jugar a un videojuego?

- Videoconsolas, dvds y mp3.
 - Consolas, teléfonos móviles y ordenadores personales.
 - A través de internet (no hace falta ni siquiera estar conectado).
- (Si necesitas una "pista" consulta el apartado "Soportes de los videojuegos" del libro)

3. ¿Cuándo empezó el mundo de los videojuegos?

- Siglo XIX.
 - Siglo XX.
 - Siglo XXI.
- (Si necesitas una "pista" consulta "Origen y evolución de los videojuegos" del libro)

4. ¿En qué país o zona del mundo empezó a jugarse a los videojuegos y se hace con más frecuencia actualmente (señálalo en el mapa)?



(Si necesitas una "pista" consulta "Origen y evolución de los videojuegos" del libro n.º 5 de esta misma serie).

5. ¿Sabes cuál fue el primer videojuego?

- Space War.
- Super Mario Bros.
- Pong.

(Si necesitas una "pista" consulta el apartado de "Origen y evolución de los videojuegos" del libro)

6. ¿Cuál era la temática del primer videojuego?

- Histórico.
- Guerra.
- Deportivo.

(Si necesitas una "pista" consulta el apartado de "Origen y evolución de los videojuegos" del libro)

7. ¿Sabes cuál es la temática de videojuegos más vendida?

- Históricos y educativos.
- De violencia y guerras.
- Estrategia y simulación.

(Si necesitas una "pista" consulta el apartado de "Los videojuegos más utilizados" del libro)

8. ¿Cómo informan los videojuegos sobre el mundo?

- De forma objetiva y neutral.
- Recordando las situaciones de injusticia y explotación del mundo pobre.
- Desde una visión etnocéntrica y racista.

(Si necesitas una "pista" consulta el apartado de "el racismo de la cultura macho" del libro)

9. A menudo los videojuegos son de personas "buenas" y "malas". ¿Cuál suele ser la nacionalidad de la persona buena?

- Árabe.
- Rusa.
- Norteamericana.

(Si necesitas una "pista" consulta el apartado de "el maniqueísmo ideológico de la cultura macho" del libro)

10. En estos videojuegos de personas “buenas” y “malas” ¿de qué nacionalidad es más probable que sea la persona “mala”?

Norteamericana.

Árabe.

Europea.

(Si necesitas una “pista” consulta el apartado de “el maniqueísmo ideológico de la cultura macho” del libro)

11. ¿Por qué crees que pasa eso? Redacta las **conclusiones** a las que has llegado tras realizar esta actividad. Ponlas en común con tus compañeros y compañeras y debate en clase las distintas opiniones

Solución al test:

1. ¿Qué es un videojuego? Es un juego electrónico interactivo y lúdico en plataforma electrónica.
2. ¿Sobre qué plataformas o deportes se puede jugar a un videojuego? Consolas, teléfonos móviles y ordenadores personales.
3. ¿Cuándo empezó el mundo de los videojuegos? Siglo XX.
4. ¿En qué país o zona del mundo empezó a jugarse a los videojuegos? EE.UU.
5. ¿Sabes cuál fue el primer videojuego? Space War.
6. ¿Cuál era la temática del primer videojuego? Guerra.
7. ¿Sabes cuál es la temática de videojuegos más vendida? De violencia y guerra.
8. ¿Cómo informan los videojuegos sobre el mundo? Desde una visión etnocéntrica y racista.
9. ¿Cuál suele ser la nacionalidad del bueno? Norteamericano.
10. ¿De qué nacionalidad es más probable que sea el “malo”? Árabe.

ACTIVIDAD 2. "Imagenarte"

Mira las siguientes imágenes de mujeres. Son imágenes de mujeres de distintos videojuegos. ¿Qué tres aspectos o características, de las que tienes a tu derecha, crees que resaltan más en cada una de las imágenes de las mujeres? Señálalas con un .



Lara Croft. Tomb Raider (Eidos)

- Frágil
- Atractiva y bella
- Profesional cualificada
- Fuerte
- Maternal
- Cercana
- Dura
- Segura de sí misma
- Solidaria
- Preocupada por la justicia
- Insegura
- Intelectual
- Tierna



BloodRayne (Terminal)

- Frágil
- Atractiva y bella
- Profesional cualificada
- Fuerte
- Maternal
- Cercana
- Dura
- Segura de sí misma
- Solidaria
- Preocupada por la justicia
- Insegura
- Intelectual
- Tierna



Mortal Kombat (Midway)

- Frágil
- Atractiva y bella
- Profesional cualificada
- Fuerte
- Maternal
- Cercana
- Dura
- Segura de sí misma
- Solidaria
- Preocupada por la justicia
- Insegura
- Intelectual
- Tierna



Alias (Acclaim)

- Frágil
- Atractiva y bella
- Profesional cualificada
- Fuerte
- Maternal
- Cercana
- Dura
- Segura de sí misma
- Con carrera universitaria
- Solidaria
- Preocupada por la justicia
- Insegura
- Intelectual
- Tierna



Mortal Kombat (Midway)

- Frágil
- Atractiva y bella
- Profesional cualificada
- Fuerte
- Maternal
- Cercana
- Dura
- Segura de sí misma
- Con carrera universitaria
- Solidaria
- Preocupada por la justicia
- Insegura
- Intelectual
- Tierna



PlanetSide (Verant Interactive)

- Frágil
- Atractiva y bella
- Profesional cualificada
- Fuerte
- Maternal
- Cercana
- Dura
- Segura de sí misma
- Con carrera universitaria
- Solidaria
- Preocupada por la justicia
- Insegura
- Intelectual
- Tierna



Spell Force (JoWood Productions)

- Frágil
- Atractiva y bella
- Profesional cualificada
- Fuerte
- Maternal
- Cercana
- Dura
- Segura de sí misma
- Con carrera universitaria
- Solidaria
- Preocupada por la justicia
- Insegura
- Intelectual
- Tierna



Final Fantasy (Square)

- Frágil
- Atractiva y bella
- Profesional cualificada
- Fuerte
- Maternal
- Cercana
- Dura
- Segura de sí misma
- Con carrera universitaria
- Solidaria
- Preocupada por la justicia
- Insegura
- Intelectual
- Tierna

Ahora responde a las siguientes preguntas:

¿Cuáles son los rasgos que más has elegido? Señálalos:

- Frágil
- Atractiva y bella
- Profesional cualificada
- Fuerte
- Maternal
- Cercana
- Dura
- Segura de sí misma
- Con carrera universitaria
- Solidaria
- Preocupada por la justicia
- Insegura
- Intelectual
- Tierna

¿Cuáles son los que nunca has elegido? Señálalos

- Frágil
- Atractiva y bella
- Profesional cualificada
- Fuerte
- Maternal
- Cercana
- Dura
- Segura de sí misma
- Con carrera universitaria
- Solidaria
- Preocupada por la justicia
- Insegura
- Intelectual
- Tierna

Fíjate que uno de los rasgos que más se destaca en todas estas imágenes es un determinado modelo de atractivo físico. ¿Es necesariamente destacable el hecho de tener ese atractivo físico para ser protagonista o personaje de un videojuego, o para el desarrollo de la acción en el mismo?

- Sí
- No

¿Por qué?

¿Crees que es necesario este atractivo físico en el caso de los hombres?

- Sí
- No

¿Por qué?

Ahora haz lo mismo con las siguientes imágenes de hombres. Son imágenes de distintos videojuegos. ¿Qué tres aspectos o características, de las que tienes a tu derecha, crees que resaltan más en cada una de las imágenes de los hombres? Señálalas con un .



Hitman 2 (Io Interactive)

- Frágil
- Atractivo y bello
- Profesional cualificado
- Fuerte
- Paternal
- Cercano
- Duro
- Seguro de sí mismo
- Solidario
- Preocupado por la justicia
- Inseguro
- Intelectual
- Tierno



Metal Gear Solid (Konami)

- Frágil
- Atractivo y bello
- Profesional cualificado
- Fuerte
- Paternal
- Cercano
- Duro
- Seguro de sí mismo
- Solidario
- Preocupado por la justicia
- Inseguro
- Intelectual
- Tierno



Street Fighter (Capcom)

- Frágil
- Atractivo y bello
- Profesional cualificado
- Fuerte
- Paternal
- Cercano
- Duro
- Seguro de sí mismo
- Solidario
- Preocupado por la justicia
- Inseguro
- Intelectual
- Tierno



Street Fighter (Capcom)

- Frágiles
- Atractivos y bellos
- Profesionales cualificados
- Fuertes
- Paternales
- Cercanos
- Duros
- Seguros de sí mismos
- Con carrera universitaria
- Solidarios
- Preocupados por la justicia
- Inseguros
- Intelectuales
- TERNOS



Prince of Persia (Ubi soft)

- Frágil
- Atractivo y bello
- Profesional cualificado
- Fuerte
- Paternal
- Cercano
- Duro
- Seguro de sí mismo
- Con carrera universitaria
- Solidario
- Preocupado por la justicia
- Inseguro
- Intelectual
- Terno



State of Emergency (Rockstar & Virgin)

- Frágil
- Atractivo y bello
- Profesional cualificado
- Fuerte
- Paternal
- Cercano
- Duro
- Seguro de sí mismo
- Con carrera universitaria
- Solidario
- Preocupado por la justicia
- Inseguro
- Intelectual
- Terno



Commandos (Pyro Studios)

- Frágil
- Atractivo y bello
- Profesional cualificado
- Fuerte
- Paternal
- Cercano
- Duro
- Seguro de sí mismo
- Con carrera universitaria
- Solidario
- Preocupado por la justicia
- Inseguro
- Intelectual
- Tierno

Ahora responde a las siguientes preguntas:

¿Cuáles son los rasgos que más has elegido? Señálalos:

- Frágil
- Atractivo y bello
- Profesional cualificado
- Fuerte
- Paternal
- Cercano
- Duro
- Seguro de sí misma
- Con carrera universitaria
- Solidario
- Preocupado por la justicia
- Inseguro
- Intelectual
- Tierno

¿Cuáles son los que nunca has elegido? Señálalos

- Frágil
- Atractivo y bello
- Profesional cualificado
- Fuerte
- Paternal
- Cercano
- Duro
- Seguro de sí misma
- Con carrera universitaria
- Solidario
- Preocupado por la justicia
- Inseguro
- Intelectual
- Tierno

Fíjate que uno de los rasgos que más se destaca en todas estas imágenes es el la dureza y la fortaleza. ¿Por qué crees que se da este cambio entre lo que se resalta en los hombres y lo que se resalta en las mujeres?

Por último, te proponemos que hagas el mismo ejercicio, con otro tipo de imágenes de mujeres que aparecen también en algunos videojuegos (Zelda, Super Mario BROS, Barbie y Bratz). Al igual que en los casos anteriores te pedimos que señales los tres aspectos o características, de las que tienes a tu derecha, que consideras que resaltan más en cada una de las imágenes de estas "otras" mujeres. Señálalas con un .



Zelda (Nintendo)

- Frágil
- Atractiva y bella
- Profesional cualificada
- Fuerte
- Maternal
- Cercana
- Dura
- Segura de sí misma
- Con carrera universitaria
- Solidaria
- Preocupada por la justicia
- Insegura
- Intelectual
- Tierna



SuperMario Bros (Nintendo)

- Frágil
- Atractiva y bella
- Profesional cualificada
- Fuerte
- Maternal
- Cercana
- Dura
- Segura de sí misma
- Con carrera universitaria
- Solidaria
- Preocupada por la justicia
- Insegura
- Intelectual
- Tierna



Barbie (Mattel)

- Frágil
- Atractiva y bella
- Profesional cualificada
- Fuerte
- Maternal
- Cercana
- Dura
- Segura de sí misma
- Con carrera universitaria
- Solidaria
- Preocupada por la justicia
- Insegura
- Intelectual
- Tierna



Bratz (Ubi Soft)

- Frágil
- Atractiva y bella
- Profesional cualificada
- Fuerte
- Maternal
- Cercana
- Dura
- Segura de sí misma
- Con carrera universitaria
- Solidaria
- Preocupada por la justicia
- Insegura
- Intelectual
- Tierna

Ahora responde a las siguientes preguntas:

¿Cuáles son los rasgos que más has elegido? Señálalos:

- Frágil
- Atractiva y bella
- Profesional cualificada
- Fuerte
- Maternal
- Cercana
- Dura
- Segura de sí misma
- Con carrera universitaria
- Solidaria
- Preocupada por la justicia
- Insegura
- Intelectual
- Tierna

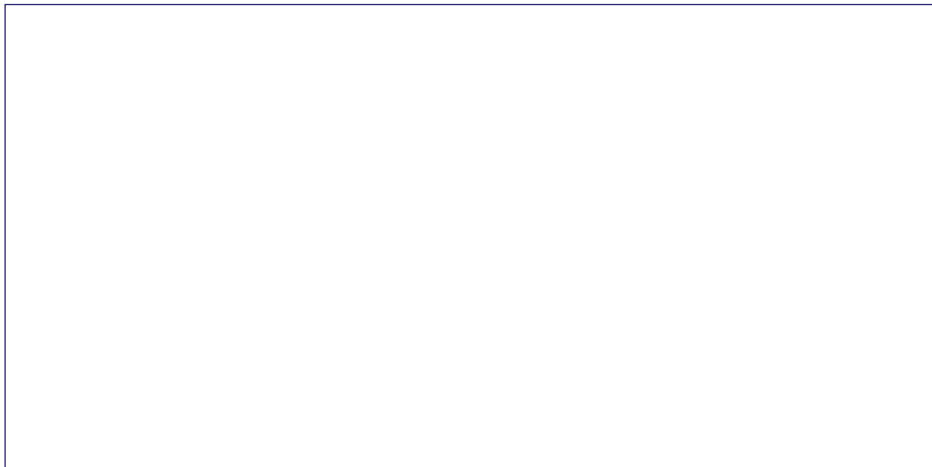
¿Cuáles son los que nunca has elegido? Señálalos:

- Frágil
- Atractiva y bella
- Profesional cualificada
- Fuerte
- Maternal
- Cercana
- Dura
- Segura de sí misma
- Con carrera universitaria
- Solidaria
- Preocupada por la justicia
- Insegura
- Intelectual
- Tierna

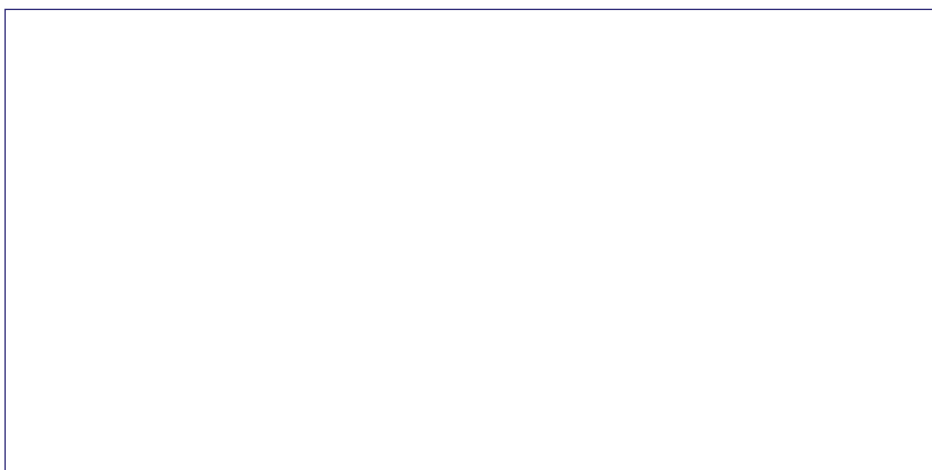
Fíjate cómo cambian los rasgos que más se destacan respecto a las anteriores imágenes de mujer y a las imágenes de hombres que se han visto. ¿A qué crees que responde esta diferencia? ¿Por qué crees que se resaltan estos aspectos?

Una vez analizadas todas estas imágenes y comparando unas con otras intenta responder a las siguientes preguntas de una forma sincera:

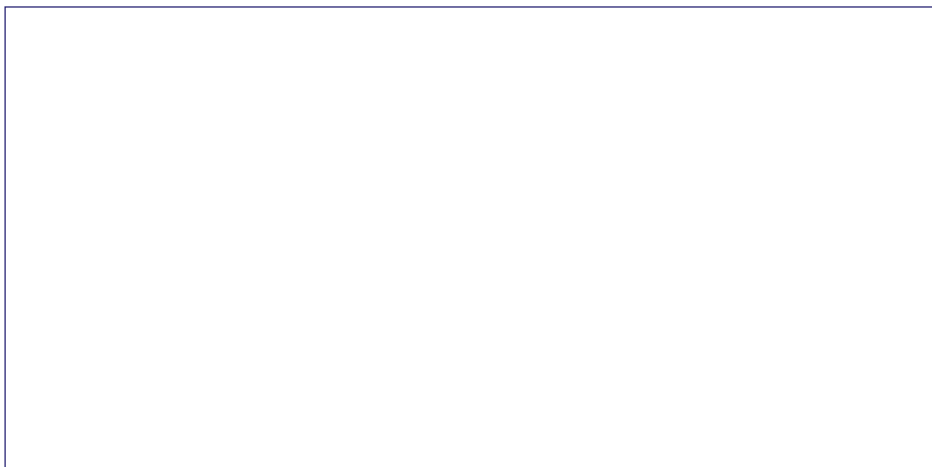
1. Describe las emociones, sentimientos, ideas que te provoca.



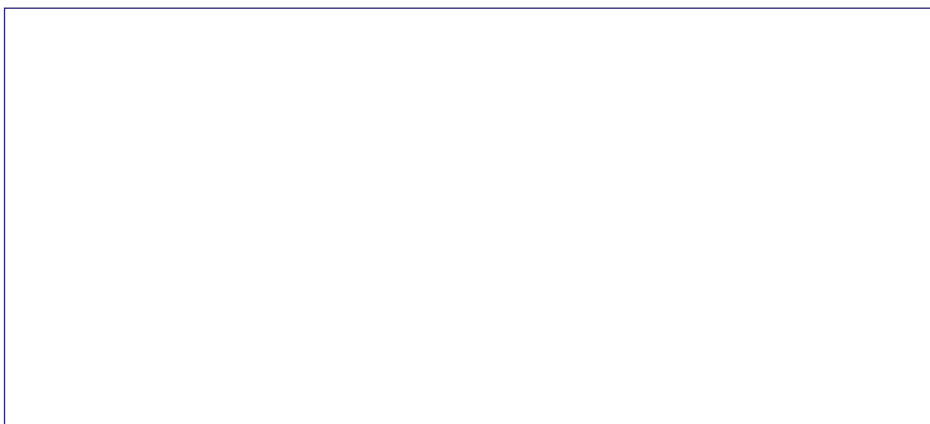
2. Si tuvieras que elegir la imagen con la que más te sientes identificada o identificado, ¿elegirías alguna de éstas? ¿Por qué?




3. ¿Crees que estas imágenes influyen en la moda y las formas de vestir y mostrarse de los y las adolescentes y jóvenes? ¿Por qué?



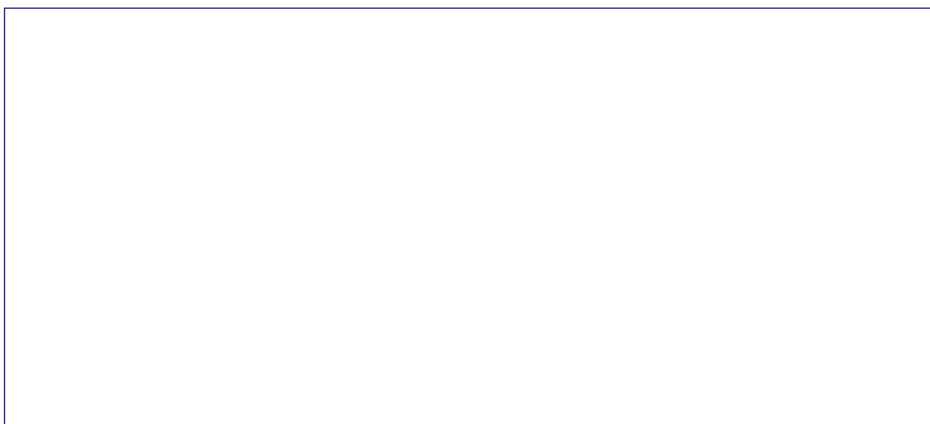
4. ¿Crees que influyen en ti? ¿Por qué?



5. La mayoría de estas imágenes están hechas por hombres. ¿Crees que serían diferentes si las hubieran diseñado mujeres? ¿Por qué?



6. ¿Crees que estos tipos de mujer y de hombre se deben a dietas alimenticias, a la actividad física o son modelos físicos contruidos con una finalidad? En caso afirmativo, ¿cuál crees que sería esa finalidad?.



Una vez contestadas estas preguntas, intentad suscitar un debate en clase sobre los distintos tipos de imágenes de mujer y de hombre que presentan los videojuegos. Cuáles son las razones de ello y qué consecuencias tiene en la forma de pensar y de actuar de los chicos y chicas que están jugando con ellos.

ACTIVIDAD 3. "La gallina ciega"

Fíjate en la siguiente imagen.



Lara Croft. Tomb Raider (Eidos)

Sin decir quién es, ni el nombre del videojuego en el que aparece, trata de describirla a través de sus rasgos físicos, de su vestimenta, de su aspecto y del rol que desempeña en el siguiente recuadro:

Rasgos físicos:

Vestuario:

Rol que desempeña:

Otros:

Ahora léeselo a tus compañeros y compañeras de clase para que intenten adivinar de qué personaje se trata. Si no lo adivinan por los datos que les vas dando añade alguno o permite que ellos/as te hagan preguntas sobre el personaje (pero siempre sin decir su nombre ni el del videojuego).

Fíjate en esta otra imagen.



Princesa Peach. SuperMario Bros. (Nintendo)

A continuación, sin decir quién es, ni el nombre del videojuego en que aparece, trata de describirla a través de sus rasgos físicos, de su vestimenta, de su aspecto, del rol que desempeña en el siguiente recuadro:

Rasgos físicos:
Vestuario:
Rol que desempeña:
Otros:

Ahora, léeselo a tus compañeros y compañeras de clase para que intenten adivinar qué personaje de videojuego es. Si no lo adivinan por los datos que les vas dando, puedes añadir alguno o permitir que ellos y ellas te hagan preguntas sobre el personaje.

Por último, fíjate en esta otra imagen.



El príncipe. Príncipe de Persia (Ubi soft)

Haz lo mismo que en las dos anteriores: sin decir quién es ni el nombre del videojuego en que aparece, trata de describirla a través de sus rasgos físicos, de su vestimenta, de su aspecto, del rol que desempeña en el siguiente recuadro:

Rasgos físicos:
Vestuario:
Rol que desempeña:
Otros:

Ahora, léeselo a tus compañeros y compañeras de clase para que intenten adivinar el nombre del personaje en cuestión. Si no lo adivinan por los datos que les vas dando, puedes añadir alguno o permitir que ellos y ellas te hagan preguntas (pero siempre sin decir su nombre ni el del videojuego).

A continuación **responde a las siguientes preguntas** con tus compañeros y compañeras:

- ▶ ¿Qué tipo de rasgos has resaltado más para poder identificarles?

--

- ▶ ¿Creéis que ese tipo de rasgos definen a las personas "normales" que tu conoces? ¿Con qué rasgos describiríais a cada una de tus compañeras del colegio o a cada una de tus profesoras? Intentad hacerlo ahora:

--

- ▶ ¿Por qué creéis que se resaltan los rasgos de los personajes de videojuegos que habéis señalado?

- ▶ ¿Qué tipo de imagen resaltan?

- ▶ A continuación escribid la conclusión que habéis sacado de esta actividad:

ACTIVIDAD 4. "¿Utilidad o capricho?"

Fíjate con atención en el vestuario de estos personajes femeninos que aparecen en diferentes videojuegos



SpellForce (JoWood)



Tekken (Namco)



Dead or Alive (Tecmo)

Señala dibujando un círculo en las propias imágenes, con el lapicero o con colores, aquello que consideras que está más pensado para crear una imagen "sexy" que para ser útil o necesario para el papel que desempeñan.

Explica por qué esos elementos del vestuario que has señalado tienen esa finalidad, más que una utilidad real, para la acción que tienen que desarrollar esas mujeres en cada videojuego:

Imagen 1: SpellForce

-
-
-
-

Imagen 2: Tekken

-
-
-
-

Imagen 3: Dead or Alive

-
-
-
-

¿Por qué crees que se da este fenómeno en la representación visual de la imagen de las mujeres en estos videojuegos? ¿Qué finalidad tendrá? Explica brevemente tu punto de vista.

Una vez que hayas argumentado tu opinión, intenta suscitar un debate en clase sobre la finalidad de este tipo de imagen de mujer que presentan los videojuegos. Podéis reflexionar acerca de cuáles pueden ser las razones, y qué consecuencias puede tener en la forma de pensar, de actuar y de relacionarse de los chicos y las chicas que juegan con ellos.

ACTIVIDAD 5. "El poder del color"

Te proponemos estas imágenes de videojuegos para que dibujes sobre ellas con diferentes colores siguiendo nuestras indicaciones.



Diablo II (Blizzard)



BloodRayne (Terminal reality)



Diablo II (Blizzard)

- ▶ Tachar en **rojo**: La parte de su vestuario que consideres "incómoda".
- ▶ Hacer líneas en **azul**: Las partes de su cuerpo que se encuentren desproporcionadas.
- ▶ Rodear con un círculo **verde**: Aquellos gestos, expresiones agresivas u objetos que encuentres en su vestuario y que consideres violentos.



Tekken (Namco)

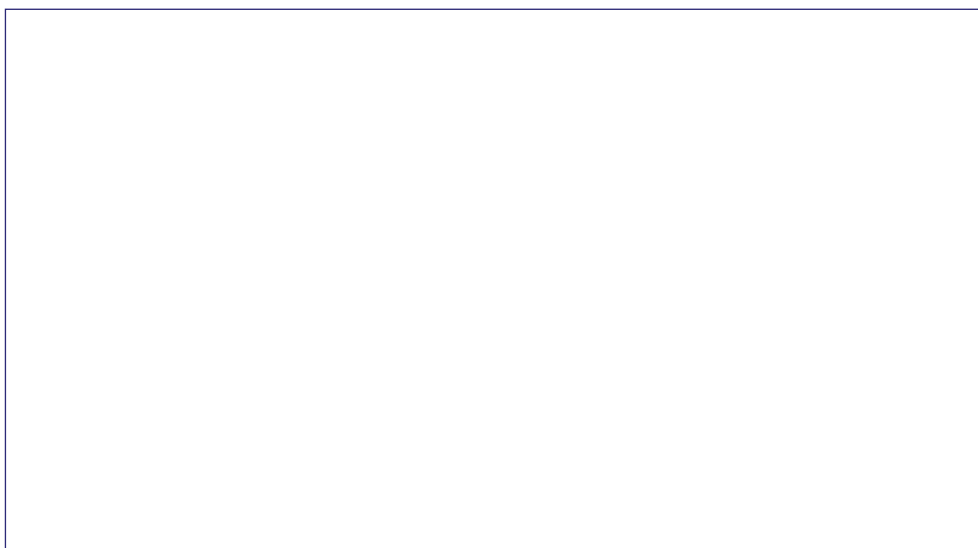


007 (Monolith)

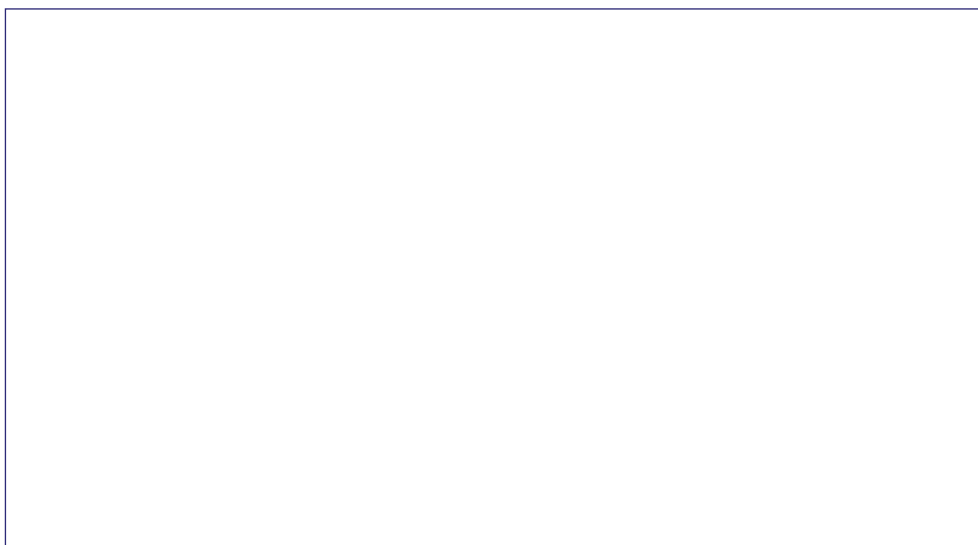


Mortal Kombat (Midway)

Fíjate en el resultado ¿Hay alguna zona en la que se concentre una gran densidad de colores en la mayoría de las imágenes? ¿Por qué crees que sucede esto?



Fíjate en el resultado de la imagen masculina (James Bond) ¿Hay diferencias respecto a las imágenes femeninas? ¿Por qué crees que sucede esto? Razónalo.



Investigación
desde la práctica

Guía didáctica para
el análisis de los



videojuegos

I Bloque de actividades:
“Comprender y analizar” I



BLOQUE DE ACTIVIDADES: "COMPRENDER Y ANALIZAR"

La **finalidad** perseguida en este bloque de actividades consiste en profundizar en el conocimiento, comprensión y análisis de los mensajes escritos e icónicos que aparecen en la publicidad y en los contenidos de los videojuegos, con la pretensión de descubrir los valores explícitos e implícitos que transmiten, de forma que sean conscientes de la carga discriminatoria que por razón de sexo pueda haber en los videojuegos.

Estas actividades van dirigidas al alumnado a partir de **tercer ciclo de primaria** y especialmente a alumnado de **secundaria y bachillerato**.

Los **objetivos de aprendizaje** se proponen en función de los establecidos en el currículo:

- ▶ Comprender de forma analítica y crítica los mensajes icónicos de los videojuegos y analizar los valores que nos transmiten con sentido crítico.
- ▶ Desarrollar estrategias de comprensión lectora en los mensajes transmitidos por los textos publicitarios de los videojuegos.
- ▶ Reflexionar sobre el uso de la imagen y los textos como vehículo de concepciones y prejuicios sexistas.
- ▶ Analizar y valorar críticamente la influencia del desarrollo tecnológico, en concreto del mundo de los videojuegos, sobre la sociedad y su pensamiento.
- ▶ Mostrar una actitud de aceptación y respeto por las diferencias individuales motivadas por razón de sexo.

Los **contenidos** que se proponen desarrollar en este bloque de actividades tienen su referente en el currículo y son los siguientes:

Conceptos:

- ▶ La lengua escrita como medio de comunicación. Formas diferentes de textos escritos: el anuncio publicitario.
- ▶ La imagen como elemento de comunicación en los videojuegos. Los mensajes icónicos.
- ▶ El desarrollo tecnológico en la sociedad actual: nuevas formas de comunicación y relación.
- ▶ Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación.
- ▶ Los derechos humanos: la igualdad de derechos y oportunidades entre los sexos.

Procedimientos:

- ▶ Comprensión de mensajes que utilizan sistemas de comunicación audiovisual.
- ▶ Descripción del contenido de los mensajes transmitidos por las imágenes, intentando comprender la intención del emisor o emisora y reconocer los recursos utilizados y los efectos conseguidos.

- ▶ Reconocimiento de las funciones informativas, publicitarias y artísticas utilizadas en las imágenes especialmente dirigidas a captar la atención de los niños y niñas en los videojuegos.
- ▶ Análisis crítico de las diferencias en función del sexo, en la asignación de tareas, funciones, roles y responsabilidades.
- ▶ Producción de textos escritos para recoger y organizar la información, para planificar pequeñas investigaciones y expresar sus conclusiones sobre las actividades propuestas.

Actitudes y valores:

- ▶ Valoración del mensaje de las imágenes de modo crítico e interés por analizar los diferentes elementos contenidos en su composición.
- ▶ Valorar la adecuada utilización del lenguaje y de la imagen como instrumento de comunicación no discriminatorio.
- ▶ Reconocer y apreciar su pertenencia a unos grupos sociales con características y rasgos propios, respetando y valorando las diferencias con otros grupos y rechazando cualquier clase de discriminación.
- ▶ Valorar la aportación al desarrollo humano y social que supone la igualdad de oportunidades entre hombres y mujeres.
- ▶ Favorecer una actitud positiva hacia la coeducación.

Los **criterios de evaluación** que se puede aplicar a este bloque de actividades podrían resumirse en los siguientes:

- ▶ Conocer y asimilar el significado y la importancia de los roles de género, así como la influencia del sexismo en el sistema de creencias y comportamiento habituales.
- ▶ Comprender el sentido global de los mensajes icónicos y textuales de los videojuegos y la publicidad que los promociona.
- ▶ Analizar los contenidos transmitidos a través de las imágenes y los textos publicitarios de los videojuegos y comprender los valores que transmiten.
- ▶ Participar de forma constructiva (escuchar, respetar las opiniones ajenas, llegar a acuerdos, aportar opiniones razonadas...) en situaciones de comunicación relacionadas con la actividad escolar (trabajos en grupo, debates, exposiciones de los y las compañeras o del profesorado, etc.) respetando las normas que hacen posible el intercambio en estas situaciones.
- ▶ Identificar en mensajes icónicos y escritos de los videojuegos, valores y usos de la lengua que suponen una discriminación social, racial, sexual, o de otro tipo, y tender a la autocorrección.
- ▶ Abordar problemas sencillos, recogiendo información de diversas fuentes (encuestas, cuestionarios, imágenes, documentos escritos) elaborando la información recogida (tablas, gráficos, resúmenes), sacando conclusiones y formulando posibles soluciones.

- Identificar la utilización de la relación de dominio y sumisión en la interacción entre hombres y mujeres.

Actividades a realizar

COMPRENDER Y ANALIZAR	Descripción de la actividad	Áreas
Definiciones	Comprender el significado de determinados términos que se utilizan a lo largo del libro y de las actividades.	<ul style="list-style-type: none"> • Artística (P)
Empatizar	Comprender la visión del otro u otra diferente, el "enemigo" y ponerse en su piel.	<ul style="list-style-type: none"> • Plástica (S)
Portadas	Análisis de la visión que presentan sobre el hombre y la mujer las portadas y anuncios de revistas especializadas de videojuegos.	<ul style="list-style-type: none"> • Lengua Castellana (P)
Las revistas de videojuegos	Análisis de textos para adentrarse en la visión que tienen del hombre y la mujer los comentaristas de las revistas de videojuegos.	<ul style="list-style-type: none"> • Lengua Castellana y Literatura (S)
Textos de revistas	Análisis del sexismo implícito en los comentarios de las revistas especializadas de videojuegos.	<ul style="list-style-type: none"> • Ciencias, Geografía e Historia (P)
Mi heroína	Análisis del modelo de mujer que promueven los videojuegos.	<ul style="list-style-type: none"> • Matemáticas
Subliminal	Análisis del lenguaje "subliminal" de la publicidad sobre videojuegos.	<ul style="list-style-type: none"> • Tecnología (S)
Criticamos a los críticos	Análisis de la visión implícita en los comentarios sobre videojuegos de las revistas.	<ul style="list-style-type: none"> • Filosofía (B)
Análisis de videojuegos	Aplicar una plantilla de análisis al videojuego más analizado para valorar críticamente su contenido ético y educativo.	
Investigación	Investigación sobre el rol de las mujeres en los videojuegos.	

NOTA: (S) Secundaria (P) Primaria (B) Bachillerato

Desarrollo de las actividades

ACTIVIDAD 6. "Definiciones"

A continuación tienes 7 **términos** que se van a utilizar y que es necesario que entiendas para comprender los textos que vas a leer en las actividades.

En una columna hemos puesto las definiciones y en otra los términos definidos. Están descolocados y tendrás que relacionarlos correctamente.

RELACIONA CON UNA FLECHA CADA CONCEPTO CON SU DEFINICIÓN.

1. Forma de pensar que considera lo masculino superior a lo femenino, estableciendo una jerarquía que limita las posibilidades de las mujeres en el acceso a los recursos, a los derechos, a las oportunidades y a la distribución equitativa del poder entre los sexos. Utiliza argumentos que se basan tanto en la biología como en la cultura.

Coeducación

2. Movimiento que denuncia que la diferencia entre nacer hombre o mujer conlleva una desigualdad en las oportunidades y derechos de hombres y mujeres. Este movimiento enfatiza lo que es común a ambos sexos y reivindica la igualdad de oportunidades y derechos.

Discriminación

3. Ideas y creencias muy extendidas en la sociedad sobre cómo han de ser y comportarse los hombres y las mujeres según unos modelos tradicionales. Determinan las expectativas sociales sobre como se espera que hagan y se comporten cada uno de ellos y ellas según esos cánones.

Estereotipos de género

4. Tratamiento desigual y desfavorable hacia un grupo de personas determinado en función de una valoración negativa a partir de un rasgo que les caracteriza, lo cual implica un prejuicio.

Sexo

5. Constituye una categoría biológica y genética en función de la cual clasificamos a los seres vivos en machos o hembras.

Sexismo

6. Cada una de las dos formas en las que se presenta el ser humano cuando nace una niña o un niño. Cada cual puede interpretarla libremente si no le vienen impuestos los estereotipos de género.

Feminismo

7. Proceso educativo que pretende una relación justa, cooperativa y de camaradería entre ambos sexos, superando estereotipos discriminatorios, para lograr una cultura de paz y no-violencia que han representado, y representan hoy también, más mujeres que hombres.

Diferencia
sexual

Comprueba las asociaciones consultando un diccionario o al profesor o profesora. Pon un ejemplo de cada uno de estos términos en la vida real.

ACTIVIDAD 7. "Empatizar"

Observa las siguientes imágenes:



Imagen 1: Vietcong (Pterodon)



Imagen 2: The Getaway (Team soho & Sony)

En ellas aparecen los “enemigos” que se ven en diversos videojuegos. Fíjate bien en ellos y trata de construir un breve texto inventándote la **biografía** de alguno de esos dos enemigos.

Ponle un nombre:

Dale una edad:

Describe a su familia:

Comenta sus aficiones:

Sitúale en una cultura determinada:

Invéntate las creencias religiosas e ideológicas que pueda tener:

Relata brevemente su historia pasada:

Explica las razones por las que se está enfrentando a esa situación:

Imagínate ahora que puedes encontrarte con ese "enemigo" o "enemiga" en una situación distinta, y teatraliza una charla con él, ellos, ella o ellas donde cada uno intenta defender su postura a través de los bocadillos de los siguientes cómics.

Nos intentas eliminar de cualquier forma y no lo permitiremos. Antes que nosotros morirás tú ...

.....
.....
.....

No sabes ni por qué luchamos, ni el sufrimiento en el que vivimos...

Enemigo UT (GT Interactive)

Tú papel es éste

Enemigo Warcraft (Blizzard)

.....
.....
.....

¿Crees que es posible el entendimiento con el "enemigo" o la "enemiga"? ¿Por qué? En caso afirmativo, imagínate una estrategia de "búsqueda de acuerdos" con él.

ACTIVIDAD 8. "Portadas"

Observa la siguiente publicidad de los videojuegos



GTA Vice City (Rockstar)



Dead or Alive (Tecmo)

Ahora intenta responder a las siguientes preguntas:

- ▶ ¿Qué idea o valor transmite cada una de esas portadas y anuncios?

- ▶ ¿Qué se intenta conseguir con esos anuncios?

▶ ¿A quién crees que van dirigidos?

▶ El protagonista del videojuego GTA Vice City que anuncia la primera imagen es un hombre. ¿Por qué crees que en el anuncio de este videojuego aparece una mujer con esa imagen?

▶ ¿Cómo describirías la imagen que presentan esas mujeres?

▶ ¿Qué visión sobre las mujeres transmiten esas imágenes?

▶ Si eres mujer, ¿te sientes identificada con ellas? ¿Por qué?

► Si eres hombre, ¿sientes que tu madre se identificaría con ellas? ¿Por qué?

► ¿A qué tipo de intereses crees que responde esa imagen?

► Si tuvieras que describir a la mujer ideal, ¿podrías identificarla con las mujeres que aquí aparecen? ¿Por qué?

► ¿Consideras que esto es sexismo? ¿Por qué?

► ¿Crees que es necesario el feminismo para ayudarnos a hacer estos análisis? ¿Por qué?

Debatid en clase las respuestas que habéis escrito todo el alumnado de la clase. Tratad de llegar a un consenso y elaborad un documento de análisis.

ACTIVIDAD 9. "Las revistas de videojuegos"



En una revista de videojuegos, que se llama Play2 Obsesion (2003, nº 36, 41), comentando la expansión de Los Sims: Toman la calle, los redactores y las redactoras de la revista dicen:

"y por si alguna vez has querido meterte en el pellejo de una mujer, los desarrolladores han multiplicado por 100 las opciones para confeccionar tu propio aspecto (...). Nosotros, para darte alguna idea, siempre elegimos a la rubia con tacones y el top cortito".

Responde a las siguientes cuestiones sobre este comentario escrito de la revista.

► ¿Quién crees que ha escrito esto?

Hombre

Mujer

► ¿A quién crees que se dirige este comentario?

A un chico

A una chica

► ¿Por qué has elegido las dos opciones anteriores? Razónalo

► ¿Qué imagen de la mujer crees que se presenta en este texto?

► ¿Crees que se presenta una visión estereotipada de la mujer?

Sí

No

► ¿Por qué?

► ¿Y del hombre?

Sí

No

► ¿Por qué?

Si tú fueras el o la periodista de esa revista cómo redactarías ese texto:

Pon en común lo que tú hayas escrito con tus compañeros y compañeras de clase. Debatirlo a partir de las siguientes preguntas:

¿Estáis todos y todas de acuerdo?

¿Piensan lo mismo los chicos que las chicas de clase?

¿Por qué creéis que se dan estas diferencias –si las hay?

¿Podrías intentar escribir entre toda la clase un texto que reflejara el pensamiento del grupo?

ACTIVIDAD 10. "Textos de revistas"

Lee atentamente el siguiente texto de un comentarista de la revista Micromanía Soluciones (2003, 132), quien al describir un videojuego dice:

"Otra aventura sobrenatural, ambientada en el París de los años 20, en la que una hermosa y enigmática mujer nos pide ayuda para resolver el brutal asesinato de varios miembros de su familia. Ella no tiene a quien acudir... imposible resistirse".

¿Podrías elegir de entre las siguientes imágenes de mujeres, aquella que crees que **representa mejor** la que nos describe el comentarista?



Final Fantasy (Square)



Runaway (Pendulo)



007 (Monolith)



Resident Evil (Capcom)

¿No te da la impresión de que hay muchos personajes femeninos en los videojuegos que pueden responder a esa descripción de la revista? ¿Por qué crees que sucede esto?

¿Qué rol o función crees que desempeñará ese tipo de mujer en ese videojuego?

- | | |
|-------------------------------------|-------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Heroína | <input type="checkbox"/> Víctima |
| <input type="checkbox"/> Capaz | <input type="checkbox"/> Necesitada |
| <input type="checkbox"/> Resolutiva | <input type="checkbox"/> Indecisa |

¿Qué adjetivos se le aplican en el comentario de la revista?

Intenta aplicar esos adjetivos a cualquiera de los siguientes protagonistas masculinos de algunos de los videojuegos más comerciales. ¿Podrías decir eso mismo de alguno de ellos?



State of Emergency (Rockstar & Virgin)



Metal Gear Solid (Konami)



Call of Duty (Infinity Ward)



Soldier of Fortune (Raven)



Super Wario Bros (Nintendo)



GTA Vice City (Rockstar)

¿Por qué crees que pasa esto?

Fíjate en la última parte de la frase: "imposible resistirse". Parece un "comentario simpático" y sin importancia. A menos que se la demos. Y se la vamos a dar. Reflexiona con nosotros y nosotras sobre lo siguiente:

Pregúntate: ¿Qué significa que no podemos resistirnos?

- Que no tenemos resistencia o fuerza muscular.
- Que no somos capaces de resistir estar mucho tiempo con ella.
- Que no podemos resistirnos a "su atractivo" (hermosa y enigmática).

Pregúntate a continuación: ¿A qué te recuerda?

- Las mujeres son seductoras y una tentación irresistible.
- Los hombres sucumbimos ante sus "encantos".
- La mujer es un peligro porque nos puede engatusar.
- Ninguna de éstas.

Parece que las mujeres, dentro de esa imagen de fragilidad, tienen que acudir siempre a alguien para resolver sus problemas. Son inútiles para enfrentarse a las situaciones que nosotros, hombres "de pelo en pecho", sabemos resolver en un instante. Por supuesto, son hermosas y "enigmáticas". Ese último atributo sutil, que implica más insinuaciones que las que expresa claramente, viene a asentar el estereotipo: hay que conquistar su secreto. Por supuesto, ella es la seductora, ante la que es imposible "resistirse". Desde entonces ella es la encarnación del pecado, el vicio y la perversión. Y así vamos entrando progresivamente en una visión del mundo perversa y degradante para las mujeres. Y los videojuegos, el mundo y la visión que del mismo ofrecen las grandes empresas que los crean y los publicitan, no son ajenos a este hecho.

¿Crees que, si la mujer no fuese "hermosa y enigmática", podríamos "resistirnos"?
¿Por qué?

ACTIVIDAD 11. “Mi heroína”

Te han nombrado miembro del jurado que va a proceder a la elección de la ilustración ganadora en un concurso de dibujo sobre mujeres en los videojuegos de la revista PlayStation 2 que otorgará un cuantioso premio a la persona que quede en primer lugar. ¿Cuál de las tres ilustraciones siguientes merece, según tu valoración personal, ganar en este concurso?



Explica las razones que te han llevado a hacer la elección ¿Qué criterios has utilizado o qué aspectos consideras que te han hecho elegir esa imagen? Descríbelos brevemente a continuación.

Explica las razones que te han llevado a desechar las otras imágenes ¿Qué criterios has utilizado o qué aspectos consideras que te han hecho rechazar esas imágenes? Descríbelos brevemente a continuación.

La que realmente ganó fue la imagen de la derecha de las tres que viste.

Fíjate en el modelo de mujer que dibujó la ganadora del premio de la revista PlayStation 2. ¿Crees que se parece a muchas de las imágenes siguientes que son habituales en revistas de videojuegos?



GTA Vice City (Rockstar)



Street Fighter (Capcom)



Tomb Raider (Eidos)

Responde a las siguientes preguntas:

¿Qué aspecto de la imagen está más resaltado en el dibujo ganador?

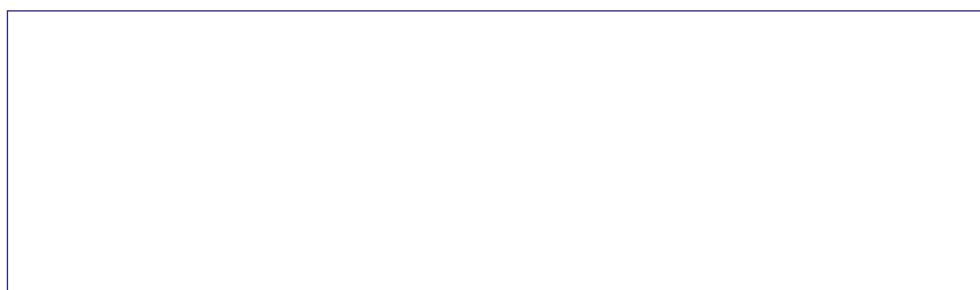
¿Cómo describirías el modelo de mujer que ahí aparece?

¿Coincide con los criterios que tú empleaste para designar a la ganadora? ¿En qué aspectos sí y en cuáles no?

¿Por qué crees que la ganadora la representa así?



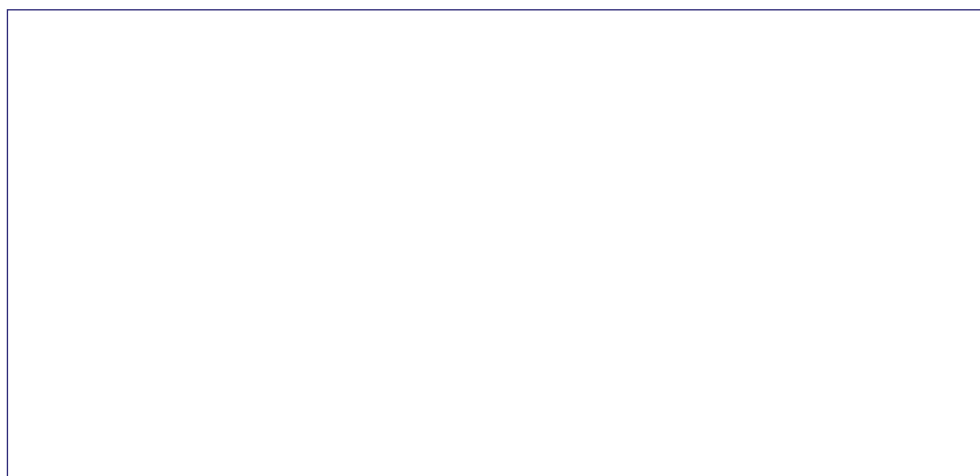
¿Es este el tipo de protagonista femenina que tu deseas que aparezca en los videojuegos? ¿Por qué?



¿Crees que los modelos de mujer que aparecen en los videojuegos influyen en la imagen que las jóvenes tienen de sí mismas? ¿Por qué?



¿Crees que los modelos de mujer que aparecen en los videojuegos influyen en la imagen que los chicos jóvenes tienen de las chicas o en el patrón de belleza que prefieren? ¿Por qué?



ACTIVIDAD 12. "Subliminal"

Analiza el siguiente anuncio. Es una página entera (la página 11) de una revista de videojuegos (Game Live, de enero de 2004, la nº 36)

AGENDA del día

- Sacar al perro
- Limpiar el suelo
- Repintar el techo
- Vecinar al asteroide
- Ir a ver a Hedy al curro
- Llevar ropa al tinte

ENFRENDA LAS AMENAZAS CON RAPIDEZ Y ELEGANCIA EN UNA PRODUCCIÓN SERIAL, BASADA EN LAS PELÍCULAS DE ACCIÓN AL ESTILO HONG KONG.

- MANEJA A TU COMPAÑERO CAMINO EN LA SOMBRA PARA QUE ATAQUE A LOS ENEMIGOS, RECOPRE ARMAS Y DESCUBRA EXPLOSIVOS.
- CAUSA DAÑOS DEVASTADORES CON UN INMENSO ARSENAL DE PODEROSO FUEGO.
- RENDE LAS LÍNEAS ENEMIGAS GRACIAS A LAS HABILIDADES DE SAITO DEL ESTRATÉGICO "SLOW-MOTION".


Dead to Rights

PC CD 16+

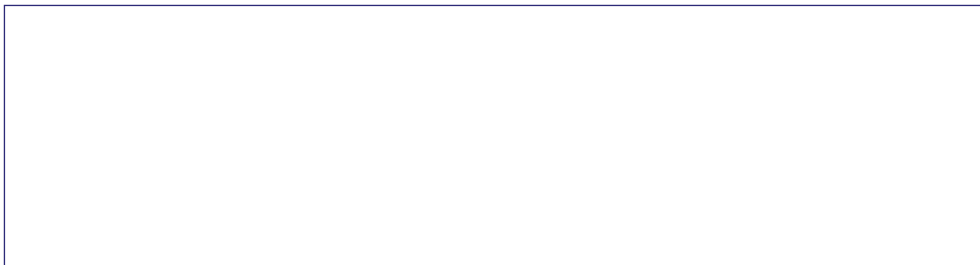
¿Qué te sugieren sus imágenes?



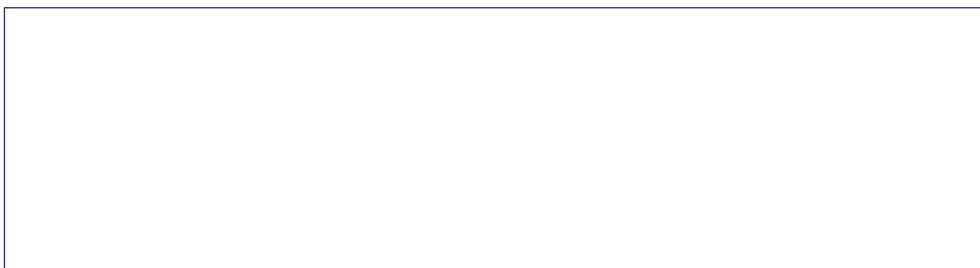
¿Qué imagen de hombre y de mujer aparece en el anuncio?



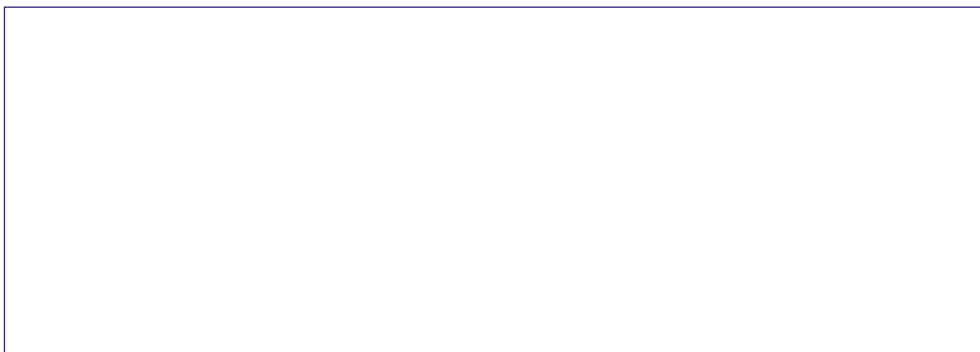
¿Qué te sugieren los textos que las acompañan?



¿Por qué crees que han elegido el color rojo para los textos?



¿Crees que hay contradicción entre textos e imágenes? ¿Por qué?



¿Qué crees que se persigue con la presentación de imágenes y textos de esta forma?

Traduce el título: "Dead to Rights". ¿Por qué lo habrán titulado así?



Relaciona lo que significa con los textos explicativos del anuncio: "erradica las amenazas", "basada en películas de acción al estilo Hong Kong", "maneja a tu compañero canino para que ataque a los enemigos", "causa daños devastadores", "mengua las líneas enemigas"...

¿De qué crees que trata este videojuego?

Pon en común con el resto de la clase las respuestas que has dado. Debatid los distintos puntos de vista y analizad cómo las imágenes "hablan por sí solas" y la violencia y el sexismo que nos transmiten.

ACTIVIDAD 13. “Criticamos a los críticos”



Vietcong (Pterodon)

VIETCONG

Tipo de juego: Acción Táctica. Juego de guerra

Descripción: Encarnas un sargento del ejército, y a través de él vas a participar en una guerra en la selva, en donde tendrás que realizar patrullas en solitario, defensa del campamento, ataque al pueblo vietnamita y sus posiciones, siempre comandando el pelotón estadounidense.

Observa la carátula del videojuego.

Las situaciones de este videojuego se enmarcan en el conflicto que enfrentó al ejército de EEUU con el pueblo de Vietnam del Norte. Guiándote por los datos escasos que aparecen, contesta a las siguientes preguntas:

- ▶ ¿En qué escenario real histórico tiene lugar la batalla del juego?
 - EE.UU.
 - Vietnam.
 - Rusia.
- ▶ ¿Quién inició la agresión?
 - EE.UU.
 - Vietnam.
 - Rusia.
- ▶ ¿Por qué crees que inició esa agresión?
 - Para ayudar al desarrollo del otro país.
 - Para salvar a su población del ataque de otro país o de la amenaza de un gobierno dictatorial.
 - Para derrocar al gobierno de ese país y poner a gobernantes “amigos” de los agresores.
- ▶ En el juego, ¿en qué bando creéis que está el jugador o la jugadora?
 - EE.UU.
 - Vietnam.
 - Europa.

- ▶ ¿Por qué crees que está en ese bando?
 - Porque los EE.UU. tratan de recuperar la imagen perdida.
 - Porque quienes diseñan son estadounidenses.
 - Porque es una forma de ganar virtualmente lo que se perdió.

- ▶ ¿Quién crees que gana en el juego?
 - EE.UU.
 - Vietnam.
 - Rusia.

- ▶ ¿En la historia real quién fue el país ganador?
 - EE.UU.
 - Vietnam.
 - Europa.

Lee el siguiente comentario de la revista Micromanía Soluciones (2003) sobre este videojuego:

"Te vamos a convertir en un experto en patear vietcongs. (...) Debes reaccionar de inmediato para matar al "ojos rasgados" que aparecerá a tu derecha de repente. (...) Sal a defender lo que es tuyo. (...) Aprovecha los momentos para localizar amarillos y fulminarlos rápidamente. (...) En los angostos pasadizos puedes encontrarte con algún que otro "charlie". (...) Hay media docena de amarillos, como mínimo. Pégate a la pared del búnker y ve eliminándolos uno a uno. (...) El camino de la izquierda no te interesa, a no ser que necesites matar más amarillos para robarles. (...) en cuanto fulmines a los primeros charlies, hazte con un buen AK47. (...) De nuevo, túnel arriba, ve a la izquierda (siguiendo la bandera comunista). (...) La ribera de la ciénaga está atestada de amarillos. (...) Ésta misión consiste en lo que vulgarmente podríamos llamar "una cacería de amarillos". (...) La estrategia se reduce a matar unos cuantos vietcongs (...) hasta limpiar toda esta extensa zona de charlies. (...) Pronto descubrirás que los amarillos os rodean. (...) Entra por la parte posterior y dedícate a vaciarlo de ratas con cartilla militar del vietcong. (...) Fulmina varios comunistas..."

¿Qué sentimientos te produce este texto?

Contrastar en el aula si hay diferentes respuestas a esta pregunta entre chicos y chicas. ¿A qué creéis que se puede deber esas diferencias? Explicadlo a continuación.

¿A quién crees que se refiere el comentario con los términos “ratas con cartilla militar del vietcong”, “amarillos”, “ojos rasgados”?

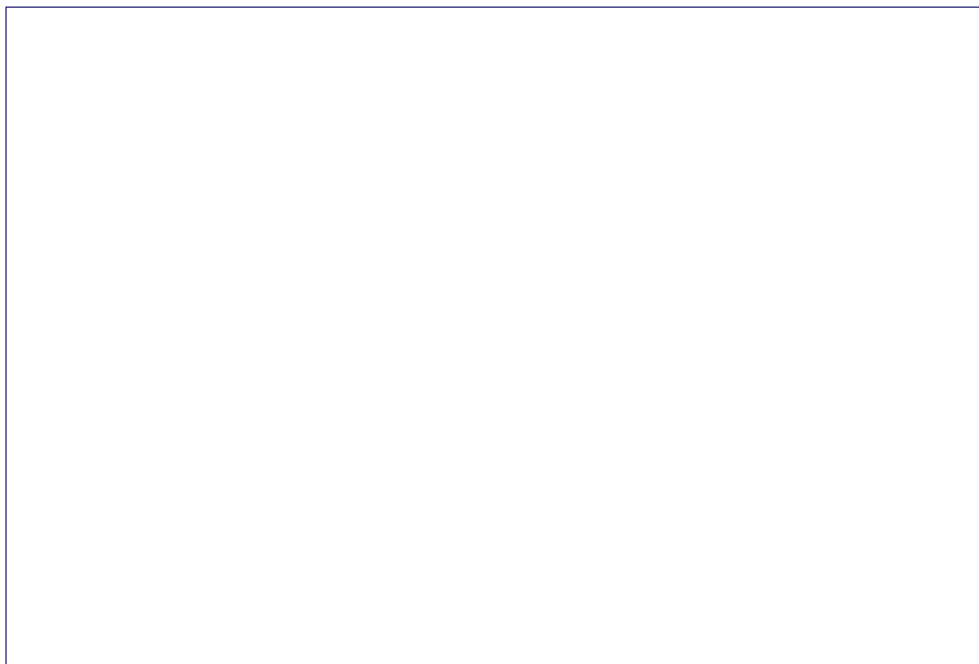
- A los militares estadounidenses.
- A los combatientes vietnamitas.
- A animales dañinos y salvajes.

¿Crees que aplicar estos calificativos a otras personas supone racismo?

- Sí.
- No.
- No se.

¿Por qué?. Argumenta tu opinión:

¿Cómo creéis que se sentiría un compañero o compañera vuestra vietnamita cuando lea este texto? Tratad de poneros en su lugar y describid sus sentimientos.



Sería conveniente profundizar en esta actividad. Consultad un libro sobre historia contemporánea o una enciclopedia y contrastad la información que habéis obtenido con lo que se os propone en el videojuego. También podéis leer el análisis que hemos hecho de este videojuego en el libro y en el cd-rom.

ACTIVIDAD 14. “Análisis de los videojuegos”

Utilizando la siguiente ficha (puedes modificarla reduciéndola, ampliándola o transformándola) analiza el videojuego que más conoces o que más utilices completando todos los cuadros de la ficha que puedas rellenar.

Título:
Subtítulo:
Edad mínima recomendada:
Género:
Textos de la portada y contraportada:

Descripción resumida del argumento:
<p>Descripción de las acciones que ha de realizar el jugador o la jugadora en el desarrollo del videojuego (las que predominan, sobre todo):</p> <p> Disparar <input type="checkbox"/> Construir <input type="checkbox"/> Amar <input type="checkbox"/> Resolver enigmas <input type="checkbox"/> Matar enemigos <input type="checkbox"/> Pelear <input type="checkbox"/> Cuidar a otros u otras <input type="checkbox"/> Hablar con otros u otras <input type="checkbox"/> Otras </p>

	Predominan los personajes/figuras masculinos	Hay una proporción semejante	Predominan los personajes/figuras femeninos
Proporción de personajes/figuras masculinas y femeninas			
	Predominan los protagonistas masculinos	Hay una proporción semejante	Predominan las protagonistas femeninas
Quiénes son los o las protagonistas principales del videojuego			
Imagen de las mujeres			
Cuerpos exuberantes y sensuales.			Cuerpos “normales”.
Caras “angélicas”, con ojos grandes y gesto “añorado”.			Caras comunes con arrugas, pecas, granos, etc.
Vestuario insinuante y “sexy”.			Vestuario corriente de diario.
Posturas eróticas.			Sin posturas “insinuantes”.

	Erótica	Pasiva	Activa	Otra (especificar)	
Función que cumple el tipo de imagen de las mujeres					
	Asertivo	Agresivo	Pasivo	Otro (especificar)	
Rol que desempeñan las mujeres					
Acciones y comportamientos	Hombres	Mujeres	Ninguno	Ambos	
Matar, luchar, agredir					
Amar, cuidar, expresar sentimientos					
Competir					
Cooperar					
Otros (especificar)					
Qué relaciones se dan	Entre hombres y mujeres		Entre hombres	Entre mujeres	
Amistad					
Sexuales					
De conquista					
De colaboración					
	El masculino		El femenino	Genérico	
Qué tipo de lenguaje se utiliza preferentemente en el juego					
	Guerra y destrucción	Vida cotidiana	Ciencia Ficción	Tiempo histórico	Otro (especificar)
Qué tipo de entorno propone el videojuego					
Qué tipo de valores se exaltan en el videojuego					
Competitividad			Cooperación		
Vale el que gana			No hay perdedores (todos/as ganan)		
Venganza por encima de justicia			Justicia como valor supremo		
Fuerza para conseguir objetivos			Solidaridad del grupo para avanzar		
Violencia como estrategia			Diálogo y reflexión como estrategia		
Estereotipo de los roles de la mujer			Igualdad de roles de hombre y mujer		
Dureza del hombre / belleza mujer			Ternura y cuidado como valor		
Ideológica y políticamente orientado			Crítico socialmente		
Los/as "otros/as" son mis enemigos/as			La diversidad es valorada y aceptada		
	Claramente		Implícitamente	En ningún momento	
¿Se da una visión etnocéntrica?					
	En ningún caso	A veces	Siempre	No procede	
¿Se tienen en cuenta los sentimientos de los otros, su dolor?					
	En ningún caso	A veces	Siempre	No procede	
¿En el videojuego se manifiestan actitudes machistas?					

	En ningún caso	A veces	Siempre	No procede
¿Los personajes femeninos del juego reflejan estereotipos machistas?				
	De forma clara	En parte	No	No procede
¿El videojuego está claramente dirigido a usuarios masculinos?				

Nota: **NO PROCEDE** hace referencia a que en algunos videojuegos, por su contenido, la pregunta no tiene respuesta

Intenta ahora aplicar esta plantilla de análisis a diversos videojuegos que conozcas, hayas jugado con ellos o hayas visto jugar a tus amigos y amigas.

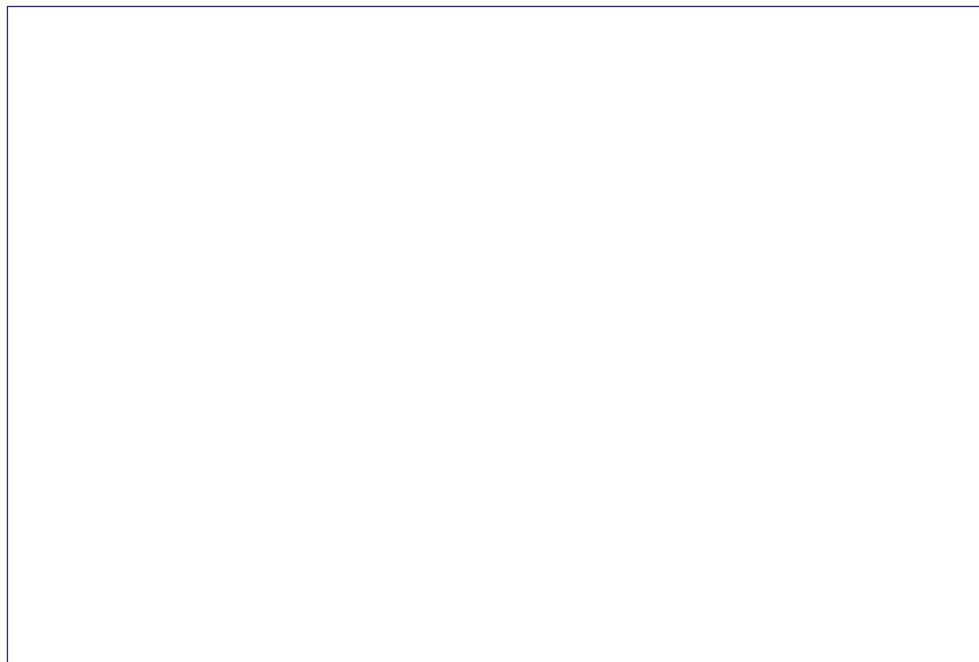
Una vez que lo hayas hecho ponlo en común con tus compañeros y compañeras de clase y tabulad los resultados señalando en cada casilla el porcentaje de veces que entre todos y todas habéis señalado dicha casilla en la tabla siguiente.

	Predominan los personajes/figuras masculinos		Hay una proporción semejante		Predominan los personajes/figuras femeninos		
Proporción de personajes/figuras masculinas y femeninas							
	Predominan los protagonistas masculinos		Hay una proporción semejante		Predominan los protagonistas femeninos		
Quiénes son los protagonistas principales del videojuego							
Imagen de las mujeres							
Cuerpos exuberantes y sensuales					Cuerpos "normales"		
Caras "angélicas", con ojos grandes y gesto "añorado"					Caras comunes con arrugas, pecas, granos, etc.		
Vestuario insinuante y "sexy"					Vestuario corriente de diario		
Posturas eróticas					Sin posturas "insinuantes"		
	Erótica		Pasiva		Activa		Otra (especificar)
Función que cumple el tipo de imagen de las mujeres							
	Asertivo		Agresivo		Pasivo		Otro (especificar)
Rol que desempeñan las mujeres							
Acciones y comportamientos	Hombres		Mujeres		Ninguno		Ambos
Matar, luchar, agredir							
Amar, cuidar, expresar sentimientos							
Competir							
Cooperar							
Otros (especificar)							

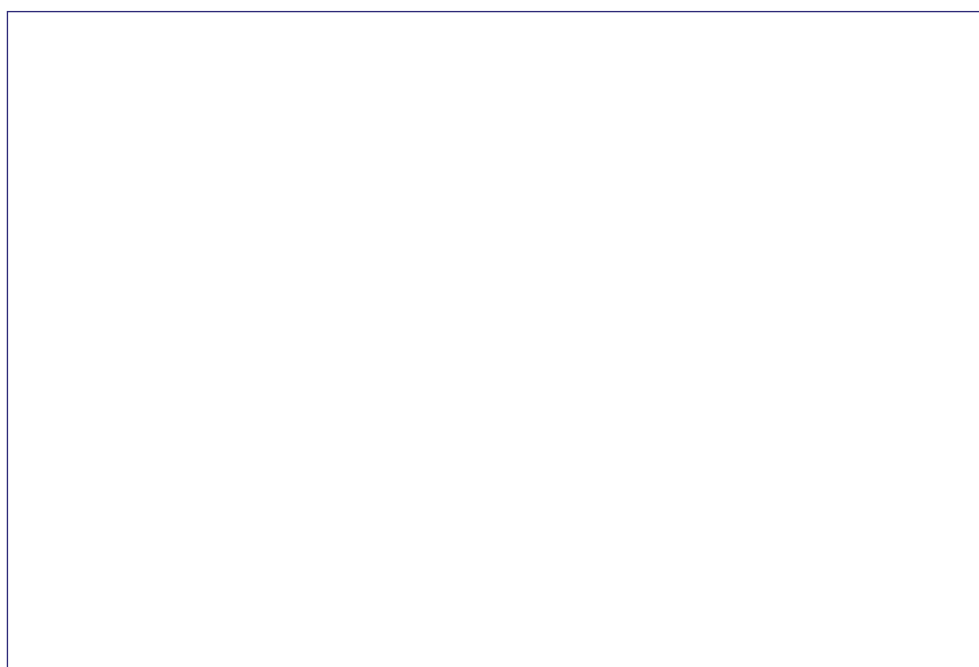
Qué relaciones se dan	Entre hombres y mujeres		Entre hombres	Entre mujeres	
Amistad					
Sexuales					
De conquista					
De colaboración					
	El masculino		El femenino		Genérico
Qué tipo de lenguaje se utiliza preferentemente en el juego					
	Guerra y destrucción	Vida cotidiana	Ciencia Ficción	Tiempo histórico	Otro (especificar)
Qué tipo de entorno propone el videojuego					
Qué tipo de valores se exaltan en el videojuego					
Competitividad			Cooperación		
Vale el que gana			No hay perdedores (todos/as ganan)		
Venganza por encima de justicia			Justicia como valor supremo		
Fuerza para conseguir objetivos			Solidaridad del grupo para avanzar		
Violencia como estrategia			Diálogo y reflexión como estrategia		
Estereotipo de los roles de la mujer			Igualdad de roles de hombre y mujer		
Dureza del hombre / belleza mujer			Ternura y cuidado como valor		
Ideológica y políticamente orientado			Crítico socialmente		
Los/as "otros/as" son mis enemigos/as			La diversidad es valorada y aceptada		
	Claramente		Implícitamente		En ningún momento
¿Se da una visión etnocéntrica?					
	En ningún caso		A veces	Siempre	No procede
¿Se tienen en cuenta los sentimientos de las y los otros, su dolor?					
	En ningún caso		A veces	Siempre	No procede
¿En el videojuego se manifiestan actitudes machistas?					
	En ningún caso		A veces	Siempre	No procede
¿Los personajes femeninos del juego reflejan estereotipos machistas?					
	De forma clara		En parte	No	No procede
¿El videojuego está claramente dirigido a usuarios masculinos?					

Nota: **NO PROCEDE** hace referencia a que en algunos videojuegos, por su contenido, la pregunta no tiene respuesta

¿Podéis representar estos resultados en gráficas de porcentajes?



¿A qué conclusiones se puede llegar tras este análisis? Intentad escribirlas a continuación.



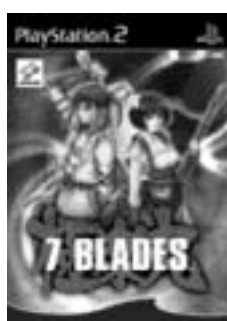
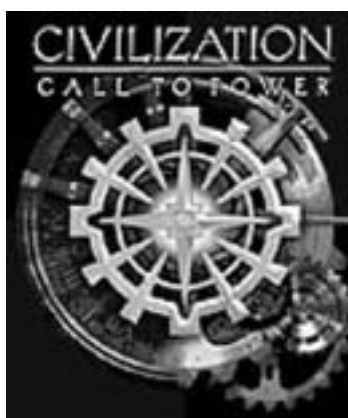
Podéis ver en el libro n.º 5 de esta misma serie “Mujeres en la Educación” (en el apartado “otros videojuegos revisados”) los resultados y las conclusiones a las que hemos llegado analizando los 250 videojuegos que más se venden actualmente.

ACTIVIDAD 15. "Investigación"

Juntad todas las cajas de los videojuegos que tengáis entre todos los amigos y amigas, compañeros y compañeras de clase. Si no podéis conseguir muchas, podéis pedir los catálogos de las tiendas comerciales (grandes superficies o tiendas especializadas) porque en ellos viene la imagen de los videojuegos en los anuncios promocionales.

Aquí tenéis algunas, como ejemplo, para poder comenzar:





Una vez que las tengáis todas, haced un análisis de las imágenes y de los personajes que aparecen en las cajas de los videojuegos (incluyendo portada y contraportadas) siguiendo estas pautas:

- ▶ Contad el número total de personajes femeninos y masculinos aparecidos en las cubiertas. incluid también un apartado, "otros", para aquellos personajes que no posean un género definido (por ejemplo, monstruos, máquinas, etc.)
- ▶ Identificad aquellos personajes que aparezcan en una posición sumisa o dominante.

Completad la siguiente tabla:

	Hombre	Mujer	Otros
Número de personajes en las carátulas			
Numero de personajes dominantes			
Número de personajes sumisos			
Número de personajes con ropas "sexy"			
Otras situaciones que no se identifican			

Sacad vuestras propias conclusiones a partir de los datos obtenidos:

Comparad vuestras propias conclusiones con las obtenidas por otras personas investigadoras.

Investigación de Provenzo (1991): De las 47 cubiertas de videojuegos analizadas por Provenzo, aparecieron un total de 115 hombres y 9 mujeres. De estos hombres, 20 aparecían en poses dominantes, y ninguna mujer. Por otro lado observamos 3 mujeres en actitud sumisa y ningún hombre en esta actitud.

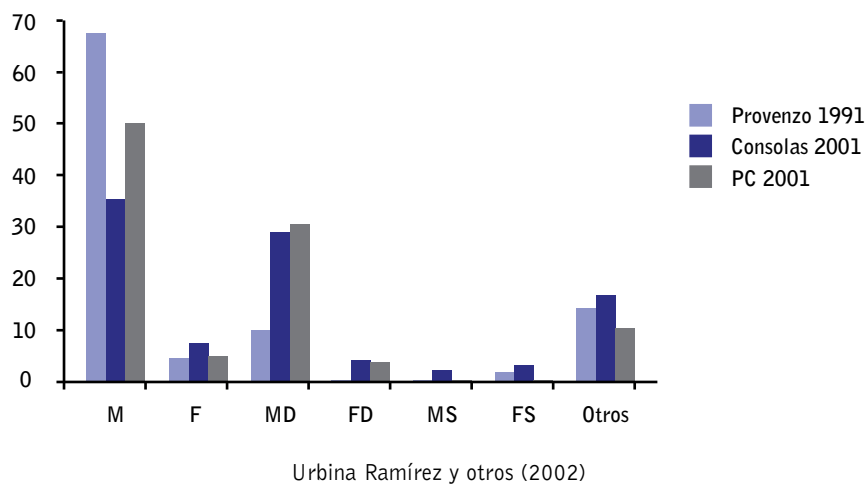
Los resultados numéricos de esta investigación se muestran a continuación:

Juego	M	F	MD	FD	MS	Fs	Otros/as
Adventures of Bayour Billy	3	1				1	
Bod Dudes	4		2				
Baseball Stars	3						
Bases Loades							
Batman							
Bionic Commande	1						5
Blades of Steel	5						
Blaster Master							1
Bubble Bobble							7
California Games	3	1					
Casticrania	2						
Contra	2						
Double Dragon	4	2	4				
Double Dragon II	3	1	2			1	
Double Dribble	7						
Dragon Warrior	1						1
Faranadn							
Guardian Legend							1
Hoops	2						
Hudson's Adventure Island	1					6	
Jackal	3						
Legacy of the Wizard	3	1	2				
The Legend of Zelda							
Mega Man							
Megan Man II	4		3				
Metroid							
Mike Tyson's Punck-Out!	3						
Ninja Galden	1						
Nobanago's Ambition	17						
Operation Wolf	4		2				
Rad Racer							
Rampage							
RoboCop	1						
Skate or Die	1						
Strider	2						
Super Dodge Ball	1						
Super Mario Bros	1						
Super Mario Bros 2							
Super Off Road							
Tecno Bowl	1						
Teenage Mutant Ninja Turtles	4						
Track and Fiel II	16						
Ultima	2	1	1			1	2
Wheel of Fortune							
Who Framed Bager Rabbit?	1						
Wrestlemania	1						
Zelda II							
Totales	115	9	28	0	0	3	23

Tabla 1. Análisis de contenidos de sexo y género de las carátulas de 47 videojuegos muy difundidos

Diez años después del estudio de Provenzo, Urbina Ramírez y otros (2002), en sus investigaciones sobre portadas de 79 juegos para consolas y 87 para PC, concluyen que en los juegos de consola, la diferencia entre personajes masculinos y femeninos es abrumadora a favor de los primeros, si bien se aprecia una disminución de personajes masculinos respecto a los estudiados por Provenzo (un 36% frente a un 68,59%). Se observa, también, que los personajes masculinos sumisos son casi inexistentes. Aumenta el número de figuras femeninas dominantes (4,36%), apenas visibles en el estudio de Provenzo. A pesar de ello, aparecen un mayor número de figuras femeninas sumisas.

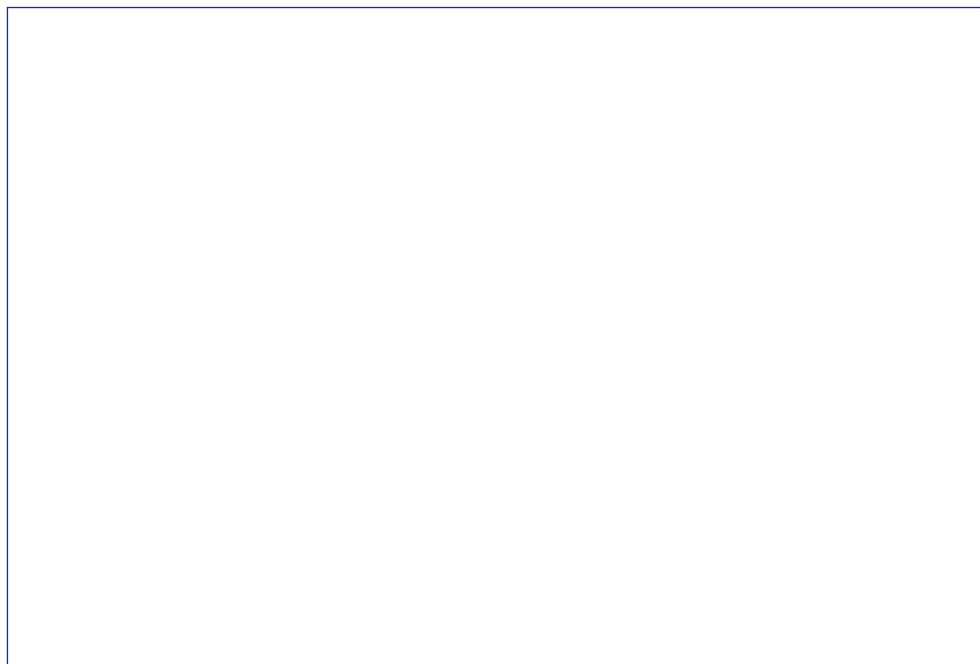
Podéis ver en el siguiente gráfico la comparación entre los resultados de la investigación anterior de Provenzo de 1991 y los resultados de Urbina y otros publicados en el año 2002 (pero realizados en el 2001) separados por videojuegos de consola y de PC.



Las claves para interpretar la tabla de la página anterior son las siguientes:

- ▶ M = Número de imágenes masculinas que aparecen en las carátulas de videojuegos.
- ▶ F = Número de imágenes femeninas que aparecen en las carátulas de videojuegos.
- ▶ MD = N° de imágenes masculinas dominantes en las carátulas de videojuegos.
- ▶ FD = N° de imágenes femeninas dominantes en las carátulas de videojuegos.
- ▶ MS = N° de imágenes masculinas sumisas en las carátulas de videojuegos.
- ▶ FS = N° de imágenes femeninas sumisas en las carátulas de videojuegos.
- ▶ Otros = Otro tipo de imágenes que no pueden ser ubicadas dentro de las categorías anteriormente descritas.

¿Podrías representar gráficamente la comparación entre vuestros resultados y los de estas investigaciones anteriores?



Investigación
desde la práctica

Guía didáctica para
el análisis de los



videojuegos

I Bloque de actividades:
“Interpretar y valorar” I



BLOQUE DE ACTIVIDADES: "INTERPRETAR Y VALORAR"

La **finalidad** de este bloque de actividades se orienta a que el alumnado sea capaz de interpretar y valorar la carga de valores implícita y explícita en las imágenes y argumentos de los videojuegos, siendo consciente de la discriminación que se produce por razón de sexo.

Estas actividades van dirigidas a todo el alumnado a partir de los 10 años, especialmente a **tercer ciclo de Primaria, Secundaria y Bachillerato**.

Los **objetivos de aprendizaje** se proponen en función de los establecidos en el currículo:

- ▶ Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación como instrumentos de trabajo y aprendizaje a través de la interpretación y valoración crítica de los videojuegos.
- ▶ Percibir e interpretar críticamente las imágenes que aparecen en los videojuegos, fomentando la sensibilidad hacia su posible presentación estereotipada o discriminatoria.
- ▶ Valorar la importancia del lenguaje visual e icónico como medio de expresión y comunicación, por tanto, de vivencias, sentimientos e ideas.
- ▶ Favorecer a través de la interpretación y valoración crítica de los videojuegos la formación de un pensamiento crítico que impida discriminaciones y prejuicios, rechazando las desigualdades y discriminaciones derivadas de la pertenencia a un determinado sexo.

Los **contenidos** que nos proponemos desarrollar en este bloque de actividades tienen su referente en los del currículo, y son los siguientes:

Conceptos:

- ▶ Características de la comunicación: medios, intenciones comunicativas y formas adecuadas.
- ▶ Imágenes estáticas y en movimiento: significantes y significados
- ▶ Anagramas, logotipos, marcas: significantes y significados.
- ▶ Mensajes que utilizan de forma integrada sistemas de comunicación verbal y no verbal.
- ▶ Las tecnologías de la información y la comunicación como instrumento de aprendizaje

Procedimientos:

- ▶ Interpretación de mensajes no explícitos en textos orales y escritos (doble sentido, sentido humorístico, mensajes que suponen discriminación, etc.)

- ▶ Elaboración y realización de encuestas y cuestionarios para la recogida de datos.
- ▶ Construcción e interpretación de gráficas y tablas diseñadas a partir de datos de obtención directa.
- ▶ Análisis crítico de la utilización de la imagen del hombre y de la mujer en la publicidad y desarrollo de los videojuegos.
- ▶ Análisis crítico de las diferencias en función del sexo, en la atribución de valores y tareas.
- ▶ Interpretación de mensajes no explícitos en imágenes que suponen discriminación.
- ▶ Lectura de imágenes estáticas y en movimiento.

Actitudes y valores:

- ▶ Valoración crítica de las imágenes e interés por analizar los diferentes elementos contenidos en su composición.
- ▶ Actitud crítica ante la promoción del consumo masivo de productos mediante la publicidad y ante la imagen que del hombre y la mujer ofrece.
- ▶ Valoración del diálogo como instrumento privilegiado para solucionar los problemas de convivencia y los conflictos de intereses en la relación con los y las demás.
- ▶ Valoración de los distintos trabajos y roles, y su importancia para el conjunto de la sociedad.
- ▶ Sensibilidad y rechazo ante las desigualdades sociales asociadas al sexo, las condiciones sociales y económicas y la solidaridad con los grupos más afectados.

Los **criterios de evaluación** que se puede aplicar a este bloque de actividades podrían resumirse en los siguientes:

- ▶ Distinguir los elementos que configuran los lenguajes visuales.
- ▶ Realizar lectura de imágenes desde la experiencia personal, desde el aspecto formal y desde el contexto histórico.
- ▶ Analizar los elementos representativos y simbólicos de una imagen.
- ▶ Mostrar actitudes de respeto hacia las diferencias por razones de género, culturales, étnicas, religiosas y económicas.
- ▶ Utilizar estrategias de comprensión lectora en mensajes transmitidos por imágenes publicitarias y por diferentes tipos de textos e imágenes de los videojuegos.
- ▶ Utilizar las nuevas tecnologías de la información y la comunicación como instrumentos de aprendizaje.

Actividades a realizar

INTERPRETAR Y VALORAR	Descripción de la actividad	Áreas
Frente a frente	Asociar rasgos y características a imágenes en función del sexo.	• Artística (P)
Emergencia de valores	Atribución de valores en función de la diferencia de sexo.	• Plástica (S)
No sé por qué piensas tú	Interpretar y valorar el tratamiento de la imagen del otro diferente a "nosotros" en los videojuegos.	• Lengua Castellana (P)
Que la guerra no me sea indiferente	Adentrarse en la valoración de la representación de la violencia y las guerras en el mundo de los videojuegos y su relación con la realidad.	• Lengua Castellana y Literatura (S)
La ficción y la realidad	Comparar lo que sucede en la realidad con lo que aparece en los videojuegos contrastando los textos de los folletos de éstos y las crónicas periodísticas de sucesos reales.	• Ciencias, Geografía e Historia (P)
El rol de la mujer	Valorar la imagen que aparece y la función que cumple la mujer en los videojuegos.	• Tecnología (S)
La dependencia	Investigar el rol de la mujer en los videojuegos.	• Ética (S)
La verdadera heroína	Valorar la importancia de la lucha cotidiana como la auténtica heroicidad y el papel de la mujer en ella.	• Filosofía (B)
Reparto de videojuegos	Investigar si atribuimos un tipo de videojuego diferente en función de la diferencia de género.	• Psicología (B)
Counter-Strike	Reflexionar sobre si hay diferencia en la forma de involucrarse en la violencia en función de la diferencia de sexo.	

NOTA: (S) Secundaria (P) Primaria (B) Bachillerato

Desarrollo de las actividades

ACTIVIDAD 16. "Frente a frente"

Pensad en los modelos masculinos y femeninos que aparecen habitualmente en los videojuegos. A quién atribuirías los siguientes rasgos de las dos imágenes que aparecen a continuación. Enlaza con flechas las figuras con los rasgos o atributos que consideres más apropiado para cada una de ellas.

The diagram features two stylized characters in the center: a man on the left and a woman on the right. Surrounding them are 15 rectangular boxes, each containing a personality trait. The traits are arranged as follows:

- Top left: Taciturno/a
- Second row left: Solitario/a
- Third row left: Hosco/a
- Fourth row left: Dulce
- Fifth row left: Desvalido/a
- Sixth row left: Actitud retraída
- Seventh row left: Sensible
- Bottom center: Audaz
- Top right: Insociable
- Second row right: Frágil
- Third row right: Duro/a
- Fourth row right: Hermoso/a
- Fifth row right: Tierno/a
- Sixth row right: Seductor/a
- Seventh row right: Lobo/a solitario/a
- Bottom right: Rostro hermético

Runaway (Pendulo)

Inténtalo de nuevo con estas otras figuras:

Commandos (Pyros Studios)

Dead or Alive (Tecmo)

Pon en común, con tus compañeros y compañeras de clase, las asociaciones que has establecido y tratad de llegar a un consenso sobre cuáles serían las más adecuadas.

Si necesitáis alguna orientación sobre qué características se suelen asociar con los protagonistas masculinos de los videojuegos, os ponemos un extracto de las conclusiones que hemos obtenido de la investigación realizada y que están registradas en el libro.

Los **protagonistas masculinos** de los videojuegos son personajes solitarios, hoscos, con actitud retraída e insociable, taciturnos, duros y con rostros herméticos que no traslucen ningún sentimiento. Son “lobos solitarios”. “Detestan que se metan en sus asuntos” y parecen tener razón en todo. De hecho las mujeres se meten en problemas por no haberles hecho caso, y ellos, finalmente, aunque con claro signo de enfado y reproche, tienen que ir a rescatarlas porque..., son mujeres, al fin y al cabo.

Este modelo predomina como protagonista con el que tiene que identificarse el jugador/a en muchos videojuegos: Squall Leonhart de 17 años (Final Fantasy VIII), Snake (Metal Gear Solid), Sam Fisher (Splinter Cell), Billy Coen, un antiguo Marine condenado a muerte por el asesinato de 23 personas (Resident Evil), etc.

ACTIVIDAD 17. "Emergencia de valores"

Pon en la tabla inferior las 10 características o aspectos, entre los 23 siguientes, que consideres más importantes para ti a la hora de desarrollarte como persona. Hazlo por orden de importancia, de tal forma que pongas la primera la que mayor importancia tiene para ti y la última, la que consideres menos clave:

- | | |
|--|--|
| 1. Compartir | 13. Ser admirada ó admirado |
| 2. Tener dinero | 14. Trabajar |
| 3. Ayudar a los y las demás | 15. Preocuparse por los y las demás |
| 4. Engañar | 16. Ser una persona agresiva |
| 5. Ser más rápido o rápida | 17. Utilización de la fuerza para resolver problemas |
| 6. Diálogo como método de resolución de conflictos | 18. Los hombres saben más |
| 7. Mujeres y hombres tienen los mismos derechos | 19. Los hombres resuelven las situaciones |
| 8. Cooperar | 20. Ganar |
| 9. Respetar distintas opiniones | 21. Competir |
| 10. Amistad | 22. Sinceridad |
| 12. Tener fama | 23. Lealtad |

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.

Sitúa los aspectos anteriores en dos columnas: en la de la izquierda, aquellas características que consideres más propias de los hombres y, en la de la derecha, las que consideres más apropiadas para la mujer.

Hombre	Mujer

¿Por qué las has colocado de esta forma? Razona tu respuesta.

Pon en común, con tus compañeros y compañeras de clase, cómo habéis colocado cada uno de los diferentes aspectos y tratad de llegar a un consenso sobre cuál sería la forma más adecuada.

ACTIVIDAD 18. "No sé por qué piensas tú"

El título de esta actividad es un poema de Nicolás Guillén. Lo reproducimos con el fin de ayudaros a reflexionar sobre la idea de "enemigo" .

NO SÉ POR QUÉ PIENSAS TÚ

No sé por qué piensas tú,
soldado, que te odio yo,
si somos la misma cosa
yo,
tú.

Tú eres pobre, lo soy yo;
soy de abajo, lo eres tú;
¿de dónde has sacado tú,
soldado, que te odio yo?

Me duele que a veces tú
te olvides de quién soy yo;
caramba, si yo soy tú,
lo mismo que tú eres yo.

Pero no por eso yo
he de malquererte, tú;
si somos la misma cosa,
yo,
tú,
no sé por qué piensas tú,
soldado, que te odio yo.

Ya nos veremos yo y tú,
juntos en la misma calle,
hombro con hombro, tú y
yo,
sin odios ni yo ni tú,
pero sabiendo tú y yo,
a dónde vamos yo y tú
¡no sé por qué piensas tú,
soldado, que te odio yo!

Comenta el poema tratando de describir qué es lo que nos pretende decir el poeta, cuál es el mensaje que intenta hacernos llegar:

Observa las imágenes de los "enemigos" (los "malos") de algunos de los videojuegos más vendidos actualmente:



Rise of Nations (Microsoft & Big)



BloodRayne (Terminal)



GTA Vice City (Rockstar)

De entre las siguientes características, elige aquellas que consideres que habitualmente son comunes a todos los "enemigos" (excepto los fantásticos) que has visto en los videojuegos que recuerdes:

- Amable
- Diferente
- No norteamericano
- Con rasgos árabes
- Noble
- Honrado
- De rasgos nórdicos
- Uno/a se siente identificado con él/ella
- Digno de admiración
- Taimado
- Negro

¿Por qué crees que se presenta así a los enemigos en los videojuegos?

¿A que causa responde esto?

La construcción social e ideológica del concepto de "enemigo": Para ello, lo primero que tienen que presentarnos es al "otro" diferente como una potencial amenaza para nuestra seguridad. Y esto se hace muy sutilmente a través de todos los medios, especialmente los mass media, de tal forma que comenzamos a percibir a los otros diferentes como nuestros enemigos, nuestros rivales. Olvidamos, poco a poco, lo que nos une, nuestra humanidad, para ir concentrando nuestra atención en lo que nos quieren hacer ver que nos separa (el color, la procedencia,...)

Veamos un **ejemplo** de ello en el caso de las **personas migrantes** que llegan a los países del Norte. Lee las siguientes frases sacadas de la prensa sobre el tema de la migración y fíjate en las palabras remarcadas en **negrita**:

"Una comunidad bajo sospecha. La exigencia de visado reaviva la lucha de los inmigrantes de Colombia en España por romper el molde que les asocia a la violencia y al narcotráfico". (El País, 25/03/2001).

"El 90% de las prostitutas que trabajan en España son inmigrantes". (El País, 04/03/2001).

"Francia y Reino Unido acuerdan un control férreo del canal de la Mancha". (El País, 13/07/2002).

"Hay que adaptar la inmigración a la demanda del mercado de trabajo". (El País, 07/07/2002).

Te podemos poner muchas más noticias similares:

- “La UE se blindada ante la inmigración”.
- “No existe alternativa, hay que ser intolerantes con la inmigración ilegal”.
- “La inmigración es un problema”.
- “La selva de la inmigración. Razas de todo tipo... la inmigración deja a todos sin aliento. Lenguas árabes, africanas, orientales, acentos diferentes del español, todas ellas se oyen con una insistencia insultante para algunos en los centros de las grandes ciudades”.
- “Dinamarca ve «ejemplar» su nuevo modelo de inmigración. El primer ministro danés confía en que la nueva ley reduzca drásticamente la llegada de inmigrantes”.
- “Inmigración: es hora de tomar medidas”.
- “Se vincula inmigración y delincuencia”.

¿Qué términos se resaltan en estas noticias? ¿Qué mensaje tienden a enfatizar?

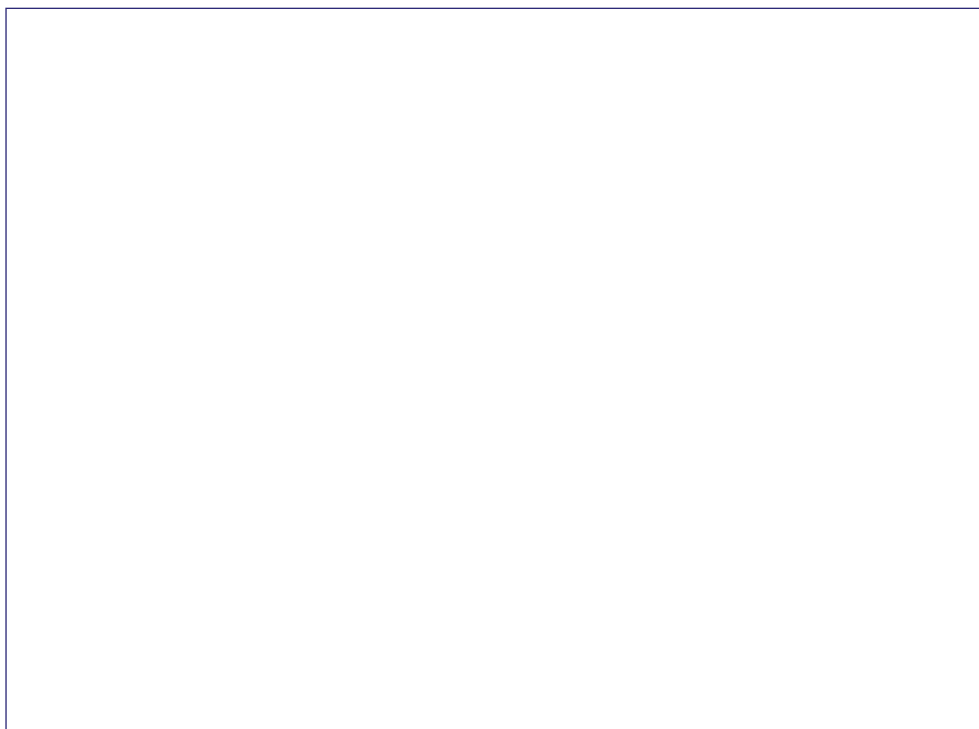
Fíjate que el núcleo de todas estas informaciones gira en torno a tres ideas esenciales: la Diferencia, el Desvío y la Amenaza.

Observa que se resaltan los términos que incrementan la oposición: “nosotros” - “ellos”.

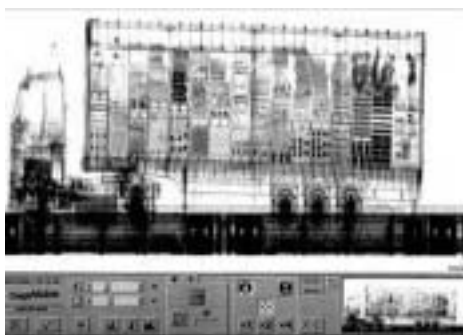
Y que se olvida o se ocultan los aspectos positivos de estos colectivos y de los problemas que “nosotros” les causamos a “ellos”.

¿Cuál crees que puede ser la consecuencia de percibir a las personas extranjeras que han venido a nuestro país de esta forma?

¿Crees que las noticias periodísticas así presentadas contribuyen a mantener o reforzar estereotipos sobre "los otros" diferentes? ¿Por qué?



Pero si te fijas en las noticias que salen habitualmente sobre migración podrás encontrar que el tratamiento fotográfico sigue las mismas pautas. Te ponemos algunas imágenes recogidas de distintos medios periodísticos de ámbito nacional asociadas a noticias sobre migración.



Radiografía camión con inmigrantes asfixiados dentro



Inmigrantes atendidas por los servicios de urgencias



En "patera" por el Estrecho



Muerte en las playas españolas



Detención de inmigrantes

En el aspecto fotográfico no se contextualiza la información fotográfica ni a quienes protagonizan la escena. A veces se juntan imágenes tópicas con informaciones en las que se hace referencia a las personas inmigrantes como sujetos pasivos y poco cualificados.

¿Crees que todo esto tiene algo que ver con la siguiente noticia tomada de un periódico "El 60% españoles relaciona inmigración y delincuencia, según el último barómetro del Centro de Investigaciones Sociológicas (CIS)"? ¿Por qué?

Pues bien, ahora te proponemos que hagas tú el análisis de la siguiente página de noticias de un periódico y trates de ver si, tal y como está formulada esta noticia, contribuye a mantener o reforzar estereotipos sobre "los otros" diferentes.



Señala con un círculo rojo (como en el ejemplo) aquellas frases o palabras que consideras que contribuyen a crear una imagen de "los otros" (los distintos a "nosotros") como generadores de problemas, de violencia, de conflictos..., y ante quienes nos tenemos que defender. Comenta a continuación las palabras y frases señaladas explicando por qué crees que fomentan estereotipos negativos.

"Vagan": ¿diríamos esto de un parado/a español/a? tiene connotaciones negativas que lo asocian con "vagos y maleantes". Parece que es amenazante.

—

Fíjate en las siguientes imágenes de “otros” diferentes a “nosotros”.



¿A cuál crees que se le aplicaría el término de “inmigrante” en España?

- El de la izquierda (sin nombre)
- El de la derecha (Michael Jordan)

¿Por qué?

Pero el rechazo al “otro” diferente, aprender a verle como “enemigo”, no sólo se construye desde el mundo periodístico de las noticias y las imágenes. Es el lenguaje que utilizamos el que contribuye a configurar una visión determinada sobre “los otros”. Por eso es tan importante que empeemos a pensar en la diferencia como algo positivo y a nombrarla de forma diferente, si queremos construir otra realidad de convivencia y cooperación.

Veamos un ejemplo.

Fíjate en los siguientes términos y la connotación tan diferente que tienen ambos.

ANÁLISIS DE LOS TÉRMINOS

El Emigrante	El Inmigrante
Procura trabajar fuera de su país	Trabaja en el país de otro
Si trabajamos en el extranjero somos emigrantes	Somos inmigrantes desde la perspectiva de los nativos del país
"Nosotros" somos emigrantes	"Los otros" son inmigrantes
Visión más positiva pues somos más benévolos con aquello en lo que nos implicamos	Visión más negativa pues somos menos benévolos con lo ajeno que nos afecta
Ej: "tiene las virtudes del emigrante: es trabajador, valiente ahorrador y honrado"	Ej: "la avalancha de inmigrantes en España se está convirtiendo en un auténtico problema"

Finalmente, intenta exponer tu opinión argumentada sobre la siguiente imagen y sobre la frase que la acompaña:



“Los medios de comunicación condicionan poderosamente la construcción de un discurso social, de igual manera los videojuegos contribuyen a crear una forma de pensar y comportarse determinada”

ACTIVIDAD 19. "Que la guerra no me sea indiferente"

Algunos de los videojuegos actuales con mayor éxito son los bélicos. En ellos se recrean, de la manera más realista posible, casi todas las guerras que han acontecido a lo largo de la historia humana. Con toda suerte de sofisticado material bélico asistimos y participamos en este "espectáculo" como si de un juego se tratase. ¿O realmente es un juego?



El Roto

Observa en los siguientes mapas las guerras que se han producido en distintas partes del mundo en los últimos años:



Fuente: La Crónica - El Mundo.

Los países africanos han heredado sus fronteras del reparto diseñado en la Conferencia de Berlín (1885) por las potencias coloniales. Occidente los ató corto cuando en los años 60 accedieron a la independencia. Pero hoy, perdida la importancia geoestratégica que tuvo en tiempos de la Guerra Fría, África se encuentra abandonada a su propia suerte, mientras la abundante riqueza mineral que existe en su territorio, lejos de ser explotada en beneficio de la población, motiva y financia la mayoría de los conflictos que existen en el conti-

nente. Tras el tráfico de mujeres, de armas y de materias primas se esconden importantes intereses económicos locales e internacionales. Un motivo demasiado poderoso como para que alguien ose levantar la voz.



Fuente: Atlas Le Monde Diplomatique pg. 191 (Guerras y hambrunas en África)



Fuente: La Crónica-El Mundo

Asia es el más extenso y poblado de los continentes. Su gran diversidad de razas, religiones y culturas hace que sus conflictos también lo sean. El que actualmente acapara mayor atención es el que enfrenta a los pueblos israelita y palestino. Pero no es el único, ni el más sangriento.

Los motivos ideológicos, con reminiscencias de la Guerra Fría, y étnicos también avivan los enfrentamientos. Pero los intereses por dominar los recursos naturales y energéticos, y las desigualdades, que dan lugar a la miseria, son el verdadero motor

de las confrontaciones, alimentadas por las grandes potencias a través del tráfico de armas y la explotación de las diferencias étnicas. Las guerras las siguen provocando los países ricos para controlar a los países pobres.



Fuente: Atlas Le Monde Diplomatique pg. 97 (El patio trasero de EEUU)

Investiga las guerras que ha habido en otras partes del mundo a lo largo del siglo xx. Sitúa en el siguiente mapa otras guerras y conflictos que hayas encontrado con estrellas y puntos de diferentes colores:



Lee el siguiente texto que podemos titular “Daños Colaterales”:

“Los niños y niñas soldado constituyen una tristísima realidad en países tan diversos y distantes como Chechenia, Filipinas o la República Democrática del Congo. Hoy día hay, oficialmente, 300.000 niños y niñas combatientes en el mundo. En la mayoría de los casos estas criaturas son secuestradas por la fuerza y sometidas a una lista inenarrable de brutalidades que convierten su vida en un infierno difícil de imaginar. Es una infame forma de esclavitud”.

Te proponemos hacer las siguientes actividades (siguiendo la propuesta del grupo de **Amnistía Internacional de Avilés-Pravia**):

Fíjate en los siguientes **dibujos**. Han sido realizados por **ex-niños y niñas soldado de Sierra Leona**. Los dibujos de guerra se parecen a los que pueda hacer cualquier niño ó niña español/a aficionado a las historias bélicas o a los videojuegos de acción. La diferencia es que estos dibujos relatan experiencias reales.



Describe la escena que ves. Fíjate en las y los personajes y las acciones que realizan según su sexo y edad.

Reflexionamos sobre el dibujo.

- ▶ ¿Qué sientes al ver el dibujo?
- ▶ ¿Has hecho alguna vez un dibujo como éste? Si es así ¿Por qué?
- ▶ ¿Has visto alguna vez escenas como las que el dibujo describe?
- ▶ ¿Quién crees que ha hecho el dibujo?
- ▶ ¿Por qué lo ha hecho?
- ▶ ¿Crees que la persona que ha hecho el dibujo tiene mucha imaginación?
- ▶ ¿Dónde están las mujeres y niñas en el dibujo? ¿Qué les sucede a las mujeres en la guerra?

Escucha el comentario que el autor del dibujo hizo sobre él: "Aprendí a saquear ciudades, quemarlas y matar a su gente".

Este niño fue secuestrado por el RUF (Frente Unido Revolucionario de Sierra Leona) cuando huía con sus familiares de un bombardeo sobre su ciudad. Tenía 12 años y permaneció con el RUF un año. Con 13 años realizó este dibujo.

- ▶ ¿Qué piensas? ¿Qué sientes? Descríbelo brevemente:

- ▶ ¿Cómo crees que es posible que pasen esas cosas?

- ▶ ¿Cómo podrían dejar de pasar? ¿ Qué crees que podrías hacer tú?



Fíjate ahora en este otro dibujo.

Describe la escena que ves. Fíjate en las y los personajes y las acciones que realizan según su sexo y edad.

Reflexionamos sobre el dibujo.

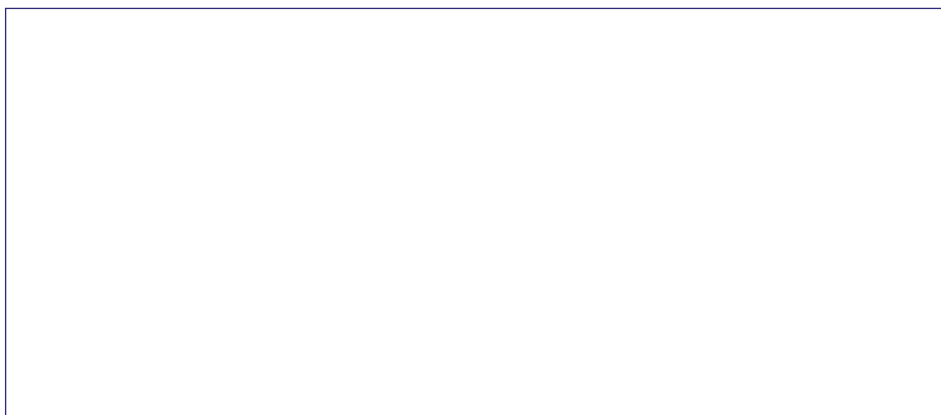
- ▶ ¿Qué sientes al ver el dibujo?
- ▶ ¿Has hecho alguna vez un dibujo como éste? Si es así ¿Por qué?
- ▶ ¿Has visto alguna vez escenas como las que el dibujo describe?
- ▶ ¿Quién crees que ha hecho el dibujo?
- ▶ ¿Por qué lo ha hecho?
- ▶ ¿Crees que la persona que ha hecho el dibujo tiene mucha imaginación?

Ese niño, de 15 años, nos hace un dibujo relato en el que nos narra, en primer lugar, el sufrimiento de su abuelo llorando por causa del hambre (ángulo superior izquierdo), A continuación la destrucción de su aldea y la muerte de su abuela (ángulo superior derecho) enterrada en un hoyo, vomitando sangre y aplastada su cabeza por la bota de un rebelde. Dibuja, a continuación, la huida de la familia en una barca hacia Guinea. En la travesía muere uno de sus hermanos. También nos cuenta la muerte, durante la guerra, de un tío. Impresionante cómo al final, él se dibuja queriendo de nuevo volver a la escuela.

► ¿Qué piensas? ¿Qué sientes? Descríbelo brevemente:



► ¿Cómo crees que es posible que pasen esas cosas?



► ¿Cómo podrían dejar de pasar?





Mira la foto y describe los elementos que ves en ella.

Describe al niño que está en primer plano. ¿Qué sentimientos refleja?

Reflexionamos sobre la imagen.

- ▶ ¿Quién será ese niño?
- ▶ ¿Qué está haciendo? ¿Dónde está?
- ▶ ¿Qué piensas y qué sientes tú al verlo? Exprésalo con una sola palabra.
- ▶ ¿Por qué lleva un arma en las manos? ¿Quién se la ha dado?
- ▶ ¿Por qué crees que son casi siempre los hombres los que hacen la guerra?

Escucha, comenta y debate las explicaciones de tus compañeros y compañeras y con el profesor o profesora.


Imagínate que eres uno de los niños o niñas que viven en uno de esos pueblos donde están ocurriendo esas guerras. Redacta una carta breve describiendo cómo te sientes, qué es lo que temes, cómo te ha cambiado la vida y qué has perdido en esa guerra. Junta todas las de tu aula y envíalas a los periódicos de tu zona o a organizaciones humanitarias que conozcáis.



Imagínate que estás jugando a uno de los múltiples videojuegos de guerra (Call of Duty, Comandos, Corea, Vietnam, etc.). Mientras te imaginas jugando colócate en el papel de un soldado que está en esa guerra y piensa en estos niños y niñas que la sufren o en las familias que mueren: Describe a continuación brevemente cómo te has sentido, si crees que la guerra tiene sentido, si nos enseñan algo estos videojuegos, ...

Fíjate en el siguiente logotipo:

¿Qué crees que trata de expresar?



¿Podrías diseñar tú uno que expresara tu visión sobre los videojuegos de guerra?



Si quieres más información puedes ir a las siguientes páginas webs en donde puedes ver otras actividades sobre este tema:

- ▶ <http://www.controlarms.org/es>,
- ▶ a la página de Amnistía Internacional <http://www.es.amnesty.org/>
- ▶ a la de Intermón <http://www.intermonoxfam.org/>



Burundi

Chechenia

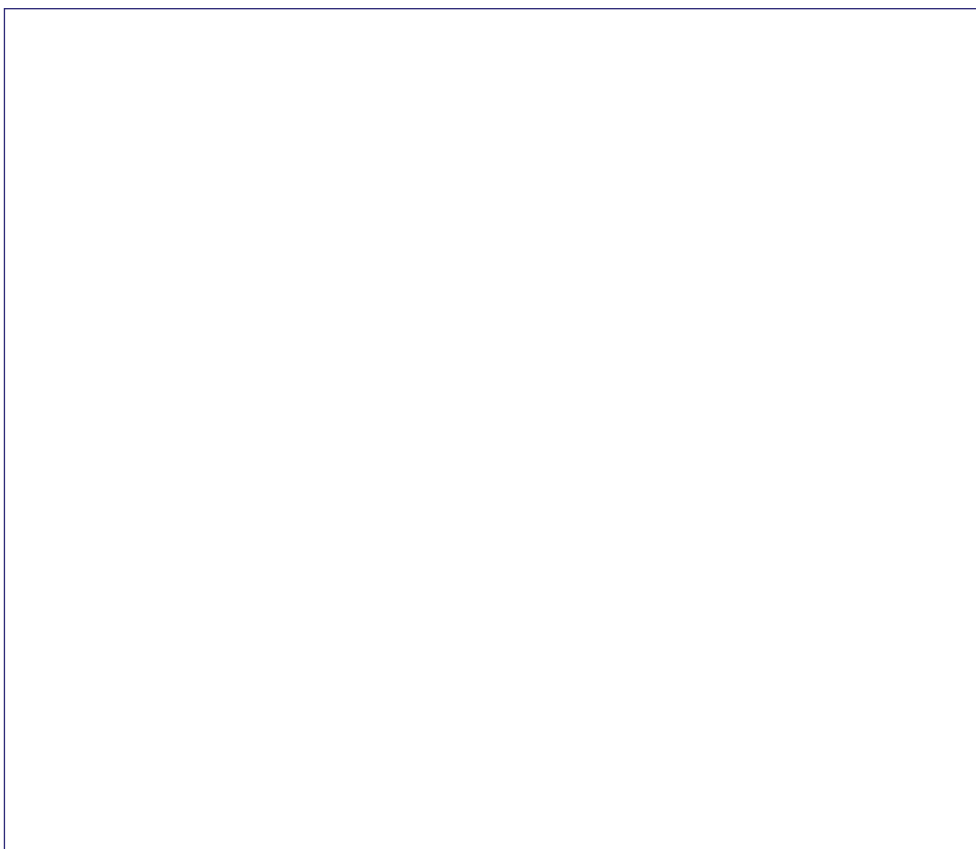
Costa de Marfil

El machismo mata. Los valores que definen la cultura machista engañan a los propios hombres, les hace creer que es heroico hacer la guerra. Les hace creer que van a "defender", que no hay muertos, que no hay dolor. Pero el miedo, la muerte y el dolor es real para ellos también. ¡Cómo les engañan!, imenuda jugada!

Reflexiona sobre este texto escrito por una mujer.

Valora la actitud del soldado norteamericano (hijo del cantautor Mejía Godoy, nicaragüense) que desertó del ejército que invadió Irak.

Intenta hacer una pequeña redacción a continuación expresando los sentimientos e ideas que te sugiere.



ACTIVIDAD 20. "La ficción y la realidad"

Esta actividad pertenece al Informe de Amnistía Internacional (2002).

Muchos de los contenidos que transmiten los videojuegos existen en la vida real. Los textos de la columna izquierda pertenecen a los folletos oficiales de algunos videojuegos. En la columna de la derecha la realidad... (no virtual). Lee atentamente los textos de ambas columnas y compara la ficción y la realidad. Después, debatid en grupo, sobre las semejanzas entre la realidad y la ficción de los videojuegos.

Cuadro comparativo entre los videojuegos y la vida real

<p>"Si has capturado y encarcelado al Señor del Territorio tienes la oportunidad de torturarlo [...] Hay distintas torturas [...]"</p> <p>"El Señor del Territorio sólo puede sufrir una tortura, por lo que tienes que hacer click con el botón izquierdo del ratón para seleccionar la tortura. Posteriormente escucharás con placer los agónicos gritos de sufrimiento del Señor [...]". Guardián de la Mazmorra</p>	<p>"Los métodos de tortura incluyen: estirarte el cuerpo sobre una escalera, colgarte de las muñecas, aplicarte descargas eléctricas, arrancarte las uñas, echarte ácido en los pies, introducirte una botella rota por el ano, darte latigazos durante un periodo prolongado... Todos hemos experimentado o hemos presenciado esos terribles métodos de tortura. Hay algunos que tardan años en recuperarse de sus efectos, pero a otros les quedan secuelas permanentes".</p> <p>Carta sacada a escondidas de una prisión de Siria en enero del 2000</p>
<p>"a estas arpías vestidas de cuero les encanta el dolor. Adoran los gritos de los torturados y también les gusta experimentar ellas mismas un poco de dolor. Créeme, un par de turnos empleados en la cámara de la tortura puede hacer maravillas en la tasa de felicidad de una dama...".</p> <p>Guardián de la Mazmorra 2</p>	<p>La violencia en el hogar y la comunidad. Sabira Khan se casó en Pakistán a los 16 años con un hombre que le doblaba la edad. Su esposo le prohibió ver a su familia, pero ella, embarazada de 3 meses lo intentó. Su esposo y la madre de éste la rociaron con queroseno y le prendieron fuego. Sufrió quemaduras en el 60% de su cuerpo. Los estados son responsables de proteger a las personas, no sólo frente a la tortura y los malos tratos de sus propios agentes sino también por individuos particulares. En este caso se encuentra también la mutilación genital femenina que sufren miles de niñas y mujeres a diario.</p>
<p>"Action Man: destruir a X"</p> <p>recomienda su uso para niños mayores de 3 años. Después de describirlo indica como aspecto positivo del mismo, la posibilidad de "utilizar un completo arsenal de destrucción".</p>	<p>Algunos de los instrumentos de tortura con los que se comercia parecen casi medievales: cadenas, grilletes, esposas o látigos. Sin embargo en los últimos años se ha producido una notable expansión de la tecnología de electrochoque. "Las personas que fabrican este tipo de arma (porra de electrochoque) no la prueban en su propio cuerpo y no saben el dolor que causa. La fabrican para que otra gente sufra, y lo hacen sencillamente para ganar dinero".</p> <p>Testimonio de un hombre detenido y torturado en Zaire en 1991.</p>

<p>Cómo ser un eficaz asesino:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. "Conoce tu vehículo [...] aprende su aceleración [...] y no habrá nadie que pueda escaparse de tu parachoques". 2. "Rechaza imitadores [...] tu coche es lo único que necesitas para acabar con los viandantes [...]". <p>"Sé creativo [...] la sangre fácil siempre agrada, pero un asesino con clase busca la forma más imaginativa de atropellar a alguien, no te conformes con pasarles por encima" Carmaggedon</p>	<p>Los niños y niñas también son explotados como combatientes tanto por las fuerzas armadas como por los grupos armados de oposición. En la actualidad más de 300.000 niños y niñas son utilizados como soldados en conflictos en más de 30 países. Muchos de ellos son secuestrados y obligados a unirse a la lucha mediante tortura, tratos brutales e intimidación, incluidas amenazas contra ellos y sus familias. En el norte de Uganda, el Ejército de Resistencia del Señor ha secuestrado a miles de niños y niñas y los ha obligado a combatir contra el ejército ugandés. Mientras permanecen en poder del grupo armado son sometidos a un régimen violento. Poco después de capturarlos, los comandantes del Ejército de Resistencia les obligan a participar en asesinatos de otros niños y niñas, al parecer para quebrar su resistencia, destruir los tabúes en torno a matar e implicarlos en actos criminales. Las niñas secuestradas son utilizadas como "esclavas sexuales". Los que logran escapar deben enfrentarse a una terrible lucha para reconstruir sus destrozadas vidas. Las consecuencias médicas y sociales son especialmente devastadoras para las niñas, pues casi todas ellas sufren enfermedades de transmisión sexual.</p>
<p>"¿Eres un dictador? Entonces Trópico te interesa. Deberás, sobre todo, mantener a raya cualquier foco de disidencia o potestad entre sus súbditos. De lo contrario rodarán cabezas, incluida la tuya... Un cuartel de policía secreta y medidas como la ley marcial pueden ayudarte a cortar por lo sano las intenciones revolucionarias de tus ciudadanos." Trópico</p>	<p>La ley no deja lugar a dudas: la tortura está terminantemente prohibida en toda circunstancia. Sin embargo, las mismas personas encargadas de hacer cumplir la ley son con frecuencia quienes la burlan. Algunos gobiernos utilizan la tortura como parte de su estrategia para mantenerse en el poder. Muchos otros hacen grandes discursos sobre los derechos humanos, pero con su retórica ocultan una profunda ausencia de voluntad política de hacer rendir cuentas a los torturadores. En todo el mundo, las personas que infligen torturas lo hacen con total impunidad. La impunidad, más que cualquier otro factor, transmite el mensaje de que la tortura, aunque sea ilegal, será tolerada. La impunidad es uno de los principales factores que permiten que siga existiendo la tortura, y socava los sistemas establecidos a lo largo de los años para proteger a las personas frente a esta práctica. Si los torturadores no comparecen ante la justicia, otras personas creerán que la tortura puede infligirse impunemente, e impedirá que las víctimas y sus familiares establezcan la verdad y reciban justicia.</p>
<p>El videojuego "Grand Theft Auto 2", distribuido por Proein y desarrollado por la empresa Take 2, habla de los "encarguitos que nos asignan nuestros jefes: robar coches, transportar drogas o, peor aún, disparar a alguien... Muy educativo no parece pero controversias aparte "Grand Theft auto 2 "resulta ser un juego muy divertido...".</p>	<p>Los niños y niñas tienen derecho a contar con una protección especial frente a la tortura y a los malos tratos. En muchos casos los niños y niñas sufren malos tratos porque el sistema judicial no tiene en cuenta sus necesidades. En otros, los niños y niñas parecen convertirse en blanco específico de los ataques a causa de su edad o de su situación de dependencia. Algunos niños y niñas son torturados para coaccionar o castigar a sus padres. Los niños y niñas de la calle son considerados "desechables" y los que están bajo custodia constituyen una presa fácil.</p>

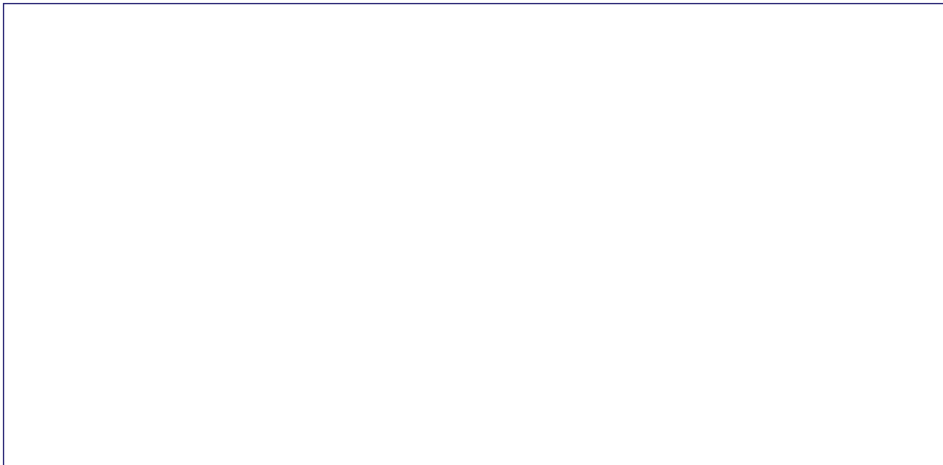
ACTIVIDAD 21. "El rol de la mujer"

Analiza esta imagen del juego Silent Hill (Konami):

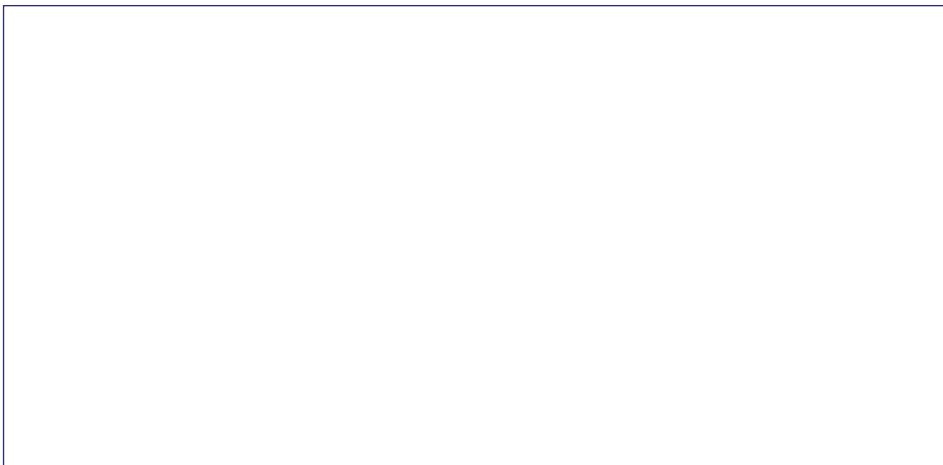


► Describe las emociones, sentimientos, ideas que te provoca.

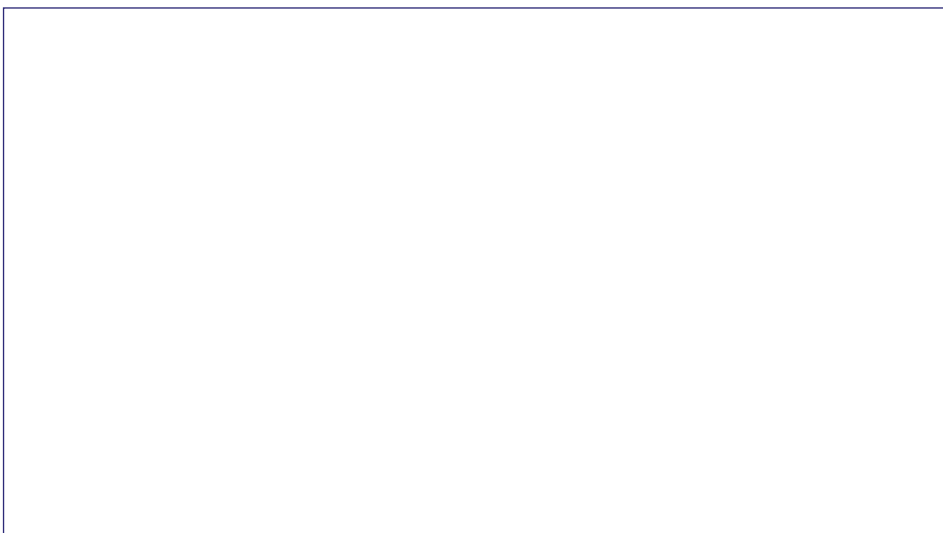
- ▶ Describe a la personaje; indica qué características te sugiere.



- ▶ Indica qué papel crees tú que desempeña esta mujer en el videojuego.



- ▶ Si el protagonista fuera un hombre, ¿cambiaría en algo la imagen anterior?



Debatirlo en el grupo clase con las aportaciones de cada uno/a



Analiza estas dos imágenes del juego Commandos (Pyro Studios)

- Describe las emociones, sentimientos e ideas que te provoca.

- Describe al personaje (mirada, rasgos físicos, vestido, actitud, etc.), indica qué características te sugiere.

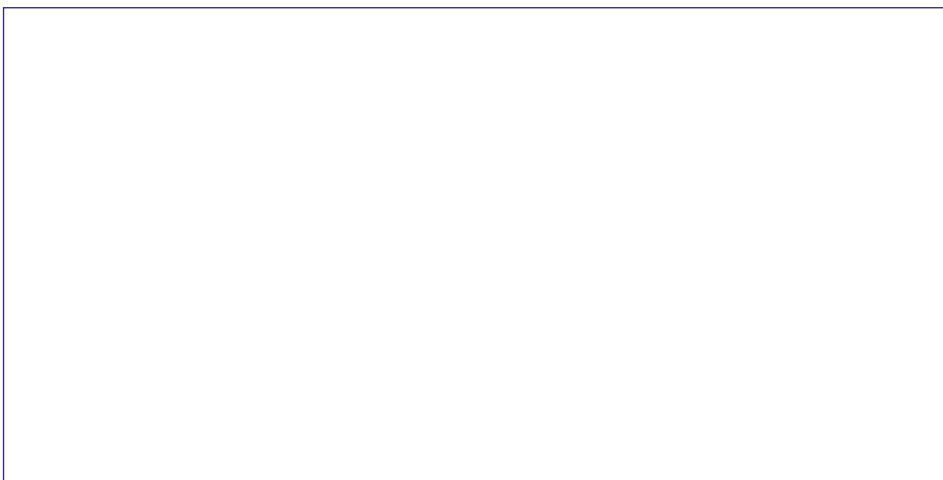
- ▶ Indica qué papel crees tú que juega este hombre en el videojuego.



- ▶ Si has jugado alguna vez, describe brevemente el argumento.



- ▶ Cómo crees que actuaría este personaje si fuera una mujer en el videojuego. ¿Igual? Argumenta tu respuesta:



Observa la siguiente imagen de la única mujer que forma parte de los comandos de este videojuego.



Commandos (Pyro Studios)

- Describe los aspectos que se resaltan en ella.

- ¿Por qué crees que la presentan así?

- ▶ ¿Cuál crees que es su función?

- ▶ ¿Qué opinas del siguiente comentario con el que se la presenta en una revista de videojuegos?:

“Esta chica es uno de los nueve personajes que empleamos en este juego. Se defiende tan bien como sus compañeros y encima usa sus ‘armas de mujer’ para distraer a los enemigos” (**Hobby Consolas**, 2003, nº extra, 98).

- ▶ Si eres chica, pregúntate si te sientes identificada con ella. Si eres chico, pregúntate si las chicas que tú conoces se sienten identificadas con ella. ¿Cuál será la finalidad de ponerla así? Intenta dar una respuesta lo más detallada posible.

Debatir en el grupo de clase lo que habéis escrito con las aportaciones de cada uno/a.

ACTIVIDAD 22. "La dependencia"

Fíjate en las siguientes imágenes. Observa el rol o papel que en ellas desempeña la mujer.



Final Fantasy (Square)



Street Fighter (Capcom)



The Westerner (Revistronic)

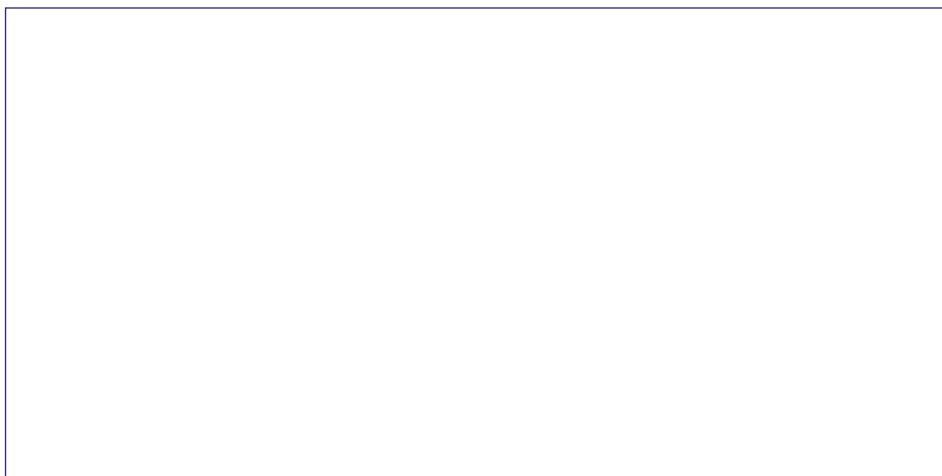


Runaway (Pendulo)

Una vez analizadas todas estas imágenes, intenta responder a las siguientes preguntas de una forma sincera:

1. ¿En estas imágenes de hombres y de mujeres, a quiénes se les representa "con poder"?

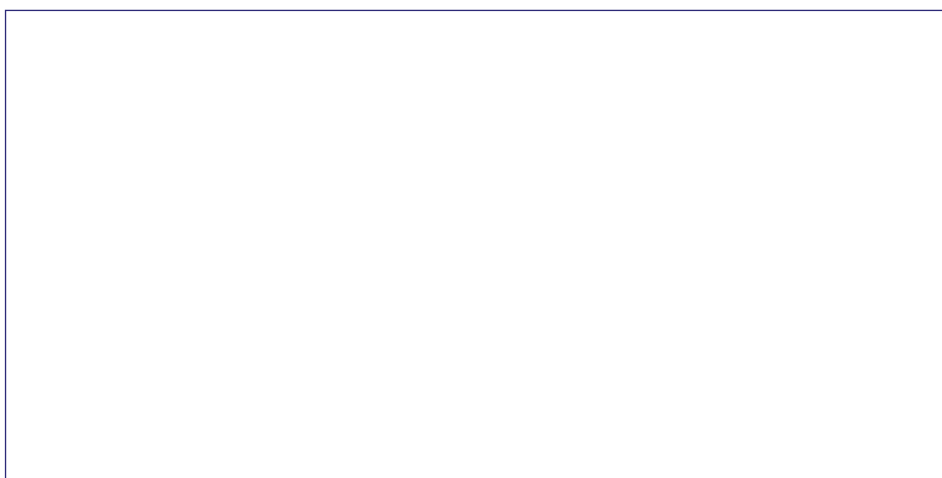
2. ¿Quiénes son los que están en “primer plano” o en un “plano dominante” en estas imágenes? ¿Por qué crees que los habrán diseñado así?



3. ¿La actitud que los hombres y las mujeres manifiestan en estas imágenes, qué te dicen de ellas y ellos?

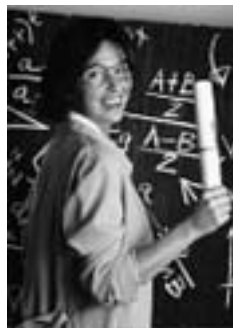
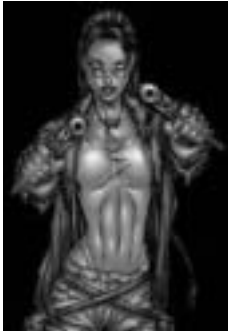


4. ¿Qué papel crees que cumplirán los hombres y las mujeres de estas imágenes en los videojuegos de los que forman parte (Final Fantasy V, Runaway, The Westerner, Street Fighter)?



ACTIVIDAD 23. "La verdadera heroína"

De todas las mujeres que aparecen en las siguientes imágenes, señala con un círculo rojo la o las que consideres como la/s auténtica/s heroína/s:



Cuáles serían las características que la/s definen:

- Son víctimas “colaterales” en las guerras.
- Se encargan del cuidado de las otras personas (mayores, niños/as, enfermos...).
- Trabajan para conseguir mantener con vida a los seres queridos.
- Son las protagonistas de las guerras.
- Son duras y despiadadas, sin compasión con el “enemigo”.
- Luchan por conquistar territorios y por conseguir el poder.
- Manejan las armas como “herramientas” habituales.
- Vengan la muerte de sus “amigos”.

¿Por qué has elegido esa/s imagen/es de mujer y la caracterización que has escogido en concreto? Explícalo

Ponlo en común con el resto de la clase y debate los distintos puntos de vista que habéis tenido, tras haber leído el siguiente texto.

En una cultura basada en los valores que siempre hemos proclamado, de respeto, solidaridad, apoyo mutuo, democracia, etc., los auténticos héroes y las heroínas son las personas que, cotidianamente, luchan y se afanan por cuidar, amar y apoyar a las demás personas.

El modelo de héroe o heroína de nuestros cuentos y películas está plagado de una mitología de violencia, conquista y aventura, propia de un esquema masculino, donde el protagonista ha de demostrar su “hombría” –este término sólo se utiliza en masculino- a través de pruebas que ha de superar sin importarle el sufrimiento suyo ni de las demás personas, con tal de conseguir la meta propuesta. Es el paradigma del “guerrero”.

Frente a este planteamiento, surge la visión de la heroicidad cotidiana. La capacidad que ha permitido al ser humano sobrevivir a pesar de todas las guerras y conquistas de los hombres. Ese espíritu de preocupación por los otros y otras, y no sólo por sobresalir y exhibirse uno mismo. Esa acción permanente de cuidado, atención, amor, protagonizada por las mujeres, fundamentalmente, que como un río subterráneo, pero constante, ha alimentado la esperanza y la supervivencia de nuestra especie a lo largo de tantos años en el planeta tierra.

ACTIVIDAD 24. "Reparto de videojuegos"

Jonathan, de 12 años, ha decidido entrar en el equipo de baloncesto del colegio y dejar los videojuegos. Como dispone de 10 videojuegos, se los va a regalar a sus primos y primas, de menor edad.

Tiene 5 primas de 8, 9, 9, 10, y 11 años respectivamente; y 5 primos de 8, 8, 9, 9 y 10 años.

Los títulos de los videojuegos son: Sims-city, Tomb Raider, La Pantera Rosa, El príncipe de Persia, El señor de los anillos, Final Fantasy, Matrix, Tetris, Los Simpson y un juego de Inglés.

Juan quiere agradecer a todos y todas ¿Cómo crees tú que debe repartirlos?

Utiliza la siguiente parrilla para repartirlos, poniendo en la columna de la izquierda la edad y en la de la derecha el nombre del juego:

PRIMOS		PRIMAS	
Edad	Juego	Edad	Juego

Una vez repartidos los videojuegos, imagina que los intercambias de forma que, los que les entregaste a los chicos, ahora pasarán a ser de las chicas y, por el contrario, los que asignaste a las chicas, se los darás a los chicos. ¿Crees que disfrutarían y jugarían mejor así? ¿Por qué?

Ponlo en común con el resto de la clase y debate los distintos puntos de vista que habéis tenido.

ACTIVIDAD 25. "Counter-Strike"

Cada vez hay más videojuegos denominados "shoot'em'up". Esto significa que son juegos de disparos en los que a la persona que juega se le presentan las imágenes durante el desarrollo del videojuego desde una "visión subjetiva", como si quien protagoniza el videojuego fuera, efectivamente, la persona que juega. Por eso no ve más que una parte del arma que porta y el escenario que hay en frente. Counter-Strike es uno de estos videojuegos.



Counter Strike (Valve)



Vietcong (Pterodon)

Trata de responder a las siguientes preguntas a partir de estas dos imágenes:

- ▶ ¿Cómo crees que se siente el jugador/a en este videojuego?

- ▶ Desde tu propia visión de lo observado ¿crees que produce algún efecto diferente al de otros videojuegos?

- ▶ ¿Crees que la persona que juega siente el arma como una extensión de su brazo, como algo propio?

- ▶ Cuando ves la pantalla de este videojuego en estas secuencias, ¿quién te imaginas que estará a este lado de la pantalla jugando?

Un chico

Una chica

- ▶ ¿Por qué?

- ▶ ¿Crees que se involucra de forma diferente un hombre que una mujer en la violencia? ¿Por qué?

Pon en común tus respuestas con el resto de la clase. Organizad un debate sobre si la interacción que supone un videojuego (frente al cine o la televisión) puede determinar que los o las videojugadoras se involucren más en la violencia que proponen los videojuegos.

Podéis poner en clase los vídeos titulados "cada vez más reales", "confundir ficción y realidad", del CD que acompaña a esta publicación para motivar la reflexión previa al debate, especialmente el segundo.

Investigación
desde la práctica

Guía didáctica para
el análisis de los



videojuegos

| Bloque de actividades:
"Transformar" |



BLOQUE DE ACTIVIDADES: "TRANSFORMAR"

La **finalidad** que se pretende con este bloque de actividades se orienta a elaborar propuestas alternativas en el diseño y construcción de argumentos, diálogos, configuración de personajes, etc., en videojuegos alternativos, de forma que no sean discriminatorios por razón de sexo.

Estas actividades van dirigidas a todo el alumnado a partir de los 10 años, pero especialmente a **Primaria y Secundaria**.

Los **objetivos de aprendizaje**, se proponen en función de los establecidos en el currículo:

- ▶ Combinar recursos expresivos, lingüísticos y no lingüísticos, para interpretar y producir mensajes con diferentes intenciones comunicativas.
- ▶ Reflexionar sobre el uso de la lengua y de la imagen como vehículo de valores y prejuicios clasistas, racistas, sexistas, etc., con el fin de introducir las autocorrecciones pertinentes.
- ▶ Fomentar actitudes de respeto, valoración y disfrute de las producciones propias, de las de los y las demás y de las manifestaciones artísticas con el fin de desarrollar la capacidad de diálogo y de análisis crítico sobre ellas.
- ▶ Explorar y experimentar las posibilidades expresivas y comunicativas de diferentes materiales, instrumentos y tecnología actual.
- ▶ Adoptar posiciones favorables para que la utilización del videojuego se oriente hacia valores no discriminatorios por razón de género.
- ▶ Aprender a planificar, individualmente y en equipo, las fases del proceso de ejecución de una obra.
- ▶ Crear conciencia y sensibilidad hacia la igualdad, tratando de difundir en la práctica cotidiana del aula y del centro actividades claramente coeducativas.

Los **contenidos** que se proponen desarrollar en este bloque de actividades tienen su referente en los del currículo y son los siguientes:

Conceptos:

- ▶ Los medios de comunicación: los videojuegos y su publicidad.
- ▶ Lenguaje verbal y lenguaje de la imagen: el cómic y los videojuegos.
- ▶ Signos y símbolos de la comunicación visual.
- ▶ Articulación de los diferentes elementos del lenguaje plástico y visual.
- ▶ La obra artística en los medios de comunicación.
- ▶ Tipos de mensajes.

- ▶ Intenciones comunicativas: expresar, narrar, describir, informar, convencer.
- ▶ La igualdad de género, el lenguaje sexista y la coeducación

Procedimientos:

- ▶ Producción de mensajes para expresar diversas intenciones empleando de forma integrada sistemas de comunicación verbal y no verbal.
- ▶ Utilización de las técnicas básicas de elaboración de composiciones plásticas e imágenes con fines expresivos y estéticos.
- ▶ Estructuración de los diferentes elementos básicos del lenguaje plástico y visual de acuerdo con las intenciones expresivas que se persiguen en la composición.
- ▶ Representación narrativa de acontecimientos coordinando elementos plásticos, visuales y verbales (cómic, montaje fotográfico, videojuegos).
- ▶ Manipulación de diferentes tipos de lenguajes no verbales, explorando sus posibilidades comunicativas y expresivas con una intencionalidad claramente no sexista.

Actitudes y valores:

- ▶ Sensibilidad ante la influencia que ejercen los medios de comunicación en la formación de opiniones, con especial atención a la publicidad, a los estereotipos sexistas, racistas y al consumo.
- ▶ Actitud crítica ante la promoción del consumo masivo de productos mediante la publicidad y ante la imagen que del hombre y la mujer ofrece.
- ▶ Respeto por las normas de interacción verbal en las situaciones de comunicación oral.
- ▶ Valoración del diálogo como instrumento privilegiado para solucionar los problemas de convivencia y los conflictos de intereses en la relación con las demás personas.
- ▶ Satisfacción por realizar el proceso de producción artística de modo progresivamente más autónomo.

Los **criterios de evaluación** que se pueden aplicar a este bloque de actividades podrán resumirse en los siguientes:

- ▶ Utilizar el diálogo para superar los conflictos y mostrar, en la conducta habitual y en el uso del lenguaje, respeto hacia las personas y los grupos de diferente sexo, etnia y origen social, así como hacia las personas y grupos con creencias y opiniones distintas a las propias.
- ▶ Realizar individualmente o en grupo producciones artísticas sencillas donde se integren los diferentes lenguajes artísticos y expresivos.
- ▶ Manejar adecuadamente las tecnologías de la información y la comunicación como medio de información y creación de actividades sencillas
- ▶ Respetar las opiniones distintas a las propias participando en actividades grupales sin discriminar por razón de sexo, etnia o cultura.

- Llevar a cabo un proyecto artístico de forma individual o en equipo, investigando caminos diferentes y críticos en el ámbito de los videojuegos.

Actividades a realizar

TRANSFORMAR	Descripción de la actividad	Áreas
Tu propio videojuego	Diseñar las y los personajes, el escenario, la acción, etc., del propio videojuego ideal y mostrar cuáles son los propios valores reflejados en él.	<ul style="list-style-type: none"> • Artística (P)
Diálogos alternativos	Construir diálogos constructivos y no agresivos en los videojuegos.	<ul style="list-style-type: none"> • Plástica (S)
Juego alternativo	Representar el encuentro entre los personajes femeninos de los videojuegos y las mujeres de la vida real y cotidiana.	<ul style="list-style-type: none"> • Lengua Castellana (P)
Trabajadoras	Diseñar un videojuego alternativo en el que la protagonista sea una mujer trabajadora.	<ul style="list-style-type: none"> • Lengua Castellana y Literatura (S)
Rompeanuncios	Deconstruir los mensajes publicitarios y transformar sus mensajes de forma crítica transmitiendo otros valores.	<ul style="list-style-type: none"> • Ciencias, Geografía e Historia (P)
Lo que cuestan los videojuegos	Analizar el tiempo invertido en videojuegos, valorar ventajas e inconvenientes y tomar una decisión sobre cómo distribuir el tiempo.	<ul style="list-style-type: none"> • Tecnología (S)
Construyendo la igualdad	Comprender y analizar las aportaciones de las mujeres a lo largo de la historia a la convivencia, al conocimiento, a la cultura, a la paz y al desarrollo y bienestar de la humanidad.	<ul style="list-style-type: none"> • Ética (S)

NOTA: (S) Secundaria (P) Primaria (B) Bachillerato

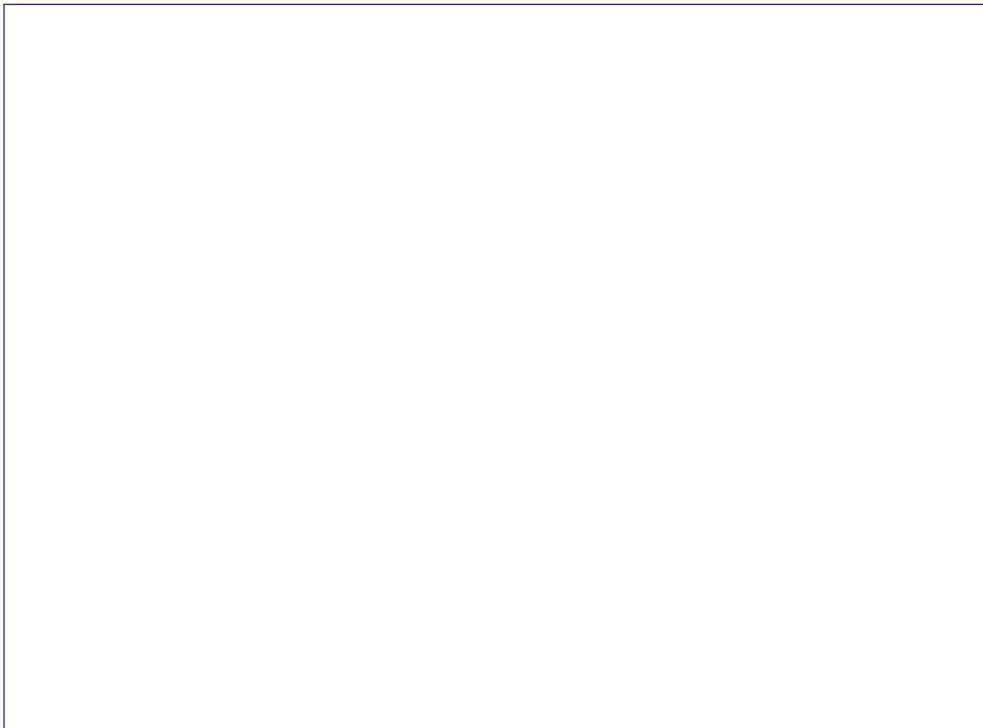
Desarrollo de las actividades

ACTIVIDAD 26. "Tu propio videojuego"

Diseña tu propio videojuego eligiendo personajes, escenarios, acción, etc.

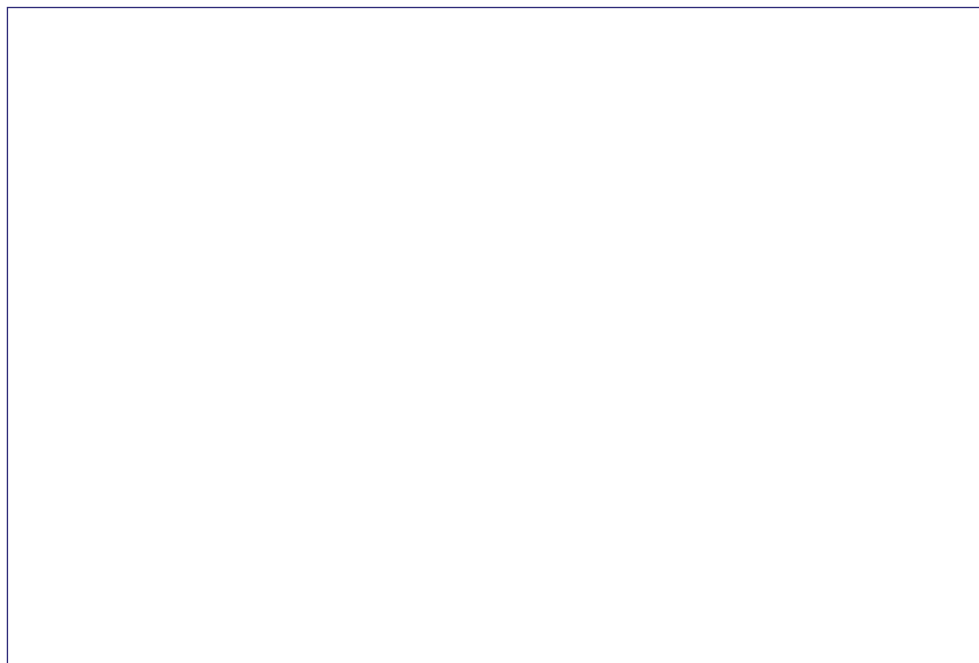
- ▶ Piensa en la persona que lo va a protagonizar.
 - ¿Será hombre o mujer?
 - ¿Joven o mayor?
 - ¿Una criatura fantástica o una persona real?
 - ¿Alguien inventado tipo "superhéroe o superheroína" o alguien más cercano a la vida cotidiana y real?
 - ¿Qué cualidades tendrá? ¿Cómo será su carácter?
 - Piensa en todas las demás características que puedan definirle lo más concretamente posible.

Ahora intenta dibujarlo en el siguiente recuadro:



- ▶ Elige el ambiente en el que desearías que se desarrollara.
 - ¿Será en un ambiente exótico y fantástico, ajeno a tu vida real; o un ambiente habitual y cotidiano?
 - ¿En una atmósfera cerrada y tenebrosa o en un ambiente abierto, luminoso y soleado?
 - ¿En un campo de batalla o en diversos mundos?

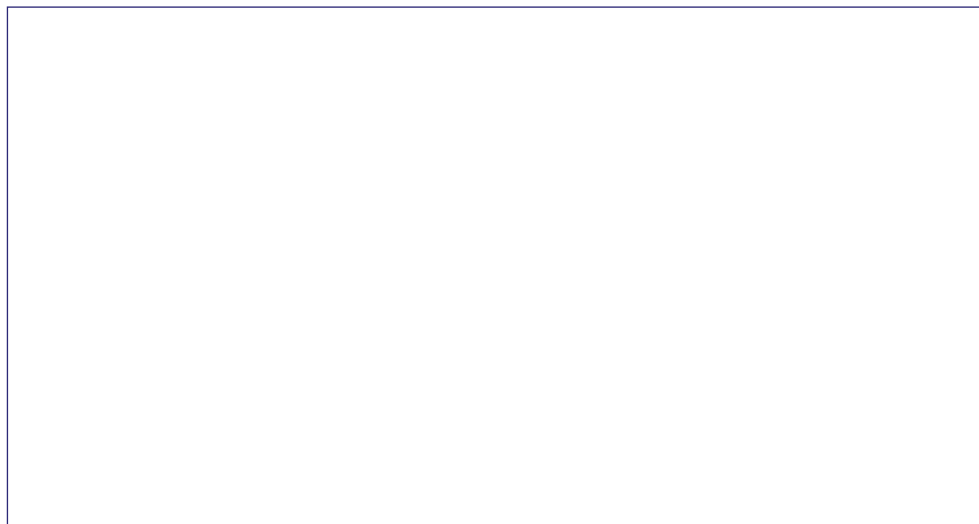
Ahora intenta dibujar una parte de él en el siguiente recuadro:



► Elige otro personaje que intervenga activamente en el videojuego. ¿Cómo será?

- ¿Será hombre o mujer?
- ¿Joven o mayor?
- ¿Un personaje fantástico o una persona real?
- ¿Alguien inventado o alguien más cercano a la vida cotidiana?
- ¿Qué cualidades tendrá? ¿Cómo será su carácter?
- Piensa en todas las demás características que puedan definirle lo más concretamente posible.
- ¿Qué relación tendrá con la ó el personaje protagonista?
- ¿Qué papel va a desempeñar en la trama del videojuego?

Ahora intenta dibujarle en el siguiente recuadro:



► Elige el tipo de dinámica que va a ser el eje nuclear del videojuego:

- acción,
- bélica,
- combate cuerpo a cuerpo,
- deporte,
- tipo amoroso,
- tipo sims,
- terror...

¿Puedes contar la trama del videojuego como si fueras tú el o la guionista?

¿Qué tipo de valores crees que se desarrollan en el videojuego que has construido?

ACTIVIDAD 27. "Diálogos alternativos"

Aquí tienes un diálogo posible de un videojuego.



PlanetSide (Verant Interactive)

¿Hay algo que te llame la atención?

¿Puedes cambiarlo y comparar los diálogos con los de tus compañeros/as?



Con la ayuda del profesor/a, podéis clasificarlos de más a menos agresivos, sexistas, racistas, etc...

ACTIVIDAD 28. "Juego alternativo"

Imagínate las y los siguientes personajes (que nunca estarían en un videojuego comercial) y construye un argumento de videojuego con ellos y ellas.



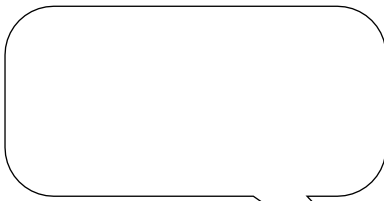
Ahora, trata de integrar a cada uno de estos personajes (ama de casa, monja, músico) como personaje principal que acompaña a Lara Croft en una de sus aventuras. ¿Qué diálogo podrías construir entre ambos?



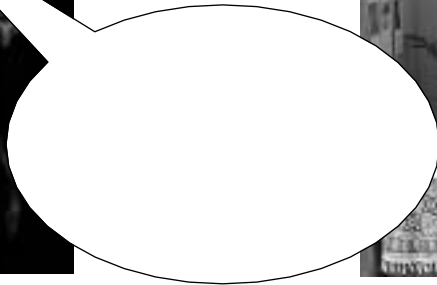
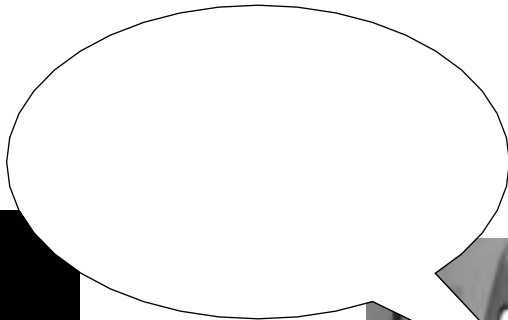
Lara Croft. Tomb Raider. Eidos



Lara Croft. Tomb Raider. Eidos



Lara Croft. Tomb Raider. Eidos



Compara el diálogo que tú has hecho con el de tus compañeros y compañeras de clase.

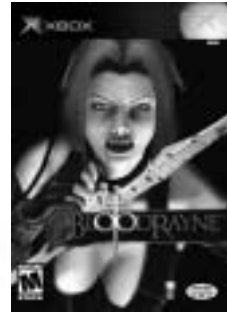
ACTIVIDAD 29. "Trabajadoras"

Vamos a intentar diseñar un videojuego "alternativo".

¿Cuál de los y las siguientes personajes elegirías como protagonista de este videojuego "alternativo"?



Mortal Kombat (Midway)



BloodRayne (Terminal)



Commandos
(Pyros)



Prince of Persia
(Ubi Soft)



State of Emergency
(Rockstar & Virgin)



¿Por qué has elegido ese personaje como protagonista del videojuego alternativo?
¿Qué características tiene que le hace el más apropiado para ello?

Una vez elegido la ó el personaje protagonista, describe algunos datos de su biografía incidiendo en su situación familiar y laboral, en el contexto social y cultural en que se situaría:

Establece cuál debería ser la meta o metas a lograr por la ó el personaje protagonista para finalizar el juego. Elige entre las siguientes opciones o, si lo prefieres, establece tú una diferente:

- Destruir a todas las personas enemigas.
- Conquistar el poder.
- Lograr la justicia social.
- Conseguir un reparto más justo de las riquezas.
- Vencer y ganar.
- Otra finalidad:



Ahora, identifica y describe otras y otros personajes que intervienen en el desarrollo de la acción. Pueden apoyar (amigos/as) o dificultar (contrarios/as) la acción de la persona protagonista para alcanzar esa meta. Caracterízalos y describe su función en el juego:

¿Qué tipo de herramientas eliges para que la persona protagonista llegue al final del videojuego? Puedes elegir varias de ellas

- Pistola.
- Cuchillo.
- Fusil láser.
- Palabras.
- Petición de ayuda a instituciones.
- Unión de la gente.
- Lucha social.
- Investigación científica.
- Otras.....

Describe la acción aproximada que se desarrollaría en el videojuego (el guión):

Ponlo en común con el grupo de clase. Discutid sobre si creéis que hay algún juego similar al que habéis planteado; ¿por qué?; ¿debería haberlo?

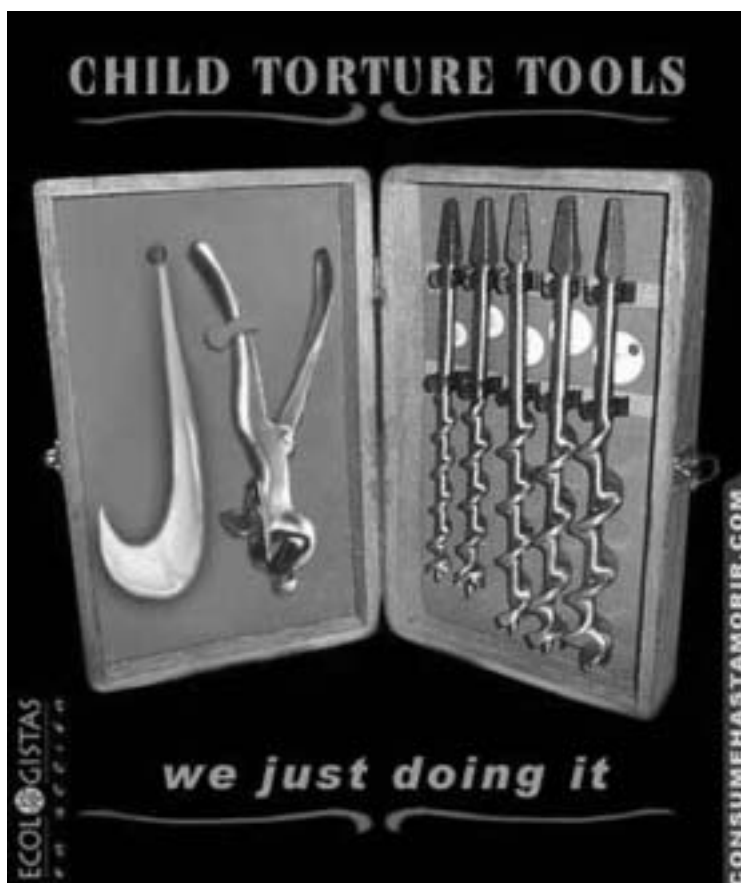
ACTIVIDAD 30. "Rompeanuncios"

En esta actividad intentamos encontrar otra forma de ver la realidad. Se trata de parodiar los anuncios que nos venden de los videojuegos para contrarrestar los mensajes de las empresas comerciales.

Esta "piratería publicitaria", utilizada por los movimientos antiglobalización, busca que, alterando con habilidad los anuncios, los espectadores se planteen la estrategia original de las empresas, desenmascarándolas. Es una visión de "rayos X" de la campaña publicitaria que no revela un pensamiento opuesto, sino la verdad profunda que se esconde tras sus planteamientos.

Los que aquí ponemos como ejemplos iniciales, para que tú construyas posteriormente el tuyo, han sido obtenidos de la página web de Ecologistas en Acción, titulada "consumehastamorir.com". Te invitamos a visitarla porque es muy ilustrativa.

Intenta interpretar los siguientes anuncios y responder a las preguntas que te hacemos posteriormente:



Responde a las siguientes preguntas:

¿A quién critica este anuncio?

¿Por qué crees que le critica?

¿En qué consiste la crítica?

¿Cómo han conseguido transmitir visualmente esa crítica?

Fíjate en el siguiente “anuncio”:



¿Qué crees que nos quiere indicar este “contraanuncio”?

Crea otro lema –distinto al que viene en el anuncio- para transmitir ese mensaje:


Responde a las siguientes cuestiones sobre los dos anuncios anteriores:

ANUNCIO PRIMERO	ANUNCIO SEGUNDO
Quién es el EMISOR	
Quién es el RECEPTOR	
Cuál es el MENSAJE	
Qué CODIGO utiliza	
Cuál es el CONTEXTO	
Qué CONNOTACIÓN tiene	
Ponle un TÍTULO	

Como puedes ver, ambos tratan de transmitir una crítica exhibiendo elementos visuales "contradictorios" que rompen los esquemas a los que estamos acostumbrados (nunca asociamos un osito de peluche a heridas de guerra).

Intenta hacer tú lo mismo respecto a los videojuegos. Para darte una pista de posibles propuestas aquí tienes dos anuncios sobre la televisión que podrían aplicarse muy bien a los videojuegos:

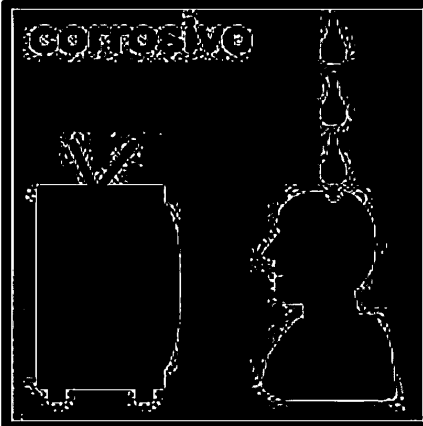
la primera televisión inteligente



no tiene botones,
no incluye mando a distancia...
no se puede encender.

TELESFUNJEN apagaotech™

CONTRASTIVO



CONSUMEHASTAMORIR.COM

O este otro, que se podría aplicar al videojuego Carmageddon:



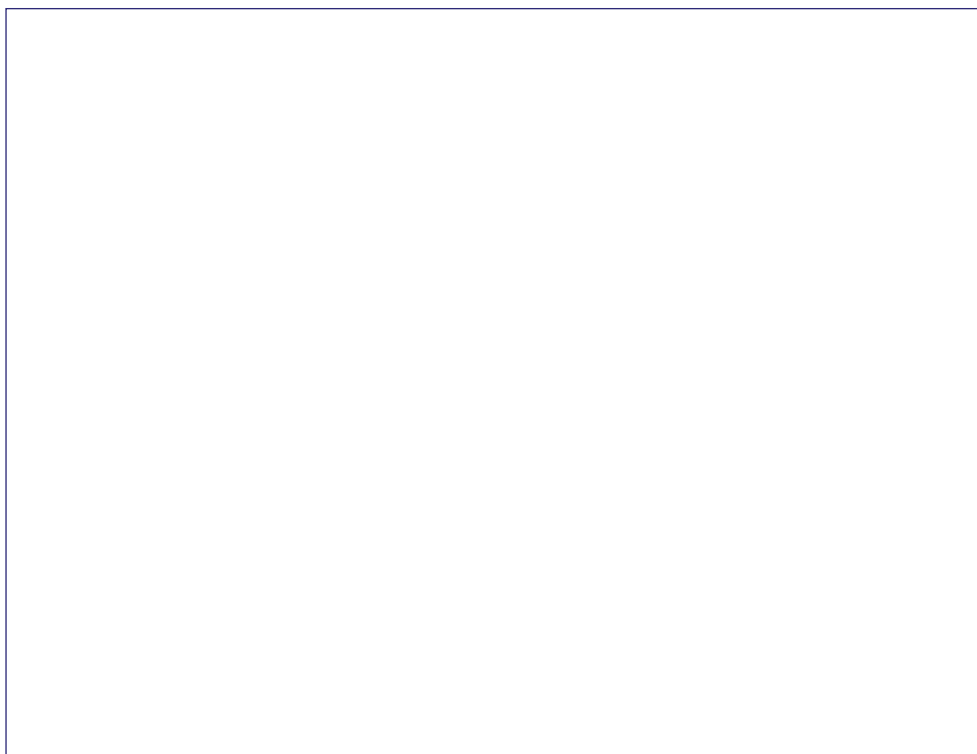
O éste, aplicable a cualquier videojuego de "guerra":



O éste, para los videojuegos de deportes:



Ahora intenta hacer tú uno de aquel videojuego que más conozcas o del que más hayas oído hablar. Recuerda que la clave es introducir elementos visuales "contradictorios" que rompen los esquemas a los que estamos acostumbrados.



ACTIVIDAD 31. “Lo que cuestan los videojuegos”

A Laura, de 12 años, le dan 2 € a la semana de propina y tiene un tiempo de ocio de 3 horas semanales.

Actualmente, está ahorrando para comprarse un videojuego –tú sabes cuánto cuesta un videojuego–, porque su familia le ha dicho, claramente, que no se lo va a regalar.

Laura piensa que, tal vez, no merezca la pena el esfuerzo que supone ahorrar durante tanto tiempo en relación al disfrute que le va a proporcionar el videojuego, especialmente cuando lo compara con el placer de gastar esos 2 euros semanales en comprar pipas y un refresco para disfrutar con su grupo de amigos y amigas en el parque.

Laura te pide que le ayudes a tomar una decisión.

Para ello:

- ▶ Calcula cuántos días tiene que estar ahorrando Laura para comprar el juego de los Sims, que es el que ella quería, y que vale en el comercio 55 euros.

- ▶ Calcula el tiempo que tiene que estar jugando para amortizar el gasto.

- ▶ Calcula el tiempo que tendría para ver a sus amigos y amigas.

- ▶ Analiza ventajas e inconvenientes de cada opción

AHORRAR: JUGAR VIDEOJUEGO		SALIR CON AMIGOS/AS	
Ventajas	Inconvenientes	Ventajas	Inconvenientes

► Argumenta la decisión tomada

► ¿Cuáles son los beneficios de la decisión adoptada?

ACTIVIDAD 32. “Construyendo la igualdad”

Compara los siguientes personajes de videojuegos con personajes reales a lo largo de la historia humana, que te presentamos posteriormente.



Hitman 2 (Io Interactive)



Commandos (Pyro Studios)



Mortal Kombat (Midway)



XIII (Ubi Soft)



Cold War (Mindware Studios)



Matrix (Shiny Entertainment)

Piensa en los valores que cada personaje defiende y cuál ha sido su aportación a la convivencia, al conocimiento, a la cultura, a la paz y al desarrollo y bienestar de la humanidad

Ahora observa las siguientes personas que han sido consideradas importantes en la historia humana.



Ada Lovelace: (1815-1852) su madre, Anne Isabelle Milbanke, que se separó de su marido Lord Byron al poco tiempo de nacer Ada, la educó para ser una buena científica y matemática. Conoció a Mary Somerville y fue mecenas del británico Charles Babbage, inventor, astrónomo y matemático, sobre el que escribió y publicó varios trabajos describiendo su obra. Ada Byron, la futura Lady Lovelace, fue la primera programadora. Aunque el Motor Analítico, dispositivo mecánico de computación para automatizar cálculos matemáticos, nunca se llegó a construir, Ada Byron escribió juegos de instrucciones para la resolución de problemas matemáticos, un lenguaje de software desarrollado por el Departamento de Defensa de EE.UU. en el año 1979, lleva el nombre de Ada en su honor.

Hipatia de Alejandría: Se considera la primera mujer matemática según la historia escrita, nacida cerca del año 370 después de Cristo. Hija de un profesor de matemática, Teón de Alejandría, que influyó mucho en su educación. De su madre no han quedado datos registrados en la Historia. En la escuela de Atenas se convirtió en maestra y se hizo muy popular como matemática. Escribió varios documentos, entre ellos, Sobre el Canon Astronómico de Diofanto donde se habla de ecuaciones de primer y segundo grado. Creó el astrolabio y la esfera plana. Inventó un aparato para agua destilada, uno para medir el nivel del agua y uno para

determinar la gravedad específica de los líquidos. A esto se le llamó más tarde un aerómetro o hidroscoPIO. El patriarca cristiano de Alejandría, mandó matarla en el año 415, acusada de conspiración pues identificaban sus conocimientos y su erudición con el paganismo.





Marie Curie: (1867-1934) De nombre Marie Sklodowska, esta científica polaca cursó estudios de ciencias en la Universidad parisiense de la Sorbona. Dominada por la pasión científica, a los veintiséis años de edad, conoció a Pierre Curie, científico francés con quien se casó. A finales de 1897 Marie había obtenido dos títulos universitarios y publicado una monografía acerca de la imantación del acero templado. Su próxima meta era el doctorado. Al buscar un proyecto de investigación que le sirviera de tema para la tesis, se interesó vivamente por una reciente publicación del sabio francés Antoine Henri Becquerel, quien había descubierto que las sales de uranio emitían

espontáneamente, sin exposición a la luz, ciertos rayos de naturaleza desconocida. Un compuesto de uranio colocado sobre una placa fotográfica cubierta de papel negro, dejaba una impresión en la placa a través del papel. El 13 de mayo de 1906 el Consejo de la Facultad de Ciencias, por decisión unánime, otorgó a la viuda Curie la cátedra que había desempeñado su esposo en la Sorbona. Era esta la primera vez que se concedía tan alta posición en la enseñanza universitaria de Francia a una mujer. La fama de Marie Curie subió como un cohete y se extendió. Recibía diplomas y honores de distintas academias extranjeras. Aunque no fue admitida como miembro de la Academia Francesa de Ciencias -perdió la votación por un voto-, Suecia le concedió el Premio Nóbel de Química en el año 1911. Durante más de cincuenta años no hubo nadie, hombre o mujer, que mereciera esta recompensa por segunda vez. El viernes 6 de julio de 1934, a mediodía, sin discursos ni desfiles, sin que estuviera presente ni un político, ni un solo funcionario público, Madame Curie fue enterrada en el cementerio de Sceaux, en una tumba inmediata a la de Pierre Curie. Sólo las y los parientes, las amistades y los y las colaboradoras de su obra científica, que le profesaban entrañable afecto, asistieron al sepelio.



Mujeres de Negro: es un movimiento fundado a finales del Siglo xx por mujeres de países implicados directamente o no en conflictos bélicos, que se solidarizan y actúan contra las agresiones que fomentan las sociedades patriarcales y militaristas. Con reivindicaciones propias, desarrollan iniciativas no violentas y apoyan la resistencia civil contra la guerra.

Parten de una visión que integra el análisis de las realidades cotidianas de las mujeres con las tramas que dominan los terrenos socioeconómico, político y cultural. Quieren ir tejiendo hilos de solidaridad entre mujeres, informando, denunciando y actuando contra toda agresión hacia ellas, agresiones que configuran un mundo de opresión específico, y que tienen lugar en nuestras relaciones afectivas, en la producción, en la salud, en nuestras condiciones socioculturales y ambientales...en nuestro derecho a una maternidad libre. Desde la solidaridad quieren ir desenredando de la desinformación y de las tramas del orden mundial dominantes que nos dividen en Norte-Sur, con papeles de "caritativas" y de "víctimas agradecidas", haciendo olvidar las raíces de esta división y de las guerras. Porque se sabe que nuestras realidades, afectadas por múltiples agresiones no tienen fronteras, han creado una red de solidaridad. Consideran que juntas pueden impulsar una visión integral y participativa de las mujeres valorando sus sentimientos, la ternura.... Con nuestras ideas, rebeliones, indignación, dolores y nuestra fuerza de comunicación e imaginación podemos ir regando los campos con una cultura de la Paz, libre de opresión y de agresiones machistas. El trabajo que desarrollan se lleva cabo de forma asamblearia y no violenta, tendiendo a la toma de decisiones por consenso y manteniendo la independencia y autonomía del grupo.

Ángela Davis: hija de un mecánico y una profesora, nació en Alabama en 1944. El lugar donde vivía la familia fue llamada Colina Dinamita (Dynamite Hill) por el gran número de casas de población afroamericana dinamitadas por el Ku Klux Klan. En 1967 se unió al Comité Coordinador No violento Estudiantil (SNCC) y al Partido de las Panteras Negras. Al año siguiente se



involucró con el Partido Comunista Estadounidense. Y empezó a trabajar como catedrática de filosofía en la Universidad de California en Los Ángeles, hasta que en 1970 la expulsaron por su ideología. Participó en la campaña para mejorar las condiciones en las cárceles. Debido a sus actividades de militancia, el gobernador de California, Ronald Reagan, pidió que a Davis no se le permitiera dar clases en ninguna de las universidades estatales. Davis trabajó como conferenciante sobre estudios de población afroamericana de 1975 a 1977, antes de convertirse en catedrática en estudios de etnia y de la mujer en la Universidad Estatal de San Francisco. En 1979, Davis visitó la Unión Soviética donde recibió el Premio Lenin de la Paz e hizo un profesorado honorario en la Universidad Estatal de Moscú. En 1980 y 1984, Davis fue candidata a la vicepresidencia del Partido Comunista.

Madres de la Plaza de Mayo: Hebe de Bonafini es la Presidenta de la Asociación Madres de la Plaza de Mayo. Dos de sus hijos fueron raptados en la última dictadura argentina. El régimen militar que gobernó en este país de 1976 a 1983 dejó alrededor de 30 mil personas desaparecidas,



además de 500 robos de menores que se arrebataron a sus padres y madres secuestradas o que nacieron durante el cautiverio de ellas. Un 30 de abril de 1977, catorce madres de personas desaparecidas se reunieron en Buenos Aires y exigieron la aparición con vida de sus hijos e hijas. Esa tarde, con un puñado de amas de casa, se comenzó a gestar un movimiento que se convirtió en un referente ético mundial, convocadas por una mujer rubia y corpulenta de 52 años, Azucena Villaflor, madre de un secuestrado por un comando del ejército y que fue posteriormente torturada y asesinada por miembros de la Armada en la oscura Escuela Superior de Mecánica de la Armada para acallar su liderazgo y reivindicación. En un principio permanecían en grupos, de pie, pero los policías que custodiaban la plaza las obligaban a circular en grupos de dos. Así nació la tradicional marcha alrededor de la pirámide de Plaza de Mayo. Los métodos de protesta se volvieron cada vez más complejos. Hebe de Bonafini asumió la denuncia y liderazgo, marcada por la tragedia y la determinación de luchar, preside y dirige la Asociación Madres de Plaza de Mayo.



Josefina Aldecoa: Escritora leonesa (La Robla, León, 1926) galardonada numerosas veces por su consolidada trayectoria narrativa, en la que ha destacado de "forma singular" por el cultivo del relato breve y su labor de "rescate de los repliegues de la memoria". "Superviviente" perteneciente al grupo de Ignacio Aldecoa, Jesús Fernández Santos, Rafael Sánchez Ferlosio y Carmen Martín Gaité, entre otros. La vida de Josefina Aldecoa ha pasado por la Guerra Civil, sufrió sus "devastadores efectos", conoció los nuevos tiempos y ha atravesado todas estas etapas "dejando

jirones de vida a un lado del camino", y eso ha dejado en su obra un poso de "nostalgia", de "reminiscencia" que "trata de rescatar y fijar por escrito ese tiempo pasado". Josefina Aldecoa publicó su primer libro, 'A ninguna parte', en 1961, y a partir de esa fecha escribió varios libros de cuentos hasta que falleció su marido, lo que la sumió en una gran depresión que la llevó a abandonar la narrativa para dedicarse a la enseñanza. Diez años más tarde retomó la escritura y en 1983 publica 'Los niños de la guerra', obra de memoria personal y generacional; a la que le siguen 'La enredadera', 'Porque éramos jóvenes', 'El Vergel', 'Mujeres de negro', 'Fiebre', 'El Enigma'.

Reconstruye la biografía de mujeres que conoces y que en tu opinión han aportado cosas valiosas a la sociedad. No hace falta que sean famosas, basta con que para ti sean importantes por lo que han hecho.

Piensa en los valores que estos personajes y organizaciones defienden y cuál ha sido su aportación a la convivencia, al conocimiento, a la cultura, a la paz y al desarrollo y bienestar de la humanidad. Contrástalo con los anteriores.

Todas y cada una de nosotras será una activista permanente en la construcción de una cultura de paz, desde un hacer ajeno a las guerras promovidas por los hombres, con sus heroísmos y lealtades irreales puestas en ideas permanentes, abstractas y excluyentes.

Todas y cada una de nosotras se compromete a trabajar por el logro de la paz con justicia social, "una paz que sea la nuestra desde el umbral de la casa, es decir, partiendo de nuestra experiencia y sin prescindir del don de la vida, tanto propia como ajena.

Todas y cada una de nosotras nos comprometemos a no abandonar el valor de la ancestral experiencia y saber femeninos, como fuente de inspiración para recrear formas de civilización que den sostén a la vida y a la cultura humana.

Todas y cada una de nosotras se compromete a profundizar en una experiencia de solidaridad que de visibilidad a las mujeres en los conflictos bélicos, no sólo como víctimas específicas de violencia de género, sino sobre todo, como protagonistas y sujetos de resistencia a partir de la experiencia de las mujeres.

Todas y cada una de nosotras se compromete a potenciar las relaciones entre mujeres de las distintas partes implicadas en el conflicto, con el fin de tender puentes y llegar a la resolución del conflicto de forma pacífica mediante la mediación y la negociación que potencia y ponga las bases de una cultura para la paz, desde una perspectiva feminista y antimilitarista.

**MANIFIESTO DEL GRUPO DONES x DONES DE BARCELONA
PREMIO VUIT DE MARC-MARIA AURELIA CAMPANY**

Investigación
desde la práctica

Guía didáctica para
el análisis de los



videojuegos

| Manual de ayuda para la
utilización del CD-ROM |



Índice

1. PRESENTACIÓN	155
2. CONTENIDOS	156
3. EJECUCIÓN DEL CD-ROM	162
4. MANEJO DEL PROGRAMA	163
Navegación por el cd-rom	164
Navegación por el menú.	165
Manejo de los documentos PDF	169
Manejo del módulo “análisis videográfico”	170
Salir del programa	172
5. REQUISITOS TÉCNICOS	173

1. PRESENTACIÓN

Existe un consenso generalizado sobre la creencia de que la educación debe permitir avanzar en la igualdad de sexos –la propia LOGSE así lo recoge en su preámbulo- y de que el ámbito escolar es un espacio privilegiado en el que intervenir para conseguir una sociedad sin discriminaciones.

La mayoría de nuestros centros son mixtos, pero esto no es sinónimo de coeducación, entendida no como la mera reunión de alumnos y alumnas en el mismo espacio físico, sino un proceso educativo intencionado, cuyo objetivo es el desarrollo de las personas, partiendo de la consideración de que éstas tienen una realidad diferenciada según su sexo, pero con el fin de desarrollar una convivencia social igualitaria.

La dificultad con la que nos encontramos habitualmente es que, en general, la educación, y no sólo la que se desarrolla en la escuela, no ha variado significativamente sus presupuestos tradicionales: el lenguaje discrimina a las mujeres; la visión que se presenta de ellas en la publicidad, en el cine o en los videojuegos es profundamente estereotipante y sexista; se sigue ofreciendo una visión androcéntrica de la historia y la cultura en la tradición oral y en los contenidos formativos de nuestra educación formal; los valores tradicionalmente atribuidos a las mujeres (afecto, cuidado, atención, comunicación, sensibilidad, etc.) siguen siendo minusvalorados o, cuando menos, subordinados a otros más vinculados tradicionalmente al mundo masculino (competitividad, lucha, riesgo, dureza, insensibilidad, etc.)

Hemos creído, en este sentido, que podíamos contribuir a la práctica de la coeducación en nuestros centros educativos poniendo a disposición del profesorado y del alumnado de los mismos, así como de las familias y otros agentes formativos cercanos a la comunidad escolar, este recurso de reflexión y análisis. La finalidad del mismo es que pueda constituir un recurso para la aplicación de la Educación para la Igualdad. Aporta elementos para analizar el fenómeno de los videojuegos desde una perspectiva no sexista en las diferentes áreas curriculares de la enseñanza en los niveles de primaria, secundaria y bachillerato.

En este breve manual encontrarás las informaciones técnicas necesarias para facilitarte la utilización del soporte cd-rom en que se presenta, aunque encontrarás las mismas en la parte de la ayuda del propio cd-rom.



No se trata sólo de que en la escuela no deban existir prácticas discriminatorias, sino de promover la igualdad, venciendo las actitudes cotidianas profundamente arraigadas tras siglos de cultura androcéntrica. Esperamos que éste sea un buen recurso de trabajo en las aulas y en el tiempo libre y que sirva para dar un paso más en el camino de la igualdad de los sexos.

2. CONTENIDOS

Los contenidos de este cd-rom se estructuran en torno a dos partes y cinco apartados o módulos que ofertan distintas dimensiones complementarias del análisis de los videojuegos desde la perspectiva de la diferencia sexual.

Las dos partes esenciales de este material son las siguientes:

- ▶ por una parte, la **investigación** realizada por el equipo de trabajo de la Universidad de León, dirigida por el profesor de la Universidad de León, Enrique Javier Díez Gutiérrez y,
- ▶ por otra parte, la **propuesta de actividades** educativas elaboradas para su inclusión en las diferentes áreas del currículum escolar, aunque también puedan ser desarrolladas al margen del mismo.

A su vez, la primera parte, la investigación, se ha dividido en cuatro módulos que hacen referencia a los siguientes apartados:

- ▶ Descripción de los videojuegos, su historia, sus tipos y soportes.
- ▶ Análisis de los principales videojuegos con mayor venta.
- ▶ Conclusiones de la investigación sobre el sexismo de los videojuegos.
- ▶ Reflexión sobre las posibles alternativas sobre otro tipo de videojuegos.



El primer módulo, la **descripción de los videojuegos**, trata de acercarse a este fenómeno de una forma sencilla. Partiendo de una posible definición de los mismos, hace

un recorrido por su origen y evolución con el fin de entender el proceso y la expansión que han tenido, para finalmente analizar los soportes y tipos de videojuegos, así como los títulos de más éxito comercial.



El segundo módulo, dedicado al análisis de los videojuegos, se adentra en la reflexión sobre los contenidos y los valores que podemos encontrarnos en los videojuegos más vendidos y usados por las personas adolescentes y jóvenes de nuestro país.

En cada uno de los videojuegos nos encontraremos con varias "pestañas" dedicadas al análisis de esos contenidos y, en la mayoría, se ofrece también un trailer del propio videojuego, que en algunas ocasiones se utilizará en las actividades para realizar alguna de ellas.



El tercer módulo, dedicado a presentar las conclusiones sobre el sexismo en los videojuegos, que hemos obtenido como fruto de la investigación realizada a través de más de 5.000 encuestas realizadas, 300 videojuegos analizados, así como entrevistas, grupos de discusión, estudios de caso, etc., ilustra sobre el sexismo explícito que presentan los videojuegos (centrado en la imagen de la mujer y el rol que desempeña en estos videojuegos) y el sexismo implícito (haciendo referencia a la que hemos denominado "cultura macho", es decir, la cultura que exalta la violencia, el racismo, la competitividad, el maniqueísmo, etc.).



La conclusión a la que hemos llegado en nuestra investigación es que la mayoría de los videojuegos comerciales que usan nuestros y nuestras adolescentes y jóvenes tienden a reproducir estereotipos sexuales contrarios a los valores que educativa y socialmente hemos establecido como principios básicos en nuestra sociedad. Los videojuegos están hechos por hombres y para los hombres, reforzando el comportamiento y papel masculino e incluso, en ocasiones, con claras muestras de incitación al sexismo. Consideramos que muchos de los videojuegos más populares entre nuestros adolescentes y jóvenes son una de las claves explicativas de la perpetuación y extensión de una cultura sexista, en unos casos soterrada o de baja intensidad y en otros claramente explícita y manifiesta.

En el cuarto módulo tratamos de adentrarnos en "busca del valor perdido", es decir, encontrar, si es posible, videojuegos "valiosos": valioso en el sentido de potenciar valores que consideramos socialmente aceptados y que, por eso, serían juegos realmente educativos, no sexistas, no violentos, no racistas. No ha sido posible encontrar, entre los videojuegos más usados por jóvenes y adolescentes, algún tipo de juego que lo pudiéramos calificar como realmente valioso.

Los videojuegos que se comentan en este módulo son "los menos malos" de los que hemos encontrado. Ninguno de ellos responde claramente a un modelo no sexista. Pero ciertamente todos ellos tienen elementos valiosos que destacamos, aunque tam-

bién tengan ciertos aspectos que son no sólo criticables, sino mejorables. Hemos elegido esos por su valor representativo de tres modelos o tipos de videojuegos.



Por fin, el último módulo, y segunda parte de este cd-rom, son las **actividades para el aula**. Su finalidad es ofrecer una serie de actividades, en torno al análisis de los videojuegos, que pueden ser incorporadas al curriculum de aula en las diferentes áreas, tanto en Primaria como en Secundaria.

Tras leer la investigación y las conclusiones de la misma que se presentan en el libro, nos habremos dado cuenta de que los contenidos y los valores que transmiten los videojuegos tienen un alto componente sexista, no sólo explícito, sino también implícito. Por lo que creemos necesario introducir el análisis de los mismos, desde una perspectiva no sexista, en el ámbito escolar.

La metodología de trabajo que se propone en esta guía de actividades para el aula se basa en la experimentación, la reflexión y la actuación. El mero conocimiento intelectual de los contenidos de los videojuegos, de los valores que promueven, no lleva a un cambio de actitudes. Se necesita analizar cuáles son los mecanismos y las estrategias que generan un tipo de pensamiento, una serie de creencias, para poder cambiarlas.

Esto supone un proceso que implica tres pasos: primero conocer, segundo reflexionar y tercero actuar. Es imprescindible acercarse a los datos, a los hechos que rodean este fenómeno, para poder analizarlo en profundidad a partir de ellos. Pero analizar supone un proceso de reflexión, de cuestionamiento y crítica de los propios valores y creencias que están profundamente conectados con los que nos ofrecen estos videojuegos. Para, a partir de ese análisis, proponer una actuación transformadora que provoque un cambio de actitudes y de valores.

Por eso este módulo está organizado, a su vez, en dos partes.

- La primera son las orientaciones para el profesorado, en la que se dan indicaciones y sugerencias sobre cómo utilizar dichas actividades, a qué objetivos responden, qué contenidos desarrollan, qué criterios de evaluación se pueden aplicar y en qué áreas del currículum se pueden integrar.



- La segunda parte son las propias actividades, pero agrupadas en bloques que ayudan a “sumergirse” progresivamente en este proceso cada vez más profundo y comprometido.

Partimos de aquellas actividades que nos ayudan a “aprender a mirar” los videojuegos desde una perspectiva crítica, observando cómo las imágenes, los sonidos, los diálogos, la ambientación, etc., ayudan a construir un determinado enfoque de la realidad, orientan una mirada concreta sobre el hombre y la mujer, sobre su función y su misión en la vida.

El siguiente paso es “comprender y analizar” esas imágenes, esos roles, esas intenciones que se muestran en la acción de los videojuegos. Por eso hemos titulado de esta forma al segundo bloque de actividades. Supone dar un paso más y adentrarse en un proceso de “deconstrucción” de los significados aparentes a primera vista.

En esta línea de avance se sitúa el tercer bloque de actividades titulado “interpretar y valorar” en donde se da paso al juicio crítico intencionado del espectador o espectadora que, de una forma activa y cada vez comprometida, da voz y pone palabra a sus propias interpretaciones sobre la realidad que está analizando y valorando. Este ejercicio de enjuiciar, de dar juicios de valor, supone una primera práctica comprometida y un primer paso en la reconstrucción de los propios valores, de otros valores alternativos desde la propia reflexión y juicio personal y colectivo.

Finalmente, en el último paso, se propone no quedarse en la valoración crítica, sino transformar la realidad que se nos ofrece si no estamos de acuerdo con ella.

Transformar la realidad, implica transformarse la persona misma en el proceso y comprometerse definitivamente con la “obra” que se crea.



Por supuesto, todas las actividades que aquí se proponen deben ser trabajadas primero individualmente, pues la reflexión, el análisis y la construcción personal es un elemento previo imprescindible al enriquecimiento del grupo, pero no puede quedarse ahí. Si el trabajo no implica su posterior desarrollo grupal (sea en forma de debate, de construcción colectiva, etc.), no supondrá un auténtico cambio. Pues los valores y las creencias que construyen nuestra realidad no son elementos individuales de las personas, sino que son construcciones colectivas que conforman la cultura de las comunidades en las que nos hayamos insertos/as. Por eso es tan importante que la reflexión, el cambio y el compromiso colectivo sea siempre el referente final de todo este proceso.

En cada bloque de actividades se plantea la finalidad que se persigue en el mismo, así como los objetivos, contenidos y criterios de evaluación establecidos en los currículos oficiales que se pueden tener en cuenta a la hora de desarrollar dichas actividades.

3. EJECUCIÓN DEL CD-ROM

Este programa es válido para ordenadores que tengan alguna versión de Windows instalada como sistema operativo.

Es autoejecutable, lo que significa que al introducirlo en la unidad lectora el programa arrancará de forma automática, siempre que el sistema operativo esté, como es habitual, correctamente configurado para ello.

- ▶ Si esto no ocurre, debes:
- ▶ Abrir la carpeta **Mi PC**.
- ▶ Hacer doble clic en la unidad de Cd-rom.
- ▶ Hacer doble clic en la aplicación **Videojuegos**.

Además, para el correcto funcionamiento de este programa debes tener instalado en tu PC las siguientes utilidades:

- ▶ La aplicación gratuita "**Adobe Acrobat Reader**". Podrás descargarla desde <http://www.adobe.com>. Se te indicará cuándo es necesaria en el transcurso de la visualización del CD-ROM.
- ▶ Los **códecs gratuitos DivX**, necesarios para la mayoría de los vídeos incluidos en el CD. Podrás instalarlos desde la sección "Análisis videográfico", o directamente antes de ver el CD (en este caso, los podrás encontrar en el directorio "Recursos" del cd-rom). Una vez instalados deberás reiniciar el ordenador para que funcionen correctamente.

4. MANEJO DEL PROGRAMA

Cuando se inicia el programa, tras esperar un pequeño tiempo –no más de un minuto, para que se carguen los trailers que se van a ver-, comienza una presentación, en la que se van sucediendo imágenes de tres de los grandes hitos actuales de los videojuegos (Lara Croft, protagonista del videojuego Tomb Raider, Tommy Vercetty protagonista del videojuego GTA y Sam Fisher, protagonista del videojuego Splinter Cell).

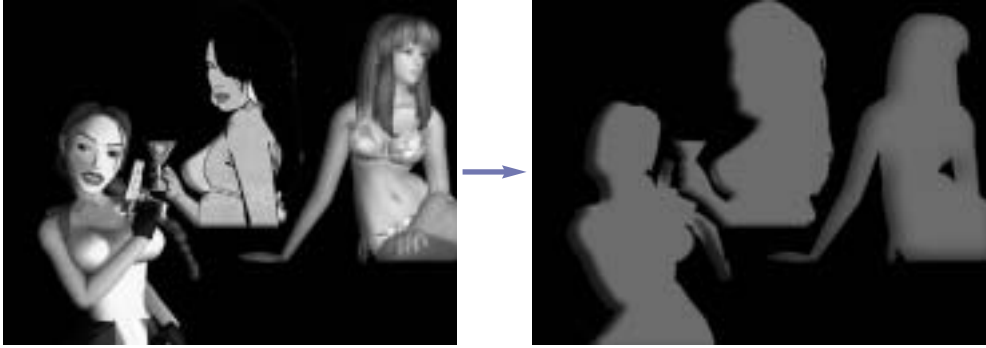


Esta presentación se puede pasar ("pinchando" en pasar introducción) e ir al menú principal en el que se presentan los 5 módulos explicados anteriormente.



Navegación por el cd-rom

Para acceder a la información de los cuatro primeros módulos y a las actividades del quinto, hemos de hacer clic con el botón izquierdo del ratón sobre ellos.



Al pasar por encima de cada uno de los módulos veremos que las figuras desaparecen, la flecha del ratón se convierte en una mano con el dedo índice extendido y aparece un texto explicativo diciéndonos el título del módulo al que corresponde.

Al pulsar sobre una de las imágenes de los módulos se pasará a la pantalla, correspondiente a ese módulo, en la que tendremos ya toda la información disponible en dicho módulo.

En todas las pantallas de cada módulo encontrarás, en la **parte de arriba**, el icono que la representa, su título y la **subsección** en la que estás. Cada subsección llevará un indicativo (1/2 en este caso) de todas las fichas o pantallas que componen dicha subsección (2) y en la que se está en ese momento (1). Es un indicativo corriente en este ámbito que te ayudará a no perderte.

En la **parte izquierda** de la pantalla siempre encontrarás el **índice** de cada módulo. A través de él podrás ir “pinchando” para entrar en cada sección o capítulo del módulo (recuadros en rosa) y cada subsección del mismo (recuadros en azul). Los “rosas” son secciones o capítulos mayores que agrupan, a su vez, a los “azules”, subsecciones o partes más pequeñas en que se divide cada sección o capítulo.



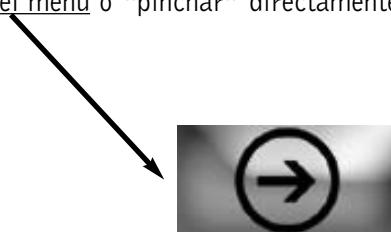
El botón iluminado indica en que parte nos encontramos:



Para pasar de pantalla en cada subsección y ver los contenidos de la misma, podrás “pinchar” en la parte inferior derecha el símbolo de una mano que se mueve con el dedo índice extendido.

Al pulsar en ella se pasa de pantalla y verás que el título de la subsección cambia indicándote el número de pantalla en la que estás. Por ejemplo, si aparece 3/7, quiere decir que estás viendo la pantalla tercera en una subsección que tiene 7 pantallas de contenido.

Este icono te permitirá sólo pasar las diferentes pantallas de la subsección. Pero si quieres seguir avanzando, a lo largo de la sección o capítulo, tendrás que utilizar la flecha de navegación del menú o “pinchar” directamente en la siguiente sección del índice (en rosa).



Ten en cuenta que cuando las flechas no permiten movimiento (por ejemplo, cuando hemos llegado al final de una sección o capítulo), para pasar a la siguiente sección o capítulo debemos utilizar el menú.

Navegación por el menú

En la **parte inferior** de la pantalla siempre estará a tu disposición el **menú** o barra de navegación. Desde ella, podrás ir hacia adelante o hacia atrás en la sección con las flechas, volver al menú principal, a la ayuda, acceder a los créditos o cerrar el programa.



Estas dos son las flechas de navegación del menú. Te permitirán avanzar hacia delante o volver hacia atrás.



Esta opción te facilitará volver al menú principal desde cualquier lugar del cd-rom en el que estés.



Te facilitará ir a la ayuda (que tiene indicaciones muy parecidas a las que aquí tienes)



Cuando pulses en esta opción aparecerán los créditos: quiénes son los autores/as del cd-rom y cómo ponerte en contacto con ellos y ellas.



En esta parte se indicará, en formato texto, la parte del cd-rom (capítulo, sección, tema) en la que te encuentras.

Finalmente, la **parte central** de la pantalla está compuesta por el **contenido**, centrado en textos e imágenes, o en propuestas, vídeos, etc., en el módulo quinto, dedicado a actividades de aula.

Opción para salir del programa

Definición de videojuego

Historia de los videojuegos	
De 1940 a 1970	
De 1970 a 1980	
De 1980 a 1990	
De 1990 hasta hoy	
Soportes de los videojuegos	
Tipos de videojuegos	
Los videojuegos más utilizados	

Videojuego puede ser...

...todo tipo de juego electrónico interactivo que oferta una serie de actividades lúdicas (contenido), cuyo punto de apoyo común es el medio que se utiliza (plataforma electrónica), con independencia de su soporte (ROM interna, cartucho, disco magnético u óptico, on-line) y de la plataforma tecnológica que utiliza (máquina de bolsillo, videoconsola conectable al TV, máquina recreativa, microordenador, video interactivo, red telemática, teléfono móvil).

Contenido

Enlaces que ofrecen más información o imágenes en esquina inferior izquierda

Opción para quitar o volver a poner la música de cada sección

Entre el menú o barra de navegación y los contenidos se halla una opción para poder quitar la música de cada sección o volver a permitir que se oiga, en función de nuestro gusto.



En algunas pantallas de las actividades también se te propone que escribas tus propias reflexiones y aportaciones sobre las actividades que estás haciendo.

En algunos casos, lo que escribas podrás imprimirlo para utilizarlo posteriormente o para guardarlo. En ese caso aparecerá una opción para ello con el icono de una impresora que te permitirá que obtengas en papel lo que hayas plasmado en el texto.

Esta opción de escribir los textos aparece en pantallas del módulo destinado a actividades para el aula. También aparecen tablas para que escribas en ellas. Igualmente hay, a lo largo de las actividades, ejercicios en los que tendrás que arrastrar elementos o pintar, etc. Todo esto se te irá indicando a medida que avances en la realización de las diferentes actividades.

Ten en cuenta también que, en alguna de ellas, no podrás seguir adelante si no realizas la acción que te piden. Por eso no encontrarás la flecha para poder pasar a la siguiente pantalla hasta que no hayas acertado.



No aparecerá la flecha hasta que no hayas acertado la prueba

Como hemos comentado, algunas pantallas contienen textos que aclaran o dan más información sobre los contenidos, así como también imágenes que ilustran los datos que se están ofreciendo (son los denominados enlaces). Reconocerás estos textos porque aparecen en color azul. Al situar el puntero del ratón sobre este tipo de textos, éste adoptará la forma de una mano y al hacer clic sobre él aparecerá el texto o la imagen en la parte inferior de la pantalla.

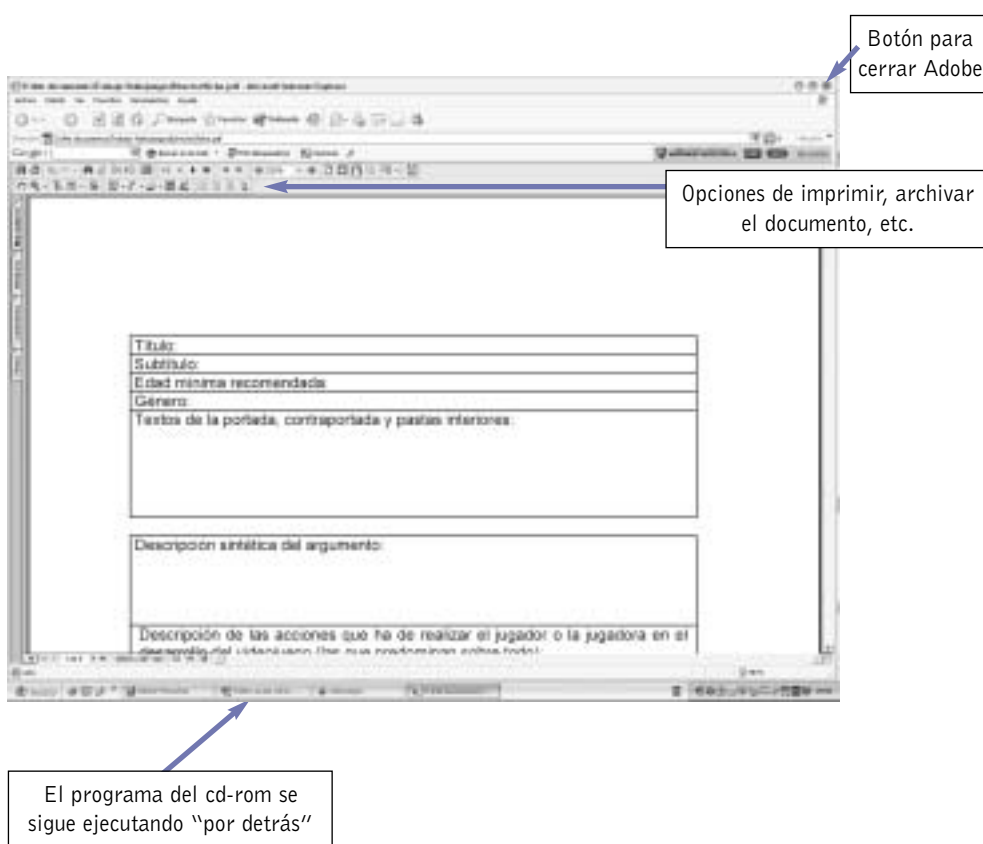
Manejo de los documentos PDF

Para realizar dos de las actividades tendrás que acceder a documentos en formato PDF.

Cuando hagas clic en un botón o en un enlace que te lleve a uno de estos documentos PDF, se abrirá un programa llamado Acrobat Reader; si este no estuviera instalado no sería imposible visualizar dichos documentos.

Para instalar el programa Acrobat Reader una vez descargado de www.adobe.com (o conseguido por otros medios) no hay que hacer nada más que lanzar el ejecutable y seguir los pasos.

Cuando se abra el programa podrás ver una ventana con el documento, en formato de página web, desde la cual podrás imprimirlo o visualizarlo en la pantalla.



Para imprimir el documento, despliega el menú Archivo, selecciona la opción Imprimir, indica qué páginas quieres imprimir y pulsa Aceptar. O más fácil, pulsa sobre el icono de la impresora y el documento se imprimirá con las opciones por defecto.

El programa del cd-rom se sigue ejecutando "por detrás" y lo tienes a mano para volver a él si no quieres cerrar el programa Adobe Acrobat. Pero lo más habitual es cerrar esta aplicación pulsando el botón Cerrar de la barra de título para volver al programa del cd-rom en el punto en el que estabas.

Manejo del módulo "análisis videográfico"

La sección "análisis videográfico" es distinta: en vez de tener un menú permanente, su primera pantalla permite acceder al análisis de cualquiera de los videojuegos.



El menú principal del análisis videográfico está compuesto por imágenes de los protagonistas o los símbolos centrales de cada uno de los videojuegos que se analizan en este módulo.

Haciendo clic en cada una de esas imágenes, que aparecen en el menú principal (el que ves en la pantalla superior), te llevará a una ficha de análisis de ese videojuego.



Dentro de cada ficha, podemos acceder a una breve descripción de los contenidos del videojuego, a su análisis y al vídeo o trailer (si está disponible) de presentación del videojuego.

Puedes volver al menú principal del módulo, para seguir viendo otros análisis de videojuegos, pulsando sobre el personaje que representa a cada videojuego.

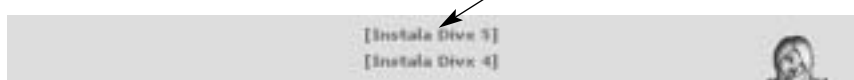
Pulsando en la imagen principal, podrás volver al menú del análisis videográfico



Son las "pestañas" a través de las que puedes navegar por la descripción los análisis y el trailer del videojuego

En esta parte tienes más información

Para el visionado de los vídeos o trailers de muchos videojuegos necesitarás el programa Div-x. Por eso, dado que es gratuito y de uso libre, lo hemos incluido al comienzo de este módulo para que lo puedas instalar directamente en tu ordenador y poder así ver estos trailers. No tienes más que pinchar en esa opción para que se instale directamente.



Una vez instalados divx4 y divx5 deberás reiniciar el ordenador para que funcionen correctamente. No te olvides.

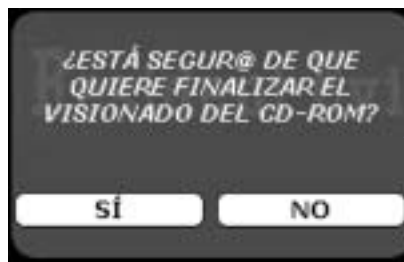
En cada análisis videográfico, también tendrás información sobre el año en que comenzó a comercializarse, la compañía que lo editó, el tipo de soporte en el que más se vende y el tipo de juego en el que se puede situar.

Por último, también encontrarás la página web oficial del juego, para obtener más información sobre el mismo o para conocer las últimas novedades que hay sobre él. Ten en cuenta que, para acceder a la misma, necesitarás tener un navegador de internet y estar conectado o conectada a la red.

Salir del programa

Para terminar el visionado del CD-Rom, sólo tendrás que hacer clic en el botón salir (pulsar sobre la x).

Botón para salir del programa



Cuando se pulsa la x aparece esta pregunta que nos permite finalizar el programa o seguir en él

5. REQUISITOS TÉCNICOS

Este programa puede ejecutarse en cualquier PC con procesador PENTIUM II o superior, que cumpla los siguientes requisitos:

- ▶ Sistema operativo Microsoft Windows 98 o posterior;
- ▶ 128 Mb de memoria RAM (recomendables 256 Mb)
- ▶ Tarjeta gráfica SVGA (800x600) 16 millones de colores;
- ▶ Ratón
- ▶ Unidad lectora de Cd-rom;
- ▶ Tarjeta de sonido compatible con Windows.

Además, para ver algunos de los trailers de videojuegos que encontrarás en el módulo de análisis de videojuegos, necesitarás el programa Div-x. Por eso, como ya comentamos, dado que es gratuito y de uso libre, lo hemos incluido al comienzo del módulo de "Análisis videográfico" para que lo puedas instalar directamente en tu ordenador y poder así ver estos trailers. No tienes más que pinchar en esa opción para que se instale directamente.



Una vez instalados divx4 y divx5 deberás reiniciar el ordenador para que funcionen correctamente. No te olvides.

Investigación
desde la práctica

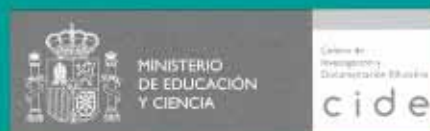
Guía didáctica para
el análisis de los



videojuegos



www.mtas.es/mujer



www.mec.es/cide