



1º ESO  
Actividad  
12

## SENTIRSE CÓMODO CON LA TECNOLOGÍA

### COMPETENCIAS BÁSICAS

- Tratamiento de la información y competencia digital
- Competencia en el conocimiento e interacción con el mundo físico
- Competencia social y ciudadana

### OBJETIVOS

- Analizar el lugar que deberían ocupar las Nuevas Tecnologías
- Estimular el espíritu crítico en el alumnado.

### RECURSOS MATERIALES

*Sentirse Cómodo con la Tecnología (Noblex)*

### TIEMPO APROXIMADO:



Una sesión de 50 minutos.

### SENTIDO PREVENTIVO

Nuestro mundo ya nunca podrá verse igual. Hay un antes y un después en lo referente a la revolución tecnológica, a todo lo que nos ha aportado y a la presencia que tiene en nuestras vidas, que sin duda va e irá a más. La cuestión es, ¿puede llegar un momento en que su excesiva presencia nos haga sentir cierta incomodidad? Ésta y otras cuestiones se plantean en esta actividad.

### PARA INICIAR LA ACTIVIDAD

*“Hoy vamos a pensar en el lugar que ocupan las Nuevas Tecnologías en nuestras vidas. Hasta qué punto hemos sustituido cosas o dependemos en exceso de su presencia para sentirnos personas más o menos cómodas”*



## DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

### 1ª FASE

La actividad comienza visionando el anuncio una primera vez de forma rápida.

A continuación se volverá a visionar, pero esta vez pidiendo que identifiquen las situaciones de presencia extrema de las nuevas tecnologías y por qué se lo parecen. Por ejemplo: tener una habitación en la que solo y únicamente hay tecnología, ver a varias personas fuera de un ambiente laboral cuyo único punto de atención se centra en un ordenador, mirando el móvil desde debajo de una mesilla de cristal... hasta manejando la tablet con los pies.

Una vez que hayan identificado esas situaciones, se les pregunta qué opinan de ellas *¿Creéis que hay personas que hacen esto, o simplemente lo que hemos visto es fantasía?* (Puede que no suceda de manera exacta, pero sí muy aproximada, por ejemplo personas que se hacen un selfie mientras besan a otras, en vez de centrarse en el beso).

### 2ª FASE

*“Si nos fijamos de nuevo en el anuncio, nos daremos cuenta de que el mensaje de la campaña está destinado a que nos sintamos cómodas y cómodos con las tecnologías. De hecho, ese es justamente el eslogan. Sin embargo, ¿pensáis que sería adecuado sentirse así en esas situaciones concretas que plantea el anuncio?”* Se les deja un espacio para comentar esto en gran grupo.

*“Retomemos las situaciones que hemos identificado anteriormente, que sin ser exactamente iguales que las del anuncio, se parecen “peligrosamente” a ellas... ¿Qué opináis de que muchas personas hayamos llegado a sentirnos cómodas en esas situaciones? ¿Qué hemos ganado y perdido con esa comodidad?”*

### 3ª FASE

La actividad finaliza con la siguiente frase: *“Lo cómodo puede ser enemigo de lo mejor”*. A partir de ella, se les pedirá que hagan un mural que recoja, de forma creativa, el sentido de la frase, pidiéndoles que a la par recojan las ideas principales que se han comentado en la sesión, y que puedan hacerlas extensibles a otras situaciones en las que, quizá, priorizamos conceptos dándoles un papel excesivo en nuestras vidas y perjudicándonos con ello. Por ejemplo, lo rápido puede ser enemigo de lo mejor. Lo perfecto puede ser enemigo de lo mejor. Lo muy divertido puede ser enemigo de lo mejor... Añadirlas al mural si se ve conveniente, pero sobre todo y principalmente, insistir en la idea de que ninguna de estas cosas son malas o buenas en sí mismas. Se trata más bien de que estén en un punto de medida y que no ocupen un lugar que no les corresponde.