



5º
PRIMARIA
Actividad
12

VAMOS A SER MÁS

COMPETENCIAS BÁSICAS

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

OBJETIVOS

- Distinguir realidad de realidad virtual
- Analizar el concepto diversión
- Valorar las ventajas de las relaciones sociales fuera de la red

RECURSOS MATERIALES

Niñas, niños y adolescentes en el uso de nuevas tecnologías

TIEMPO APROXIMADO:



Una sesión de 50 minutos.

SENTIDO PREVENTIVO

Las nuevas tecnologías están profundamente relacionadas con la realidad virtual. Se trata, en muchas ocasiones, si no en todas, de hacer aproximaciones a la realidad, cuanto más perfectas y aproximadas mejor. Pero la realidad siempre seguirá siendo la realidad, y ni la más perfecta de las imitaciones puede sustituir los elementos únicos que la componen, sobre todo cuando tiene que ver con el contacto personal y las relaciones.

El objetivo de la actividad se centra en la reflexión necesaria que se plantea al considerar las diferencias entre realidad y realidad virtual, lo que nos aporta cada una de ellas, cómo pueden complementarse y potenciarse la una a la otra.



PARA INICIAR LA ACTIVIDAD

“Con la actividad de hoy hablaremos sobre la diversión, qué elementos intervienen y qué es lo más importante para nosotras y nosotros cuando queremos divertirnos. También veremos qué influencia tienen en la actualidad las nuevas tecnologías en nuestra idea de diversión”

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

1ª FASE

La actividad comienza con un trabajo en pequeños grupos en los que tendrán que definir qué es DIVERTIRSE.

Minutos después, se les pedirá que comenten qué es para ellas y ellos divertirse DE VERDAD, *¿hay alguna diferencia respecto al concepto anterior?* (se pedirán ejemplos); *¿Qué elementos había presentes en ese momento?* (Enfatizar sobre todo si había relación o interacción con otras personas).

2ª FASE

Se proyecta el vídeo y se corta en el momento en el que el ordenador parece llamar al niño, pidiéndoles que digan cómo interpretan ese llamamiento (el niño está jugando al fútbol en el ordenador, pero cuando falla el gol, sin embargo, escucha jaleo como si lo hubiera metido. Eso le pasa dos veces, hasta que se da cuenta de que el ruido viene de fuera, de un grupo de amigos que le invitan a jugar con ellos. Acto seguido, el ordenador también parece invitarle a jugar y él debe tomar una decisión, porque no parece que hacer las dos cosas a la vez sea posible). Se lanzan las siguientes preguntas para la reflexión:

- *¿Qué decisión tomaríais en este caso?*
- *¿Qué os parece mejor, el juego en el ordenador, o el juego en la vida real?*
- *¿Creéis que de verdad las tecnologías a veces nos llaman? ¿Cómo lo hacen? (A través de recordatorios, ruiditos como en el juego Pou que nos dicen que llevamos mucho tiempo sin jugar...)*
- *¿Pensáis que la gente hace poco o mucho caso a la llamada de las tecnologías? ¿En qué os basáis para dar esa respuesta?*
- *¿Qué pensáis que hará este niño en particular ante esas dos invitaciones?*



3ª FASE

Continuaremos comprobando cuál fue la decisión que el protagonista finalmente tomó y qué obtuvo con ello y se lanzarán las siguientes preguntas:

- *¿Cuál de los dos momentos, antes o después de irse con sus amigos, se parece más al concepto que habéis definido de DIVERSIÓN DE VERDAD?*
- *¿Qué elementos la convierten en ese tipo de diversión?*
- *¿Cuál sería probablemente el más importante?*

La canción de fondo nos da algunas pistas en este sentido. La diversión real nos permite abrazarnos, nos permite gritar gol, encontrarnos, la pelota con la que se juega es de verdad...

Será importante enfatizar los elementos de realidad y particularmente los relacionados con las personas que participan en la actividad y la diversión que ello nos reporta.

4ª FASE

Se cierra la actividad con las siguientes preguntas:

- *¿Pensáis que este vídeo está en contra del uso de las tecnologías para divertirse? ¿En qué os basáis para dar esa respuesta?*
- *¿De qué maneras estos niños y niñas han usado las tecnologías?*
- *¿Han conseguido ser más? ¿Cómo lo han hecho?*
- *¿Han conseguido que el juego sea mejor? ¿Cómo lo han hecho?*
- *El vídeo termina con el ordenador en reposo. ¿Pensáis que ponemos las TIC en reposo lo suficiente? ¿En qué lo notáis?*

Se concluye con el siguiente mensaje: las TIC nos pueden ayudar, si sabemos usarlas, a ser más y a que nuestra vida y lo que hacemos en ella sea mejor. Solo tenemos que darles su justo lugar.