



<b>1º ESO</b>
<b>ACTIVIDAD</b>
<b>1</b>

## *LO QUE TE ESTÁS PERDIENDO*

---

### *COMPETENCIAS CLAVE*

- Conciencia y expresiones culturales
- Competencia digital

### *OBJETIVOS*

- Dar a los videojuegos, como elementos interesantes y divertidos, su justo lugar, pero no permitir que se conviertan en limitantes de la vida cotidiana.
- Reconocer la presencia excesiva que en muchas ocasiones el juego tecnológico tiene en nuestras vidas.
- Diseñar una forma de abordaje del uso de juegos tecnológicos (incluyendo la tecnología como juego en sí mismo) que verdaderamente sume y no reste a la vida de quienes los consumen.

*RECURSOS MATERIALES:* Secuencia “**GLUED- PEGADO A LOS VIDEOJUEGOS**”

*TIEMPO APROXIMADO:* Una sesión de 50 minutos.

### *SENTIDO PREVENTIVO*

Las tecnologías son una realidad palpable en nuestra vida y forman parte de nuestros hogares alcanzando a las niñas y a los niños en sus repertorios habituales de juego. A la par, el juego digital puede ser una muy buena forma de motivar, desafiar cognitivamente... pero en muchas ocasiones se trasciende la línea de lo recomendable en cuanto a su uso, permitiendo que tenga un protagonismo muy superior al que sería conveniente. En ese momento, el juego deja de sumar para empezar a restar libertades y espacios a la vida cotidiana, algo que se quiere prevenir desde esta actividad y la secuencia escogida para desarrollarla.

### *ANTES DE INICIAR LA ACTIVIDAD*

*“Hoy vamos a plantear dos retos, ante los cuales probablemente encontraréis dificultades distintas. De hecho, es muy posible que uno de ellos os resulte muy sencillo y el otro bastante más complicado. ¿Tenéis curiosidad...? Pues empecemos...”*



## DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

### Fase 1

### *Un día normal*

Comenzamos la actividad organizando al aula en grupos pequeños de 3-4 participantes, que tendrán unos minutos para comentar entre sí en qué consiste para cada cual un día normal, por ejemplo, un sábado (cuáles son sus actividades, sus hobbies, a qué dedican el tiempo y cuánto...). Después de un tiempo comentando entre sí en qué consisten sus correspondientes “días normales”, pasamos al visionado de la secuencia escogida para la actividad.

En esta ocasión se trata de una sección del corto animado “Glued” (“Pegado”). La idea es no desvelar anticipadamente el significado del nombre del corto, sino pedirles que, al ver la secuencia, intenten decidir por qué razón los creadores decidieron llamarlo así.

En este momento se pone la secuencia y se resuelve la pregunta planteada que, aunque de mucha sencillez, supondrá el trampolín para empezar a analizar otros aspectos importantes de la misma. Para llevar a la clase en la dirección de análisis que proponemos, estas preguntas pueden ser útiles, y la idea es abordarlas en gran grupo, aunque puedan seguir manteniendo la distribución de grupos pequeños para no perder demasiado tiempo.

- ¿Tienen el hijo y la madre la misma idea de lo que significa “un día normal”?
- ¿En qué consiste un día normal para uno y otra?
- ¿Cuáles son los recursos que han empleado los creadores para mostrar las claras diferencias entre el concepto de normalidad que tienen ambos personajes? (p.e. el tipo de música de fondo, la claridad, los signos no verbales y gestos de los personajes, exacerbación de reacciones en la madre vs. planicie emocional del niño...)
- ¿Con cuál de ambos personajes os identificáis más?
- ¿Alguna vez vuestros padres o madres han tenido alguna reacción parecida a la que habéis visto en esta madre? ¿Es o ha sido vuestro comportamiento alguna vez parecido al del niño protagonista del corto?



## Fase 2

### *El reto número 1 y el reto número 2*

Vamos a plantearnos dos retos, y lo haremos compitiendo en dos equipos:

**MUY IMPORTANTE:** Quien dirige la actividad, en este momento divide al aula en dos grupos siguiendo las siguientes indicaciones...

1. Se indica a ambos grupos cuál será su reto.
  - a. El grupo 1 tendrá que crear un plan de día en el que las tecnologías y particularmente las “pantallas” estén lo más presentes posibles. Dicho de otra forma, si alguien, desde primera hora de la mañana, quisiera pasar de “pantalla a pantalla”, ¿podría hacerlo? Si lo creen así, deben demostrarlo y crear un plan ajustado a esa premisa.
  - b. El grupo 2, por el contrario, ha de confeccionar un plan opuesto, es decir, uno en el que las tecnologías, ni siquiera en forma de videojuego, estén presentes de ninguna forma. ¿Podría hacerse? Deben demostrarlo entonces, confeccionando un buen plan libre de pantallas (aunque suponemos que les será más difícil que al primer equipo conseguirlo).
2. En este punto ninguno de los chicos o chicas saben a qué grupo pertenecen. Es ahora cuando se les asigna de forma arbitraria el número 1 o 2 que les adjudicará a uno u otro grupo. Lo más probable es que, de forma natural, se inclinen más por preferir formar parte del grupo 1 y no del 2, lo cual apunta a que les resulta más fácil plantearse la vida con tecnologías que sin ellas.
3. La idea es que compitan entre los dos equipos para ver quién es capaz de elaborar su reto antes. El plan ha de ser de 24h (por ejemplo, pueden decidir tener música de fondo mientras duermen si forman parte del equipo 1, o no tenerla si son del equipo 2) y tras la elaboración deberán demostrar que, efectivamente la presencia o ausencia de pantallas es verdaderamente total. Si algún equipo termina el primero pero no ha realizado la tarea correctamente, hará que el otro equipo se proclame automáticamente vencedor del reto (incluso aunque tampoco lo hubieran completado con éxito).

Evidentemente, lo que se pretende demostrar con esta dinámica es hasta qué punto estamos ligados a las tecnologías en nuestra vida cotidiana, y en particular lo vamos a hacer en lo relacionado con el juego en el siguiente punto, ya que es una de las áreas tecnológicas en las que los chicos y chicas adolescentes pasan más tiempo a través de esas tecnologías.

En cualquiera de los casos, es muy importante reconocer que, para la mayor parte de usuarios y usuarias, las tecnologías en sí mismas son un juguete, aunque no estemos hablando estrictamente de que se esté jugando a un videojuego. Solo tenemos que ver el uso que muchos adultos y adultas hacen de sus teléfonos móviles, ipads o tablets, internet, la fama que han adquirido entre la población adulta juegos como Candy Crush... quedando muy lejos de un uso puramente relacionado con obligación y siendo más bien y claramente de orientación lúdica y de ocio.



## Fase 3

### *El verdadero reto*

*“A todos y todas nos gusta jugar. Es divertido, entretenido, nos evade de emociones que no nos gustan, como el aburrimiento, nos ayuda a aprender... pero como todas las cosas en la vida, ha de ser abordado con medida, ya que precisamente los juegos que tienen que ver con lo tecnológico, como es el caso que nos ocupa, tienen un poder para el “enganche” bastante potente. El juego, de por sí atractivo para la mayoría, cuando viene asociado al formato digital, tiene un poder de atracción muy superior al juego convencional.*

- ¿Por qué creéis que pasa esto?
- ¿Qué elementos se concentran en un videojuego para que sea algo que nos resulta tan atractivo? (Comentar brevemente en unos minutos y en gran grupo).

*Si nos fijamos, las adicciones en general, pero también en el caso particular que hemos visto en la secuencia, son especialmente problemáticas no solo por lo que te pueden llevar a hacer, sino principalmente por lo que te impiden hacer. Es decir, cuanto más llena está nuestra vida de una única cosa que nos obsesiona, menos lugar dejamos para otras cosas importantes, con lo que nuestra vida queda limitada.”*

- En el caso que hemos visto en la secuencia, ¿qué cosas se está perdiendo el protagonista por darle demasiado espacio a los videojuegos?
- ¿Qué consecuencias creéis que le está trayendo...
  - a nivel personal-emocional?
  - a nivel familiar?
  - a nivel social?

### COMENTARIOS

---

*“Ante esta realidad, se hace necesario valorar de qué forma se podría llegar a un equilibrio. Es decir, el gran reto no está en ser capaz de ignorar completamente la opción de usar los videojuegos (a la mayoría de nosotros y nosotras nos gustan y hemos de reconocer que son muy entretenidos y desafiantes en muchas ocasiones). El desafío está precisamente en ser capaces de usarlos sin que lleguen a invadir aspectos importantes de nuestra vida cotidiana (p.e. que no nos lleven a quedarnos en aislamiento, sin salir a la calle, sin contemplar que hay otros tipos de juegos y actividades que no tienen que ver con lo tecnológico...). ¿Podríamos proponer al protagonista una manera de limar ese comportamiento que tiene con los videojuegos y las pantallas de forma que su vida esté menos limitada?” (terminar con algunos comentarios al respecto que pueden ser aportados no solo por la persona que dinamiza sino por el resto del grupo).*