



3º ESO

ACTIVIDAD

2

PÁSAME LA MANTEQUILLA

COMPETENCIAS CLAVE

- Competencia en comunicación lingüística
- Competencia digital
- Competencias sociales y cívicas

OBJETIVOS

- Tener una visión crítica con la presencia excesiva de los videojuegos y todo el mundo que gira alrededor de ellos.
- Ser capaces de comprender mejor que se trata de hacer un uso adecuado de los videojuegos y otros tipos de diversión, y no de abandonarlos como si fueran algo negativo.
- Distinguir el uso correcto del juego en contraste con las características que tiene una obsesión o adicción.
- Hacerles conscientes de las consecuencias negativas que tiene obsesionarse, incluso en las cosas sencillas.

RECURSOS MATERIALES: Secuencia “Pásame la mantequilla”.

TIEMPO APROXIMADO: Una sesión de 50 minutos.

SENTIDO PREVENTIVO

Los juegos son siempre algo genial. Los disfrutamos desde nuestra infancia, por todo lo que nos aportan y también porque nos suponen un oasis respecto a otras áreas de la realidad que quizá no disfrutamos tanto, como las tareas, obligaciones o el trabajo. Sin embargo, precisamente por esas dos razones, por lo que nos aportan y por todo aquello de lo que nos liberan temporalmente, el potencial para la obsesión y la adicción que tienen, particularmente al estar involucrado el elemento tecnológico, es muy alto. En esta actividad veremos un ejemplo ciertamente extremo, pero nada infrecuente, de hasta qué punto este estado de “enganche” puede desconectarnos de las facetas más sencillas de la realidad.

ANTES DE INICIAR LA ACTIVIDAD

“En otras actividades se ha estado hablando de retos complicados y muchos de ellos peligrosos que se plantean en ciertos tipos de juegos. Todos ellos son difíciles de cumplir y tienen como objetivo forzar a la persona a hacer algo que, de manera natural, no haría. Ahora bien, ¿qué sucedería si, ante un reto absolutamente sencillo y fácil de cumplir, la persona hubiera aparentemente perdido todas sus facultades para poder cumplirlo?”



DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Fase 1

Me hablas, pero no te entiendo

Comenzamos la actividad con una dinámica. Esta consiste en que cada alumno y alumna debe inventar un reto sencillo que se pueda realizar en la clase (p.e. cambia de silla, cierra los ojos, pásame un boli...).

Pero no deben conformarse con ello, sino que deben usar internet para buscar un lenguaje en el que puedan expresarle a otro compañero o compañera el reto (eso sucederá después) en una forma que no entienda. Esto se puede hacer de varias maneras: mirando cómo se dice ese reto en otro idioma, generando un lenguaje personal en el que transcribamos el reto, investigando cómo se diría en lengua de signos...

La cuestión es que en el momento de expresarle el reto a alguien más, cosa que sucederá cuando cada cual tenga claro en qué lenguaje se hará, se haga en una forma que dificulte la comprensión. Dedicar unos minutos a, mediante parejas de participantes, mostrar delante del resto de la clase el intento de comunicación entre esos dos. Dado que no se producirá la comprensión fácilmente, se puede dar tras varios intentos la posibilidad a la pareja de que se expresen mediante gestos, por si son capaces, ahora sí, de transmitir y comprender el mensaje.

Fase 2

Lo importante es lo importante

La dinámica que acabamos de realizar nos va a servir para ejemplificar algo parecido a lo que le ha sucedido a nuestro protagonista de la secuencia que vamos a ver a continuación. Su novia le transmite un mensaje sencillo que él debería entender y acometer sin problema, pero algo sucede que eso no se produce... Veamos la secuencia e intentemos decidir qué es lo que está sucediendo aquí.

En este momento se visionará la secuencia, dando lugar después a que los chicos y chicas propongan su “hipótesis” –en la que coincidirán muy probablemente- acerca de por qué a Seldon le ha costado tanto ejecutar una orden tan, tan sencilla como “Pásame la mantequilla”.

Muy probablemente, en la base de las propuestas que surgirán en esa puesta en común, estará la idea de que Seldon se ha obsesionado. Pero, ¿qué es obsesionarse? Tiene que ver con



dejar que una idea, pensamiento o cosa se convierta en absoluto protagonista de nuestra mente, nuestro tiempo, nuestro discurso... de forma que va dejando poco o ningún espacio a ninguna otra cosa, incluso aunque esas cosas sean importantes.

“¿Creéis que Seldon está obsesionado? ¿Os ha pasado alguna vez con alguna cosa? ¿Cómo lo vivisteis y qué os hizo daros cuenta de que le estabais prestando atención excesiva?”

Fase 3

Sí, muy bien... pero, ¿qué es lo importante?

“Jugar es una actividad tremendamente importante cuando somos niños, y de hecho es fundamental para nuestro aprendizaje y la adquisición de conocimientos, pero por otro lado cuando nos vamos acercando más y más a la vida adulta el juego adquiere un papel muy diferente. Tiene un sentido lúdico, por supuesto, y nos sirve principalmente para desconectar. Pero esa desconexión es una muy parcial y muy puntual, que usamos como forma de equilibrar el exceso de obligaciones y nuestros tiempos de deberes.

Ahora bien, ¿qué sucede cuando el juego empieza a acapararlo todo? ¿Conocemos juegos que, en la adolescencia o incluso en la vida adulta, tengan la capacidad de obsesionarnos hasta tal punto que nos impidan realizar nuestras tareas, incluso las más sencillas, con éxito y en su momento?

Si lo pensamos, efectivamente esto sucede, y más con cierto tipo de juegos. Los videojuegos y todo lo que se mueve alrededor de ellos son solo un posible ejemplo, pero no el único, por supuesto. Sucede también con los juegos de azar, como muestra.

Recientemente una campaña de la FAD sobre drogas decía “Cuantas más cosas te apasionen en la vida, menos espacio dejarás a las drogas”. En el fondo de esa idea se encuentra un concepto común: aquello que nos resulta adictivo, que nos obsesiona, nos deja sin espacio para las cosas que son realmente importantes. Pero, ¿cuáles son?”

Lo más sencillo suele ser responder esta pregunta de la manera típica: lo importante es la familia, los amigos, la salud... Vale. Pero eso casi suena a respuesta de Trivial, de esas que nos hemos aprendido pero que en el fondo no nos dicen gran cosa. Pensemos con un poco más de profundidad, analizando lo que le ha sucedido a Seldon y su novia en la escena ¿Qué cosas han cambiado por el hecho de estar Seldon obsesionado con los videojuegos? ¿Cómo es posible que no fuera capaz de responder a una petición tan sencilla como “Pásame la mantequilla”, siendo además tan inteligente como es?



Estos son algunos ejemplos, a los que se pueden añadir otros que, aunque no aparezcan en la escena, podemos intuir:

- Ha cambiado su capacidad atencional. Solo atiende a lo que le interesa.
- La distribución de turnos en la conversación es distinta a lo normal, a no ser que su novia se suba al “barco” de su obsesión y le siga la corriente.
- La posibilidad de tener una conversación normal, y relaciones sociales en general ha disminuido o prácticamente desaparecido.
- Los demás alrededor pierden verdadero interés en lo que se está hablando.
- No parece tener hábitos ajustados.
- Su sentido de la realidad es diferente al resto. No ve las cosas como los demás las ven, ni percibe lo que es verdaderamente importante.

COMENTARIOS

“Los juegos son geniales. Vivimos en una época en la que podemos sentirnos verdaderamente privilegiados por tener a nuestro alcance formas de entretenimiento, aprendizaje y diversión tan geniales como las que suponen, por ejemplo, los videojuegos, y haremos bien en disfrutarlas y aprovecharlas. Pero los grandes privilegios suelen requerir también mayores responsabilidades y un sentido de cuidado especial para que esos privilegios no adquieran un espacio que no les corresponde. Asegurémonos de que, en su uso, verdaderamente ganamos, no sea que llevemos tiempo obsesionados, perdiendo, y desatendiendo a lo verdaderamente importante.”