



El que t'estàs perdent

Activitat 1

COMPETÈNCIES CLAU

- Consciència i expressions culturals
- Competència digital

OBJECTIUS

- Donar als videojocs, com a elements interessants i divertits, el seu lloc adequat, però no permetre que es convertisquen en limitadors de la vida quotidiana.
- Reconèixer la presència excessiva que moltes vegades el joc tecnològic té en les nostres vides.
- Dissenyar una forma d'abordatge de l'ús de jocs tecnològics (incloent-hi la tecnologia com a joc en si mateix) que verdaderament sume i no reste en la vida de les persones que els consumeixen.



RECURSOS MATERIALS

Seqüència *Glued - Pegado a los videojuegos*



TEMPS APROXIMAT

Una sessió de 50 minuts

SENTIT PREVENTIU

Les tecnologies són una realitat palpable en la nostra vida, formen part de les nostres llars i arriben a les xiquetes i als xiquets en els seus repertoris habituals de joc. Alhora, el joc digital pot ser una forma molt bona de motivar, de desafiar cognitivament... però moltes vegades es transcendeix la línia del que és recomanable quant al seu ús, en permetre que tinga un protagonisme molt superior del que seria convenient. En eixe moment, el joc deixa de sumar per a començar a restar llibertats i espais a la vida quotidiana, fet que es vol previndre des d'aquesta activitat i la seqüència triada per a desenvolupar.

ABANS D'INICIAR L'ACTIVITAT

"Hui plantejarem dos reptes davant dels quals probablement trobareu diferents dificultats. De fet, és molt possible que un d'aquests us resulte molt senzill i l'altre prou més complicat. Teniu curiositat...? Doncs comencem..."

Exercici de l'activitat

1

Fase 1. Un dia normal

Comencem l'activitat organitzant l'aula en grups xicotets de 3-4 participants, que tindran uns minuts per a comentar entre si en què consisteix per a cada un d'ells o cada una d'elles un dia normal, per exemple, un dissabte (quines són les seues activitats, les seues aficions, a què dediquen el temps lliure i quant...). Després d'un temps comentant entre si en què consisteixen els seus corresponents "dies normals", passem a visionar la seqüència triada per a l'activitat.

En aquesta ocasió es tracta d'una secció del curt animat *Glued* ('Enganxat'). La idea és no desvelar anticipadament el significat del nom del curt, sinó demanar-los que, en veure la seqüència, intenten decidir per quin motiu els creadors van decidir anomenar-lo així.

En aquest moment es posa la seqüència i es resol la pregunta plantejada que, encara que és molt senzilla, suposarà el trampolí per a començar a analitzar altres aspectes importants. Per a portar la classe en la direcció d'anàlisi que proposem, aquestes preguntes poden ser útils, i la idea és abordar-les en grup gran, encara que es pot continuar mantenint la distribució de grups xicotets per a no perdre molt de temps.

- Tenen el fill i la mare la mateixa idea del que significa "un dia normal"?
- En què consisteix un dia normal per a l'un i per a l'altra?
- Quins són els recursos que han empleat els creadors per a mostrar les diferències clares entre el concepte de normalitat que tenen ambdós personatges? (ex. el tipus de música de fons, la claredat, els signes no verbals i gestos dels personatges, l'exacerbació de reaccions en la mare vs. la impassibilitat emocional del xiquet...)
- Amb quin dels dos personatges us identifiqueu més?
- Alguna vegada els vostres pares o mares han tingut alguna reacció semblant a la que heu vist en aquesta mare? És o ha sigut el vostre comportament alguna vegada semblant al del xiquet protagonista del curt?

2

Fase 2. El repte número 1 i el repte número 2

Plantejarem dos reptes, i ho farem competint en dos equips:

MOLT IMPORTANT: Qui dirigeix l'activitat en aquest moment divideix l'aula en dos grups seguint les indicacions següents...

1. S'indica als dos grups quin serà el seu repte.
 - a. El grup 1 ha de crear un pla de dia en què les tecnologies i particularment les "pantalles" estiguen el més presents possible. Dit d'una altra forma, si algú, des de primera hora del matí, volguera passar de "pantalla a pantalla", podria fer-ho? Si ho creuen així, han de demostrar-ho i crear un pla ajustat a eixa premissa.
 - b. El grup 2, al contrari, ha de confeccionar un pla oposat, és a dir, un en què les tecnologies no estiguen presents de cap manera, ni tan sols en forma de videojoc.
Podria fer-se? Han de demostrar-ho confeccionant un bon pla lliure de pantalles (encara que pressuposem que els serà més difícil aconseguir-ho que al primer equip).
2. En aquest punt cap dels xics o xiques saben a quin grup pertanyen. És ara quan se'ls assigna de forma arbitrària el número 1 o 2 que els adjudicarà un grup o un altre. El més probable és que, de forma natural, s'inclinen més per preferir formar part del grup 1 i no del 2, la qual cosa apunta que els resulta més fàcil plantejar-se la vida amb tecnologies que sense aquestes.
3. La idea és que competisquen entre els dos equips per a veure qui és capaç d'elaborar el seu repte abans. El pla ha de ser de 24 h (ex. poden decidir tindre música de fons mentres dormen si formen part de l'equip 1, o no tindre'n si són de l'equip 2) i després de l'elaboració hauran de demostrar que, efectivament, la presència o absència de pantalles és verdaderament total. Si algun equip acaba el primer però no ha realitzat la tasca correctament, farà que l'altre equip es proclame automàticament vencedor del repte (inclús encara que tampoc l'haguera completat amb èxit).

Evidentment, el que es pretén demostrar amb aquesta dinàmica és fins a quin punt estem lligats a les tecnologies en la nostra vida quotidiana, i en particular ho farem en allò que s'ha relacionat amb el joc en el punt següent, ja que és una de les àrees tecnològiques en què els xics i xiques adolescents passen més temps a través d'eixes tecnologies.

En qualsevol dels casos, és molt important reconèixer que, per a la major part d'usuaris i usuàries, les tecnologies en si mateixes són un joguet, encara que no estiguem parlant estrictament del fet que s'estiga jugant a un videojoc. Només hem de veure l'ús que molts persones adultes fan dels seus telèfons mòbils, iPads o tauletes, internet, la fama que han adquirit entre la població adulta jocs com Candy Crush... quedant molt lluny d'un ús purament relacionat amb l'obligació i sent més prompte i clarament d'orientació lúdica i d'oci.

3

Fase 3. El verdader repte

"A tots i totes ens agrada jugar. És divertit, entretingut, ens evadeix d'emocions que no ens agraden, com l'avorriment, ens ajuda a aprendre... però com totes les coses en la vida, ha de ser abordat amb mesura, ja que precisament els jocs que tenen a veure amb la tecnologia, com és el cas que ens ocupa, tenen un poder per a "enganxar-se" prou potent. El joc, per si mateix, és atractiu per a la majoria, quan va associat al format digital, té un poder d'atracció molt superior al joc convencional.

- Per què creieu que passa això?
- Quins elements es concentren en un videojoc perquè ens resulte tan atractiu? (Comenteu-ho breument durant uns minuts i en grup gran).

Si ens fixem, les addiccions en general, però també en el cas particular que hem vist en la seqüència, són especialment problemàtiques no sols pel que et poden portar a fer, sinó principalment pel que t'impedeixen fer. És a dir, com més plena està la nostra vida d'una única cosa que ens obsessiona, menys lloc deixem per a altres coses importants, amb la qual cosa la nostra vida queda limitada."

- En el cas que hem vist en la seqüència, quines coses s'està perdent el protagonista per donar massa espai als videojocs?
- Quines conseqüències creieu que li està portant...
 - en l'àmbit personal i emocional?
 - en l'àmbit familiar?
 - en l'àmbit social?



COMENTARIS

"Davant d'aquesta realitat, es fa necessari valorar de quina manera es podria arribar a un equilibri. És a dir, el gran repte no està a ser capaç d'ignorar completament l'opció d'usar els videojocs (a la majoria de nosaltres ens agraden i hem de reconèixer que són molt entretinguts i desafiadors moltes vegades). El desafiament està precisament a ser capaços d'usar-los sense que arriben a invadir aspectes importants de la nostra vida quotidiana (ex. que no ens porten a quedar-nos en aïllament, sense eixir al carrer, sense contemplar que hi ha altres tipus de jocs i activitats que no tenen a veure amb la tecnologia...). Podríem proposar al protagonista una manera de llimar eixe comportament que té amb els videojocs i les pantalles, de manera que la seua vida estiguera menys limitada?" (Acabeu amb alguns comentaris respecte d'això que poden ser aportats no sols per la persona que dinamitza sinó per la resta del grup).