



# Sentir-se còmode amb la tecnologia

## Activitat 12

### COMPETÈNCIES BÀSIQUES

- Tractament de la informació i competència digital
- Competència en el coneixement i la interacció amb el món físic
- Competència social i ciutadana

### OBJECTIUS

- Analitzar el lloc que haurien d'ocupar les noves tecnologies.
- Estimular l'esperit crític en l'alumnat.



### RECURSOS MATERIALS

*Sentirse cómodo con la tecnología (Noblex)*



### TEMPS APROXIMAT

Una sessió de 50 minuts

### SENTIT PREVENTIU

El nostre món ja mai podrà veure's igual. Hi ha un abans i un després pel que fa a la revolució tecnològica, a tot el que ens ha aportat i a la presència que té en les nostres vides, que sens dubte, va i anirà a més. La qüestió és: pot arribar un moment en què la seua excessiva presència ens faça sentir una certa incomoditat? Aquesta i altres qüestions es plantegen en aquesta activitat.

### PER A INICIAR L'ACTIVITAT

*"Hui pensarem en el lloc que ocupen les noves tecnologies en les nostres vides. Fins a quin punt hem substituït coses o depenem en excés de la seua presència per a sentir-nos persones més o menys còmodes."*

## Desenvolupament de l'activitat

1

### Fase 1

L'activitat comença visionant l'anunci una primera vegada de forma ràpida.

A continuació es tornarà a visionar, però aquesta vegada demanarem que identifiquen les situacions de presència extrema de les noves tecnologies i per què els ho pareix. Per exemple: tindre una habitació en què només i únicament hi ha tecnologia, veure diverses persones fora d'un ambient laboral l'únic punt d'atenció de les quals se centra en un ordinador, mirant el mòbil des de davall d'una taula de vidre... fins i tot manejant la tauleta amb els peus.

Una vegada que hagen identificat eixes situacions, els preguntarem què n'opinen. Creieu que hi ha persones que fan açò, o simplement el que hem vist és fantasia? (potser no ocorre de manera exacta, però sí molt aproximada, per exemple persones que es fan un *selfie* mentres besen algú, en lloc de centrar-se en el bes)

2

### Fase 2

*"Si ens fixem novament en l'anunci, ens adonarem que el missatge de la campanya està destinat a sentir-nos còmodes amb les tecnologies. De fet, eixe és justament l'eslògan. No obstant això, penseu que seria adequat sentir-se així en eixes situacions concretes que planteja l'anunci?".* Se'ls deixa un moment per a comentar això en grup gran.

*"Reprenquem les situacions que hem identificat anteriorment que, sense ser exactament iguals que les de l'anunci, s'hi assemblen perillosament... Què opineu del fet que moltes persones hàgem arribat a sentir-nos còmodes en eixes situacions? Què hem guanyat i perdut amb eixa comoditat?"*

3

### Fase 3

L'activitat finalitza amb la frase següent: "La comoditat pot ser enemiga del millor". A partir d'aquesta, se'ls demanarà que facen un mural que incloga, de forma creativa, el sentit de la frase, i que al mateix temps recullen les idees principals que s'han comentat en la sessió, i que puguen fer-les extensibles a altres situacions en què, potser, prioritzem conceptes donant-los un paper excessiu en les nostres vides i perjudicant-nos amb això. Per exemple, la rapidesa pot ser enemiga

del millor. La perfecció pot ser enemiga del millor. La diversió pot ser enemiga del millor... Afegiu-les al mural si es considera convenient, però sobretot i principalment, insistiu en la idea que cap d'aquestes coses són roïnes o bones en si mateixes. Es tracta més prompte d'aconseguir que estiguen en un punt de mesura i que no ocupen un lloc que no els correspon.