



En serem més

Activitat 12

COMPETÈNCIES BÀSIQUES

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

OBJECTIUS

- Distingir realitat de realitat virtual.
- Analitzar el concepte *diversió*.
- Valorar els avantatges de les relacions socials fora de la xarxa.



RECURSOS MATERIALS

Niñas, niños y adolescentes en el uso de nuevas tecnologías



TEMPS APROXIMAT

Una sessió de 50 minuts

SENTIT PREVENTIU

Les noves tecnologies estan profundament relacionades amb la realitat virtual. Es tracta, moltes vegades, si no en totes, de fer aproximacions a la realitat, com més perfectes i aproximades millor. Però la realitat sempre continuarà sent la realitat, i ni la més perfecta de les imitacions pot substituir els elements únics que la componen, sobretot quan té a veure amb el contacte personal i les relacions.

L'objectiu de l'activitat se centra en la reflexió necessària que es planteja en considerar les diferències entre realitat i realitat virtual, el que ens aporta cada una d'aquestes, com poden complementar-se i potenciar-se l'una a l'altra.

PER A INICIAR L'ACTIVITAT

"Amb l'activitat de hui parlarem sobre la diversió, quins elements hi intervenen i què és el més important per a nosaltres quan volem divertir-nos. També veurem quina influència tenen en l'actualitat les noves tecnologies en la nostra idea de diversió."

Desenvolupament de l'activitat

1

Fase 1

L'activitat comença amb un treball en grups xicotets en què s'ha de definir què és DIVERTIR-SE. Minuts després, se'ls demanarà que comenten què és per a ells i elles divertir-se DE VERITAT. Hi ha alguna diferència respecte del concepte anterior? (se'n demanaran exemples). Quins elements hi havia presents en eixe moment? (emfatitzeu sobretot si hi havia relació o interacció amb altres persones).

2

Fase 2

Es projecta el vídeo i es talla en el moment en el qual l'ordinador pareix cridar el xiquet, i se'ls demanarà que diguen com interpreten eixa crida (el xiquet està jugant al futbol en l'ordinador, però quan falla el gol, no obstant això, escolta rebombori com si l'haguera fet ell. Això li passa dos vegades, fins que s'adona que el soroll ve de fora, d'un grup d'amics que el conviden a jugar. Tot seguit, l'ordinador també pareix convidar-lo a jugar i ell ha de prendre una decisió, perquè no pareix que fer les dos coses al mateix temps siga possible. Es llancen les preguntes següents per a la reflexió:

- Quina decisió prendríeu en aquest cas?
- Què us pareix millor, el joc en l'ordinador o el joc en la vida real?
- Creieu que de veritat les tecnologies de vegades ens criden? Com ho fan? (a través de recordatoris, sorollets com en el joc Pou, que ens diuen que portem molt de temps sense jugar...)
- Penseu que la gent fa poc o molt de cas a la crida de les tecnologies? En què us baseu per a donar eixa resposta?
- Què penseu que farà aquest xiquet en particular davant d'eixes dos invitacions?

3

Fase 3

Continuarem comprovant quina va ser la decisió que el protagonista finalment va prendre i què va obtenir amb això, i es llançaran les preguntes següents:

- Quin dels dos moments, abans o després d'anar-se'n amb els seus amics, s'assembla més al concepte que heu definit com a DIVERSIÓ DE VERITAT?

- Quins elements la converteixen en eixe tipus de diversió?
- Quin seria probablement el més important?

La cançó de fons ens dona algunes pistes en eixe sentit. La diversió real ens permet abraçar-nos, ens permet cridar gol, trobar-nos, la pilota amb què es juga és de veritat...

Serà important emfatitzar els elements reals i particularment els relacionats amb les persones que participen en l'activitat i la diversió que això ens reporta.

4

Fase 4

Es tanca l'activitat amb les preguntes següents:

- Penseu que aquest vídeo està en contra de l'ús de les tecnologies per a divertir-se?
- En què us baseu per a donar eixa resposta?
- De quines maneres aquests xiquets i xiquetes han usat les tecnologies?
- Han aconseguit ser-ne més? Com ho han fet?
- Han aconseguit que el joc siga millor? Com ho han fet?
- El vídeo acaba amb l'ordinador en repòs. Penseu que reposem prou les TIC? En què ho noteu?

Es conclou amb el missatge següent: les TIC ens poden ajudar, si sabem usar-les, a ser-ne més i que la nostra vida i el que hi fem siga millor. Només hem de donar-los el lloc adequat.