

Unidad 2	<i>Destructores de Sueños</i>	Los juegos de video: lo bueno y lo malo	25
----------	-------------------------------	---	----

Lección 25

Los juegos de video: lo bueno y lo malo

PREPARACIÓN DEL MAESTRO

CONCEPTOS CLAVES

Jugar juegos de video puede tener un efecto positivo o negativo en las vidas de los estudiantes.

Es importante que los adultos ayuden a guiar la toma de decisiones con respecto a jugar juegos de video.

OBJETIVOS

Al final de la lección los estudiantes deberían poder:

1. darse cuenta que cada acción tiene consecuencias.
2. reconocer las consecuencias positivas y negativas de jugar juegos de video.

TÉRMINOS CLAVES

Consecuencia: lo que sucede a causa de un comportamiento.

Saturado: impregnado

ANTECEDENTES

¿Son los juegos de video buenos o malos para nuestros estudiantes? Pueden ser ambos. Hay efectos tanto positivos como negativos por jugar juegos de video. Como con muchas decisiones en la vida, los maestros pueden guiar las conversaciones para ayudar a nuestros estudiantes y a sus padres a tomar decisiones sabias acerca de los juegos de video.

Aspectos positivos del aprendizaje de juegos de video:

1. ser multitareas y el manejo mental simultáneo del seguimiento de objetos.
2. resolución de problemas.
3. coordinación ojos-manos.
4. pensamiento rápido.
5. planificación estratégica y adaptación a situaciones.

Unidad 2	<i>Destructores de Sueños</i>	Los juegos de video: lo bueno y lo malo	25
----------	-------------------------------	---	----

Aspectos negativos de los juegos de video:

1. desensibiliza a los niños hacia la violencia.
2. la violencia es recompensada.
3. aísla al usuario.
4. la inactividad promueve la obesidad.
5. pueden crear adicción.
6. pueden crear problemas de atención.

MATERIALES/PREPARACIÓN

1. En **Explorando la lección** usted necesitará una esponja, un frasco lo suficientemente grande para poder colocar la esponja atravesada encima del frasco y una taza de agua (con colorante vegetal en ella, si es posible).
2. En **Aplicando la lección** los estudiantes necesitarán papel y lápices.

LA LECCIÓN

COMENZANDO LA LECCIÓN

[Diga a los estudiantes]: Esta semana vamos a hablar acerca de los juegos de video. ¿Cuántos de ustedes juegan juegos de video? Es muy divertido ¿no es cierto? ¿Han pensado alguna vez acerca de la posibilidad de que algunas veces jugar juegos de video podría ser peligroso para sus corazones y mentes? ¿Me pregunto si Héctor, Beatriz y Daniel juegan juegos de video?

PREPARARSE (5 minutos)

[Lea a los estudiantes]: **Capítulo 25 - ¿Está bien simular?**

“Los libros están bien, pero ¿saben ustedes qué me gusta más acerca de la biblioteca?, preguntó Daniel.

“¿El hecho de que estamos aquí?”, adivinó Héctor con una sonrisa y un guiño para Beatriz.

“Estoy segura que eso es exactamente lo que quiso decir Daniel. Después de todo, imaginen lo solo y perdido que él estaría sin nosotros”, agregó Beatriz.

“Bueno, por supuesto, esa tiene que ser la respuesta”, rió Daniel. Pero después de ustedes dos, y de la bibliotecaria, ¿saben qué es lo que más me gusta?”.

“El Mapa de las Maravillas”, dijo Héctor.

Unidad 2	<i>Destructores de Sueños</i>	Los juegos de video: lo bueno y lo malo	25
----------	-------------------------------	---	----

“Bueno, tal vez lo que yo estoy pensando no es como la mejor cosa en la biblioteca, pero con seguridad es muy divertido”, dijo Daniel.

“¡Canelo! Tú estás pensando en Canelo”, interrumpió Héctor, riendo todavía por la incapacidad de Daniel de lograr decir lo que fuera que estaba tratando de decir.

“¡Basta!”, rió Daniel. “¡Los juegos! ¡Yo estaba pensando en los juegos! Yo vi un tablero como el del ajedrez, solo que no lo era. Parte era en línea y parte era con jugadores múltiples, y si leí las instrucciones correctamente uno podría hacer o convertirse en cualquier cosa que deseara su corazón”.

"Esa sí que es una petición", asintió la bibliotecaria. "¿Estás seguro de que estás listo para ese juego?".

"¡Sólo hay una forma de averiguarlo!", sonrió Daniel.

"¿Qué quieren hacer y en qué se quieren convertir?", preguntó Beatriz

"Yo quiero pelear batallas, conquistar reinos y enamorara la chica", dijo Daniel.

"¿Eso es todo?", rió Héctor. "Me suena muy ambicioso".

"Oye, es sólo un juego", dijo Daniel. "No es que sea real ni nada parecido".

"No estén tan seguros", advirtió la bibliotecaria. "¿Creen ustedes que está bien hacer algo en un juego que ustedes nunca considerarían hacer en la vida real?".

"Seguro, ése es todo el punto del juego", dijo Daniel, con un poco más de fuerza de lo que era su intención. "En un juego de Internet yo puedo volar, puedo matar y vivir para pelear otro día, besar a la chica linda y nunca tener que conocer a sus padres".

"¿Ummm?", dijo la bibliotecaria. "Yo pienso que puede haber más peligro verdadero aquí de lo que ustedes creen. Es fácil perderse en un juego y perder más que solo algo de su tiempo".

"¡No es posible!", objetó Daniel. "¡Solo estamos simulando y yo puedo detenerme en el momento que yo quiera!".

"Ten cuidado, poner tantas excusas para tus elecciones puede hacer que caigas en el profundo hoyo de los juegos de video y después no puedas salir", declaró la bibliotecaria.

EXPLORAR (15 minutos)

[Diga a los estudiantes]: ¡Daniel tenía grandes expectativas para su "vida de video juego"! Hay juegos de video buenos, los cuales son pro sociales, y hay juegos de video que presentan situaciones violentas donde el usuario tiene que

Unidad 2	<i>Destructores de Sueños</i>	Los juegos de video: lo bueno y lo malo	25
----------	-------------------------------	---	----

matar personas y robar objetos, etc. En esta lección estaremos aprendiendo más acerca de posibles efectos buenos y malos de jugar juegos de video. La bibliotecaria hizo una buena pregunta: "¿Creen ustedes que está bien hacer algo en un juego que ustedes nunca considerarían hacer en la vida real?". Me pregunto si a la bibliotecaria le preocupaba que Daniel pudiera jugar juegos de video violentos y si eso afectaría su mente y corazón.

Hoy vamos a hacer un experimento científico. Voy a poner esta esponja sobre la boca de esta jarra. Le pediré a uno de ustedes que vengan a ayudarme. Quiero que por favor vierta lentamente el agua de esta botella sobre la esponja. *[Es importante que su ayudante vierta el agua lentamente para que al principio la esponja absorba el agua. A medida que la esponja se sature empezará a gotear agua en la jarra].* ¿Se dieron cuenta que cuando empezamos a verter el agua en la esponja ésta la absorbió y el agua no pasó de largo? Pero en su momento la esponja estaba tan mojada que no podía absorberla más y empezó a dejar pasar el agua. Me pregunto cómo este experimento podría ayudarles a pensar acerca de los juegos de video violentos. ¿Qué representa la esponja? (La mente de los estudiantes) ¿Qué representa el agua? *[Violencia]*. Existe una preocupación real de que jugar juegos de video permite que los pensamientos de violencia entren sigilosamente en sus mentes y sus corazones. Deben guardar sus corazones. Si empiezan a sentir un aumento de las tendencias de violencia, tomen la decisión de dejar de jugar esa clase de juegos.

DESCUBRIR (15 minutos)

[Diga a los estudiantes]: Cuando se despertaron esta mañana ¿qué comieron? Si comieron algo saludable ¡bien por ustedes! ¿Han escuchado la expresión "somos lo que comemos"? ¿Qué piensan que significa? *[Usted debería escuchar respuestas como 'Si ingieres comida saludable, estarás saludable; si ingieres comida no saludable, no estarás saludable']*.

Hay consecuencias para cada acción. Algunas consecuencias son positivas y otras son negativas. Pensemos en eso por un minuto. Qué pasaría si comieran sólo alimentos con azúcar todo el día durante una semana. Díganme una consecuencia positiva y una negativa de esa situación. *[Posibles respuestas: Positiva: podrían disfrutar el azúcar el primer día. Negativa: se sentirían enfermos porque sólo tendrían azúcar en su sistema]*.

Unidad 2	<i>Destructores de Sueños</i>	Los juegos de video: lo bueno y lo malo	25
----------	-------------------------------	---	----

Cuando piensan en las reacciones o ven las consecuencias por ciertas situaciones, esto los puede ayudar a tomar buenas decisiones para el futuro. ¿Cuál sería una buena decisión que ustedes tomarían al conocer las consecuencias de esta situación? *[Comer saludable es lo mejor que puedo hacer]*.

Ahora pensemos acerca de algunas posibles consecuencias de jugar juegos de video. Los voy a dividir en grupos pequeños. Quiero que en su pequeño grupo decidan cual es una consecuencia negativa y una positiva de jugar juegos de video. *[Deles tiempo para discutir esta pregunta en sus grupos. Maestros de los primeros años de primaria, ustedes pueden escoger hacer esto como una clase completa]*. Ahora, me gustaría que una persona de cada grupo pequeño me dé una consecuencia positiva y una negativa de jugar juegos de video.

[Usted puede hacer una lista en la pizarra. Use la lista de puntos positivos y negativos que se encuentra en Antecedentes para ayudar a los estudiantes de cada grupo a que den diferentes respuestas. Si ellos no cubren todas las razones mencionadas, usted podría dirigir la discusión hasta que hayan cubierto todas las consecuencias, negativas y positivas].

APLICAR (10 minutos)

*[Guíe a sus estudiantes a hacer un cuadro para ayudarles a monitorear su uso de los juegos de video. Para los **estudiantes más jóvenes de primaria** usted puede necesitar dibujarles un cuadro simple con secciones para el desayuno, la escuela, cena, juegos, juegos de video, dormir. Para los **estudiantes mayores de primaria**, ellos podrían hacer su propio cuadro con diferentes secciones para cada actividad principal en sus vidas. Pídales que lleven registro del tiempo que invierten en los juegos de video. Anímeles a considerar lo que han aprendido acerca de los juegos de video y que planeen monitorear su tiempo. (Este cuadro se menciona en la sección **Conexión Padres-maestro** para que los padres puedan ayudar a su hijo a monitorear su tiempo)]*.

COMPARTIR (10 minutos)

[Diga a los estudiantes]: Ahora vamos a pensar acerca de todas estas reacciones positivas y negativas de jugar juegos de video. Quiero que piensen/intercambien/compartan con su vecino cuál reacción positiva y cuál reacción negativa sería la que más se aplica a su vida.

Unidad 2	<i>Destructores de Sueños</i>	Los juegos de video: lo bueno y lo malo	25
----------	-------------------------------	---	----

FINALIZANDO LA LECCIÓN



[Diga a los estudiantes]: Hemos aprendido que los juegos de video pueden afectarnos tanto negativa como positivamente. Hablamos acerca de muchos aspectos positivos de jugar juegos de video. También hablamos acerca de muchos aspectos negativos. Un importante rasgo de madurez es aprender a cambiar la situación cuando algo está afectándolos negativamente.

Si se dan cuenta que son adictos a los juegos de video o están siendo afectados emocionalmente por jugar juegos violentos, espero que ustedes aprendan a simplemente decir “no” a participar en ellos.

PROFUNDIZANDO (opcional)

[En esta actividad se les pedirá a sus estudiantes que contesten varias preguntas. Si es posible, haga arreglos en su salón de clases para que haya espacio para que todos los estudiantes se paren juntos en dos lugares separados. Si usted no tiene espacio en su salón de clases, considere realizar esta actividad afuera. Otra opción sería pedirles que levanten la mano en lugar de pararse y moverse, para responder las preguntas].

[Diga a los estudiantes]: La bibliotecaria le preguntó a Daniel: "¿Crees que está bien hacer algo en un juego que tú nunca considerarías hacer en la vida real?".

[Pídale a todos los estudiantes que se levanten y entonces dígalos]: Les voy a hacer varias preguntas acerca de algo que ustedes podrían tener la oportunidad de hacer en un juego. Si su respuesta es "sí", vayan a este lugar del salón. Si su respuesta es "no", entonces vayan al otro lado. *[Nota: Escoja las preguntas que se ven apropiadas para las edades de sus estudiantes o sustitúyalas con sus propias preguntas].*

1. Ustedes están jugando con un personaje que tiene súper poderes para volar. En el juego ustedes necesitan volar para atrapar al chico malo. ¿Harían que su personaje volara? *[Lo más probable es que todos vayan al lugar del "sí". Si alguien va al "no", puede preguntarle por qué].*

Unidad 2	<i>Destructores de Sueños</i>	Los juegos de video: lo bueno y lo malo	25
----------	-------------------------------	---	----

2. Su personaje pertenece a un equipo. En algún punto del juego su personaje tiene que sacrificarse para salvar al resto del equipo. ¿Dejarían ustedes que su personaje muriera para salvar al resto del equipo, aún si eso significara salirse del juego? *[Esto probablemente dividirá la clase, con algunos en el lugar de "no" y otros en el de "sí". Pregúntele a uno o dos de cada grupo por qué escogieron su respuesta].*

3. Ustedes están jugando un juego y pueden escoger representar un personaje bueno o uno ruin y despreciable. ¿Escogerían ustedes alguna vez jugar a ser un personaje malo? *[Pregúntele a uno o dos de cada grupo por qué escogieron su respuesta].*

4. Ustedes están jugando a ser un personaje que es un espía. Para mantener su "cubierta" ustedes tienen que hacer cosas como tomar drogas, beber alcohol o pretender que alguien que es muy malo los atrae. ¿Harían que su personaje hiciera todas estas cosas? *[Pregúntele a uno o dos de cada grupo por qué escogieron su respuesta].*

En nuestra actividad, tuvimos que decidir si hacer algo en nuestra imaginación o en un juego de Internet estaba bien o no. Algunas cosas como poder volar son divertidas y no nos tientan a hacer algo dañino en la vida real. Pero otras cosas, como tratar mal a alguien o dañarlo (o en su imaginación) no están claras. Es fácil pensar "nadie saldrá herido" si hacemos algo en nuestras mentes o en un juego de fantasía. ¿Pero es eso realmente verdadero? El juego puede ser imaginario, pero ustedes no lo son.

Veamos si podemos crear una regla general. ¿Cuál es la conexión entre imaginar algo malo y hacerlo de verdad? Imaginar algo que no es bueno o correcto, y sí hacerlo en la realidad sería malo o equivocado.

Este es un versículo en la Biblia que dice: "Por sobre toda cosa guardada, guarda tu corazón, porque de él mana la vida". *Proverbios 4:23 a.m. (RVA)*

¿Cómo aplicaría este versículo a los juegos de video o a los juegos en Internet? Esto nos recuerda que lo que permitimos que entre a nuestros corazones y mentes puede afectar nuestras vidas. Estén conscientes de cómo los juegos de

Unidad 2	<i>Destructores de Sueños</i>	Los juegos de video: lo bueno y lo malo	25
----------	-------------------------------	---	----

video los pueden afectar. No permitan que se conviertan en *Destructores de sueños*.

Unidad 2	<i>Destructores de Sueños</i>	Los juegos de video: lo bueno y lo malo	25
----------	-------------------------------	---	----

CONEXIÓN PADRES-MAESTRO

Esta semana discutimos el tema de los juegos de video y cómo pueden afectar a su hijo, tanto positiva como negativamente. Algunos de los aspectos positivos que nombramos fue aprender a ser multitareas, a desarrollar coordinación manos-ojos, a resolver problemas y pensamiento rápido, y aprender a crear estrategias y adaptarse a situaciones. Algunos de los aspectos negativos fueron la desensibilización de los niños hacia la violencia, la adicción, el aislamiento social y la inactividad.

Los animamos a que ustedes como padres:

1. monitoreen cómo sus hijos usan los juegos de video, especialmente qué juegos están usando;
2. limiten su tiempo en los juegos de video;
3. denles a sus hijos una variedad de experiencias para que disfruten, adicionalmente a los juegos de video, promoviendo las actividades al aire libre.

Si ustedes observan que su hijo se vuelve más enojado o reacciona violentamente en la vida diaria, consideren la posibilidad de que los juegos de video violentos podrían estar reforzando este comportamiento. Su hijo hizo un cuadro en la escuela para ayudarse a llevar registro de cuánto tiempo invierte en las actividades diarias. Esto podría ayudar a tener una discusión con su hijo acerca de los juegos de video. Existen varias opiniones sobre cómo los juegos de video afectan a los niños. Les animamos a que dejen que su corazón les ayude a saber cómo ayudar a sus hijos a tomar decisiones sabias acerca del uso que le den a los juegos de video.

Preguntas que pueden hacer a su hijo:

1. ¿Puedes contarme la historia que tu maestro leyó? ¿Recuerdan la pregunta que le hizo la bibliotecaria a Daniel? "(Ella le preguntó: ¿crees que está bien hacer algo en un juego que tú nunca considerarías hacer en la vida real?)".
2. ¿Cómo contestarían ustedes esa pregunta? (Discuta con su hijo cómo los juegos, especialmente los juegos de video, podrían cambiar la vida de su hijo de forma positiva).

Padres, compartan con su hijo si hay juegos de video o aplicaciones que han afectado sus vidas o las de alguien más que ustedes conocen.



