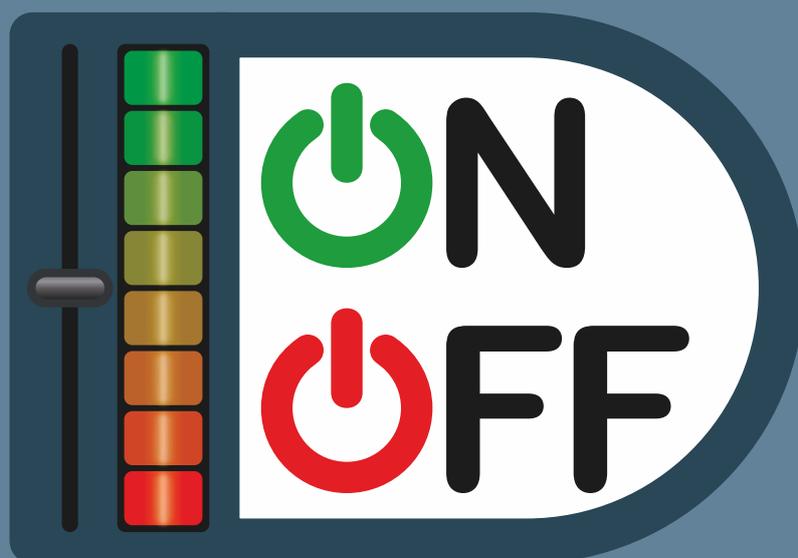
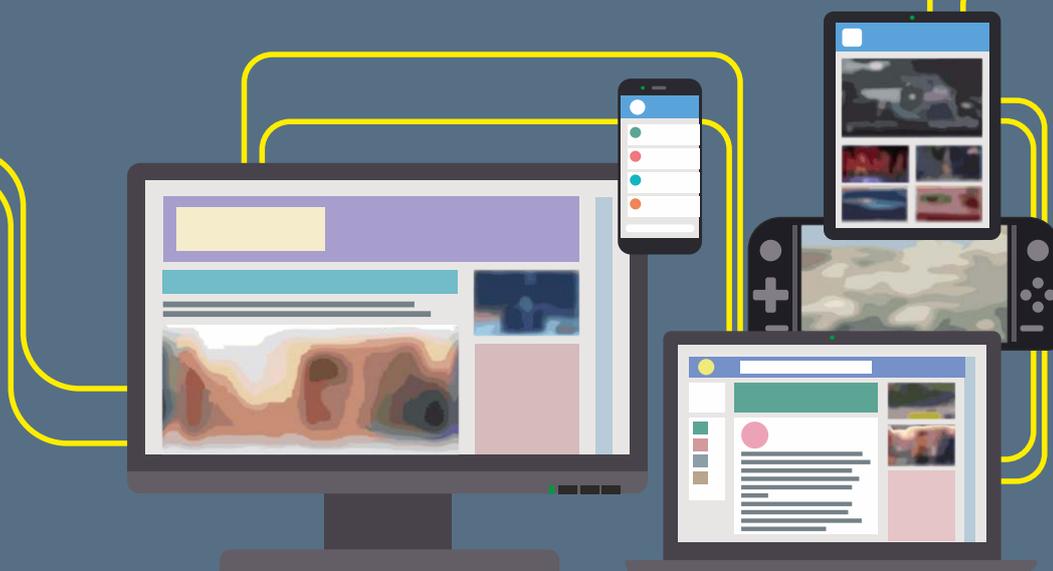


Guía de orientaciones para la realización de actividades educativas



Una invitación a la reflexión
sobre las pantallas y sus aspectos
positivos y negativos



Autores

Jaume Larriba Montull, Núria Tarifa Lucea y Gerard Vergés Granados.
PDS - Promoción y Desarrollo Social.

Agradecimientos

Al Plan Municipal sobre Drogas del Ayuntamiento de Eivissa (Baleares), a la Asociación Ciudadana de Lucha contra la Droga “Alborada”, de Vigo (Galicia), al Instituto Europeo de Estudios en Prevención, IREFREA, de Palma de Mallorca (Baleares), al Plan Foral de Drogodependencias del Gobierno de Navarra, al Plan sobre Drogas de la Consejería de Sanidad del Gobierno del Principado de Asturias y al Servicio Provincial de Drogodependencias y Adicciones de la Diputación de Huelva por las ideas, sugerencias y colaboración técnica aportadas para la elaboración de la presente guía.

© PDS - Promoción y Desarrollo Social, asociación (PDS)

Edita: PDS - Promoción y Desarrollo Social

Provenza, 79, bajos 3ª - 08029 Barcelona

Tel.: 93 430 71 70

Fax: 93 439 07 73

pds@pdsweb.org

www.pdsweb.org

Edición: Barcelona, 2019

Tirada: 650 ejemplares

Depósito legal: B 26859-2019

Diseño gráfico y maquetación: E. Bosch

Índice

PRESENTACIÓN	4
FICHA TÉCNICA	5
ACTIVIDAD 1 <i>Visita guiada, fórum de análisis y discusión</i>	6
ANEXO 1 CUESTIONARIOS DE LA VISITA A LA EXPOSICIÓN	7
ACTIVIDAD 2 <i>Identidad digital</i>	11
ANEXO 2 IMÁGENES PREDEFINIDAS DE EJEMPLO	12
ANEXO 3 FICHA DE LA IMAGEN	14
ACTIVIDAD 3 <i>Ciberacoso</i>	15
ACTIVIDAD 4 <i>Acercamiento crítico a los mensajes de los juegos y los videojuegos</i>	18
ANEXO 4 FICHAS DEL JUEGO O VIDEOJUEGO	20

Presentación

ON-OFF: una invitación a la reflexión sobre las pantallas y sus aspectos positivos y negativos es un programa de promoción del buen uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y la prevención de los problemas asociados a su mal uso.

Consta de una exposición de diez paneles y de la presente guía de actividades, dirigidas al trabajo con grupos de adolescentes de 12 a 14 años aproximadamente, con la finalidad de reflexionar alrededor de diferentes aspectos relacionados con el uso de las TIC. El planteamiento y contenidos se han elaborado con perspectiva de género atendiendo los diferentes usos que hacen los y las adolescentes de las TIC.

Esta guía puede utilizarse tanto en el ámbito de la educación formal (centros educativos) como de la educación no formal (centros juveniles, asociaciones, etc.). *ON-OFF* ha sido elaborado por la asociación PDS - Promoción y Desarrollo Social, contando con la colaboración de las asociaciones Alborada (Galicia) e IREFREA (Baleares), de los programas sobre drogas del Ayuntamiento de Ibiza (Baleares), de la Diputación de Huelva y de los Gobiernos Autonómicos de Navarra y de Asturias, y con financiación de la Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas.

La presente guía propone cuatro actividades para trabajar con grupos de menores de 12 a 14 años diferentes temáticas que se plantean en la exposición *ON-OFF*. La primera actividad plantea el contenido mínimo de trabajo (actividad básica) que se debería realizar cuando se utilice la exposición en un contexto educativo, ya sea formal o informal. No obstante, se recomienda complementar la primera actividad con la aplicación de una o más de las actividades sugeridas en la presente guía, en función de las necesidades del grupo con el que se trabaje. Estas actividades, que se pueden considerar complementarias a la actividad básica inicial, permiten profundizar el trabajo en tres áreas temáticas contempladas en la exposición: la identidad digital, el ciberacoso y el abuso de los juegos en línea y los videojuegos.

Actividades	Ámbito temático	Tiempo necesario
1. Visita guiada a <i>ON-OFF</i>	Fórum de análisis y discusión sobre los contenidos generales de la exposición.	60 minutos
2. Identidad digital	Identidad digital y huella digital.	60 minutos
3. Ciberacoso	El riesgo de ciberacoso en las redes sociales.	60 minutos
4. Juegos y videojuegos	Riesgos y potencialidades de los juegos y videojuegos.	60 minutos

El tiempo mínimo necesario para realizar las actividades propuestas en la presente guía es de 60 minutos. No obstante, para una mayor profundización en los contenidos de cada actividad, sería recomendable ampliar ese tiempo a 90 minutos, cuando ello sea posible.

FICHA TÉCNICA

Título: ON-OFF

Materiales

- Exposición formada por 10 paneles de 200 x 85 cm (sistema *roll-up*).
- Guía de orientaciones con propuestas de actividades educativas.

Objetivo general

- Facilitar a profesionales de la educación y de la prevención de las adicciones la realización de actividades educativas con adolescentes para promover un uso saludable de las TIC y prevenir su mal uso y los problemas asociados con el mismo.

Población destinataria

- Adolescentes de 12 a 14 años.

Actividades educativas propuestas

- Actividad 1: Visita guiada, fórum de análisis y discusión.
- Actividad 2: Identidad digital.
- Actividad 3: Ciberacoso.
- Actividad 4: Acercamiento crítico a los juegos y videojuegos.

Perfil de las personas aplicadoras de las actividades educativas

- Profesionales de la educación y de la prevención de conductas adictivas.

ACTIVIDAD 1

Visita guiada, fórum de análisis y discusión

Objetivo:

- Facilitar la comprensión, análisis y reflexión sobre las potencialidades y los riesgos derivados del uso de las “pantallas” (TIC).

Material:

- Los 10 paneles de la exposición *ON-OFF*.
- 3 cuestionarios de la visita a la exposición (**Anexo 1**). Serán necesarias una copia de cada uno por cada grupo de 7 a 8 participantes.
- Pizarra.

Desarrollo:

1. Presentación

Iniciar la presentación de la actividad con una pregunta que haga referencia a los motivos por los que la gente usa internet. Posteriormente, explicar que esta exposición pretende facilitar la reflexión sobre las potencialidades y los riesgos del uso de las “pantallas”. Comentar que las “pantallas”, en sí mismas, no son positivas ni negativas; que aporten experiencias positivas o que generen problemas, dependerá del uso que se haga de ellas.

2. Lectura de la exposición

Pedir al grupo de participantes que, durante 10 minutos, haga un recorrido libre por los paneles de la exposición, haciendo una lectura rápida de sus contenidos. A continuación, dividir el grupo en 3 partes. De ese modo cada subgrupo estará formado (previsiblemente) por un número entre 7 y 9 personas. Entregar a cada grupo su copia correspondiente del cuestionario de la visita a la exposición (ver **Anexo 1**). Cada grupo trabajará diferentes contenidos contemplados en la exposición: el primer grupo, trabajará los paneles 2, 3 y 4; el segundo grupo los paneles 5, 6 y 7; y al tercer grupo le corresponderá analizar los paneles 8, 9 y 10. Prever unos 5 minutos para que los componentes de cada grupo lean con detalle los contenidos de los paneles que les han correspondido.

3. Reflexión en grupos pequeños

Una vez que cada grupo haya leído los paneles que le han correspondido deberán responder su cuestionario asociado (ver fichas del **Anexo 1**). Las respuestas a los cuestionarios pueden y deben reflejar las discrepancias dentro del grupo, si las hubiera. Tras responder el cuestionario, cada grupo deberá elaborar un titular que resuma el aspecto o la idea clave de cada uno de los paneles que habrán analizado. Informar a los grupos que disponen de 20 minutos para realizar esta actividad. Avisar del tiempo restante disponible, a los 10 y a los 15 minutos.

4. Fórum de discusión

Tras el trabajo en grupos pequeños (lectura y análisis de “sus” paneles, respuesta del cuestionario y elaboración de los titulares), cada grupo presentará a los demás el trabajo realizado (sus respuestas a las preguntas de su cuestionario y los titulares de resumen de los paneles que han analizado). Al finalizar la exposición de lo trabajado por el primer grupo, la persona que dinamiza la actividad abrirá un turno libre de palabra con todo el grupo de participantes. Será el momento de señalar y comentar las posibles discrepancias y los elementos comunes o de consenso que puedan surgir. Repetir el mismo procedimiento con los dos grupos restantes.

ANEXO 1

CUESTIONARIOS DE LA VISITA A LA EXPOSICIÓN

SUBGRUPO 1

PANEL 2:

PREGUNTAS

RESPUESTAS

¿La imagen que las personas muestran en las redes sociales es real? Razona la respuesta.

Lorena_5 se ha abierto **un** perfil en una red social. ¿Por qué pensáis que se ha creado una cuenta?

TÍTULO DEL PANEL:

PANEL 3:

PREGUNTAS

RESPUESTAS

Algunas personas publican muchos momentos de su día a día en las redes ¿por qué creéis que lo hacen?

¿Qué significa para vosotros y vosotras la intimidad? ¿Y la privacidad?

TÍTULO DEL PANEL:

PANEL 4:

PREGUNTAS

RESPUESTAS

¿Qué es la huella digital?

Subir información sobre nosotros o nosotras en las redes sociales parece inofensivo pero, ¿qué problemas pueden causar las huellas digitales?

TÍTULO DEL PANEL:

ANEXO 1

CUESTIONARIOS DE LA VISITA A LA EXPOSICIÓN

SUBGRUPO 2

PANEL 5:

PREGUNTAS

RESPUESTAS

¿La información de los y las *influencers* es más real y fiable por el hecho de que les siga mucha gente?

¿Cómo sabemos si una fuente de información es fiable en internet?

TÍTULO DEL PANEL:

PANEL 6:

PREGUNTAS

RESPUESTAS

Apuntad de manera individual la media de horas que pasáis en un día normal delante de una pantalla (*móvil*, videojuego...). Luego, calculad la media de horas de vuestro grupo.

¿En qué momentos es adecuado jugar con el móvil o a un videojuego *online*?

TÍTULO DEL PANEL:

PANEL 7:

PREGUNTAS

RESPUESTAS

Haced una lista de videojuegos que conozcáis y clasificadlos según de qué tipo sean (*arcade*, acción, deporte, estrategia, aventura, rol, simulación, etc.).

¿Hay diferencias de género en los y las protagonistas de los juegos en línea y de los videojuegos actuales? De ser así ¿qué diferencias encontráis?

TÍTULO DEL PANEL:

ANEXO 1

CUESTIONARIOS DE LA VISITA A LA EXPOSICIÓN

SUBGRUPO 3

PANEL 8:

PREGUNTAS	RESPUESTAS
¿Por qué creéis que hay gente que publica mensajes o vídeos ofensivos en las redes sociales?	
¿Y qué repercusión puede tener eso?	
¿Tener un apodo en el perfil de las redes sociales permite mantener el anonimato?	

TÍTULO DEL PANEL:

PANEL 9:

PREGUNTAS	RESPUESTAS
Si somos testigos en las redes sociales de una situación de abuso, ¿tenemos alguna responsabilidad, o deben actuar otras personas ante esa situación?	
¿Qué podemos hacer ante situaciones de abuso o injusticia en las redes sociales?	

TÍTULO DEL PANEL:

PANEL 10:

PREGUNTAS	RESPUESTAS
Escribid 3 recomendaciones del panel (las que os parezcan más importantes) que daríais a un amigo o una amiga para hacer un buen uso de las pantallas.	
Añadid una recomendación extra (diferente de las que plantea el panel) para vuestros compañeros o compañeras.	

TÍTULO DEL PANEL:

ACTIVIDAD 2

Identidad digital

Objetivo:

- Reflexionar sobre la formación de la identidad digital en las redes y sus consecuencias: huella digital e idealización de la identidad.

Materiales:

- Papel y lápiz.
- Imágenes predefinidas de ejemplo ([Anexo 2](#)).
- Ficha de la imagen ([Anexo 3](#)).

Desarrollo:

1. Presentación de la actividad

Empezar explicando que se va a trabajar sobre cómo formamos nuestra identidad digital en las redes sociales y de la actividad les ayudará a formarse una respuesta más completa a la pregunta anterior, a comprender mejor cómo formamos la identidad digital en las redes sociales y cómo repercute esta identidad digital en nuestra identidad *offline*.

2. Análisis y debate sobre supuestas imágenes publicadas en redes sociales

Antes de empezar la actividad, se debe disponer de las imágenes del [Anexo 2](#), impresas o proyectadas. La persona que dinamiza la actividad proyectará o distribuirá a cada participante la primera imagen y pedirá a los miembros del grupo opinen sobre qué aspectos positivos y negativos les parece que puede tener el hecho de publicarla en las redes sociales. Repetir el mismo procedimiento con el resto de las imágenes. Para orientar el debate se pueden utilizar las siguientes preguntas:

- ¿Por qué pensáis que las personas protagonistas de las fotografías publican estas imágenes?
- ¿Qué os gusta de estas imágenes?
- ¿Publicaríais estas fotografías en las redes sociales? ¿Por qué?
- ¿Qué implica publicar en las redes sociales fotografías en las que aparecen personas que no nos han dado su consentimiento para hacerlo?
- ¿Que nos hagamos una fotografía con un amigo o una amiga implica que nos dé su consentimiento para publicarla en redes sociales?
- ¿Qué es adecuado publicar en las redes sociales y qué no?
- ¿Dónde está el límite entre la intimidad y el exhibicionismo?
- ¿Qué es el *sexting*? ¿Qué riesgos tiene realizar esta práctica?

3. Dibujando y compartiendo imágenes

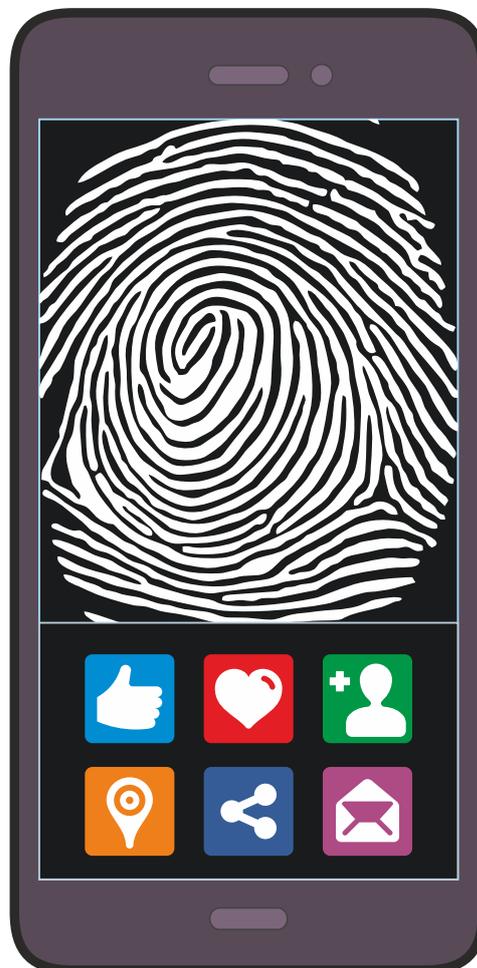
Formar grupos de 5 personas y entregar a cada grupo una copia del [Anexo 3](#). En el espacio en blanco deberán dibujar una imagen que les gustaría compartir con los demás grupos de clase, simulando que la van a compartir en las redes sociales. Hacer saber a los grupos que deben pensar el motivo por el cual la publicarían. Cuando todos los grupos hayan hecho su dibujo, cada grupo pasará el dibujo realizada al siguiente grupo. El grupo que recibe la imagen deberá añadir un comentario al dibujo recibido del grupo anterior y responder las preguntas que figuran en el reverso de la hoja. Dichas preguntas son las siguientes:

- Número de *likes* que le damos a la imagen.
- Qué es lo que les gusta y lo que no les gusta de la imagen.
- Si compartiéramos la imagen y por qué.

ACTIVIDAD 2

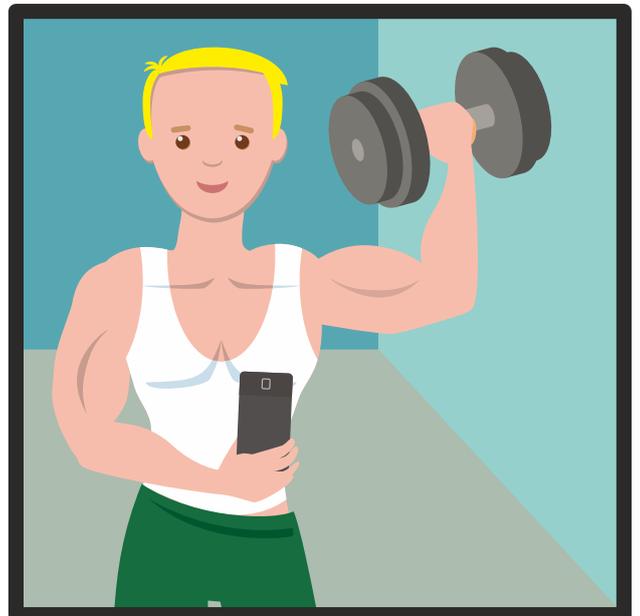
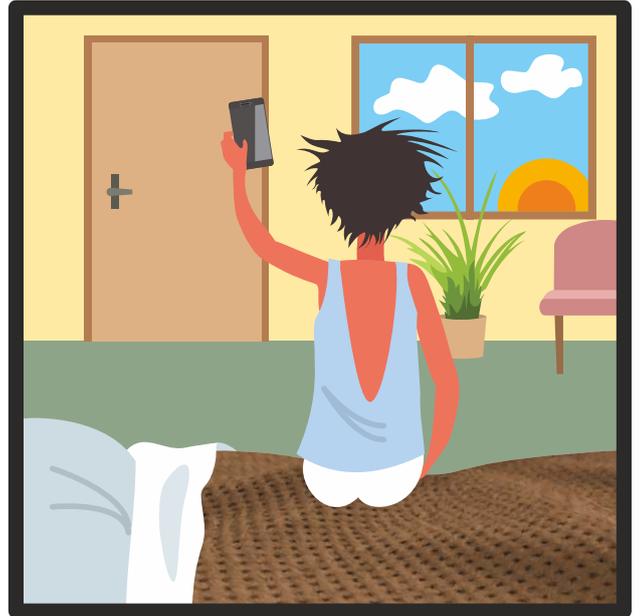
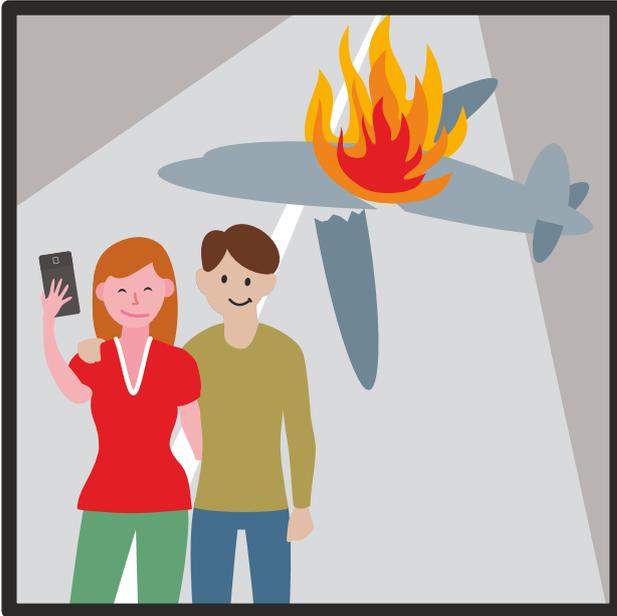
Repetir el procedimiento hasta que las hojas con los dibujos hayan pasado por todos los grupos y lleguen de nuevo a los grupos que los crearon. Cada grupo, con la imagen que creó y los comentarios que ha recibido, deberá comparar el motivo inicial que les llevó a publicar la imagen y el resultado que obtenido. Para ello, la persona que dinamiza la actividad abrirá un espacio de reflexión para analizar los resultados obtenidos por los diferentes grupos. Para orientar el proceso de reflexión y debate puede utilizar alguna de las siguientes preguntas:

- ¿Con qué objetivo las personas publican en las redes sociales?
- ¿La imagen que algunas personas quieren transmitir en las redes sociales es real?
- ¿El número de *likes* en una publicación es indicativo de tener más o menos amigos o amigas?
- ¿Qué riesgos implica que una persona le dé mucha importancia al número de *likes* o de seguidores en las redes sociales?
- ¿Qué puede pasar si una persona no tiene seguidores o *likes* en una publicación en las redes sociales? ¿Cómo se puede sentir una persona que no tiene seguidores en las redes sociales?
- ¿Qué es la huella digital?
- ¿Qué consecuencias negativas puede tener publicar todo lo que nos pasa en las redes sociales?
- ¿Cómo podemos crear una huella digital positiva?



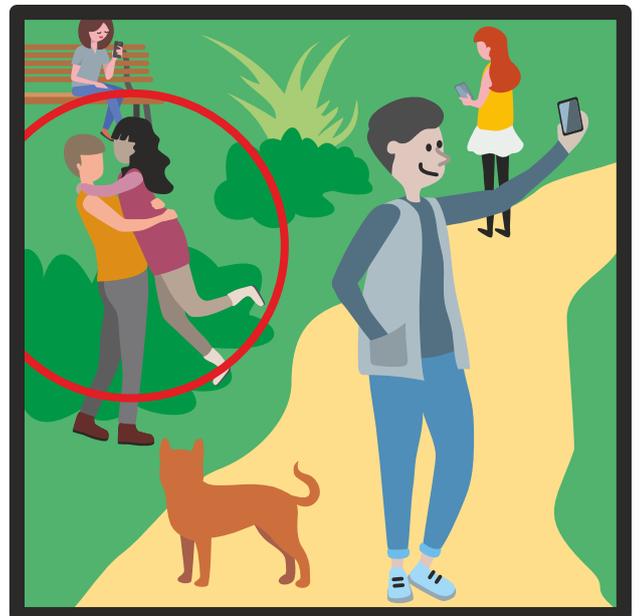
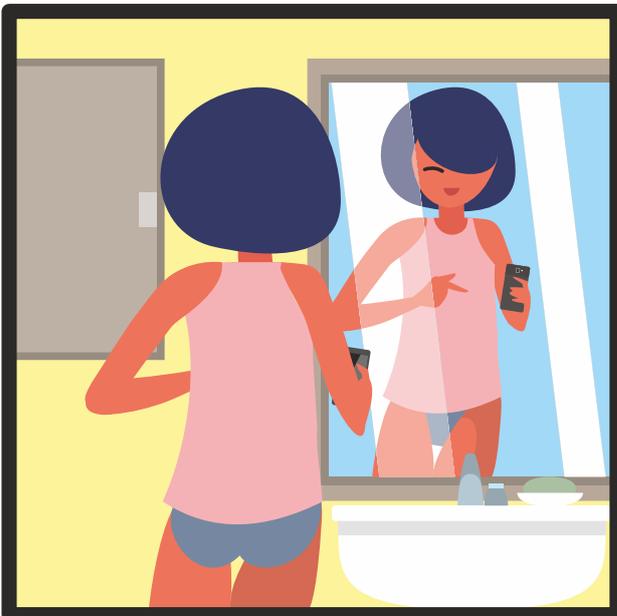
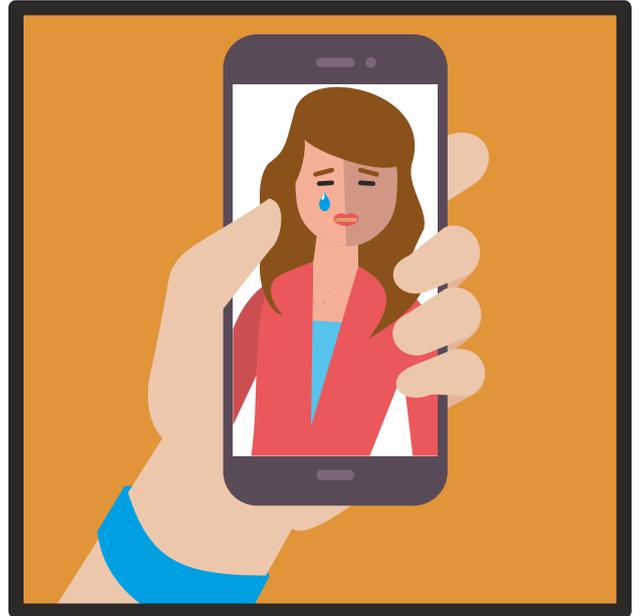
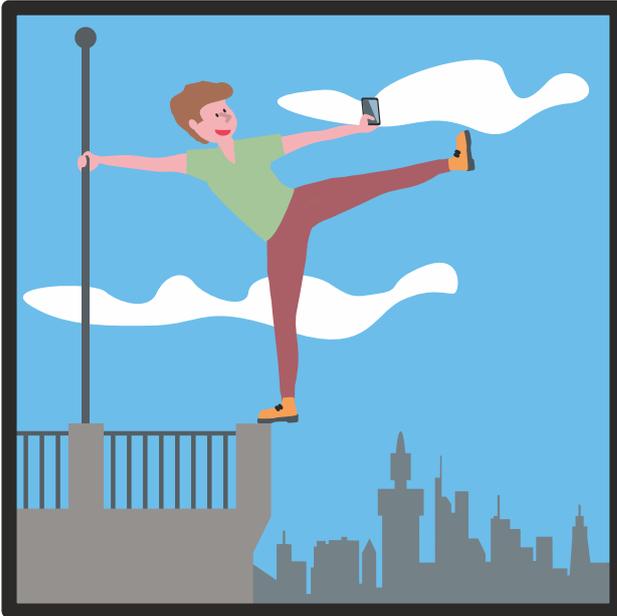
ANEXO 2

IMÁGENES PREDEFINIDAS DE EJEMPLO



ANEXO 2

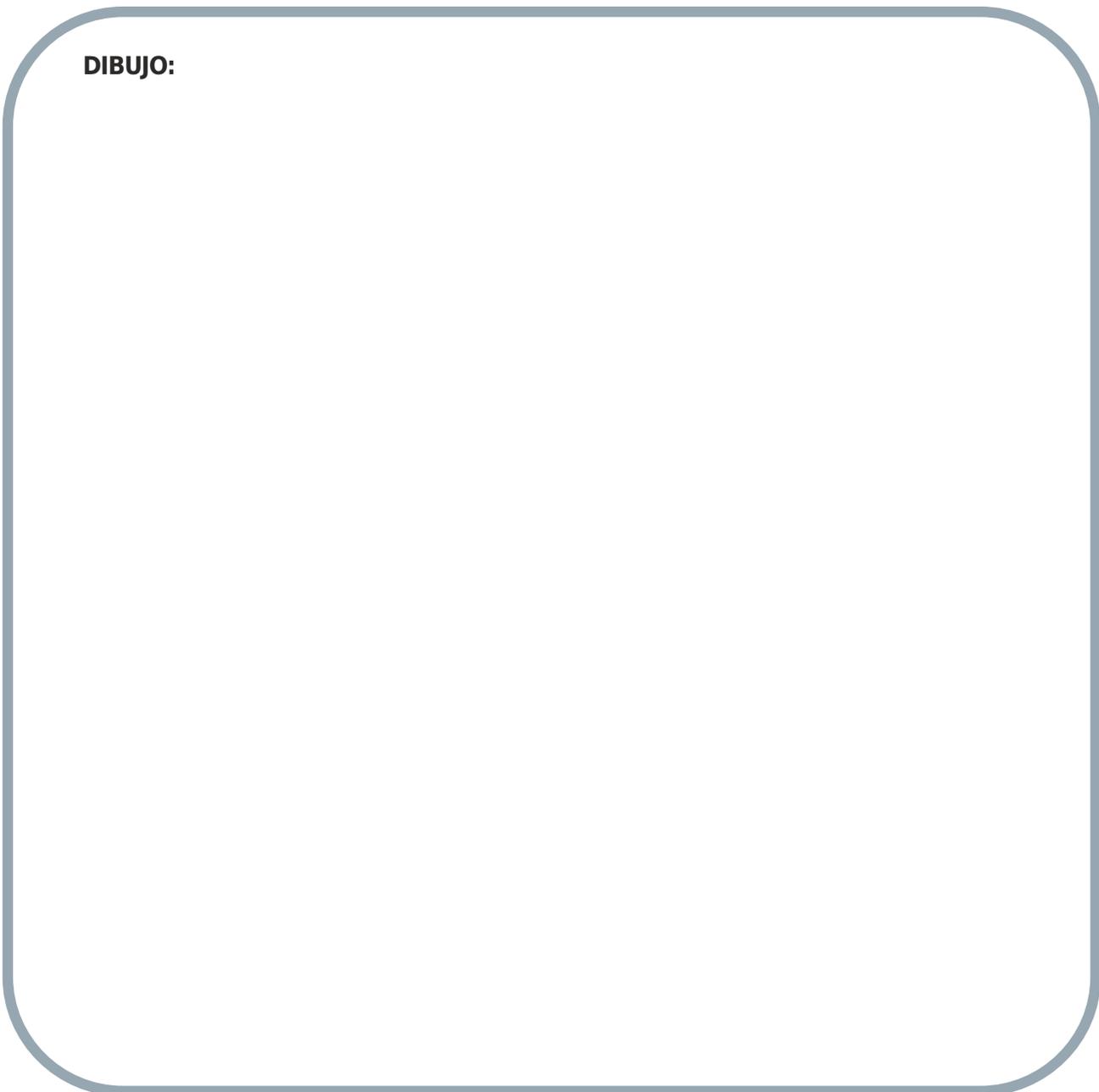
IMÁGENES PREDEFINIDAS DE EJEMPLO



ANEXO 3

FICHA DE LA IMAGEN

DIBUJO:



Comentarios:

ANEXO 3

• Número de *likes* que le damos a la imagen:

• ¿Qué os gusta de la imagen?

• ¿Qué es lo que menos os gusta de la imagen?

• ¿Compartiríais esa imagen? ¿Por qué?

ACTIVIDAD 3

Ciberacoso

Objetivo:

- Tomar conciencia de las consecuencias del ciberacoso, aprendiendo a detectarlo y trabajar la corresponsabilidad ante esta problemática.

Desarrollo:

1. Presentación de la actividad

Empezar preguntando al grupo si saben lo que es el ciberacoso y escuchar dos o tres de respuestas. Seguidamente, explicar que la actividad que van a realizar les ayudará a formarse una idea más completa sobre qué es, qué implica y cómo actuar ante el ciberacoso. Explicar que trabajaremos este tema por medio de la representación de un acto de mediación en una situación supuesta en la que se acusa a un chico de haber ejercido ciberacoso a una chica a través de las redes sociales. A continuación, la persona que dinamiza la actividad leerá al grupo en voz alta la siguiente situación hipotética:

2. Lectura de la historia

Cristina tiene 13 años y estudia 2º de ESO. Es nueva en el instituto, pues el curso pasado vivía en otra ciudad. Cristina es extrovertida y muy sociable. Tiene muchos seguidores en las redes sociales y cuelga a diario fotografías de lo que hace durante el día.

Gari y Vanesa son compañeros de clase desde la infancia. Ambos son muy populares en el instituto y al principio de conocer a Cristina, les cayó muy bien. Pero a mediados de curso, al ver la popularidad que adquirió ella en el instituto, dejaron de hablarle y empezaron a enviarle mensajes ofensivos a través del móvil. Cristina no sabía cómo reaccionar ni qué hacer.

Pedro repite curso este año. A Pedro le gusta Cristina, aunque ella no tiene interés en él. El sábado pasado, Pedro celebró una fiesta en su casa a la que invitó a toda la clase. Cristina lo pasó muy bien y conectó con varias personas de clase, bailando con ellas y haciéndose fotografías que colgó en sus redes sociales.

Al día siguiente, Gari, Vanesa y Pedro comentaron la fiesta en un grupo de WhatPapp en el que está la mayoría de la clase, pero no Cristina. Pedro envió una fotografía de Cristina al grupo de WhatPapp extraída de las redes sociales de ella. En esa fotografía, Pedro manipuló la imagen para ridiculizar a Cristina. Los comentarios de los compañeros y compañeras no tardaron en aparecer en el grupo:

- Vanesa: ¡Qué fuerte! Jajajajajaja
- Gari: ¡Qué ridículo hace!
- Pedro: Es penosa, siempre igual... He creado un perfil en Instagrax @DapenaCristina con esta fotografía. ¡Comentadla!
- Vanesa: ¡Muy buena idea! Se lo voy a comentar a mis amigas del futbol ¡Cómo se reirán!

Dos compañeras de clase, Sofía y Sara, siguen el perfil en Instagrax y le dan likes a los comentarios ofensivos que publican Vanesa, Gari y Pedro. El resto de la clase no sigue el perfil porque no quieren tener problemas.

El lunes posterior a la fiesta, la mayoría de la clase está comentando por los pasillos la imagen de Cristina y el perfil creado en Instagrax. Al llegar Cristina a clase, se da cuenta de que la gente la mira riéndose y no sabe ni entiende qué está pasando. Salva, compañero y amigo de Cristina, le explica lo que pasa y recrimina a Pedro, Vanesa y Gari lo que están haciendo:

- Salva: ¿Os parece bien lo que hacéis?
- Pedro: Es una broma, no es para tanto. ¿Se lo has dicho a Cristina? ¡Eres un chivato!

El profesor de sociales ve a Cristina llorando en la hora del patio...

ACTIVIDAD 3

3. Representación de un “juicio de mediación” de la situación expuesta (*role-playing*)

Después de leer la historia anterior, la persona que dinamiza la actividad pide voluntarios y voluntarias para representar un “juicio de mediación” de la situación expuesta. Los papeles que se deberán asignar son los siguientes:

- Persona defensora de Pedro.
- Persona defensora de Cristina.
- Pedro.
- Cristina.
- Compañeros y compañeras: Gari, Vanesa, Sofía, Sara y Salva.
- Jurado popular (asignar este papel al resto del grupo).

El “juicio de mediación” se desarrollará del siguiente modo:

1. La persona defensora de Cristina expone su versión de los hechos.
2. Repetir el procedimiento con el defensor o defensora de Pedro.
3. Pedir la intervención de los testigos: Gari, Vanesa, Sofía, Sara y Salva.

El resto de participantes, que hace el papel de jurado popular, no debe emitir todavía su veredicto. Lo hará más adelante.

La persona que dinamiza la actividad moderará y controlará la representación del “juicio de mediación”, dando la palabra a las diferentes personas implicadas y formulando preguntas a defensas y testigos, si lo estima oportuno. Además, se reserva el papel de mediadora, ayudando a crear un clima propicio para que las partes implicadas abandonen eventuales reproches y busquen posibles soluciones al problema.

4. Análisis de la situación representada y de los veredictos del jurado

Finalizada la representación, la persona dinamizadora abre un debate con todo el grupo sobre el “juicio de mediación” representado. Para ello, puede utilizar alguna de las siguientes preguntas:

- ¿Cómo creéis que se sintió Cristina ante esa situación?
- ¿Por qué pensáis que Pedro y sus amigos y amigas actuaron cómo lo hicieron?
- ¿El hecho de que en situaciones como esta algunas personas puedan creer sinceramente que se trata de una broma, impide que pueda haber ciberacoso?
- ¿Cómo se puede sentir una persona que sufre bromas y no se las toma como tal?
- ¿Cómo podemos detectar situaciones de ciberacoso?
- Ante situaciones como las de la historia anterior, las personas que están en el grupo de la red social y no dicen nada ¿son corresponsables de lo que está ocurriendo?
- ¿Cómo se puede actuar ante una situación de ciberacoso?

Tras el debate, dejar 5 minutos para que el jurado popular (los miembros del grupo que no participaron en la representación), ahora sí, delibere y haga público su veredicto sobre la responsabilidad de cada una de las personas implicadas en la historia representada.

5. Cierre de la actividad

Cerrar la actividad con un breve comentario sobre la responsabilidad de cada persona en la situación trabajada y sobre las consecuencias psicológicas y sociales de las personas que sufren ciberacoso. Asimismo, complementaria o alternativamente, también se puede cerrar la actividad formulando al grupo y debatiendo brevemente las preguntas siguientes:

- ¿Qué repercusiones puede tener enviar imágenes comprometidas a un amigo o una amiga?
- ¿En qué momento una persona pierde el control de sus imágenes en la red?
- ¿Si publicamos con un sobrenombre o *nick* se conserva el anonimato?

ACTIVIDAD 4

Acercamiento crítico a los mensajes de los juegos y los videojuegos

Objetivo:

- Favorecer una actitud crítica ante los mensajes de los juegos y los videojuegos.

Material:

- Papel y lápiz.
- Fichas del juego o videojuego (**Anexo 4**).
- Acceso a internet y equipo necesario para poder ver un vídeo.

Desarrollo de la actividad:

1. Presentación de la actividad

Empezar comentando que los videojuegos son una forma de entretenimiento y hacen pasar el tiempo de una manera amena. Se puede jugar a través de diferentes pantallas: ordenador, teléfono móvil, consola, tableta, etc. Además, existen infinidad de categorías y clasificaciones de juegos y videojuegos. Explicar que esta actividad pretende ayudar a reflexionar de manera crítica sobre los mensajes que transmiten los juegos y los videojuegos.

2. Analizando un juego o un videojuego

Dividir a los participantes en 4 o 5 grupos y asignarles una temática sobre juegos y videojuegos. Las temáticas para asignar son: acción, deporte, *FPS* o *Battle Royale*¹, rol, aventura y carreras. Cada grupo debe escoger un juego o un videojuego para trabajar sobre la temática que les habrá asignado la persona dinamizadora. Una vez que los grupos hayan escogido su juego o videojuego, se les entregará una ficha (anexo 4) en la que deberán responder unas preguntas referidas al juego o videojuego escogido. Si hay alguna pregunta de la que desconocen la respuesta, pueden inventarla en función de lo que se imaginen del juego o videojuego en cuestión.

3. Puesta en común y debate

Cuando los grupos hayan respondido las preguntas de su ficha, la persona dinamizadora pedirá que los grupos hagan pública al resto de participantes su ficha y sus respuestas. Seguidamente, abrirá un espacio de reflexión y debate para analizar las respuestas aportadas. Para orientar el debate pueden utilizarse algunas de las siguientes preguntas:

- ¿Qué características definen a los personajes principales de vuestros juegos o videojuegos?
- ¿Se resaltan las mismas características en hombres y mujeres en los juegos y videojuegos que habéis seleccionado? Y en la vestimenta de los personajes ¿hay diferencias? ¿Qué diferencias identificáis en función del género?
- ¿Los chicos y las chicas de la sociedad actual tratan de identificarse con alguno de los personajes principales de los juegos o videojuegos? ¿Con qué características se identifican?
- ¿Qué elementos usan los juegos y videojuegos para que el público juegue con ellos?
- ¿Habéis pensado en juegos o videojuegos online? ¿Qué riesgos tienen éstos?
- ¿Qué valores transmiten los juegos y videojuegos que habéis seleccionado?, ¿Qué consecuencias tiene eso en la forma de pensar de las personas que juegan con ellos?

1 El término *FPS* o *first-person shooter* significa disparos en primera persona y se considera un género dentro de los videojuegos. La característica principal es que la visión del mundo y la interacción con el entorno se hace desde una perspectiva en primera persona. Son parecidos a los juegos en tercera persona como los llamados *Battle Royale*, donde juegan una gran cantidad de jugadores y cuyo objetivo principal es ser el último jugador o equipo en pie, eliminando a todos los demás oponentes.

ACTIVIDAD 4

4. Análisis de un vídeo

Tras el análisis de los juegos y videojuegos elegidos por los participantes, se puede completar la actividad con el análisis de un vídeo. Para ello, plantear al grupo qué saben sobre el Freemium. Escuchar dos o tres respuestas, sin comentarlas, y decir que a continuación verán un vídeo que les ayudará a formarse una idea más completa sobre ello. Acto seguido ver el vídeo de PantallasAmigas "Videojuegos gratuitos" ¿Conoces qué son el *Freemium* y las compras integradas?", disponible en el canal de YouTube de dicha organización, en el enlace siguiente: <https://www.youtube.com/watch?v=8q3EJnZKsx4>

Tras haber visto el vídeo, abrir un debate con todo el grupo sobre sus contenidos. Para animar el debate se pueden usar preguntas como:

- ¿Conocéis juegos o videojuegos que utilicen el *Freemium*?
- ¿Existe realmente algún juego, videojuego o aplicación que sea gratuita?
- ¿Crean desigualdades en la red los juegos y videojuegos *Freemium*?
- ¿Qué recomendaciones podéis dar a las personas para que hagan un buen uso de los videojuegos?



ANEXO 4

FICHAS DEL JUEGO O VIDEOJUEGO

- **Nombre del juego o videojuego:**
- **Describe brevemente la historia del juego o videojuego:**
- **Personajes:**
 - **¿Qué proporción de personajes masculinos hay en ese juego o videojuego?**
 - **¿Qué proporción de personajes femeninos hay en ese juego o videojuego?**
 - **Nombre y género del personaje principal:**
 - **Edad:**
 - **Rasgos físicos:**
 - **Escoge y rodea 3 características que definen a ese personaje:**

Atractivo/a Inseguro/a Inteligente Fuerte Débil
Preocupada/o por ayudar a los demás Impulsivo/a Triunfador/a Líder
Duro/a Respetuoso/a con los demás Agresivo/a

- **Indumentaria que lleva el personaje:**
- **Comenta sus aficiones:**
- **¿Qué rol desempeña? (pasivo, asertivo, agresivo, otro):**
- **Escoge y rodea 3 comportamientos que realiza ese personaje:**

Matar Luchar Amar Cuidar Competir Ayudar
Expresar sentimientos Destruir

Un programa de:



Financiado por:



Con la participación de:

