



Unidad 1. Lengua y Literatura. 7° Básico
N° 6

Inicio

Estimado estudiante:

Como habrás comprobado por medio de la lectura, una opinión es válida sólo en la medida en que entregue buenos argumentos. Durante esta clase podrás formular opiniones sobre la postura de los autores de los textos que leeremos, mediante el debate entre grupos de trabajo.

Objetivo de la clase: Declarar su postura frente a los argumentos del autor del texto argumentativo, mediante el debate entre grupos de trabajo.

Materiales sugeridos:

- Computador
- Parlantes
- Data
- Internet o video descargado

 **Actividad N°1 (10 minutos aproximados)**

¿Juegas habitualmente videojuegos? ¿Qué aportan a tu desarrollo? ¿Qué daños provocan a tu desarrollo?

Observa el siguiente video y determina si se entregan principalmente hecho u opiniones. Ejemplifica.

Video Los peligros detrás del Fornite: https://www.abc.es/tecnologia/videojuegos/abci-fortnite-pedofilia-y-virus-peligros-detras-fortnite-201808141909_noticia.html.

Hechos	Opiniones
Ejemplo:	Ejemplo:

Actividad N° 2: Práctica guiada (30 minutos aproximados)

El siguiente texto informativo incluye posturas a favor y en contra del uso de videojuegos en niños y adolescentes. Lo utilizaremos para extraer algunos fundamentos a favor o en contra en un debate.

Leerán el texto en conjunto, con la guía del profesor.
Recuerden identificar las ideas principales.

¿A favor o en contra de los videojuegos?

Diferentes expertos exponen sus argumentos sobre cómo afectan estos juegos a niños y adolescentes.

Con el avance tecnológico de los últimos años, se ha producido un profundo cambio en la sociedad, que incide en prácticamente todos los ámbitos de la vida. En concreto, se ha abierto un debate en torno a los videojuegos, ya que de una manera u otra influyen en las familias, la educación de los niños, en su ocio y en la distribución de su tiempo.

En este sentido, Sonsoles Vidal, abogada y autora de diferentes estudios sobre menores -como “Menores violentos, ¿un tema menor? Violencia intrafamiliar y uso indebido de la tecnología”-, y los encargados de la Asociación Española de Videojuegos (AEVI), exponen diferentes argumentos sobre la influencia del uso de videojuegos en el comportamiento y aprendizaje de los niños.

A favor de los videojuegos

Por un lado, los portavoces de AEVI apuestan por el uso de videojuegos, ya que mejoran las capacidades y habilidades de los niños e, incluso, son útiles para regenerar los métodos educativos. Los portavoces de esta asociación están convencidos de que la combinación del juego con la educación favorece la adquisición de conocimientos y el desarrollo de competencias. «Se ha demostrado que el cerebro está predispuesto para un aprendizaje más rápido con juegos que con libros», aseguran los expertos.

— Los videojuegos mejoran las habilidades cognitivas de los menores; desarrollan su inventiva, creatividad y la capacidad intelectual y de análisis.

— Los motivan para superar retos, lo que incrementa su motivación y compromiso.

— El uso frecuente de los mismos enriquece la capacidad de lógica, de deducción y el razonamiento, aumenta su orientación espacial y, además, se observan mejores resultados en matemáticas de los adolescentes que los utilizan.

— Se puede aprovechar su parte educativa y su parte lúdica para estimular a los niños, por lo que son herramientas óptimas por su inmersión en cualquier tipo de actividad.

— Son útiles de cara a acelerar y mejorar el proceso de adquisición de contenidos.

— Potencian la agilidad mental, la toma de decisiones y la capacidad para resolver conflictos. Además, permiten comparar diferentes estrategias y consecuencias de las decisiones tomadas.

— Ayudan a incrementar los reflejos, la coordinación y la confianza.

En contra de los videojuegos

Por otro lado, Sonsoles Vidal afirma que los videojuegos son uno de los agentes que separan a los niños de la familia en una etapa tan determinante para su educación. Además, «los videojuegos, como cualquier otro tipo de juego, crean adicción. No se trata únicamente del juego en sí o de los contenidos, sino del tiempo dedicado, que se deja de invertir en otras cosas. Esto tiene consecuencias negativas, sobre todo en personas que están aún en desarrollo», explica Sonsoles. Aun así, la experta indica que el principal problema radica en la falta de control parental y que muchos de estos juegos pueden aumentar diferentes capacidades y habilidades en los niños.

— Los videojuegos van en detrimento de los deberes escolares y, en muchos casos, influyen en el fracaso escolar, ya que se produce un rechazo al colegio por parte del adolescente.

— Son adictivos y pueden provocar evasión en el niño e, incluso, favorecer la irritabilidad, la ansiedad y reacciones agresivas por la dependencia que estos juegos generan.

— Inciden en que los niños salgan menos de sus habitaciones o que, directamente, se encierren. Pueden acabar perdiendo el interés por otro tipo de actividades, lo que implica una descompensación en sus prioridades, costumbres y relaciones.

— Generan una mala comunicación con los padres y hacen que el menor se acostumbre a no dar explicaciones y a no expresar sus emociones en familia.

— Pueden provocar un ambiente hostil y subidas del tono de voz en casa.

— También afectan a las amistades, que pueden quedar descuidadas o deterioradas.

— El menor puede sufrir cansancio diurno y somnolencia. Durante el día, es posible que no pueda afrontar tareas productivas por la falta de concentración y atención.

— Además, se acentúan las inhibiciones y los rasgos de personalidades inseguras y se generan dificultades en competencia social.

— Los videojuegos crean problemas para acatar las normas y límites establecidos por los padres, precisamente por la inmersión en el juego y la adicción que generan.

— Actualmente, estos juegos se presentan en formato online. Cada vez, los padres tienen menos información sobre cómo se entretienen sus hijos, porque ya no son ellos quienes los compran.

Videojuegos violentos

Sobre los juegos en que las imágenes violentas son constantes, Sonsoles explica que los jóvenes pueden caer en el deseo de ocupar el rol del protagonista, por el morbo que supone causar daño sin dolor, lo que puede llegar a confundirlos. Además, añade que es una violencia totalmente gratuita, que los sobreestimula y, aunque no tiene por qué tener una consecuencia directa, influye en reacciones agresivas. «Los adolescentes viven una etapa de su vida en la que se atreven a mucho más y quieren probar todo tipo de cosas. Además, los videojuegos violentos no son propios de personas irritables o agresivas, sino que están al alcance de todos. Hay que tener cuidado, porque está demostrado que las imágenes violentas influyen en el comportamiento de los menores», comenta la abogada.

Por su parte, los portavoces de AEVI están de acuerdo en no permitir que los niños utilicen videojuegos que no estén aconsejados para su edad. El Código PEGI es usado para adaptar las recomendaciones de consumo a las diferentes edades. «Nosotros contamos con autorregulación sobre este tema y somos muy estrictos con las edades a las que se deben adquirir determinados juegos. Esto funciona igual que otro tipo de contenidos audiovisuales, donde se informa de la edad adecuada para poder ver una película, por ejemplo», señalan los portavoces de la asociación.

Fuente: ABC. 03 de junio del 2017. Recuperado de https://www.abc.es/familia/educacion/abci-favor-o-contra-videojuegos-201606060232_noticia.html

Después de leer el texto, puedes formarte una opinión sobre él y decidir si estás de acuerdo o no con su planteamiento.

La idea es que puedas opinar respecto de cada opinión que recibas, entregando los fundamentos correspondientes.

El debate:

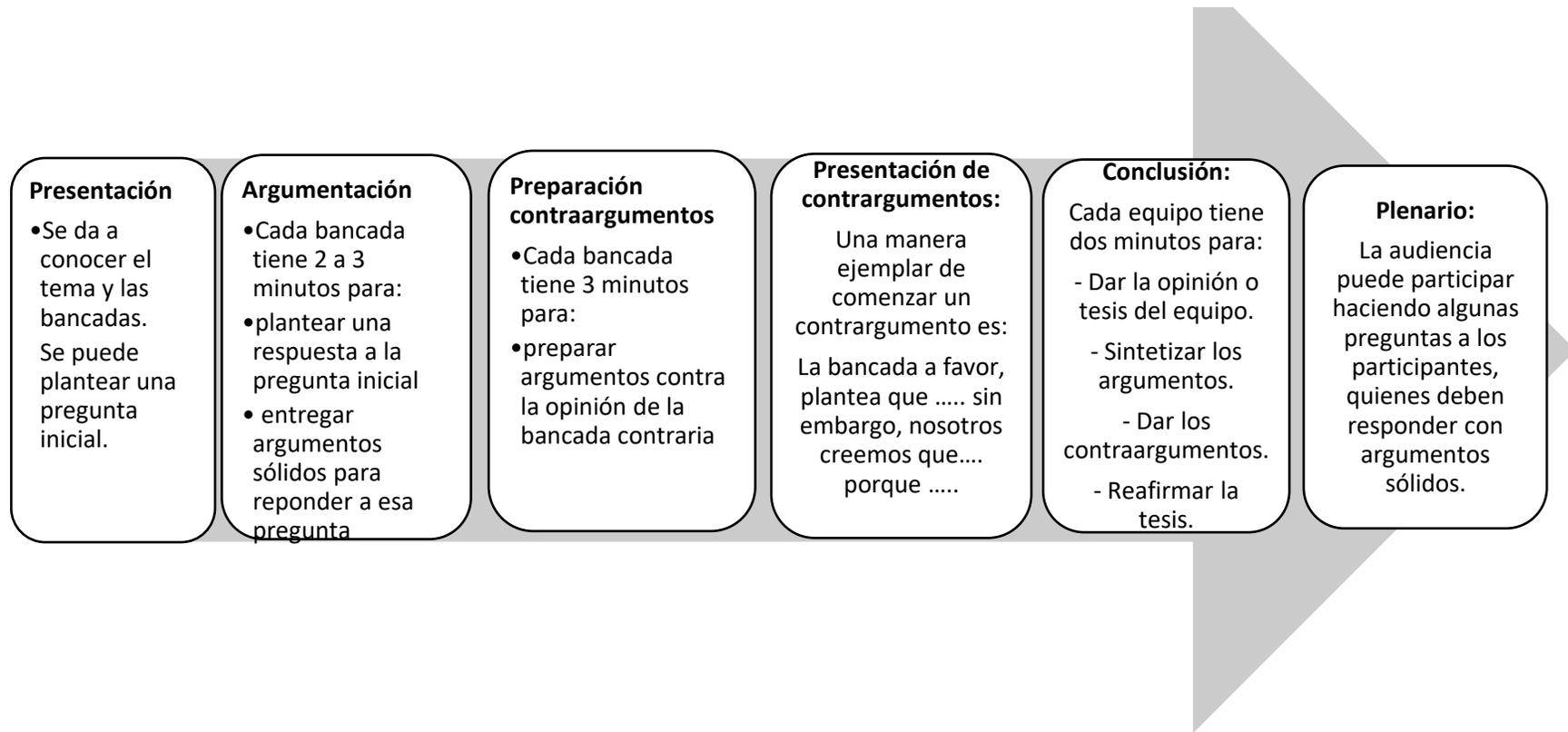
Es un diálogo formal, de carácter argumentativo, en el que un grupo de personas exponen sus puntos de vista sobre un determinado tema de carácter polémico bajo la guía de un moderador.

Las características del debate son:

- Presenta tesis (opiniones) contrapuestas (contrarias).
- Se investiga previamente sobre los temas a debatir.
- La opinión y sus argumentos se preparan antes.
- El moderador regula los tiempos de intervención.

A continuación, veamos las partes de un debate y luego daremos ejemplos. La idea es que ustedes puedan participar de un debate.

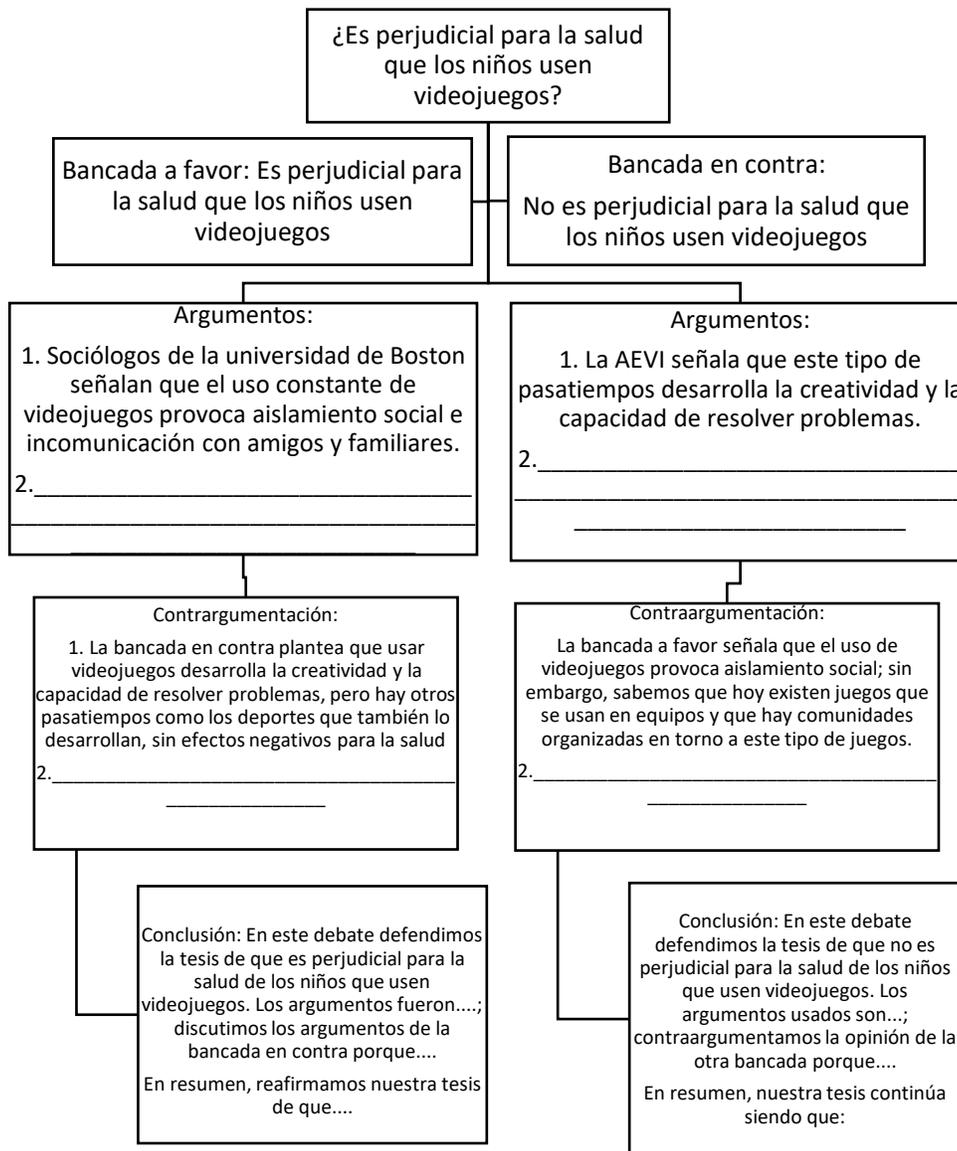
Etapas de un debate



Para elaborar argumentos sólidos podemos recurrir a:

- evidencia científica actualizada
- la opinión de expertos en el tema

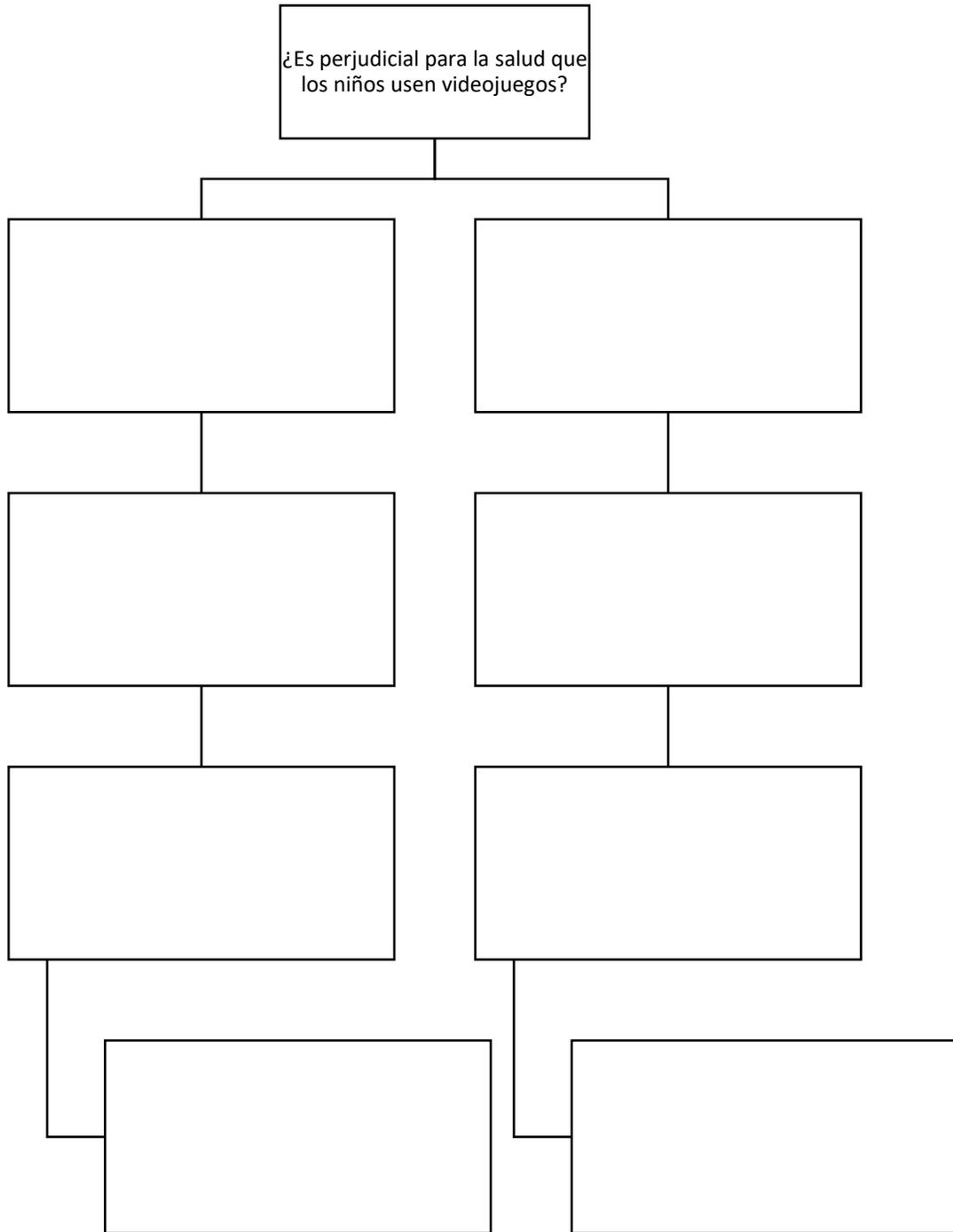
Ejemplo:



Luego se hace un plenario y los asistentes pueden hacer preguntas a las dos bancadas.

 **Chequeo de la comprensión [Consolidar el aprendizaje]**

Basados en el texto leído, completen el cuadro con otros argumentos (para la bancada a favor y en contra) en grupos de tres personas. Éstos les servirán para inventar contraargumentos ficticios; es decir, pueden inventar la información, pues el objetivo ahora es sólo construir el contraargumento.



Actividad N° 3: Práctica independiente (35 minutos minutos)

Formen equipos de trabajo de tres personas. Juntos lean el siguiente texto:

El boom del Fortnite y los juegos adictivos

La industria de videojuegos es habitualmente vista como un género menor al lado de otras variantes del entretenimiento, como el cine o la música. Sin embargo, tal vez te sorprenda saber que en este momento mueve más dinero que ambas sumadas. Otra idea errónea es que los videojuegos son cosa de chicos: en una encuesta para mi columna de radio, más del 90% de los adultos menores de 45 años juega y 55% lo hace una vez por semana o más.

Desde los lejanos tiempos del Pong, el Atari o los locales de maquinitas como el Pacman, el uso de este tipo de juegos es parte habitual de la vida de grandes y chicos. Sin embargo, algo distinto viene ocurriendo recientemente: al igual que lo que sucede en otras áreas –como el consumo desmedido de series de TV–, el creciente entendimiento de los sesgos cognitivos y los mecanismos químicos de recompensa de nuestro cerebro abren la puerta al diseño de juegos que induzcan un uso desmedido. Seis de cada diez encuestados conoce personas cercanas que juegan en exceso.

Lanzado en 2012, el Candy Crush fue uno de los primeros en hacer uso de estas nuevas herramientas. Mientras los jugadores estamos convencidos de que ganamos o perdemos en función de nuestra habilidad de manejar las piezas, manipulando la posición inicial del tablero, los diseñadores del juego deciden de antemano en cada partida qué probabilidad de ganar les conviene que tengamos. Si ganamos demasiado a menudo, se pierde el desafío, pero si perdemos continuamente, la frustración hace que dejemos de jugar. La frecuencia de victorias y derrotas es cuidadosamente manejada para maximizar nuestro tiempo de juego. Pero el mecanismo es más sutil aún: incluso en las partidas que perdemos ¡el tablero está diseñado para que perdamos por muy poco y rápidamente queramos revancha! "Es que estuve tan cerca de lograrlo", pensamos.

El caso más reciente y notable es el Fortnite, un juego lanzado en 2017 en el que 100 jugadores caen simultáneamente en una isla, deben recorrer el terreno en busca de armas y protecciones y eliminar a los demás participantes. Gana el último sobreviviente. Este juego perfeccionó las técnicas adictivas de sus antecesores y agregó un manejo cuidadoso de la química cerebral, combinando la excitación de la adrenalina por la sostenida tensión del peligro de muerte con abundantes dosis de dopamina, el neurotransmisor asociado a la recompensa y la motivación. Igual que el Candy Crush, lo primero que el juego muestra al ser eliminado es cuán poca vida le quedaba al rival que te asesinó y lo cerca que estuviste de que el resultado fuera el opuesto. Epic Systems, compañía creadora del Fortnite, registró ingresos superiores a los tres mil millones de dólares en 2018 y vuelca una parte importante de ese dinero a seguir perfeccionando el juego para acentuar sus características adictivas.

La liberación de dopamina, rasgo común con muchas drogas adictivas, no solo impulsa a los jugadores a iniciar otra partida apenas terminada la anterior. También desluce casi toda otra actividad alternativa donde la sensación de excitación y recompensa es mucho menos intensa e inmediata; por ejemplo, la lectura.

"Dejá la computadora y andá a jugar con tus amigos", instan preocupados muchos padres y madres hoy en día. "Mis amigos están acá, jugando al Fortnite también", responden los chicos, evidenciando en toda su magnitud la paradoja de estos tiempos.

Fuente: Bilinkins, S. (2019). El boom del Fortnite y los juegos adictivos. Recuperado de <https://www.lanacion.com.ar/2208749-el-boom-del-fortnite-juegos-adictivos>

A partir del texto leído, podrán debatir.

Primero formen un grupo de seis personas: 3 serán la bancada a favor y 3, la bancada en contra.

En cada trío se debe nombrar: un secretario, un vocero y un encargado del tiempo y de mantener la concentración del grupo en la tarea. Estas son tareas complementarias, pero todos deben aportar a la construcción del debate.

La pregunta a debatir es:

¿Se debe prohibir la venta y acceso a los videojuegos como Fornite y otros a los menores de edad?

Bancada a favor: Sí, se debe prohibir	Bancada en contra: No, no se debe prohibir
Señalar 3 argumentos: (6 minutos)	Señalar 3 argumentos (6 minutos)
Tómense 5 minutos para pensar cómo rebatir (contradecir con argumentos) a la bancada contraria:	Tómense 5 minutos para pensar cómo rebatir (contradecir con argumentos) a la bancada contraria:

Presentaciones de la contraargumentación (3 minutos por bancada)	
Elaboración de la conclusión (5 minutos)	Elaboración de la conclusión (5 minutos)
Presentación de la conclusión (3 minutos por bancada)	

El profesor monitorea el desempeño de los debates. Escoge uno para que se presente ante los compañeros, aunque también podría escogerse a un grupo voluntario.

 **Actividad de cierre (ticket de salida) (15 minutos aproximados)**

Uno de los grupos, escogido por el profesor o voluntario, muestra el debate a sus compañeros. (10 minutos)

Los compañeros pueden hacer preguntas a los integrantes. (5 minutos)

<p>Anota aquí las preguntas que se te ocurran en relación con lo que argumentan tus compañeros; recuerda que la finalidad de preguntar es hacer reflexionar a tu compañero sobre su argumento.</p>
--