

Videos sobre nuevas tecnologías

Videojuegos

Una explosión y algunos disparos asustan a don Antonio, quien pronto se da cuenta que son producto de un video juego con el que Lyle y Juan se están divirtiendo. ¿Logrará el conductor del bus entusiasmarse con este tipo de entretenimiento?

Resumen del capítulo

Antonio está afuera del bus cuando escucha ruidos de disparos y un par de explosiones que lo hacen agacharse y agarrar una cruceta muy asustado. Aunque muerto del miedo, cuando se sube al bus descubre que la fuente del sonido es el televisor, donde Juan y Lyle están muy encarretados con un juego de video donde cada tanto hay disparos y explosiones. Antonio no puede creer que Lyle, todo un profesor, esté en esas. Lyle y Juan intentan explicarle a Antonio que los videojuegos no son tan malos como los pintan. Antonio no quiere escucharlos, pero cuando lo dejan solo frente a la consola no puede evitar curiosear esa máquina que tenía tan entusiasmados a sus dos pasajeros.

Pregunta o enunciado detonante

¡Todos los juegos de video son violentos! Los videojuegos hacen parte de los desarrollos tecnológicos y reflejan las múltiples formas de pensar o de expresión que se producen en una sociedad.

Sugerencias de uso

Videojuego no es sinónimo de violencia, ni banalidad o de malas enseñanzas. La violencia es una condición humana que no necesita de ningún tipo de tecnología ni de aparato para expresarse. El control de la violencia no se logra impidiendo la recepción de películas de acción, de guerra, ni prohibiendo los videojuegos, como tampoco se elimina la violencia prohibiendo el uso de las armas.

Hagamos el ejercicio de observar y describir, durante una escena, cuáles son las expresiones de violencia en la familia, la escuela, el barrio y la ciudad, y luego discutamos cómo es que esa violencia nos puede hacer más daño que los contenidos de los videojuegos. Reflexionemos acerca de si seríamos menos violentos si no tuvieramos videojuegos.

Aspectos pedagógicos

Reflexión sobre los mitos populares en torno a la tecnología.

Actividad de aplicación

Planteamiento de un problema.