

 Temps

 Acció

5 minuts

Presentació i visualització del vídeo

30 minuts

Desenvolupament de l'activitat

5-10 minuts

Tancament

Context

Conversa entre dos nens (A i B). A juga a la tauleta o mòbil sense aixecar la vista. B li diu que està avorrit i que vol anar a xutar la pilota. A li contesta que no, que vol continuar jugant a un segon joc mentre espera la resolució del primer.



Reflexió

Emmarcat en el concepte de civisme, el vídeo planteja una sèrie de reflexions interessants per fer a l'aula:

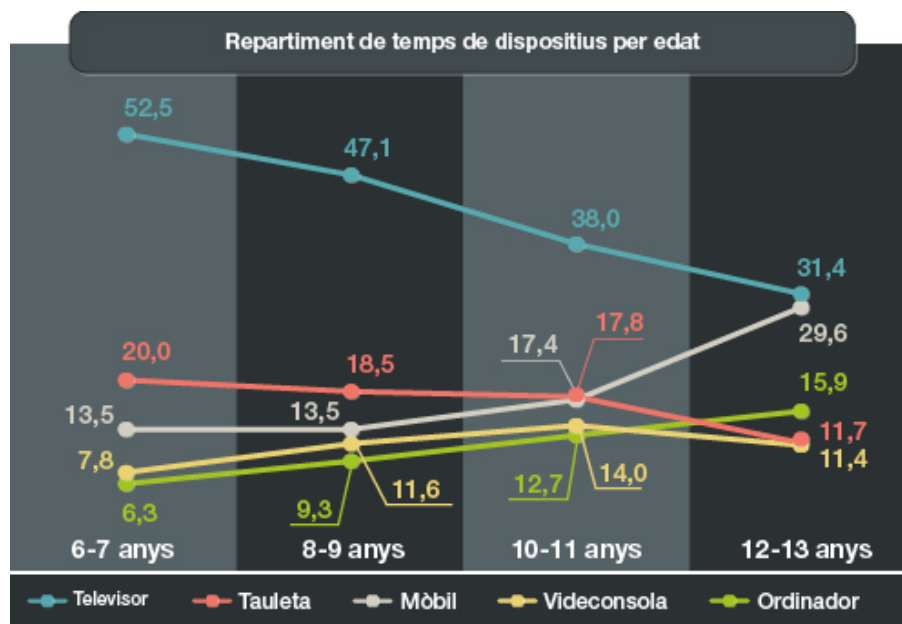
- Temps d'ús excessiu a les pantalles.
- Hàbits de vida saludables.
- Priorització en la millora de la sociabilitat entre companys, amics i germans, més enllà dels jocs electrònics.

Proposta didàctica

Des del punt de vista del treball dinàmic a l'aula, es proposen les línies següents:

- Analitzar les hores que cada nen (o grup de nens) dedica al joc electrònic. Aportar idees sobre altres activitats que es poden fer en aquest temps.
- Investigar sobre aplicacions i jocs de caire lúdic i didàctic que permetin la interacció entre els jugadors. Destacar la importància d'aquest tipus de jocs que barreja la vessant més d'entreteniment i la vessant més educatiu i de relació interpersonal.

- Fer una enquesta sobre la tipologia de jocs que utilitzen els nens i nenes. Es pot discriminar quines són les tendències entre nens i nenes, quins tipus de dispositius es fan servir, quanta estona hi dediquen. El resultat final permet de fer una estadística senzilla que posi de manifest una realitat dels nens i nenes d'avui dia.



Conceptes Claus

- Hàbits de vida saludable.
- Perspectiva de gènere.
- Jocs educatius i divertits alhora.

Acció de conscienciació

A partir dels continguts treballats amb la proposta didàctica, i a fi de consolidar el missatge, es recomana dur a terme una acció de conscienciació i de sensibilització a la resta del centre. Es proposen diferents formats: des de pòsters fins a murals, passant per presentacions digitals, vídeos o podcasts.