

2

En la introducción de esta sesión habéis hecho, entre toda la clase, una lista de los videojuegos que conocéis y que jugáis de forma habitual.



Si tú, personalmente, no juegas, esta actividad la puedes hacer teniendo en cuenta la opinión de tus compañeros/as del grupo.

Haced grupos y analizad uno de los juegos que utilizáis con frecuencia. Valorad las cosas que se piden en la siguiente tabla.

Os tendréis que unir, siguiendo las indicaciones del profesor o profesora, todos aquellos que jugáis y conocéis el mismo juego.

Los alumnos tienen como fuente de información para hacer esta actividad dos opciones:

- la carátula del videojuego que han traído de casa
- su experiencia personal cuando juegan.

Los grupos los tendrán que hacer uniéndose los que coinciden en un mismo juego. No importa que haya bastantes alumnos que coincidan; se pueden hacer grupos diferentes aunque cada uno analice el mismo, así se podrán confrontar las opiniones de cada grupo y puede ser muy enriquecedor.

Completad la siguiente tabla. Podéis añadir algún aspecto que no está en esta lista y os parezca interesante. En la mayoría de casillas es suficiente que pongáis una cruz o marquéis un número.

Una vez acabada la tabla, ponedla en común con los otros grupos. Al final, de las 5 etiquetas siguientes, tenéis que ponerle al juego las que creéis que se merece:

- | | |
|---------------|---------------------------------|
| - Provechoso | - Ayuda a aprender cosas útiles |
| - Aburrido | - Es una pérdida de tiempo |
| - Entretenido | |



		NOMBRE DEL JUEGO:		
Edad a la que va dirigido				
Idioma				
Número de personas que pueden jugar				
Número de personajes que intervienen				
Dónde se desarrolla (en un castillo, un prado, un bosque, una casa, por el espacio,...)				
Argumento (brevemente)				
¿Tiene música?				
¿Cómo van vestidos?:	Como yo, normal	1	2	3
	Con poca ropa	1	2	3
	Como galácticos	1	2	3
Valores POSITIVOS Marca del 1 al 3 1: Nada 2: Regular 3: Mucho	Solidaridad	1	2	3
	Laboriosidad	1	2	3
	Generosidad	1	2	3
	Amabilidad	1	2	3
	Sinceridad	1	2	3
	Estrategia	1	2	3
	Provoca sentimientos buenos durante el juego	1	2	3
Valores NEGATIVOS Marca del 1 al 3 1: Nada 2: Regular 3: Mucho	Violencia	1	2	3
	Lenguaje grosero	1	2	3
	Sexo	1	2	3
	Matar a los otros para ganar o para saltar niveles	1	2	3
	Drogas	1	2	3
	Provoca sentimientos malos durante el juego	1	2	3
Al acabar el juego tengo la sensación de... (satisfacción, nerviosismo, enfado, contento, etc...)				
Le pongo las etiquetas de:				



Todos estos aspectos hay que tenerlos en cuenta cuando compráis un videojuego o cuando jugáis online.

¿Los tienes en cuenta? _____

¿Por qué? _____

¿Crees que es importante fijarse en esto? _____

¿Por qué? _____

¿Qué es lo que más te importa cuando juegas? _____

¿Crees que vale la pena dedicar tiempo a juegos que no tienen la columna de “Valores positivos” más llena que la otra?

