

Autor: David Lozano Garbala

Año publicación: 2006.

Género: Novela suspense.

Editorial: SM

Cursos recomendados: A partir de 2º ESO

Género: Novela juvenil de misterio, intriga y terror.

TEMA TRANSVERSAL:

Uso adecuado de los juegos de ordenador y las redes sociales.

Competencias clave: Competencia lingüística, digital y competencia social y cívica.

SE DICE DEL LIBRO

ARGUMENTO:

Alex es un joven, algo tímido, que vive en la ciudad de Zaragoza. Su vida es apacible y normal. Es un gran aficionado a los videojuegos. Una noche jugando a su juego favorito "Camelot", le llega, por error, una invitación para participar en un nuevo juego. Su curiosidad le lleva a entrar en el juego y comprobar su crueldad y su violencia. A los pocos minutos de entrar en el juego su vida cambia: tras un apagón de luz en el barrio, un grupo de encapuchados lo secuestran y lo obligan a escribir una nota de despedida donde anuncia que se marcha para llevar una nueva vida.

Sus amigos no comprenden esta huida e inicialmente asumen que no lo conocían como ellos creían. Pero algunos días después encuentran varias pistas que les hacen replantearse el caso y comenzar la investigación.

CRÍTICA:

Novela muy recomendable para jóvenes lectores. Quizá el aspecto más sobresaliente sea la destreza que demuestra el autor para dosificar el desarrollo argumental, con acciones paralelas contadas linealmente. El acierto también radica en la novedad de la historia: desapariciones, juegos de rol, informática y el terror siempre amenazante. (Julián Montesinos Ruiz).

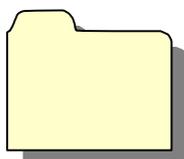
ACTIVIDADES sugeridas

ACTIVIDADES CON EL ALUMNADO

- a) Presentación del libro al resto de la clase por parte del alumnado que lo ha leído.
- b) Ronda de opiniones de los componentes del grupo.
- c) El tutor/a inicia la dinámica de tutoría, vinculando las siguientes cuestiones con el tema: "Ventajas y desventajas del uso de juegos de ordenador".

Motivación previa:

En el libro unos chicos participan en juegos de ordenador a través de la red. ¿Son malos o buenos?



ACTIVIDAD 1:

1. En clase podemos preguntar a nuestros alumnos cuántos de clase tienen consola en casa y cuáles son las costumbres de uso que tienen.

Podemos hacer un cuadro en la pizarra donde se recojan los siguientes datos:

- Títulos de videojuegos que tengan en casa con los que habitualmente jueguen.
- Cuántos jugadores se necesitan para jugarlo.
- Tipo de juego: Acción (peleas y luchas), Arcade (con plataformas de laberintos o aventuras que se van sucediendo con distintos niveles), Estrategia (juegos de rol, aventuras...), Simulación (aviones, máquinas, simuladores...), Juegos de mesa o musicales...
- Cuánto tiempo emplean al día en jugar (durante la semana o el fin de semana). También podemos sondear si sus padres conocen el tiempo que emplean cada día en jugar y si aprueban esa costumbre.
- Podemos preguntar si los juegos que tienen son apropiados para su edad.
- ¿Cuáles son los juegos más populares y por qué?
- ¿Hay diferencias entre los videojuegos que usan los chicos y las chicas?
- ¿Qué videojuego te ha gustado más?

El profesor/a actuará de moderador/a de la conversación y un alumno/a actuará de secretario escribiendo la información en la pizarra.

Título del juego	Nº de jugadores	Tipo	Cuántos alumnos de clase lo juegan	Tiempo de juego	Puntuación que le darían al juego (de 0 a 5)	Es apropiado para su edad

2. En una segunda parte de la sesión podemos abrir un debate sobre las ventajas e inconvenientes de los juegos. Los alumnos pueden ir proponiendo ventajas e inconvenientes. A continuación enumeramos algunas de ellas que podemos sugerir si no son mencionadas.

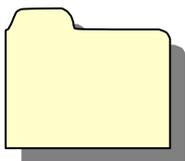
Ventajas:

- 1- Entrenamiento y mejora de habilidades físicas y mentales.
- 2- Tiene utilidades terapéuticas.
- 3- Uso como medio didáctico.
- 4- Fomenta valores positivos.
- 5- Uso como ocio y entretenimiento.
- 6- Desarrolla empatía.
- 7- Aumenta el sentido de competencia y autoestima.
- 8- Fomenta el trabajo en equipo.

Desventajas

- 9- Pueden crear adicción.
- 10- Aumenta la agresividad del jugador y son violentos.
- 11- Tiene efectos negativos en la socialización.
- 12- Presentan imagen desproporcionada del cuerpo de la mujer.
- 13- Puede repercutir en la vida de los jugadores.

Finalmente podemos sacar conclusiones y sugerir propuestas razonables para el uso de los juegos de ordenador.

**ACTIVIDAD 2**

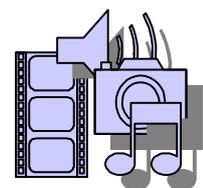
Vídeos

Ready Player One

<https://www.youtube.com/watch?v=J0ZKannF6l4>

Nerve (película)

https://www.youtube.com/watch?v=IB7t7ux_-iE



Bibliografía y webgrafía

Informe seguridad en los productos: Videojuegos. Gobierno de Aragón

https://www.aragon.es/documents/20127/674325/videojuegos_profe.pdf/32153ab2-a3da-a65b-70e5-4a5bf5776d75

Material anexo:

Decálogo de la seguridad a la hora de elegir un videojuego, del Departamento de Salud y Consumo del Gobierno de Aragón.

1. Debes buscar, comparar y conocer el contenido del juego antes de comprar. Para ello, siempre que sea posible, solicita una demostración práctica antes de comprarlo.
2. Escoge juegos que permitan jugar de forma colectiva, así podrás compartir tu tiempo de ocio con otras personas. No olvides que muchas veces los videojuegos invitan a realizar una actividad básicamente solitaria que puede aislarte de los demás.
3. Cuando elijas un videojuego ten en cuenta la edad: si es para ti, la tuya; si es para un niño o una niña, elígelo considerando que no resulte excesivamente difícil. Un juego muy complicado puede producir sentimientos de frustración al no alcanzarse los objetivos fijados.
4. El objetivo de un juego debe ser divertir y entretener de forma saludable. Compra y utiliza videojuegos divertidos, sin contenidos violentos, xenófobos o sexistas. Ten en cuenta que tu elección orienta la producción.
5. Controla y limita el tiempo que dedicas a los videojuegos. No debería ser el único entretenimiento de tu tiempo de ocio. Atención sobre todo en vacaciones, cuando se pierde la noción del tiempo.
6. Debes ser consciente de que el uso excesivo de este tipo de juegos hace que uno pueda llegarse a implicar tanto en los personajes ficticios, que empieza a vivir la vida de ellos más que la propia.
7. Ten en cuenta la calidad al comprar una videoconsola. Es importante que la pantalla no afecte a tu vista. Observa las recomendaciones de seguridad y realiza pausas de quince minutos por cada hora de juego.
8. Procura instalar la videoconsola en una habitación bien iluminada y, si puedes, mejor en un televisor de pantalla pequeña. Debes mantenerte a una distancia prudencial de la pantalla. Vigila que cumplan esta norma de seguridad los pequeños de la casa.
9. Los problemas relacionados con la vista y el nerviosismo, asociados al uso de consolas de videojuegos se deben, normalmente, a un uso prolongado en el tiempo y a la utilización de accesorios que vibran, sobre todo los joystick, o los mandos.
10. Infórmate siempre bien antes de comprar. Evita adquirir productos piratas; perderás en calidad y seguridad.

Ficha elaborada por Carmen Jiménez García