

### LIDERAZGO DIGITAL

#### ACTIVIDAD 1: CONSCIENTIZACIÓN

Título de la actividad:	“Tú eres el líder”
Habilidad:	Liderazgo Digital
Medio:	Videojuegos
Sección:	Primaria alta
Tiempo:	30 minutos
Objetivo:	El alumno identificará cuál es la clasificación de los videojuegos propios para la edad del alumno.
Habilidades:	Juicio crítico, identidad personal, autorregulación, creación de contenido, seguridad, empatía, alfabetización digital.



## Introducción

Existen diversos sistemas de clasificación de videojuegos en el mundo, que operan dependiendo de los contenidos, ideología o por el género. Hay videojuegos que por su contenido no está permitido su distribución en determinados países. Las clasificaciones son sugeridas por los desarrolladores, quienes están obligados por empresas como Nintendo, Sony o Microsoft a incluirlas para su venta al público. Algunos de los temas que toman en cuenta para determinar su clasificación son: violencia, temas de alcohol, escenas de desnudez, drogas, sangre, lenguaje, etc.

El que se utiliza en México es “Entertainment Software Rating Board” (ESRB), es un sistema estadounidense que realiza de forma independiente clasificaciones, entregando lineamientos y principios de privacidad para la industria de los videojuegos. Esta clasificación orienta y ayuda a los padres y consumidores a escoger los videojuegos que son adecuados a su edad y a sus intereses.

Estos son algunos íconos que encuentras en las portadas de los videojuegos.



**Violencia**



**Drogas**



**Contenido sexual**



**Contenido sexual**



**Terror**



**En línea**



**Lenguaje soez**



**Discriminación**



**Todos:** El contenido por lo general es apto para todas las edades. Puede que contenga una cantidad mínima de violencia de caricatura, de fantasía o ligera, o uso poco frecuente de lenguaje moderado.



**Todos +10 :** El contenido por lo general es apto para personas de 10 años o más. Puede que contenga más violencia de caricatura, de fantasía o ligera, lenguaje moderado o temas mínimamente provocativos.



**Todos +10:** El contenido por lo general es apto para personas de 10 años o más. Puede que contenga más violencia de caricatura, de fantasía o ligera, lenguaje moderado o temas mínimamente provocativos.



**Adolescentes:** El contenido por lo general es apto para personas de 13 años o más. Puede que contenga violencia, temas insinuantes, humor grosero, mínima cantidad de sangre, apuestas simuladas o uso poco frecuente de lenguaje fuerte.



**Clasificación pendiente:** No se ha asignado una calificación final de ESRB. Solo aparece en la publicidad, marketing y materiales promocionales relacionados con un juego físico (por ejemplo, el que viene cerrado en caja) que se espera que tenga una clasificación de ESRB y debe ser sustituida por una clasificación de juego una vez que se haya asignado.



**Maduro:** El contenido por lo general es apto para personas de 17 años o más. Puede que contenga violencia intensa, derramamiento de sangre, contenido sexual o lenguaje fuerte.



**Adultos:** El contenido es apto sólo para adultos de 18 años o más. Puede que incluya escenas prolongadas de violencia intensa, contenido sexual gráfico o apuestas con moneda real



**Niños pequeños:** Es muy importante que tanto los padres de familia como los docentes, hagamos conscientes a los niños y jóvenes que respeten la clasificación cuando quieran comprar o jugar algún videojuego, pues como se vio, mucho de los temas podrían impactar en sus creencias o en su forma de pensar y por lo tanto en su toma de decisiones.

Es muy importante que tanto los padres de familia como los docentes, hagamos conscientes a los niños y jóvenes que respeten la clasificación cuando quieran comprar o jugar algún videojuego, pues como se vio, mucho de los temas podrían impactar en sus creencias o en su forma de pensar y por lo tanto en su toma de decisiones.

## Material

---

- Lápices
- Hoja de actividad (alumno)
- Plumaz

## Descripción

---

- 1.- Preguntar al grupo *¿En qué se fijan cuando compran un videojuego?*
- 2.- *Debatir de manera respetuosa con el grupo*
- 3.- *El docente les hablará acerca de las clasificaciones y lineamientos en los video juegos y de la importancia de seguirlos.*
- 4.- *Imprimir y repartir hoja de actividades*
- 5.- *Pedir que realicen la actividad.*
- 6.- *Pedir que se reúnan en equipos de trabajo de 4 o 5 personas.*
- 7.- *Pedir a los equipos que compartan sus respuestas.*
- 8.- *De manera general llegar a una conclusión con el grupo.*
- 9.- *Pedir que lean la reflexión de la actividad.*

## Reflexión

---

*Siempre que elijas un videojuego revisa que su clasificación sea adecuada a tu edad, si tienes alguna duda sobre los videojuegos que puedes jugar, pregunta a tus papás o algún miembro de tu familia que te pueda orientar.*

## LIDERAZGO DIGITAL ACTIVIDAD 1: CONSCIENTIZACIÓN



Título de la actividad:




“Tú eres el líder”

Objetivo:

Identificaré cuál es la clasificación de los videojuegos para mi edad.

### Instrucciones

Completa el siguiente cuadro, de acuerdo con la clasificación vista en clase y escribe algunos ejemplos que conozcas.

CLASIFICACIÓN ESRB	DESCRIPCIÓN DE LAS CLASIFICACIONES	NOMBRE DEL VIDEOJUEGO
	<p>Juegos con contenido para:</p> <p>_____</p>	<p>1. Plaza Sésamo</p> <p>2. _____</p> <p>3. _____</p>
	<p>Abarca temas aptos para:</p> <p>_____</p>	<p>1. Mariokart</p> <p>2. _____</p> <p>3. _____</p>
	<p>Abarca temas aptos para edades de:</p> <p>_____</p>	<p>1. Zelda</p> <p>2. _____</p> <p>3. _____</p>
<p>Hay otras clasificaciones que no corresponden a tu edad: _____</p>		
<p><b>CONCLUSIÓN:</b> _____</p>		

### Reflexión

Siempre que elijas un videojuego revisa que su clasificación sea adecuada a tu edad, si tienes alguna duda sobre los videojuegos que puedes jugar, pregunta a tus papás o a algún miembro de tu familia que te pueda orientar.

### LIDERAZGO DIGITAL ACTIVIDAD 2: ANÁLISIS

Título de la actividad:	“Analizaré la forma en que uso los videojuegos”
Habilidad:	Liderazgo Digital
Medio:	Videojuegos
Sección:	Primaria Alta
Tiempo:	30 minutos
Objetivo:	El alumno mencionará qué tipo de videojuegos le gustan y cuáles no, y por qué.
Habilidades:	Juicio crítico, identidad personal, autorregulación, creación de contenido, seguridad, empatía, alfabetización digital.



## Introducción

*Sin duda los videojuegos en general mejoran los reflejos, la psicomotricidad, la iniciativa y autonomía de los jugadores, pero además también puede utilizarse en el ámbito educativo con la funcionalidad didáctica para contribuir al logro de determinados objetivos.*

*Los juegos de arcade(plataformas) pueden contribuir al desarrollo psicomotor y a la orientación espacial de los estudiantes, aspecto especialmente útil en el caso de los más pequeños. Conviene limitar el tiempo que se dedique a esta actividad y observar los comportamientos de los pequeños para ayudarles a detectar posibles síntomas al estar sometidos a una extensión excesiva.*

*Los juegos de deportes permiten la ejercitación de diversas habilidades de coordinación psicomotora y profundizar en el conocimiento de las reglas y estrategias de los deportes.*

*Siempre es importante hacerles ver el riesgo de caer en la adicción hacia los videojuegos, y lo importante que es, además de escoger un videojuego que corresponda a su edad, que sepan autorregularse en el tiempo que juegan.*

## Material

- Lápicos y plumas
- Hoja de actividad (alumno)

### Descripción

---

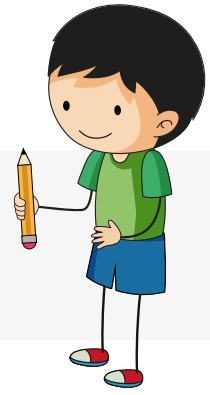
- 1.- *De manera divertida mencionar el tema de la clase “los videojuegos”.*
- 2.- *Explicarles que los videojuegos desarrollan ciertas habilidades que pueden ocupar en la escuela.*
- 3.- *Preguntar de manera aleatoria a los alumnos ¿Qué videojuegos creen que puedan ayudar para desarrollar ciertas habilidades?, ¿Además de entretener para qué más nos pueden ayudar? ¿Cuáles videojuegos han jugado y en qué sienten que los han ayudado?*
- 4.- *Imprimir y repartir la hoja de actividades.*
- 5.- *Leer el objetivo de la actividad.*
- 6.- *Pedir que resuelvan la actividad.*
- 7.- *En el pizarrón colocar algunas respuestas de los alumnos.*
- 8.- *Debatir las respuestas .*
- 9.- *Llegar a una conclusión grupal con base en el objetivo de la actividad.*

### Reflexión

---

*Es mejor encontrar videojuegos que además de entretener, te ayudan a desarrollar habilidades y adquirir nuevos aprendizajes.*

## LIDERAZGO DIGITAL ACTIVIDAD 2: ANÁLISIS



Título de la actividad: "Analizaré la forma en que uso los videojuegos"  
Objetivo: Mencionaré los tipos de videojuegos que me gustan, los que no y el porqué.

### Instrucciones

Contesta las siguientes preguntas sobre tus videojuegos favoritos.

#### ¿Qué tan seguido juegas videojuegos?

- a) Menos de 1 hora al día
- b) Más de 2 horas al día
- c) Entre semana no juego videojuegos

#### ¿Dónde juegas videojuegos?

- a) En mi casa
- b) En las maquinitas de la tienda
- c) En mi escuela
- d) En el autobús o en el auto

#### ¿Cuáles son mis 5 videojuegos favoritos? ¿Por qué?

- a) \_\_\_\_\_
- b) \_\_\_\_\_
- c) \_\_\_\_\_
- d) \_\_\_\_\_
- e) \_\_\_\_\_

#### ¿Conoces su clasificación? ¿Cuál es?

---

---

---

---

---

#### ¿En qué crees que te han ayudado, el jugar estos videojuegos?

---

---

*¿Cómo te sientes cuando terminas de jugar algún videojuego?*

- a) Desesperado
- b) Cansado
- c) Frustrado
- d) Agresivo
- e) Animado
- f) Feliz

*¿Has dejado de hacer algún hobby/deporte por estar jugando videojuegos?*

SI NO porqué \_\_\_\_\_

*¿Cuáles son los riesgos a los que te puedes enfrentar al jugar videojuegos?*

---

---

---

---

*¿Has dejado de dormir, comer o bañarte para poder pasar más tiempo jugando videojuegos?*

SI NO porqué \_\_\_\_\_

*¿Qué comportamientos consideras adecuados e inadecuados al momento de estar jugando videojuegos?*

ADECUADOS	INADECUADOS



*Dibuja el videojuego que más te guste jugar*



## **Reflexión**

*Es mejor encontrar videojuegos que además de entretener te ayuden a desarrollar habilidades y adquirir nuevos aprendizajes.*

### LIDERAZGO DIGITAL ACTIVIDAD 3: REFLEXIÓN

Título de la actividad:	“Tú eres el líder”
Habilidad:	Liderazgo Digital
Medio:	Videojuegos
Sección:	Primaria alta
Tiempo:	30 minutos
Objetivo:	El alumno, después de leer el caso, identificará cuál es la mejor solución al problema, para poder actuar como un líder digital.
Habilidades:	Juicio crítico, identidad personal, autorregulación, creación de contenido, seguridad, empatía, alfabetización digital.



## Introducción

*En la escuela los videojuegos pueden utilizarse como instrumento de motivación general y como medio para la consecución de otros objetivos.*

*Los videojuegos más conocidos por todos también se pueden aprovechar para, después de jugar con ellos, analizar los valores que presentan y debatir con ellos.*

*El liderazgo, implica auto-conocimiento, auto-regulación, auto-motivación. Dentro de los videojuegos, los niños pueden ir desarrollando estas habilidades, pues tienen que definir estrategias, ser resilientes ante las derrotas, ser creativos y proponer soluciones ante los retos que el mismo juego les vaya presentando. Además de poder autorregularse en cuanto el tiempo de uso.*

*Los docentes pueden recomendar buenos videojuegos de estrategias para desarrollar estos conceptos y aprovecharlos para crear casos de análisis que les permitan darse cuenta de las ventajas o desventajas de jugarlos, los valores o antivalores que muestran y compartir las experiencias que hayan tenido. Existen un gran número de videojuegos educativos para reforzar algún aprendizaje o habilidad.*

**Algunos sitios que recomiendan videojuegos educativos son:**

<https://www.blog.andaluciaesdigital.es/mejores-videojuegos-educativos/>

<https://www.didactoons.com/>

[https://www.commonsemmedia.org/search/educational%20videogames?f%5B0%5D=field\\_reference\\_review\\_ent\\_prod%253Atype%3Aacsm\\_game](https://www.commonsemmedia.org/search/educational%20videogames?f%5B0%5D=field_reference_review_ent_prod%253Atype%3Aacsm_game)

## Material

- Hoja de actividad (alumno)
- Lápices y plumas

### Descripción

---

- 1.- *El docente comenzará la clase con: "Las clases pasadas hemos estado hablando de los videojuegos, en esta sesión reflexionaremos sobre cómo podemos ser un líder digital en el momento que jugamos videojuegos".*
- 2.- *Imprimir y repartir la hoja de actividades (alumno).*
- 3.- *El docente pedirá que un alumno lea el objetivo de la actividad y otro alumno leerá el caso expuesto.*
- 4.- *Dará tiempo para que cada uno resuelva primera el caso en su hoja de actividad y después se hará un debate entre todo el salón.*
- 5.- *El docente dará una reflexión final.*

### Reflexión

---

*Recuerda que, para ser un buen líder digital, debes mostrar que utilizas adecuadamente cada dispositivo, esto incluye el momento en el que juegas videojuegos.*

### LIDERAZGO DIGITAL ACTIVIDAD 3: REFLEXIÓN



Título de la actividad: "Tú eres el líder"  
Objetivo: El alumno, después de leer el caso, identificará cuál es la mejor solución al problema, para poder actuar como un líder digital.

## Instrucciones

Lee con mucho cuidado el caso, identifica el problema y contesta las siguientes preguntas.



Juan invitó a Mario a su casa, después del colegio para jugar. Después de comer Juan lo retó a jugar un videojuego, empezaron jugando muy bien, pero después de un largo rato, Mario empezó a perder y eso no le gustó nada. Juan presumía sus victorias y Mario se enojó mucho más, hasta el punto de que le aventó su control y lo insultó. Juan no esperaba esa reacción de Mario.

¿Crees que lo que hizo Juan fue correcto?

¿Qué fue lo que más le molestó a Mario?

¿Si Juan hubiera actuado como un líder digital? ¿Qué crees que debió haber hecho? Y Mario ¿qué hubiera hecho?

¿Consideras que fue largo o corto el tiempo que estuvieron jugando? ¿Qué otras cosas pudieron haber hecho para aprovechar el tiempo?

¿De qué manera tú demuestras ser un líder digital? Explica cómo lo haces

## Reflexión

Recuerda que, para ser un buen líder digital, debes mostrar que utilizas adecuadamente cada dispositivo, esto incluye el momento en el que juegas videojuegos.

## LIDERAZGO DIGITAL ACTIVIDAD 4: ACCIÓN

Título de la actividad:	“Tú eres el líder”
Habilidad:	Liderazgo Digital
Medio:	Redes Sociales
Sección:	Primaria alta
Tiempo:	30 minutos
Objetivo:	El alumno elaborará una estrategia para enseñar a sus papás o a algún otro miembro de la familia a jugar su videojuego favorito y señalará qué normas familiares propone para jugar videojuegos de una manera adecuada.
Habilidades:	Juicio crítico, identidad personal, autorregulación, creación de contenido, seguridad, empatía, alfabetización digital.



## Introducción

La generación actual está completamente ligada a la tecnología de una forma completamente natural. Dentro de esta tecnología habitual, los videojuegos forman parte de su mundo pues son divertidos y atractivos para ellos, además de que se vuelven los actores principales dentro de historias que los hacen desarrollar habilidades como la coordinación, la memoria, la resolución de estrategias, etc. Sin embargo, así como traen ventajas a los niños siempre y cuando se jueguen cuidando el contenido, el tiempo, las normas, etc., también existen riesgos por un uso inadecuado.

Algunos consejos básicos que los docentes pueden dar a los padres de familia para que sus hijos aprovechen al máximo todas las ventajas que trae el jugar videojuegos, y ser al mismo tiempo líderes digitales en el uso de los dispositivos son:

- 1-. Se recomienda que los niños menores de 6 años no jueguen, debido a que en estas edades los niños no tienen la capacidad para diferenciar realidad y ficción claramente.
- 2-. Antes de los diez años, no permitir que se juegue videojuegos con contenidos violentos, ya que los niños de esas edades son muy vulnerables a determinadas imágenes impactantes.
- 3-. Respetar la clasificación por edades de los videojuegos al momento de jugar o adquirir alguno.
- 4-. Vigilar cuál es el tipo de juego al que suelen jugar los hijos, animarlos a que alternen entre varias clases.
- 5-. No permitir que el niño esté más de una hora seguida jugando a su videojuego (ni siquiera en vacaciones).
- 6-. No permitir que un videojuego interfiera en actividades cotidianas: salir con los amigos, jugar a deportes u otros juegos, los deberes y la comunicación con la familia.
- 7-. Motivarlos a definir estrategias para resolverlos los retos y aprovechar cuando pierdan para enseñarles a manejar la frustración y a ser resilientes.
- 8-. Como buenos líderes digitales deberán poner ejemplo para jugar adecuadamente, ya sea sólo o con amigos.

### Material

---

Hoja de actividad (alumno)

Lápices y plumas

### Descripción

---

- 1.- *El docente iniciará la clase diciendo el título de la actividad.*
- 2.- *El docente explicará el objetivo y la introducción.*
- 3.- *El docente les pedirá que definan las estrategias que utilizarían para enseñar a jugar su videojuego favorito a algún miembro de su familia que no sepa jugarlo. Y escribirán 6 reglas para jugar adecuadamente los videojuegos en casa.*
- 4.- *El docente les pedirá que con las estrategias que escribieron, escojan a algún miembro de su familia para poner en práctica las estrategias que señalaron, siguiendo cada uno de los pasos.*
- 5.- *Al día siguiente, compartirán sus respuestas en el salón de clase, cada alumno comentará: ¿A quién de su familia le enseñó a jugar su videojuego favorito?, ¿Qué fue lo que más le gustó enseñarle?, ¿Qué fue lo que más le costó trabajo enseñarle o aprender a su familiar?, ¿Siguieron las reglas que se propusieron? ¿Qué les pareció esta experiencia?*
- 6.- *Preguntar a los alumnos de manera general cómo se sintieron al realizar la actividad.*

### Reflexión

---

*Practicar videojuegos con tu familia es una manera de pasar un tiempo divertido juntos, recordando respetar las normas que pongan, para poder realizar otras actividades que fomenten la comunicación familiar. ¡Tú puedes ayudar a otros a ser líderes digitales!*

### LIDERAZGO DIGITAL

#### ACTIVIDAD 4: ACCIÓN



Título de la actividad: "Tú eres el líder"

Objetivo: Elaboraré una estrategia para enseñar a mis padres o algún otro miembro de mi familia a jugar mi videojuego favorito y escribiré normas familiares para jugar los videojuegos en casa de manera adecuada.

## Instrucciones

Diseña las estrategias y escribe paso por paso cómo lo harías. Después escribe 6 normas familiares que propondrías al momento de jugar.

### Estrategias para enseñar videojuegos.



Paso 1.-

Paso 2.-

Paso 3.-

Paso 4.-

Paso 5.-

Paso 6.-

Paso 7.-

Paso 8.-

Paso 9.-

Paso 10.-

*Reglas para jugar adecuadamente videojuegos en casa.*



## Reflexión

*Ser un buen líder digital, te permitirá aprovechar todas las ventajas que tiene el jugar videojuegos de una manera segura y correcta.*