**Instrucciones**: Piensa en una hipotética presentación futura, y rellena la siguiente plantilla BBP. Es importante dar algo de información sobre el contenido, propósito, audiencia y circunstancias para que otra persona que vea esta plantilla pueda valorarla.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Título:** | ***Lo positivo de los videojuegos*** | | | |
| **Información sobre la presentación** | El propósito de la presentación es demostrar a los papás y mamás de una escuela de padres las ventajas de los videojuegos. Tiempo estimado una sesión de hora-hora y media. | | | |
| **Acto I:** Planteamiento de la historia desde el punto de vista de la audiencia (“*A ⇨ B”*) – Apelar a las emociones | | | | |
| **Contexto** *(¿Dónde estamos?)* | | Escuela de padres de un Centro Educativo de Educación Primaria (si no sabes lo que es una escuela de padres pincha en el enlace: [Escuela de Padres Wikipedia](http://es.wikipedia.org/wiki/Escuela_de_padres)) | | |
| **Papel de la audiencia** *(¿Qué pintamos en todo esto?)* | | Valorar las ventajas de los videojuegos, siendo conscientes de la importancia que tiene que sus hijos los utilicen como algo más que ocio: aprendizaje y desarrollo de habilidades. | | |
| **Punto A** (¿Cuál es nuestro problema/reto?) | | | **Llamada a la acción** (¿Cómo vamos de *A*→*B?*) | **Punto B** (¿dónde queremos llegar?) |
| Los videojuegos son considerados en general por los padres como ocio, mero entretenimiento. | | | Se ejemplifica cada una de las ventajas de los videojuegos con imágenes, viñetas o similar aportando datos a partir de teorías y modelos psicopedagógicos. | Saber detectar y valorar todo lo positivo que aportan los videojuegos (ej. aprendizaje de otro idioma, coordinación viso-manual) siempre y cuando se haga un buen uso de los mismos. |
| **Acto II**: Desarrollo: Apelar a la razón | | | | |
| **Puntos Claves** (*5 minutos*): | | | **Explicación** (*15 minutos*): | **Detalles** (*45 minutos*): |
| Los videojuegos ocupan gran parte del ocio de los niños, adolescentes y adultos. | | | Poner algún vídeo que corrobore el punto clave (ej. Madrid Games Week que es la feria del videojuego que se hace cada año y tiene mucho éxito) | Muchas empresas se dedican a la industria del videojuego. |
| La evolución de los videojuegos. |
| Tratar el tema de la gamificaicón o ludificación. |
| Hacer una pequeña ronda de preguntas para ver cuánto tiempo juegan los padres y/o sus hijos a la semana. | Elaboración de una gráfica de tiempo dedicado a los videojuegos a raíz de las respuestas obtenidas. |
|  |
|  |
|  |  |
|  |
|  |
| Las desventadas y ventajas de los videojuegos | | | Identificar las desventajas. | Consecuencias de las desventajas. |
|  |
|  |
| Identificar las ventajas. | Consecuencias de las ventajas. |
|  |
|  |
| Dejar claro que las ventajas son más que las desventajas. |  |
|  |
|  |
|  | | |  |  |
| **Acto III:** Resolución: recapitular, recordar la llamada a la acción | | | | |
| **Es muy importante que se tengan presentes tanto las ventajas como las desventajas de los videojuegos, siendo mucho más potentes y beneficiosas las ventajas. Los videojuegos pueden tener consecuencias tanto positivas como negativas por eso es muy importante establecer un control de uso de los mismos.** | | | | |

|  |  |
| --- | --- |
| BBPlogoBLUE.wmf | Beyond Bullet Points Story Template, © 2007 Cliff Atkinson [www.beyondbulletpoints.com](http://www.beyondbulletpoints.com) |