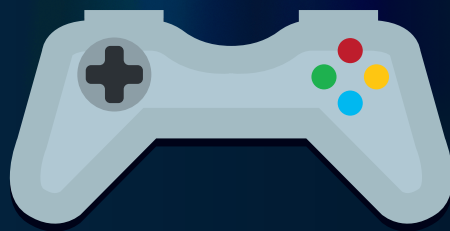


Cinco semanas y un día

por Ana Punset

El día que Hugo llega tarde a clase le espera una insólita compañera de mesa: Isabela. Isabela viste, piensa y actúa diferente. Y no solo eso: es su nueva pareja en el proyecto de Ciencias Sociales. De la mano de Isabela, Hugo conocerá a Fideo, un perro callejero que le hará ver la realidad de una manera distinta. Una realidad que no es la que Hugo estaba acostumbrado a manejar con los mandos de su consola o desde su teléfono móvil.



Objetivos

- 1** Reflexionar sobre el uso responsable de las tecnologías.
- 2** Concienciar sobre el cuidado y respeto por los animales de nuestro entorno.
- 3** Reflexionar sobre las relaciones de amistad individuales y en grupo.

Competencias y habilidades

COMPETENCIAS

- Competencia digital.
- Competencia social y ciudadana.
- Competencia para la autonomía e iniciativa personal.
- Competencia comunicativa.

HABILIDADES

- Identificación y expresión emocional.
- Habilidades de interacción.
- Creatividad.
- Gestión adecuada del tiempo de uso de pantallas y uso con un propósito.
- Mejora del pensamiento crítico y la selección de los recursos digitales más adecuados para conseguir un fin u otro.



Algunas claves del cuento

1

«Llevan cinco semanas y un día preparándola, trabajando juntos en todos los detalles para que todo salga bien».

El trabajo en equipo da buenos resultados cuando todas las personas que participan se implican y cooperan en una misma dirección. Como Isabela y Hugo, cada quien tiene ciertas habilidades potenciales que hay que saber detectar y enfocar. Lo mismo sucede con las nuevas tecnologías que han aparecido con la revolución digital: como diría Stan Lee (o Spiderman), son un gran poder que conlleva una gran responsabilidad.

2

«Ya caía la noche y se obligó a apagar la consola antes de que lo hiciera su madre».

Hugo lleva jugando demasiado rato a la consola porque quiere ser el último superviviente de la partida. A veces, sin darnos cuenta, nos creamos necesidades que nos hacen dedicar un tiempo excesivo a cosas que no son tan importantes. Según la OMS, los niños y niñas de 6 a 12 años no deben usar ningún tipo de pantallas más de dos horas al día. ¿Necesitaba de verdad Hugo terminar esa partida? ¿Qué estaba realmente en juego?

3

«Debéis provocar un cambio en vuestro entorno que tenga incidencia social y desarrollarlo».

El profesor de Ciencias Sociales propone al alumnado desarrollar un proyecto que tenga incidencia social, y deben hacerlo por parejas. Hugo e Isabela no se conocen de nada y no tienen los mismos intereses, ¿o sí? Los cambios que provocamos en nuestro entorno (positivos y negativos) tienen un impacto en las personas —y animales— con los que convivimos. Tirar un papel al suelo o reírnos de alguien diferente a como somos puede parecer poca cosa, pero si nuestro hermano o hermana pequeños nos ven hacerlo estaremos transmitiendo el mensaje de que no tiene importancia y quizá lo repetirán en el futuro. Se podría decir que todos los seres humanos tenemos el interés común de vivir en el mejor planeta posible respetándonos mutuamente.



4

«Vengo algunas tardes a ayudarles. Podemos hablar del proyecto mientras hago las cosas. Y si te apetece, pues me echas una mano».

Isabela lleva a Hugo a la protectora Patitas Dulces y, aunque Hugo no parece muy entusiasmado, pronto siente curiosidad por un perro que está apartado de todos: Fideo. Poco a poco entenderá el poder que sus acciones tienen sobre ese pequeño mundo canino. A veces no sabemos dónde ni cómo podemos ayudar, pero eso solo implica que debemos indagar un poco más. La tasa de abandono de animales en España es una de las más altas de Europa, con alrededor de 288.000 perros y gatos recogidos al año por protectoras en todo el país, según las cifras del estudio *Él nunca lo haría 2023* de la Fundación Affinity. Isabela tiene un don para relacionarse con los animales, Hugo también, aunque aún no lo sabe. ¿Crees que en algún lugar de tu ciudad, pueblo o barrio podrías ser útil a la comunidad gracias a tus habilidades?

5

«No le gustaba lo que le provocaba ver a ese animal solo, alejado de los otros, como si no mereciera la misma atención».

Hugo no solo se interesa por la historia de Fideo, sino que además comienza a sentir empatía por el animal. La empatía nos lleva a ponernos en el lugar de otras personas y a no ser egoístas. Si solo pensamos en lo que nos hace bien de forma personal, tenemos poca capacidad para establecer lazos con los demás y generar verdaderos cambios en nuestro entorno. La empatía es una habilidad interpersonal que se aprende: es importante desarrollarla escuchando lo que siente y opinando a otra gente e intentando ponerse en sus zapatos. ¿Alguna vez te sientes como se siente Hugo al ver a Fideo? ¿Crees que la empatía es exclusivamente humana?

6

«Sus amigos hicieron por reírse de Isabela, pero Hugo les cortó aclarándoles que no era nada malo ser diferente, y que solo debían darle una oportunidad para conocerla de verdad».

Hugo se salta su partida *on line* porque ha estado ayudando a Isabela. A sus amigos Isabela les parece extravagante y se burlan de ella, pero Hugo enseguida les pone límites. Es normal que lo diferente nos abrume y nos haga sentir incómodos, pero no debemos reaccionar como lo hacen los amigos de Hugo en un primer momento. Lo ideal es, de nuevo, interesarse por aquello que no conocemos y tratar de empatizar.

Por otro lado, quizá Hugo conozca un poco más a Isabela por trabajar con ella en el mundo físico. ¿Crees que podemos olvidar el mundo *off line* al estar demasiado tiempo conectados a lo virtual? ¿Cómo podemos sacar la mejor parte del mundo físico y del digital?



7

«Hugo sintió una emoción que no había sentido nunca. El perrito había salido y quizá él había colaborado un poco».

Los voluntarios y las voluntarias de la protectora se asombran ante la mejoría de Fideo y su relación con Hugo, que se siente más afortunado que nunca. En ese momento, Hugo e Isabela deciden que su proyecto de sociales será ayudar a Fideo a abrirse al mundo. Los seres humanos tenemos una responsabilidad sobre los animales. Es una cuestión de ética el proporcionarles una existencia digna, ya que ellos no pueden tomar ciertas decisiones. Pero, además, pueden devolvernos más de lo que les damos, provocándonos emociones muy positivas y compartiendo su cariño.

Desde 2022, por ley, en Educación Secundaria Obligatoria se deben desarrollar en el alumnado capacidades para valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado, la empatía y el respeto hacia los seres vivos, especialmente los animales y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.

8

«No me gustan las pantallas cuando hacen perder el tiempo. En este caso, creo que pueden ayudarnos a mejorar un poco el mundo. Pero tendrás que enseñarme, porque yo de esto no tengo ni idea».

Está claro que la innovación tecnológica ha impulsado el bienestar del ser humano. Está en nuestra mano aprovechar las ventajas que nos puede dar, siendo también conscientes de los riesgos. Algunas de las ventajas son el acceso rápido a la información, la simplificación del trabajo, la ruptura de barreras geográficas o el aumento de la productividad de ciertas tareas. Sus grandes desventajas son la posibilidad de generar dependencia, el aislamiento social y los problemas de privacidad, entre otros, cuando nos olvidamos o no sabemos hacer un buen uso de estas herramientas digitales. Como explica Isabela, tenemos que aprender cómo usar estas tecnologías y dispositivos para que supongan una mejora para el planeta y sus habitantes, y no un problema.



Preguntas para después de la lectura

• ¿Se te ocurre un proyecto social similar al de Isabela y Hugo?
¿Crees que puedes diseñar un proyecto de impacto en tu entorno?

• El aspecto de Isabela es llamativo y su actitud es «diferente» según Hugo, ¿conoces a alguien que también lo sea en cualquier sentido?
¿Crees que tú eres «diferente» para otras personas?

• Uno de los usos más habituales de las nuevas tecnologías es el de las redes sociales. ¿Crees que se muestra todo lo que le ocurre a una persona a través de las redes sociales? ¿O solo la parte positiva?
¿Cómo podemos saberlo? ¿Qué piensas del uso de los filtros?





• ¿Utilizas alguna red social? En caso de que lo hagas, ¿son perfiles propios o compartidos con algún amigo, amiga o familiar? ¿Qué redes te parecen más seguras? ¿Por qué?

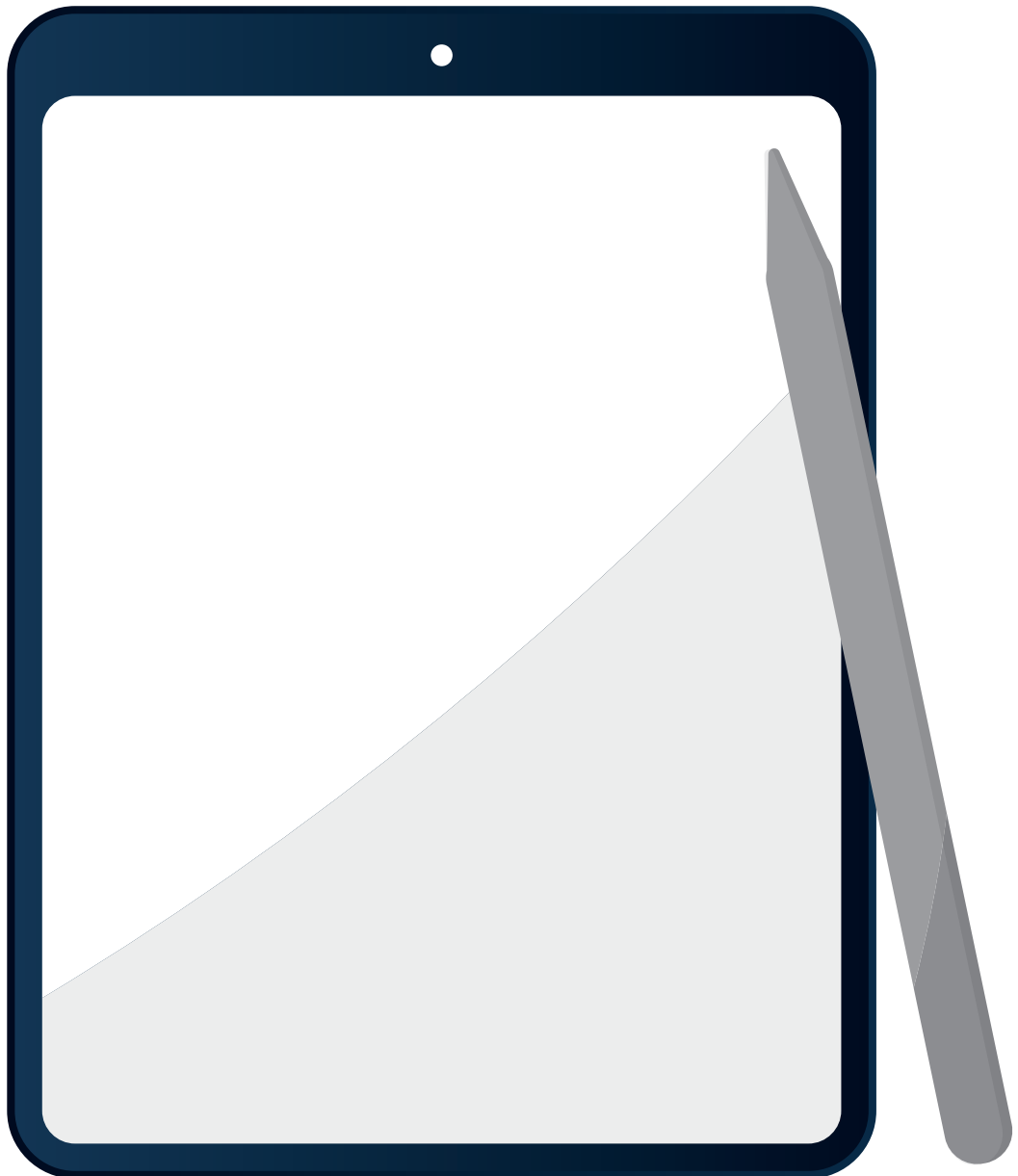


Actividades en torno a la lectura

Artistas digitales

Isabela y Hugo quieren dar voz a la web que han creado para que todas las protectoras de la zona cuelguen casos como el de Fideo. Para llamar la atención entre todas las webs y redes sociales, necesitarían un buen diseño gráfico. ¿Crees que puedes ayudarles?

Puedes diseñar un logo para el proyecto Fideo o para la página web de Patitas Dulces.



Entrevista con uno/a mismo/a

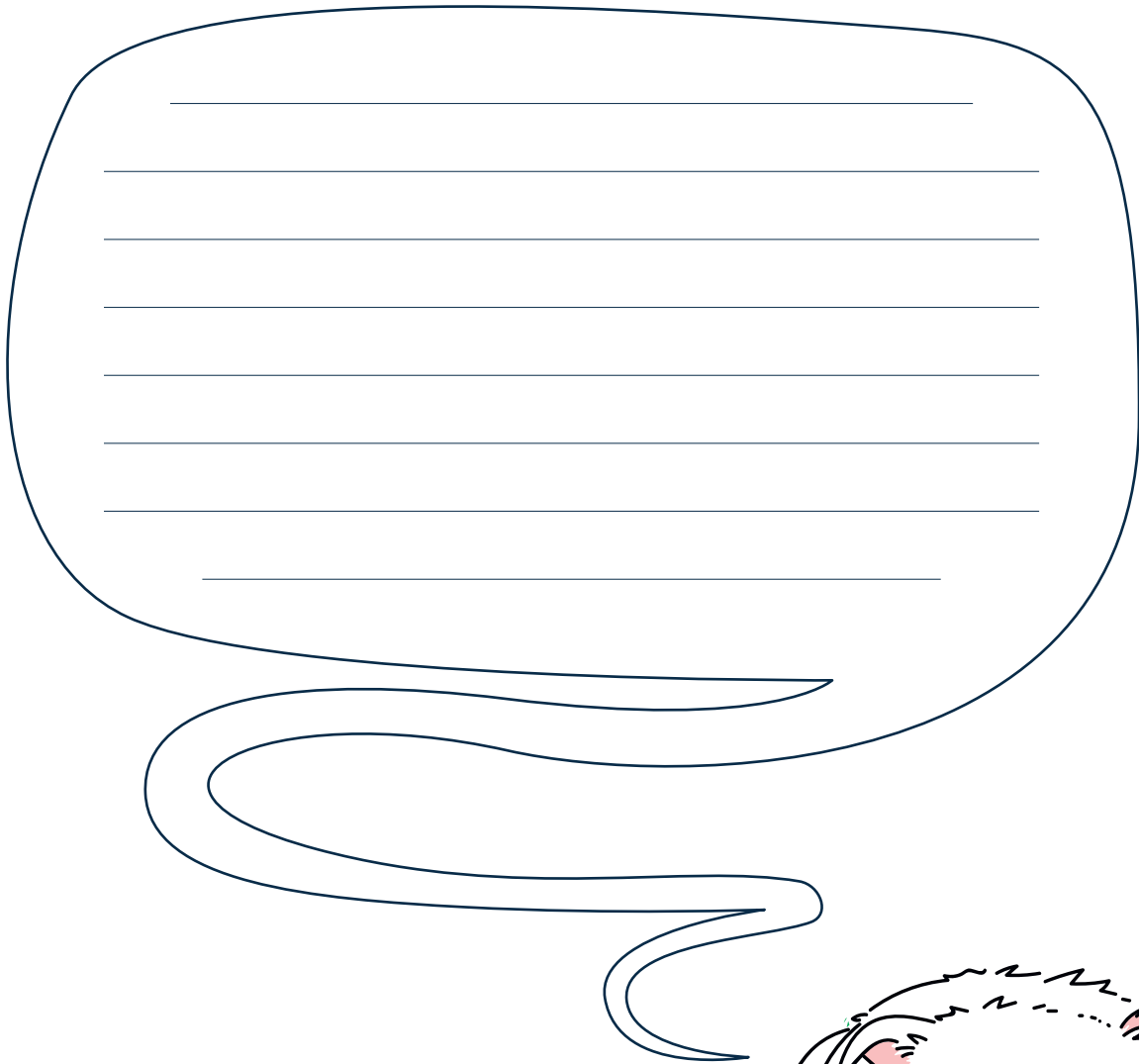
El profesor de Ciencias Sociales les da como ejemplo de proyecto social hacer una encuesta sobre cómo mejorar los parques infantiles. Quizá la primera persona con la que podamos hacer una mejora notable sea ya con nosotros y nosotras: ¿haces un buen uso de las nuevas tecnologías?

Hazte estas preguntas y escribe al final tu opinión sobre lo que sería realizar un buen uso de las diferentes herramientas digitales.

- | | SI | NO |
|--|--------------------------|--------------------------|
| ¿Tienes con tus padres un acuerdo sobre el uso de las pantallas en tu tiempo libre o de ocio (cuáles utilizar, cuándo, para qué, con quién...)? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| ¿Te han limitado tus padres el acceso a algunas webs o videojuegos a través de un control parental o alguna herramienta similar? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| ¿Hablas de manera habitual con tus padres sobre las dudas que puedas tener cuando usas Internet o alguna pantalla? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| ¿Te gusta compartir con tus padres tus descubrimientos en las pantallas (vídeos nuevos, novedades en los videojuegos, influencers...)? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| ¿Consideras que sabes más que los adultos sobre el uso de Internet o la tecnología? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| ¿Consideras que pierdes la noción del tiempo cuándo estás frente a la tele, con el móvil, la tableta o la consola? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Cuando usas pantallas, ¿te ponen tus padres una alarma en el dispositivo para avisarte de que ha terminado tu tiempo? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| ¿Utilizas pantallas para jugar o ver contenidos los días de colegio? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| ¿Y para estudiar o hacer trabajos de clase? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| ¿Crees que en tu entorno se usan demasiado las pantallas? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| ¿Te parece de mala educación que alguien use el móvil en la mesa mientras se come o cuando queda con otro grupo de personas? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| ¿Conoces a alguien que puedas considerar que usa mucho más de lo recomendable las pantallas dejando de lado estudiar, hacer ejercicio, jugar...? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| ¿Te parecen útiles las pantallas para aprender (leer, practicar matemáticas, buscar información...)? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Una voz distinta

Fideo no puede comunicarse como los seres humanos, pero a Hugo le parece que le escucha. Si pudieras dar voz a un animal que conoces (o a Fideo en este cuento), ¿qué crees que diría? Te proponemos que **escribas un relato corto desde el punto de vista de un animal**, utiliza tu empatía: ¿cómo ve a las personas? ¿cómo siente la ciudad o el campo? ¿qué opina de otras especies animales?



Contrato para el uso del móvil y la tablet entre padres e hijos.

Utilizarlo un máximo de horas de lunes a viernes y horas los fines de semana.

Antes de usarlo, revisaré si mi habitación y juguetes están ordenados.

¿En qué lugar de casa podré usarlo, siempre con la puerta abierta?

Dedicaré cada día horas a hacer mis tareas.

Este curso quiero leer estos libros:

En casa voy a ayudar más a:

Me gustaría aprender a:

- Tocar un instrumento
- Programar
- Dibujar
- Practicar un deporte
- Hacer manualidades
- Otro

Móvil y tableta quedarán cada noche desde las horas cargando en

Instalar una aplicación de control parental.

Firmado