

Está en tus manos

Hacer clic en nuestro ordenador o simplemente cualquier movimiento de dedo en nuestras pantallas táctiles se ha convertido en uno de los gestos más habituales de nuestro día a día. Tanto es así, que ni siquiera le damos importancia y esto es más evidente cuanto más joven seas, ya que es lo que siempre has vivido.

Sin embargo, aunque sea algo habitual, tiene grandes implicaciones. Piensa en algunas de las cosas -buenas o malas- que consigues en esos “movimientos de dedos”:

- *¿Puedes pensar, por ejemplo, en acciones sencillas que puedes realizar con un solo clic o movimiento táctil?*
- *¿Qué es lo más increíble que has hecho a través de las tecnologías?*
- *¿Alguna vez te has quedado impactado por lo mucho que puedes hacer en un clic?*
- *¿Has tenido alguna mala experiencia con las tecnologías que te haya salpicado a ti o a otros alrededor de ti?*

Las tecnologías hoy en día nos permiten hacer cosas increíbles con muy poco esfuerzo. Sin embargo, un arma tan poderosa, en ocasiones puede llevarnos con demasiada facilidad también a lugares donde no queremos ir. ¿Tú qué opinas?

¿Qué podemos trabajar sobre este tema?

Quiero que pienses por un momento en alguna situación que hayas vivido en la que te hayas arrepentido de haber hecho un movimiento tecnológico, como le sucede al protagonista de la secuencia que has podido ver. Quizá alguna vez hiciste alguna foto sin consentimiento, o mandaste un mensaje de texto justo a la persona equivocada, o confundiste una conversación de grupo con una conversación en privado y se armó un lío tremendo.

(Dar unos minutos para pensar en ello y tener un espacio de puesta en común para comentar las anécdotas en las que hayan pensado).

fad PROGRAMA Y TÚ, ¿QUÉ?

Tras ese tiempo de comentar, pensar entre todos y todas si hubieran dado algo de lo que tienen por volver el tiempo atrás y no haber hecho ese movimiento tecnológico.

- *¿Cómo pensáis que hubiera sido esa situación de no haber realizado ese movimiento?*
- *¿Os ha pasado alguna vez, como al protagonista de la secuencia que habéis visto, que justo antes de hacerlo os aparece una especie de flash o punzada que casi os advierte de que sería mejor no dar ese paso?*
- *¿Podéis pensar en situaciones de vuestra vida, tecnológicas o no, en las que aquella punzada o sensación os avisó de algo que debíais tener en cuenta?*
- *¿Podéis compartirlo con el grupo?*

En muchísimas ocasiones, las nuevas tecnologías se nos pueden ir de las manos.

- *¿Qué significa para ti esta expresión (“irse de las manos”)?*
- *¿Qué condiciones tienen que darse en el uso de la tecnología para que podamos decir que alguien tiene los medios digitales “bajo control”?*
- *¿Piensas que existe el control absoluto en lo referente a tecnología, redes sociales e internet?*
- *¿Te parece que la secuencia que has visto representa algo demasiado exagerado o crees que podría suceder algo así?*

Como se ha podido ver en la secuencia, a veces el más pequeño movimiento puede convertir una historia pequeña y casi sin importancia en una verdadera locura. La primera punzada de miedo a la que no se atiende rápidamente se convierte en “subidón” y, en ese momento, se empieza a perder el sentido real de las cosas y es fácil dejarse llevar por la marea de los acontecimientos.

El primer movimiento, el que nosotros hacemos, o mejor aún, el que quizá aún no hemos hecho pero estamos a punto de hacer, puede tener una gran importancia, porque es el que inicia una gran cadena de sucesos, de los cuales muchos, o incluso todos, pueden estar fuera de nuestro control.

¿Puedes pensar en situaciones tecnológicas que has vivido (u oído) en que la cosa se haya ido de las manos y pasara algo que no tenías ni previsto, ni mucho menos bajo control?

Proponemos terminar con un pequeño juego en el que, con la participación conjunta del grupo, se irá componiendo una historia inventada a partir de un movimiento tecnológico como los que mencionamos a continuación. La idea es que quien coordina la actividad empieza leyendo uno de los que podrían ser el “primer movimiento tecnológico” de una gran cadena que se irá componiendo participante a participante conforme se vaya pasando tras la aportación de un nuevo paso en la historia, una pequeña pelota. Será bastante evidente que la historia podrá complicarse todo lo que la imaginación del grupo dé de sí, y que la cosa se hará peor y peor conforme más deshumanizamos a las personas y más anónimos son nuestros actos.

- Posible Movimiento de Salida #1 (leído por el coordinador o coordinadora):

Acabas de ver que una compañera que no te cae demasiado bien tiene una mancha en la ropa debido a que se le ha presentado la menstruación por sorpresa. En ese momento, tienes la tentación de contárselo a alguien y tienes el móvil en la mano, así que haces una foto...

En ese momento se pasa la pelota a un compañero o compañera cualquiera del grupo que debe inventarse cuál podría ser una posible consecuencia de ese movimiento tecnológico: p.e. como nadie hace una foto para guardarla sin más, decides que solo se la vas a enseñar a tu mejor amigo, porque esa compañera tampoco le cae demasiado bien y entenderá por qué has hecho la foto. (Se vuelve a pasar la pelota a alguien más, y así sucesivamente...).

- Posible Movimiento de Salida #2:

Estás jugando a un juego en el salón de casa y te das cuenta de que tu padre se ha dejado la cartera sobre la mesa. De repente, piensas que seguramente no pase nada por comprar alguna extensión de tu juego por unos pocos euros...

- Posible Movimiento de Salida #3:

Acaba de llegar a tu whatsapp un meme sobre un compañero con contenido sexual. Aunque al principio te sorprende, la verdad es que te hace gracia y se lo enseñas a tu hermano.

- Posible Movimiento de Salida #4:

Acabas de descubrir que puedes meterte en el perfil de alguien sobre quien tienes mucha curiosidad en Instagram y, no solo eso, sino actuar como si fueras él sin que nadie lo sepa.

Cerrar la actividad recordando que el hecho de que una persona aparezca en una pantalla no lo deshumaniza. Nunca deberíamos olvidar que detrás de las tecnologías y nuestros movimientos digitales hay vidas, historias y personas que han de ser cuidadas y respetadas. Podemos elegir, entonces, entre que se nos vaya de las manos o retener lo mejor de las personas en nuestra memoria.