Madrimana

GUÍA DIDÁCTICA PARA CENTROS ESCOLARES

Datos

Ready player one

Año 2045. Wade Watts es un adolescente al que le gusta evadirse del cada vez más sombrío mundo real a través de una popular utopía virtual a escala global llamada "Oasis". Un día, su excéntrico y multimillonario creador muere, pero antes ofrece su fortuna y el destino de su empresa al ganador de una elaborada búsqueda del tesoro a través de los rincones más inhóspitos de su creación. Será el punto de partida para que Wade se enfrente a jugadores, poderosos enemigos corporativos y otros competidores despiadados, dispuestos a hacer lo que sea, tanto dentro de "Oasis" como del mundo real, para hacerse con el premio.

Título original Ready Player One **Año:** 2018
Duración: 140 min. **País:** E.E.U.U.
Guión: Ernest Cline, Zak Penn (Novela: Ernest Cline)
Director: Steven Spielberg

PREMIOS:

2018: Premios Oscar: Nominada a mejores efectos visuales
2018: Premios BAFTA: Nominada a Mejores efectos especiales visuales
2018: Critics Choice Awards: Nominada a mejor film de acción y efectos visuales
2018: Satellite Awards: Nominada a mejor efectos visuales

Experiencia cinematográfica

Recuerda los detalles de lo que ha sido el visionado de esta película:

- ¿Qué día la viste? _____
- ¿En qué cine?_____
- ¿A qué hora? _____
- ¿Con quién?_____

_____

Escribe una redacción sobre lo que ha supuesto para ti ver esta película:

_____

_____

_____

_____

_____

_____

Experiencia cinematográfica

Escribe tu propia sinopsis de la película.

De no tener el que tiene, ¿qué título le hubieses puesto tú a esta película?

Escribe una crítica expresando tu opinión sobre la película e indicando las razones por las que la película podría gustar a otras personas.

Señala qué géneros de los siguientes tiene la cinta:

Acción **Comedia** **Sorpresas** **Aventuras** **Drama**

Ciencia ficción **Historia** **Tensión** **Documental** **Animación**
Romance **Musical** **Lágrimas** **Terror** **Fantasía**
Catástrofe **Histórico** **Bélico** **Western** **Suspense**

¿Qué otras obras que conozcas tratan los mismos temas tratados en esta película? Piensa en obras de:
Literatura Cine y televisión Artes plásticas (pintura, escultura, arquitectura)

¿Qué labor crees que han hecho cada uno de los siguientes profesionales?

- Guionista
- Iluminación y cámara
- Equipo de arte y ambientación
- Montaje
- Distribuidora
- Productor
- Sonido
- Maquillaje y vestuario
- Efectos visuales
- Exhibidor
- Director
- Intérpretes
- Música
- Doblaje

Investiga sobre los personajes que aparecen en la película. Elige uno de ellos y realiza un artículo sobre la búsqueda de reconocimiento y de popularidad en las redes sociales y en Internet.
Reflexiona:

-¿Me acepto a mí mismo?
-¿Hago caso a los comentarios en Internet?
-¿Es realmente efímero el mundo de los videojuegos?
-¿*Photoshopeo* mi corazón?
-¿Cuál es nuestro verdadero valor?
-¿Dónde me siento realmente querido y valorado?

Personajes

Intentad construir por grupos, con breves pincelas, una descripción física y emocional de los personajes de la historia. Después, señalad qué cualidades positivas destacáis de cada uno.

Cada miembro del grupo debe elegir a uno de los personajes y señalar cómo evoluciona en la película.

¿Qué misión tiene en la película *Wade Watts*?

¿Cuál crees que es la misión de Parzival, Artemis y compañía en el oasis?

¿Cuáles son los motivos que da *Wade Watts* para conquistar el Oasis ?

Samantha, el ser humano que se esconde tras su famoso avatar de OASIS, es el único personaje al que realmente vemos luchar con fiereza e ideales que ya querrían sus colegas de reparto. ¿De qué sirve todo eso? Pues de poco, al final es el trofeo que se lleva *Wade Watts* porque, por suerte para ella, no le ha defraudado su aspecto. ¿Qué opinas de esta reflexión?

La educación es una introducción a la totalidad de lo real. Esta es la tarea del padre y del maestro: ponerse al lado del hijo, del amigo, del alumno y abrir sus ojos para que pueda mirar, abrir sus labios para que pueda dar nombres a las cosas, enseñar a sus manos a escribir; es una introducción porque en este proceso una persona acompaña a otra persona para introducirlo en lo real. **¿Identificas algún personaje en la película que sea un maestro en este sentido?**

Identifica alguno de estos puntos en la película y coméntalo con tus compañeros:
La vida se vuelve rutinaria, previsible, cuando no hay posibilidad ni esperanza de novedad. Se vuelve aburrida y no nos satisface. Identifica alguna escena en la película donde suceda esto.

-¿Te sucede esto en tu vida? -¿Para qué estamos hechos? -¿Qué es lo que da sentido y llena tu vida?
-¿Qué tipo de novedad nos hace sentir verdaderamente libres y nos permite vivir con plenitud?
-¿Qué tiene que ver la Curiosidad conmigo? -¿Tengo ideales en la vida?
- ¿Realmente somos sólo la sucesión de ceros y unos?
- Todos las personas tenemos unos deseos que nos constituyen y que no podemos quitarnos de encima. ¿Qué deseos tienes, qué despierta mi deseo de belleza, de justicia, de felicidad, de tratar bien a las personas…?

También observamos que se ponen etiquetas y se crean clichés.

-¿Soy el malo de la película y eso define mi vida y mis relaciones?
-¿Qué tipo de jugador soy?
-¿Conozco realmente lo que es la realidad virtual?

Actividades

Lee las siguientes **citas** y trata de establecer a qué personajes corresponden y, más o menos, en qué contexto aparecen y qué implican en la película.

Luego de que las personas comenzaran a sobrevivir a los problemas en vez de querer solucionarlos.
Creé OASIS porque nunca me sentí a gusto en el mundo real. No conectaba bien con la gente
Tuve miedo durante toda la vida. Hasta el momento en que supe que llegaba a su fin. Fue entonces cuando me di cuenta de que, por muy aterradora y dolorosa que pueda ser, también es el único lugar donde se puede conseguir una comida decente. Porque la realidad es real. ¿Entiendes?
La gente viene al Oasis por todas las cosas que pueden hacer, pero se quedan por todo lo que pueden ser.
¿De qué parte de tu pasado estás tratando de escapar, Halliday?
Esto no es sólo un juego. Estoy hablando de cosas reales, de la vida y la muerte.
Vine aquí para escapar, pero encontré algo mucho más grande que yo. Encontré a mis amigos ¡Encontré el amor! Y ahora las personas han perdido sus vidas.
Pregúntate, ¿estás dispuesto a luchar?
Sí, sí, sí... tengo 11 años. ¿Y qué?
Ningún hombre es un fracasado si tiene amigos.
-Algunas personas pueden leer " Guerra y Paz" y salir pensando que es sólo una historia de aventuras. ***-Otros pueden leer los ingredientes en un envoltorio de goma de mascar y descubrir los secretos del universo.***
¡Los ninjas no se abrazan!

Actividades

1) **Ordena, según aparecen en la película, las siguientes escenas.**
2) **Describe lo que pasa en cada una de ellas.**
3) **Crea un divertido diálogo entre los personajes que aparecen en las imágenes.**

1

2

3

4

La necesidad de verdaderos amigos que nos ayuden a conocernos a nosotros mismos y a dar pasos en la vida:

-¿Quiénes son los verdaderos amigos?
-¿Qué tipo de amistad buscamos?
-¿Qué busco en mis amigos?
-¿Vivo la amistad como un lugar-refugio?
-¿Son buenas las diferencias con los amigos o son un problema?
-¿Mis amigos verdaderos nos ayudan a superar nuestras inseguridades?
-¿Los sacrificios son necesarios para querer a las personas sin pretender poseerlas o controlarlas?
-¿Se puede tener amigos en la distancia?
-¿Tengo confianza en las personas que me quieren bien?
-¿Cuando en tu vida entra una persona excepcional, un amigo de verdad, todo te habla de ella?
-¿Es bueno salir de tu zona de confort?
-¿Qué es para ti encontrar tu lugar en el mundo?

Mensajes

Individualmente o en grupos , trabajad los valores que ensalce la película y profundizad en ellos siguiendo el siguiente esquema de trabajo:

- Valor……..
- ¿Qué ocurre cuando vivimos de acuerdo con este valor? Busca ejemplos distintos a los que muestra la película.
- ¿Qué ocurre cuando no vivimos de acuerdo con este valor? Busca ejemplos distintos a los que muestra la película.
- ¿Qué medidas crees que se pueden tomar para promocionar este valor desde el colegio/instituto y desde tu casa?
- ¿Qué crees que puedes hacer tú para promocionarlo o contribuir a la causa?

Ponedlo en común con el resto de la clase lo trabajado y comentarlo entre todos.

En alguna escena de la película, vemos la pérdida y observamos que en la educación de los hijos parece que no existen reglas ni trucos. Todos necesitamos que nos quieran y nos acojan como somos. Observa el deseo de paternidad, de dar la vida y de entregarse por algo grande.

La tecnología :La realidad virtual

Si hay una invención que ha revolucionado el mundo de la electrónica, es la realidad virtual. Todavía no se ha instalado masivamente. Sin embargo, **muchas personas afirman que sería buena herramienta para un uso educativo.** Entonces, ¿sería viable añadir la realidad virtual en las aulas?

El mundo cambia a un ritmo indescriptible y esto hace que las instituciones educativas se replanteen muchas cosas. En primer lugar, se cuestionaron algunas materias de los planes académicos. Luego, medios y expertos siguieron con la capacitación de los docentes.

No son pocos quienes aseguran que **los dispositivos de realidad virtual, en las aulas, renovarían la motivación para estudiar en los niños y adolescentes.**

Esto va en el mismo sentido que las teorías de quienes afirman que los instrumentos educativos han quedado vetustos, anticuados, frente al poder de internet y la información al instante.

Beneficios de la realidad virtual en las aulas

La utilización de la realidad virtual en las aulas supondría ventajas enormes para el proceso educativo. ¿De qué manera podría colaborar en este proceso? Estas son algunas:

1.-Mayor comprensión y retención de datos.

No es necesario aclarar que las vivencias, cuanto más sensoriales, más quedarán grabadas. Por lo tanto, no hay punto de comparación entre observar un mapa y leer un libro y la posibilidad de volar un país entero y recorrer cada una de sus regiones como un ciudadano más.

2.-Más motivación para los alumnos.

Indiscutiblemente, todos los jóvenes querrían participar de este tipo de clases. El solo hecho de poder vivir esta experiencia tan innovadora puede cambiar radicalmente su mirada hacia la escuela o los temas de aprendizaje.

3.-Preparación para el futuro.

Tal y como contaban los docentes que participaron del experimento en Tennessee, es impensado un futuro en el que la tecnología no esté presente. Por eso, no tiene sentido pensar en una educación que no la incluya como un instrumento más.

4.-Igualdad de posibilidades.

Gracias a estos dispositivos, visitar monumentos y museos históricos ya no será un privilegio de los niños de las grandes ciudades. Se podría acceder a cualquier de ellos desde cualquier punto de la nación.

En sentido contrario, los jóvenes de las áreas urbanas podrían conocer de primera mano las actividades productivas rurales. La realidad virtual en las aulas sería un paso adelante en la búsqueda de la equidad.

No son pocos quienes aseguran que los dispositivos de realidad virtual en las aulas renovarían la motivación que parece perdida en niños y adolescentes por el estudio.

Multidisciplinar

Los peligros de Internet.

-¿Conoces los peligros de *Internet*, los *pop-ups*, la *dark web*…?
-¿Una realidad virtual es suficiente?
-¿Internet nos hace más libres o nos esclaviza?
-¿Es una herramienta útil?
-¿Para que utilizo Internet y que esperamos de las redes sociales?
-¿Crees que hay una comparativa entre la forma que se replican los virus aprovechando una debilidad ?

Realidad Virtual en terapia con niños y adolescentes

Las posibilidades del uso de la Realidad Virtual en terapia psicológica con niños y adolescentes son múltiples. Entre sus ventajas más claras está la de crear un entorno lúdico para el menor, que permite controlar su ansiedad y reducir mucho los tiempos de terapia con buenos resultados.

Experimento con realidad virtual en las aulas

En 2017, los alumnos del Instituto Hunters Lane en Nashville, la capital del estado de Tennesse, fueron partícipes de un estudio para probar la factibilidad de esta herramienta.
Más de 1700 jóvenes, divididos en tandas de 150 estudiantes, que a la vez se separaban en 4 aulas, utilizaron gafas de realidad virtual para sus clases.
De las seis semanas que duró la prueba, en las primeras dos se formó a los maestros en la implementación de esta tecnología. En las restantes, los estudiantes fueron los protagonistas.
Los resultados, de acuerdo a lo que expresaron los maestros a cargo, fueron positivos. Observaron mayor retención de conocimientos por parte de los alumnos y, como era de esperarse, mayor interés por participar.
Una de las primeras experiencias que vivieron fue el uso de *Google Earth VR* para recorrer ciudades como Tokyo, contaron los docentes.
Al mismo tiempo, se encargaron de aclarar que **la realidad virtual no llega para reemplazar nada, sino más bien como un complemento educativo más.**

Realidad virtual: bienvenido al videojuego del futuro

Era la década de los setenta cuando l**os videojuegos tal y como los conocemos aparecían en la vida de los jóvenes de la época**. Lo hacían en aquellas salas recreativas donde los adolescentes invertían gran parte de la paga: las **recreativas**. Juegos como *Street Fighter*, *Pang* o *Pac-Man* se convirtieron en el entretenimiento perfecto para "picarse" con los colegas y con uno mismo intentando superar la puntuación conseguida.
Pero esto queda muy lejos para los niños de hoy en día, a pesar de que sólo han pasado escasos 40 años desde que apareció la p**rimera máquina recreativa.** La industria del videojuego ha evolucionado a pasos agigantados y a una velocidad que ya nos permite hacer lo imposible: desde volar como si fueras un águila, convertirte en piloto de nave espacial o sumergirte hasta lo más profundo del océano, hasta enfrentarte a una horda de zombies en un futuro apocalíptico. ¿Cómo? Gracias a la tecnología de **realidad virtual,** lo último de la industria "gamer", dispositivos capaces de transformarte en lo que quieras y hacerte vivir experiencias de película.
Con sólo unas gafas o un casco, **la realidad virtual te sumerge en escenarios, historias y aventuras que jamás podrías vivir**.
Para más información: https://www.madridiario.es/452055/realidad-virtual:-bienvenido-al-videojuego-del-futuro

VIII MADRIMANÁ: “¡Ánimo, no tengáis miedo!”

- Miedo al fracaso social, económico, familiar, amoroso… miedo al silencio, a las dificultades, a la precariedad, al sufrimiento, a la libertad, a la falta de libertad, a las tecnologías… ¿Se puede vivir con un miedo constante?, ¿qué se puede hacer para combatirlo?, ¿tienes experiencia del miedo? ¿y de haberlo superado?
- Miedo que nos limita y evita que lleguemos a cumplir el sueño de Dios para nosotros y para la humanidad

“¡No tengáis miedo de acoger a Cristo y de aceptar su potestad! (..) ¡No temáis! ¡Abrid, más todavía, abrid de par en par las puertas a Cristo! Abrid a su potestad salvadora los confines de los Estados, los sistemas económicos y los políticos, los extensos campos de la cultura. de la civilización y del desarrollo. ¡No tengáis miedo! Cristo conoce «lo que hay dentro del hombre». ¡Sólo Él lo conoce! Con frecuencia el hombre actual no sabe lo que lleva dentro, en lo profundo de su ánimo, de su corazón. Muchas veces se siente inseguro sobre el sentido de su vida en este mundo. Se siente invadido por la duda que se transforma en desesperación. Permitid, pues, —os lo ruego, os lo imploro con humildad y con confianza— permitid que Cristo hable al hombre. ¡Sólo Él tiene palabras de vida, sí, de vida eterna!”

Homilía del Papa S. JUAN PABLO II en el comienzo de su pontificado, Domingo 22 de octubre de 1978

“No tengas miedo de la santidad. No te quitará fuerzas, vida o alegría. Todo lo contrario, porque llegarás a ser lo que el Padre pensó cuando te creó y serás fiel a tu propio ser. Depender de él nos libera de las esclavitudes y nos lleva a reconocer nuestra propia dignidad. (…) No tengas miedo de apuntar más alto, de dejarte amar y liberar por Dios. No tengas miedo de dejarte guiar por el Espíritu Santo.”

Exhortación Apostólica *Gaudete Et Exsultate* del Santo Padre Francisco, sobre el llamado a la santidad en el mundo actual (19 marzo 2018)

Actividades:

- **¿Cuál es el mayor temor de *Wade Watts* y Samantha ? ¿Cómo lo superan?**
- **¿En qué cosas crees que te pareces a este personaje?**
- **¿Cómo identificas en ti el miedo?**
- **¿Qué es no tener miedo de la santidad? ¿Crees que se puede lograr?**
- **Identifica en tu vida en qué momentos has intentado no tener miedo y cómo lo lograste.**