

FEMSTEAM MYSTERIES: ESCENARIO STEAM

Título

Aferrarse a su pasión: cómo una mujer se convirtió en una personalidad de la televisión en medio de la oposición

Autores

Oliver Mannay

Resumen

Stephanie Bendixsen pasó su juventud tratando de jugar videojuegos a pesar de la decisión de sus padres de no permitirle jugarlos en ninguna forma. En su adolescencia, persiguió su pasatiempo secreto hasta que sus padres se enteraron y, temiendo una adicción psicológica a los videojuegos, la pusieron en terapia. Más tarde, disfrutaría de un éxito más allá de lo que podría haber imaginado en ese momento oscuro de la vida: fue contratada como presentadora en el programa de juegos *Good Game* de ABC2, reemplazando al presentador saliente masculino, Jeremy Ray. Tras las acusaciones por parte de Ray de que solo fue retirado del programa para hacer espacio para una presentadora, Bendixsen enfrentó una seria oposición de Internet, incluidos los esfuerzos para descubrir la dirección de su casa y el acoso cibernético regular. Sin embargo, perseveró en su carrera, presentando muchos otros programas en el campo y produciendo su propia serie web y película de pasatiempos. Este escenario tiene como objetivo analizar algunas de las complejidades y problemas sociales que siguen a las jugadoras prominentes, y cómo la perseverancia que tan a menudo alentamos a veces puede ser solo una parte del precio del éxito en campos donde las actitudes sociales van a la zaga de las políticas de contratación. Las personalidades de la televisión, tanto en ficción como en no ficción, pueden servir como poderosos modelos a seguir para los jóvenes (por ejemplo, 'The Scully Effect', donde al personaje de *The X-Files* Dana Scully se le atribuye un aumento estadísticamente significativo en las mujeres que estudian cursos STEM; Fuente: <https://seejane.org/research-informs-empowers/the-scully-effect-i-want-to-believe-in-stem/>), y el ejemplo de la carrera de Bendixsen y las dificultades que ha enfrentado, también tiene el potencial de agregar valor en la mente de los estudiantes más jóvenes.

Temas

- **Informática:** Aprender sobre el estado actual y pasado de los juegos, centrado en el atractivo y la división entre jugadores masculinos y femeninos.
- **Inglés:** Escritura comprensiva y motivadora para una audiencia y situación específica.
- **Ciencia:** Entender la adicción psicológica como un peligro experiencial en la búsqueda de pasatiempos.
- **Informática:** Seguridad en Internet, centrándose en la comprensión de los peligros que otros presentan en un entorno de este tipo, que puede ser intensamente personal y completamente anónimo al mismo tiempo.

Preguntas de la vida real

Las preguntas de la vida real que los estudiantes tratarán son:

- ¿Crees que alguna vez hay un momento en el que no vale la pena perseguir la pasión o la ambición de tu vida? ¿En qué situaciones sería este el caso?
- ¿Por qué crees que la gente se enfrenta a la oposición en Internet?
- ¿Puede el estímulo hacer una diferencia en la vida de alguien, incluso cuando se enfrentan a situaciones muy difíciles?
- ¿Cómo podemos diferenciar entre un pasatiempo agradable en el que participamos regularmente y una adicción psicológica?

Objetivos del escenario

El escenario tiene como objetivos:

- *Iniciar un diálogo sobre los efectos de la publicidad en las personas, ya sean jóvenes o padres.*
- *Construir una comprensión de la naturaleza revolucionaria de la era de las microcomputadoras domésticas y cómo comenzó toda una industria.*
- *Considerar el impacto de ser parte de una industria tal como nace, en lugar de ser un extraño, o simplemente un consumidor de sus productos.*
- *Crear conciencia sobre cómo los anunciantes usan la escritura persuasiva para atraer a un determinado grupo de personas y cómo las empresas aprovechan ese poder para cumplir sus objetivos.*
- *Promover la consideración de cómo los productos pueden comercializarse a grupos más amplios en lugar de dirigirse a un género.*
- *Ofrecer una oportunidad práctica para poner en práctica estas nuevas habilidades e ideas mediante la creación de un anuncio "mejor" que podría haber causado que las niñas se hayan incluido más plenamente en la revolución de la computadora doméstica.*

Conexión con carreras STEAM

La conexión más fuerte es con la industria del juego, que ofrece muchas y variadas oportunidades, pero no está exenta de barreras de entrada. Las artes escénicas, específicamente el papel de presentador de televisión, son un énfasis menor. Las consideraciones de salud mental y la escritura creativa también se presentan como nuevas consideraciones para los estudiantes.

Edad de los estudiantes

Niños de 11 a 12 años

Hora

Tiempo de preparación: 1 hora (reuniones para discutir el objetivo y el contenido del proyecto para garantizar que se ejecute con coherencia en su propósito y mensaje en todos los temas)

Tiempo de enseñanza y evaluación:

- **Informática (juegos antes y ahora; seguridad en línea): 45 minutos**
- **Inglés (correo de fans comprensivo): 45 minutos**
- **Ciencia (Adicción psicológica): 45 mins**
- **Informática (juego FemSTEAM Mysteries): 45 minutos**



Recursos didácticos (materiales y herramientas tecnológicas)

Materiales:

Tareas lectivas para Ciencias e Inglés.

Herramientas en línea:

Juego FemSTEAM Mysteries.

Acceso a tareas lectivas para Informática.

Competencias del siglo 21

Este escenario educativo mejorará entre los estudiantes las siguientes habilidades, definidas como competencias del siglo 21:

- Alfabetización digital a través de tareas de clase de computación.
- Se emplearán habilidades creativas para escribir una carta de admiradores alentadora y comprensiva.
- La autosuficiencia profesional se aprenderá a través del ejemplo de Stephanie Bendixsen en su continua búsqueda de su carrera y pasión elegidas frente a una fuerte oposición.
- El pensamiento crítico se involucrará al observar las cifras de participación en los juegos con el propósito de desafiar las suposiciones y la información errónea sobre el lugar de las jugadoras en la base de usuarios.
- La perseverancia será promovida a través del ejemplo de Bendixsen y la consideración de otros que también han perseverado bajo un trato hostil. Con la naturaleza polarizada de la conversación en el tema, es importante que los estudiantes puedan entender que este fue un caso genuino de oposición inmerecida, y que la conversación se había hecho específicamente sobre género, y que esto había sido instigado por Ray, no por Bendixsen.

Enfoques de enseñanza y estrategias/teorías de aprendizaje

- La historia de Bendixsen, y el contexto en el que ocurrió, deben presentarse con precisión y de una manera que pueda ser bien entendida por los estudiantes del rango de edad elegido.
- Con una buena comprensión de la historia, se espera que los estudiantes escriban una carta para conocer a una audiencia específica (Bendixsen), contexto (fuerte oposición en Internet) y propósito (simpatizar y alentar).
- La adición psicológica, que es un tema complejo, se enseñará a un nivel apropiado para la edad.
- Los puntos más relevantes de la seguridad en Internet deben cubrirse de manera clara y concisa, centrándose principalmente en los problemas que enfrenta Bendixsen.
- Bendixsen debe ser presentada cuidadosamente como un modelo a seguir por su perseverancia y como una parte inocente en la controversia que surgió como resultado del



despido de Jeremy Ray y las posteriores objeciones públicas. Es probable que los estudiantes solo hayan escuchado argumentos unidimensionales sobre el tema del género y los juegos, y es importante que entiendan que esto le sucedió a una persona real en un entorno muy público, y fue una injusticia genuina, en lugar de una cuestión de indignación exagerada en Internet.

Escenario educativo

Nombre de la actividad	Procedimiento	Hora
1ª lección: La historia de Stephanie Bendixsen y sus implicaciones para la seguridad en Internet		
Informática	<p>Presentación sobre Stephanie Bendixsen: sus intereses de la infancia (incluida la oposición de los padres a los juegos), su comienzo como presentadora de juegos y la controversia pública sobre el despido de Jeremy Ray (y la reacción de Internet a esto y a ella).</p> <p>DISCUSIÓN EN CLASE: ¿Cuáles son sus pensamientos sobre su historia?, ¿cómo fue tratada y cómo se comportan las personas a través de Internet en lugar de en persona?</p> <p>Breve presentación sobre la seguridad en Internet, específicamente sobre el tratamiento de las figuras públicas y los tipos de problemas que enfrentan las personas famosas y / o "famosas de Internet".</p> <p>TAREA: Fama y seguridad en Internet</p> <p>Breve presentación sobre cómo Bendixsen finalmente perseveró, y a dónde su carrera continua la ha llevado hasta ahora.</p>	<p>10'</p> <p>5'</p> <p>10'</p> <p>15'</p> <p>5'</p>
Discusión y preparación para la próxima lección	<p>Considere cómo se sintió Bendixsen en este momento, y cómo podría haber sido haber enfrentado la oposición pública y las amenazas a través de Internet. Esto les ayudará a prepararse para la próxima lección de inglés, donde se requerirá comprensión y empatía.</p>	
2ª Lección: Estímulo a través del correo de fans		
Inglés (Preparación para escribir una carta de admirador)	<p><i>Esta lección se dedicará a preparar a la clase para la siguiente lección donde escribirán una carta de admiradores para alentar a Bendixsen en medio de la oposición que enfrentó.</i></p> <p>DISCUSIÓN EN CLASE: ¿Qué recuerda de la historia de Bendixsen y la oposición que enfrentó a través de Internet? Recuerde a la clase lo siguiente:</p>	<p>10'</p>



Nombre de la actividad	Procedimiento	Hora
	<ul style="list-style-type: none"> - Su situación, como nueva presentadora femenina de un popular programa de juegos. - La afirmación pública del presentador saliente (ya sea genuina o falsa) de que fue despedido para que una mujer pudiera ser contratada en su lugar. - Que Bendixsen esperaba unirse al programa como presentador adicional, no como reemplazo de Jeremy Ray tras su despido. - Que se enfrentó a una intensa oposición personal a través de Internet sobre un tema que no comenzó y del que ni siquiera estaba al tanto hasta que se hizo público. <p>Presenta la tarea: escribir una carta de fan a Bendixsen. El propósito es animarla en medio de la oposición que enfrenta erróneamente. Si bien la audiencia es obviamente Bendixsen, debe tenerse en cuenta que, en este punto, solo tenía 24 años, acababa de tener su gran oportunidad en la industria del entretenimiento y se enfrentaba a una hostilidad intensa, y probablemente aterradora, de personas desconocidas.</p> <p>Evalúe la preparación del estudiante para escribir una carta efectiva de este tipo. Llene los vacíos y lidie con los conceptos erróneos a medida que surjan.</p> <p>TAREA POSIBLE: Los estudiantes escriben notas para sus cartas (una lista de puntos que cubrirán en la carta real) si el tiempo lo permite. Completo para la tarea.</p> <p>Cabe señalar que estos mensajes en realidad no se enviarán, y que estos eventos ocurrieron hace años.</p>	<p>10'</p> <p>25'</p>
<p>Discusión y preparación para la próxima lección</p>	<p><i>Notas completas en preparación para la próxima lección de inglés.</i></p>	
<p>3ª Lección: La ciencia de la adicción psicológica</p>		
<p>Ciencia (Adicción psicológica)</p>	<p>Discusión rápida en clase sobre los signos de adicción psicológica. Los principales síntomas, donde se podría decir que alguien podría ser psicológicamente adicto a una <i>cosa</i> son los siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Un fuerte deseo emocional por la cosa - Usar mucho de tu tiempo en la cosa 	<p>20'</p>



Nombre de la actividad	Procedimiento	Hora
	<ul style="list-style-type: none"> - No tener interés en hacer otras cosas - Estar dispuesto a perderse otras experiencias que solía disfrutar para que pueda pasar su tiempo en la cosa en su lugar. - Creer que <i>necesitas</i> la cosa para ser feliz, o simplemente para pasar el día <p>Utilice ejemplos de la vida real de dependencia del juego según corresponda, por ejemplo: En guerra con World of Warcraft: un adicto cuenta su historia World of Warcraft El Guardián</p> <p><i>Cabe señalar que este no es un tema ridículo o sin importancia. Tiene impactos en el mundo real que están mucho más allá de lo que la mayoría imaginaría, por ejemplo, estas historias (que NO deben compartirse con la clase, pero ayudan a desarrollar la comprensión de la gravedad del problema): Los juegos y el aumento de la negligencia infantil (hooked-on-games.com)</i></p> <p>TAREA: ¿Cuáles son los signos de una adicción psicológica? ¿Cómo pueden los juegos pasar de ser algo agradable a convertirse en algo adictivo? ¿Qué medidas se pueden tomar para limitar o manejar estos riesgos?</p> <p>PLENARIO (DISCUSIÓN EN CLASE): Hable sobre cómo alguien podría manejar la adicción psicológica, ya sea a teléfonos inteligentes, juegos o cualquier otra cosa. Sería bueno saber lo siguiente de antemano: <i>La terapia cognitivo-conductual ha demostrado ser prometedora en el tratamiento de la adicción al juego. En su forma más simple, utiliza el modelo ABC:</i> A: evento de activación ¿Cuál es el evento (o eventos) que desencadenan este comportamiento? B: creencias sobre ese evento ¿Qué crees, en este momento, que te lleva a una conducta adictiva? C: consecuencias de su comportamiento ¿Qué cosas surgen como consecuencia directa de tu comportamiento?</p> <p><i>Por ejemplo, para el problema de Bendixsen donde jugaba toda la noche y no podía pasar el día siguiente en la escuela:</i></p>	<p>15'</p> <p>10'</p>



Nombre de la actividad	Procedimiento	Hora
	<p><i>R: La familia se ha ido a la cama, así que no pueden evitar que juegue</i></p> <p><i>B: Esta es su única oportunidad de jugar el juego que ama y vale la pena estar cansada al día siguiente.</i></p> <p><i>C: Es casi imposible pasar el día escolar sin dormir, sus estudios sufrirán y no podrá hacer frente</i></p> <p><i>Estos detalles proporcionan suficiente información para trabajar en el manejo de los comportamientos adictivos. A menudo, es posible evitar, o al menos minimizar, los eventos desencadenantes, y una evaluación cuidadosa de las creencias y consecuencias puede ayudar a tomar mejores decisiones en el momento y establecer mejores patrones de pensamiento y comportamiento.</i></p>	
4ª lección: Escribir una carta de fans alentadora		
Inglés (Escritura empática)	<p>Recapitulación de los hechos de la historia de Bendixsen en este momento de su vida. Asegúrese de que los estudiantes recuerden la situación con suficiente detalle para involucrarse adecuadamente con ella en su trabajo escrito. Llene los vacíos según sea necesario.</p> <p>TAREA: Los estudiantes escriben sus cartas de admirador, utilizando sus notas de la lección de inglés anterior y las técnicas que han aprendido.</p>	<p>10'</p> <p>35'</p>
5ª lección: Otros modelos a seguir		
Informática (juego FemSTEAM Mysteries)	<p>Recapitulación sobre Stephanie Bendixsen como un modo de roll en el campo de la presentación y los juegos. Presenta cómo acceder y jugar al juego FemSTEAM Mysteries.</p> <p>TAREA: Los estudiantes juegan a través del juego FemSTEAM Mysteries, buscando descubrir la identidad de los modelos a seguir en el entorno virtual.</p> <p>DISCUSIÓN EN CLASE: ¿Qué han aprendido a lo largo del proyecto?</p>	<p>5'</p> <p>35'</p> <p>5'</p>

Evaluación

Calidad del trabajo producido para las tareas de la lección. Grado de empatía y comprensión demostrada en la tarea de escribir cartas.



Evaluación inicial

Demostración de la comprensión del estudiante con las tareas iniciales de computación, es decir, la comprensión de la situación de Bendixsen y los problemas de seguridad de Internet en juego en su vida en ese momento.

Evaluación formativa

- Calidad e integridad de las notas para la tarea de escribir cartas.
- Comprensión demostrada en las discusiones en clase sobre la adicción psicológica y el trabajo producido en la tarea de la lección.
- Evaluación informal de las respuestas de los estudiantes a las lecciones y al proyecto en general, incluso mientras juegan el juego FemSTEAM Mysteries.

Evaluación final

Evaluación de la comprensión de los estudiantes en términos de:

- *Las figuras públicas de la oposición pueden enfrentar y el valor de la perseverancia.*
- *Los desafíos específicos que pueden surgir para las niñas y las mujeres en este entorno.*
- *La naturaleza y los peligros planteados por la adicción psicológica, se centraron en los problemas de juego.*
- *Reconocer la industria del juego como una posible carrera.*

Comentarios de los estudiantes

Se espera que los estudiantes proporcionen comentarios sobre cómo se recibieron e implementaron las lecciones.

Comentarios de los profesores

Se espera que los maestros proporcionen comentarios sobre cómo se recibieron e implementaron las lecciones.

- Mientras que algunos estudiantes se negaron a involucrarse seriamente con el material, la mayoría participó en una discusión inteligente sobre los problemas sociales y prácticos en juego en la historia de Bendixsen.
- Esta historia resonó particularmente con algunas estudiantes, como era de esperar. Una estudiante se quedó al final de la lección para verificar que la historia era real, y se alegró de saber que podía encontrar Bendixsen, sus programas y su historia en Internet.
- Los estudiantes varones fueron honestos sobre cómo se percibe a las niñas en el mundo del juego, y discutieron voluntariamente tanto las dificultades que enfrentan como las cosas



contraproducentes que ven en el mundo del juego (suponiendo que ambas partes tengan el objetivo general de convertirse en un grupo cohesivo y productivo).



Apéndices

Preguntas sobre seguridad en Internet y juegos en línea

1. ¿Por qué es tan fácil para alguien fingir ser otra persona en Internet?
2. ¿Por qué algunas personas son tan desagradables en Internet? ¿Crees que serían así en la vida real?
3. ¿Crees que los juegos en línea son un lugar seguro para estar? ¿Por qué o por qué no?
4. ¿Crees que las jugadoras son tratadas bien en línea? ¿Por qué o por qué no?
5. ¿Crees que los videojuegos están diseñados principalmente para niñas / mujeres o para hombres / niños? ¿Qué te hace pensar eso?



Preguntas sobre la adicción psicológica

1. ¿Cómo crees que alguien se vuelve adicto a los videojuegos?
2. ¿Cómo podría alguien evitar volverse adicto a los videojuegos?
3. ¿Cómo podríamos ayudar a alguien que es adicto a los videojuegos?

