

VI CERTAMEN DE DEBATE ESCOLAR UNED - TRIVIUM



10 de mayo de 2024
Unidad de Cultura Científica UNED

UNED



SMARTPHONE AVANCE TECNOLÓGICO FELICIDAD
CANCELACIÓN CULTURAL IA CREATIVIDAD CAMBIO CLIMÁTICO

1. *Horarios y dirección*
2. *Equipos participantes por centro*
3. *Cruces de liquilla*
4. *Reglamento*
5. *Ficha de evaluación de jueces*
6. *Contexto de las preguntas*

Horarios y dirección

TORNEO UNED - TRIVIUM

C. del Obispo Trejo, 2, Moncloa - Aravaca, 28040 Madrid

	Horarios	Desde	Hasta	Pregunta
Categoría Junior	Apertura	10:00	10:30	Sala principal - Facultad de derecho de la UNED
	Ronda 1	10:30	11:30	<i>¿Se debe limitar el tiempo de uso de los smartphones para menores de edad?</i>
	Ronda 2	11:30	12:30	<i>¿Es beneficiosa la cancelación cultural?</i>
	Ronda 3	12:30	13:30	<i>¿El uso de la IA es perjudicial para la creatividad?</i>
	Descanso	13:30	14:00	
	Final Junior	14:00	15:00	<i>¿El avance tecnológico nos ayuda a conseguir la felicidad?</i>
	Comida	15:00	16:00	Cafetería de la facultad de Humanidades
	Final Senior (público)	16:00	17:00	
	Clausura	17:00	17:30	Sala principal - Facultad de derecho de la UNED

	Horarios	Desde	Hasta	Pregunta
Categoría Senior	Apertura	10:00	10:30	Facultad de derecho de la UNED
	Ronda 1	10:30	11:30	<i>¿Se debe limitar el tiempo de uso de los smartphones para menores de edad?</i>
	Ronda 2	11:30	12:30	<i>¿Es beneficiosa la cancelación cultural?</i>
	Ronda 3	12:30	13:30	<i>¿El uso de la IA es perjudicial para la creatividad?</i>
	Descanso	13:30	14:00	
	Ronda 4	14:00	15:00	<i>¿Es beneficioso el uso de ataques iconoclastas como forma de protesta contra el cambio climático?</i>
	Comida	15:00	16:00	Cafetería de la facultad de Humanidades
	Final Senior	16:00	17:00	<i>¿El avance tecnológico nos ayuda a conseguir la felicidad?</i>
	Clausura	17:00	17:30	Sala principal - Facultad de derecho de la UNED

Equipos participantes por centro*

La conformación de equipos podría verse sometida a cambios en caso de solicitud justificada de los participantes.

Categoría	Centro	Nombre equipo	Nombre alumnos
Junior	IES El Burgo	IES El Burgo B	Itziar Erik Abel
	IES José García Nieto	IES José García Nieto A	Sofía Juan Guillermo
	IES José García Nieto	IES José García Nieto B	Alonso Valeria
	IES José Saramago	IES José Saramago A	Rocío Mia Adriana
	IES José Saramago	IES José Saramago B	Martin Yago Gabriela
	IES José Saramago	IES José Saramago C	María Alicia Aylen
	IES José Saramago	IES José Saramago D	Eric Laura
	IES Carmen Conde	IES Carmen Conde A	Gael Anibal
	IES Carmen Conde	IES Carmen Conde B	Alicia Adriana Vic (Aroa)
	IES Carmen Conde	IES Carmen Conde D	Unai Diego Alejandro
	Colegio Pasteur	Colegio Pasteur A	Luna Itziar Alba
	Colegio Pasteur	Colegio Pasteur B	Julián Fares Óliver
	Colegio Pasteur	Colegio Pasteur C	Javier Daniela Laura
	Colegio Pasteur	Colegio Pasteur D	Marco Álvaro María
	Colegio Bérriz	Bérriz A	Keira Alba Ana Ana Blanca
	Colegio Bérriz	Bérriz B	Sofía Tatiana Beltrán Alonso
	Colegio Bérriz	Bérriz C	Alejandro Rodrigo Miguel Marta Silvana
	Colegio Bérriz	Bérriz D	Lola Marta Olivia

Categoría	Centro	Nombre equipo	Nombre alumnos
Senior	IES El Burgo	IES El Burgo A	Natalia Irene Ander
	IES José Saramago	IES José Saramago E	Emma Violeta Rocío Enrique (Apuntador)
	IES José Saramago	IES José Saramago F	Bruno Diego Diego Sergio (Apuntador) Álvaro (Apuntador)
	IES José Saramago	IES José Saramago G	Por confirmar
	IES Carmen Conde	IES Carmen Conde E	Ana Fran Valeria Alonso
	Colegio Agustiniano	Agustiniano A	Marta Paula María
	Colegio Agustiniano	Agustiniano B	Daniel Pablo Luis
	Colegio Agustiniano	Agustiniano C	Almudena Álvaro Marcos

Cruces de liquilla*

*Los cruces pueden sufrir ajustes de última hora.

Para los participantes de la categoría junior, y, en la medida de lo posible, las posturas aquí asignadas se mantendrán inalteradas.

Los participantes de categoría senior, no conocerán su postura en el debate hasta el inicio de cada debate de liquilla.

En caso de cambios respecto a la sala asignada al enfrentamiento, la organización lo comunicará con la antelación suficiente y en ningún caso se sancionará el retraso de los equipos afectados

CATEGORÍA JUNIOR					
RONDA 1	10:30	¿Se debe limitar el tiempo de uso de los smartphones para menores de edad?			
Categoría	Sala	Equipo 1 - A favor 1	Equipo 2 - En contra 1	Equipo 3 - A favor 2	Equipo 4 - En contra 2
JUNIOR	Sala A - Facultad de Económicas*	Bérriz C	IES José García Nieto A	IES José Saramago A	Colegio Pasteur D
	Sala B - Facultad de Económicas	Colegio Pasteur A	Bérriz A	IES José García Nieto B	IES José Saramago B
	Sala C - Facultad de Económicas	IES El Burgo B	IES Carmen Conde B	Colegio Pasteur B	Bérriz B
	Sala D - Facultad de Económicas	Colegio Pasteur C	IES José Saramago D	Bérriz D	IES Carmen Conde D
	Descansan	IES José Saramago C	IES Carmen Conde A		
RONDA 2	11:30	¿Es beneficiosa la cancelación cultural?			
Categoría	Sala	Equipo 1 - A favor 1	Equipo 2 - En contra 1	Equipo 3 - A favor 2	Equipo 4 - En contra 2
JUNIOR	Sala A - Facultad de Económicas	IES Carmen Conde A	IES José García Nieto B	IES José Saramago C	Bérriz D
	Sala B - Facultad de Económicas	IES José Saramago B	IES El Burgo B	Colegio Pasteur C	IES Carmen Conde B
	Sala C - Facultad de Económicas	Bérriz B	Colegio Pasteur A	IES José García Nieto A	IES José Saramago D
	Sala D - Facultad de Económicas	IES Carmen Conde D	Colegio Pasteur B	Bérriz A	IES José Saramago A
	Descansan	Bérriz C	Colegio Pasteur D		
RONDA 3	12:30	¿El uso de la IA es perjudicial para la creatividad?			
Categoría	Sala	Equipo 1 - A favor 1	Equipo 2 - En contra 1	Equipo 3 - A favor 2	Equipo 4 - En contra 2
JUNIOR	Sala A - Facultad de Económicas	IES José Saramago A	Bérriz B	IES Carmen Conde D	Colegio Pasteur B
	Sala B - Facultad de Económicas	Colegio Pasteur D	IES Carmen Conde A	IES José Saramago D	Bérriz C
	Sala C - Facultad de Económicas	IES Carmen Conde B	IES José Saramago B	IES El Burgo B	IES José García Nieto B
	Sala D - Facultad de Económicas	Bérriz D	IES José Saramago C	Colegio Pasteur A	IES José García Nieto A
	Descansan	Colegio Pasteur C	Bérriz A		
FINAL	14:00	¿El avance tecnológico nos ayuda a conseguir la felicidad?			
Categoría	Sala	Equipo 1 - A favor 1	Equipo 2 - En contra 1	Equipo 3 - A favor 2	Equipo 4 - En contra 2
JUNIOR	Sala A - Facultad de Económicas				

CATEGORÍA SENIOR					
RONDA 1	10:30	¿Se debe limitar el tiempo de uso de los smartphones para menores de edad?			
Categoría	Sala	Equipo 1 - A favor 1	Equipo 2 - En contra 1	Equipo 3 - A favor 2	Equipo 4 - En contra 2
SENIOR	Sala E - Facultad de Humanidades				
	Sala F - Facultad de Políticas				
RONDA 2	11:30	¿Es beneficiosa la cancelación cultural?			
Categoría	Sala	Equipo 1 - A favor 1	Equipo 2 - En contra 1	Equipo 3 - A favor 2	Equipo 4 - En contra 2
SENIOR	Sala E - Facultad de Humanidades				
	Sala F - Facultad de Políticas				
RONDA 3	12:30	¿El uso de la IA es perjudicial para la creatividad?			
Categoría	Sala	Equipo 1 - A favor 1	Equipo 2 - En contra 1	Equipo 3 - A favor 2	Equipo 4 - En contra 2
SENIOR	Sala E - Facultad de Humanidades				
	Sala F - Facultad de Políticas				
RONDA 4	14:00	¿Es beneficioso el uso de ataques iconoclastas como forma de protesta contra el cambio climático?			
Categoría	Sala	Equipo 1 - A favor 1	Equipo 2 - En contra 1	Equipo 3 - A favor 2	Equipo 4 - En contra 2
SENIOR	Sala E - Facultad de Humanidades				
	Sala F - Facultad de Políticas				
FINAL	16:00	¿El avance tecnológico nos ayuda a conseguir la felicidad?			
Categoría	Sala	Equipo 1 - A favor 1	Equipo 2 - En contra 1	Equipo 3 - A favor 2	Equipo 4 - En contra 2
SENIOR	Sala principal - Facultad de derecho				

TORNEO DE DEBATE ESCOLAR - UNED 2024 REGLAMENTO

1. EL TORNEO DE DEBATE ESCOLAR

El presente reglamento es la norma que regula la dinámica de los debates del Torneo de Debate Escolar. En este torneo priman los aspectos educativos sobre los competitivos. Se espera que el estudiante profundice en su conocimiento sobre el concepto de "hábitos de vida sostenible".

2. FECHA Y HORARIOS:

El **Torneo de Debate** se celebrará el **10 de mayo** en distintas facultades del campus de la UNED, siendo el acto de bienvenida en la dirección C. del Obispo Trejo, 2, **Facultad de Derecho**, Moncloa - Aravaca, 28040 Madrid.

- El Acto de Bienvenida dará comienzo a las 10.00 horas
- Cada ronda de debate tendrá una duración de una hora. Habrá 4 rondas en formato de liguilla por la mañana y 1 ronda final por la tarde.
 - ★ 10:30 a 11:30 : Ronda 1
 - ★ 11:30 a 12:30 : Ronda 2
 - ★ 12:30 a 13:30 : Ronda 3
 - ★ 13:30 a 14:00 : Descanso / merienda
 - ★ 14:00 a 15:00 : Ronda 4 / Finales Junior
 - ★ 15:00 a 16:00 : COMIDA
 - ★ 16:00 a 17:00 : Resultados de liguilla y final Senior
- El acto de clausura comenzará a las 17.00 horas.
- El autobús estará disponible desde las 17:45 horas y comenzará la ruta a las 18:00 horas

3. TEMAS DEL DEBATE

1. ¿Se debe limitar el tiempo de uso de los smartphones para menores de edad?
2. ¿El avance tecnológico nos ayuda a conseguir la felicidad?
3. ¿Es beneficiosa la cancelación cultural?
4. ¿El uso de la IA es perjudicial para la creatividad?
5. ¿Es beneficioso el uso de ataques iconoclastas como forma de protesta contra el cambio climático?

4. FUNCIONAMIENTO DE LOS DEBATES

- 1) Composición de los equipos

- ★ En cada debate se enfrentan cuatro equipos, de los cuales dos defenderán la postura a

favor (AF) de la pregunta (Gobierno), y los otros dos la postura **en contra** (EC) de la pregunta (Oposición).

- ★ Los equipos se organizan en dos cámaras: Cámara Alta (equipos AF1 y EC1) y Cámara Baja (equipos AF2 y EC2).
- ★ Los equipos estarán constituidos por **tres participantes** de los cuales dos de ellos realizarán las dos intervenciones del equipo. Uno de ellos será designado como capitán del equipo.
- ★ El tercer participante del equipo tomará el papel de “preguntador”, debiendo hacer obligatoriamente, al menos, una pregunta a lo largo del debate. En el caso de que el equipo estuviera formado por solamente dos participantes, uno de los intervinientes también asumirá el papel de preguntador.

2) Preparación del debate

- ★ Al llegar los equipos a la sala, el juez principal anunciará la distribución de los cuatro papeles correspondientes a las distintas posiciones:
 - AF1 - Cámara Alta (Gobierno)
 - EC1 - Cámara Alta (Oposición)
 - AF2 - Cámara Baja (Gobierno)
 - EC2 - Cámara Baja (Oposición)
- ★ El juez principal de la sala, anunciará a continuación a los cuatro equipos la pregunta a debatir en la ronda que corresponda.
- ★ Los equipos, una vez los papeles asignados y la pregunta anunciada, dispondrán de cinco minutos para preparar sus intervenciones.

3) Turnos de debate: serán siempre los siguientes:

EQUIPOS 1 (CÁMARA ALTA)

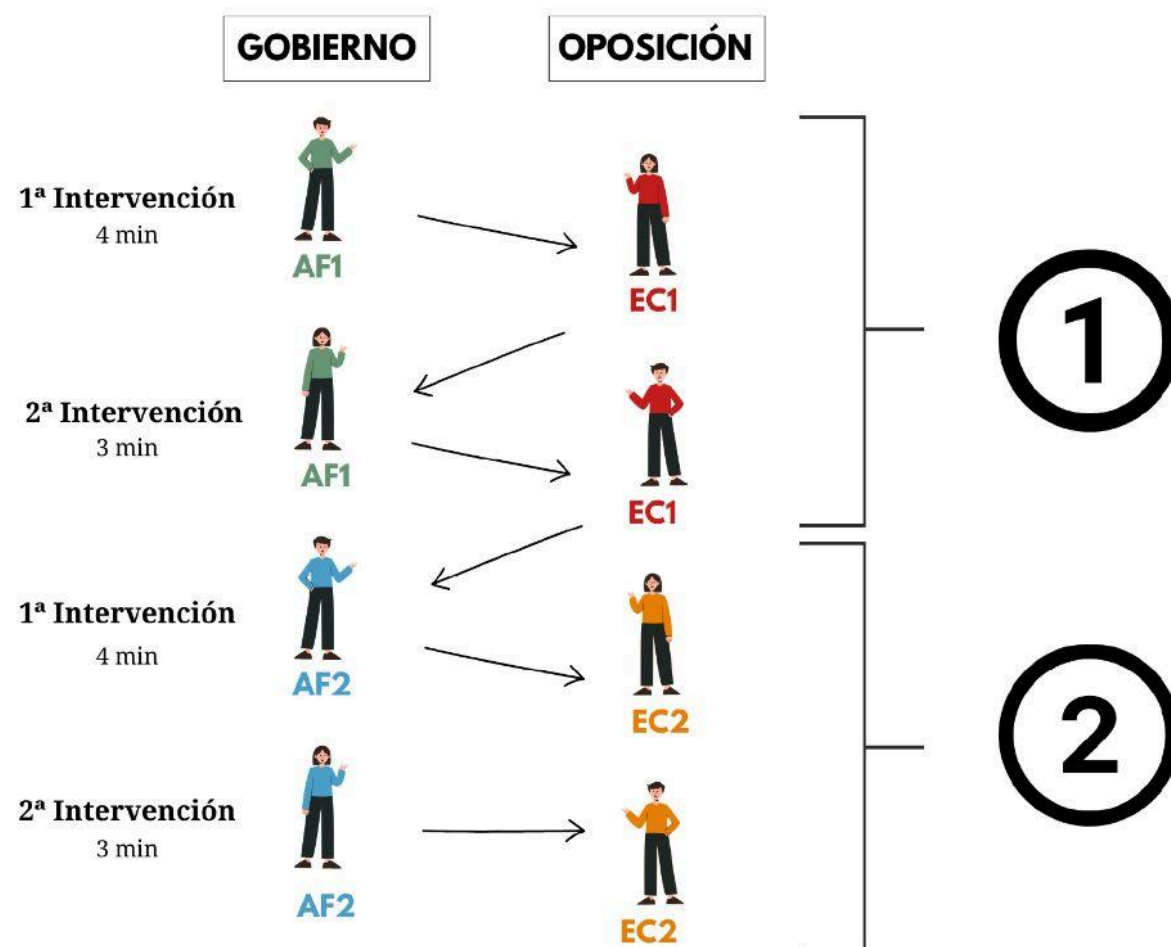
- **Equipo AF1 (Gobierno):** Primera intervención **4 minutos.**
- **Equipo EC1 (Oposición):** Primera intervención **4 minutos.**
- **Equipo AF1 (Gobierno):** Segunda intervención **3 minutos.**
- **Equipo EC1 (Oposición):** Segunda intervención **3 minutos.**

EQUIPOS 2 (CÁMARA BAJA)

- **Equipo AF2 (Gobierno):** Primera intervención **4 minutos.**
- **Equipo EC2 (Oposición):** Primera intervención **4 minutos.**
- **Equipo AF2 (Gobierno):** Segunda intervención **3 minutos.**
- **Equipo EC2 (Gobierno):** Segunda intervención **3 minutos.**

4) Directrices para las intervenciones

- ★ Equipo AF1: *introducir y refutar*. Introduce los principales argumentos a favor. Se premiará especialmente la innovación y la originalidad de los argumentos. En su segundo turno, debe refutar los argumentos de EC1, cerrando con una breve conclusión.
- ★ Equipo EC1: *introducir y refutar*. introduce los principales argumentos en contra. Se premiará especialmente la innovación y la originalidad de los argumentos. En su segundo turno, debe refutar los argumentos de AF1, cerrando con una breve conclusión.
- ★ Equipo AF2: *profundizar y refutar*. Propone una línea complementaria, profundizando en los argumentos de AF1, pudiendo agregar uno relacionado con los ya enunciados. No debe dejar caer el argumentario de AF1 ni argumentar en su contra. Se premian argumentos novedosos o una nueva perspectiva de un argumento de AF1 (por ejemplo, incidir en su desarrollo, ejemplificar etc). Debe refutar a EC1.
- ★ Equipo EC2: *profundizar y refutar*. Propone una línea complementaria, profundizando en los argumentos de EC1, pudiendo agregar uno relacionado con los ya enunciados. Debe desmontar la postura AF1 y AF2 siguiendo la línea complementaria de EC1, no dejando caer el argumentario de EC1 ni argumentando en su contra. Puede refutar todo argumento de AF enunciado en el debate.



5) Preguntas

- ★ Las interpelaciones deben formularse en forma de **pregunta**. No se admitirán argumentaciones, matizaciones ni reflexiones que no busquen una respuesta directa. La pregunta no podrá durar más de quince segundos. El orador tendrá libertad para conceder o no la palabra al debatiente que formula la pregunta. La pregunta contará, junto con la respuesta del orador, como tiempo de intervención de éste (es decir, no se parará el cronómetro).
 - ★ El último minuto de todas las intervenciones de cada equipo será considerado “minuto de oro”, en el que los oradores podrán cerrar sus intervenciones. Es un **minuto blindado** en el que los equipos rivales no podrán solicitar preguntas.
 - ★ Fuera del “minuto de oro” de cada intervención, el preguntador de uno de los equipos de postura contraria, pese a no estar en su turno de palabra, puede **levantar la mano**, y en el caso de que el interviniente lo conceda, realizar una pregunta.
- 6) Una vez acabado el debate, los oradores de los cuatro equipos saldrán de la sala mientras los jueces deliberan. Volverán a la sala una vez concluida la deliberación para recibir una retroalimentación constructiva (*feedback*) por parte de los jueces, sin que en ningún caso se anuncie el resultado del debate.

En la ronda final, los equipos no recibirán retroalimentación.

5. AUTORIDADES DEL ENCUENTRO

Composición: Comité organizador, jueces, y staff técnico. Los jueces son debatientes miembros de diversas Sociedades de Debate universitarias

Son funciones del Comité organizador:

- Interpretar el presente Reglamento.
- Decidir sobre cualquier aspecto que no esté contemplado en el Reglamento.
- Establecer los horarios y los enfrentamientos del Torneo.
- Designar al equipo de jueces.
- Resolver las reclamaciones de los equipos.
- Aplicar sanciones o expulsar del concurso a equipos o miembros de los equipos.

Son funciones principales de los jueces:

- Función principal: deliberar tras el debate y decidir qué equipo ha defendido con más solvencia su tesis, haciendo constar su decisión por escrito en el acta del debate.
- Complimentar el Acta de Debate, que se aportará como anexo al fallo del Jurado. En él se encontrarán los criterios en qué basar su decisión. Se adjunta al final de este

Reglamento.

- Control de los tiempos.
- Identificar y sancionar con rigor los incumplimientos de tiempo y las interrupciones.
- Mantener el orden en la sala: tendrán plena potestad para hacer observaciones y expulsar a cualquier persona de la sala o a cualquier componente de algún equipo que lleve a cabo un comportamiento indebido durante el debate.
- Realizar los avisos pertinentes a los equipos entre intervenciones por incumplimiento no sancionable en el reglamento.
- Atender posibles quejas de los capitanes de equipo.

6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN DEL JURADO

- Cada miembro del Jurado valora a los cuatro equipos.
- El Jurado rellenará un Acta en la que valorará la actuación de cada uno de los equipos.
- El Jurado dará ganador a uno de los cuatro equipos del debate y puntuará a los cuatro equipos, no pudiendo haber empate.
- Los miembros del Jurado tendrán en cuenta para su valoración los siguientes elementos:

Fondo:

1. Cantidad de saltos lógicos de los argumentos esgrimidos.
2. Diversidad de argumentos.
3. Línea argumental definida.
4. Responde a la pregunta del debate.
5. Refuta los argumentos del contrario.
6. Buena gestión de las preguntas y sus respuestas.
7. Explicación de la importancia del material argumental y refutativo con respecto al de otros equipos

Forma:

1. Contacto visual y expresividad no verbal.
2. Lenguaje: vocabulario y variedad de palabras empleadas
3. Puesta en escena del Equipo
4. Conducta: Acatamiento del reglamento y concesión de preguntas al rival.
5. Retórica: Capacidad de deleitar, conmover o persuadir.

Otros elementos de valoración:

1. Puntualidad: Comienzo y fin de los tiempos.
2. Equilibrio entre los miembros del equipo.
3. Impresión personal

7. PENALIZACIONES

Toda sanción impuesta deberá ser recogida en el acta del debate. Cada falta tendrá como consecuencia una sanción que restará puntos de la nota media final. La sanción dependerá de la gravedad de la acción cometida:

- Penalización de 0,5 puntos:
 - a) Emplear más de 15 segundos en realizar una pregunta.
 - b) En los turnos de palabra, la comisión de dos excesos o defectos de tiempo superiores a 15 segundos, o de uno superior a 20 segundos.
 - c) Argumentar en contra de su propia postura en lugar de profundizar o puntualizar.

- Penalización de 1 punto:
 - a) Interrupción a un orador sin que éste haya dado permiso para ello.
 - b) Comunicación por parte del público con el orador durante el debate, ya sea de forma directa o a través de medios electrónicos.
 - c) La reiteración de una falta leve la convierte en grave.
 - d) No intervención del preguntador del equipo durante el debate, salvo que habiendo querido preguntar ninguna pregunta le haya sido concedida.

- Pérdida del debate:
 - a) Falta de puntualidad de más de diez minutos.
 - b) No intervención de al menos dos de los oradores durante el debate.
 - c) Actitud que demuestre ofensa, falta de respeto, o menosprecio al rival, al Jurado o al público.

Los jueces podrán realizar observaciones durante el debate en relación a su desarrollo, que no supondrán sanción alguna, sino que serán parte de su trabajo de garantizar el cumplimiento del Reglamento.

8. RECLAMACIONES

Si un equipo observa que algún otro equipo ha cometido alguna irregularidad durante el debate, podrá comunicárselo al Jurado por medio de su capitán o formador. El momento para ello es al finalizar el debate, informando también al capitán o al formador del equipo contrario.

No podrá hacerse objeción alguna una vez transcurridos 10 minutos de la finalización del debate. Será el Jurado quien decidirá si estima o desestima la objeción, y en cualquier caso quedará recogida en el acta de forma motivada.

Si la reclamación es por la presentación de un dato falso, el Jurado determinará la exactitud de la información evocada. En función de la reclamación presentada y la defensa realizada por el reclamado, el Jurado decidirá si impone o no alguna de las sanciones estipuladas en el presente Reglamento.

9. SISTEMA DE CLASIFICACIÓN

El Torneo se divide en una fase de liguilla de clasificación por la mañana (cuatro debates), y en una final por la tarde (un debate).

Durante la liguilla, los equipos se enfrentan entre sí en cuatro rondas, siendo emparejados de forma aleatoria. Con los resultados de los debates de liguilla se conforma una clasificación en la que los criterios de preferencia para determinar la participación en la final son:

1. Número de debates ganados.
2. Puntuación total sumada en las rondas.
3. Resultado del enfrentamiento directo.
4. Número menor de faltas cometidas.
5. Por sorteo dirigido por el Comité organizador, en presencia de al menos los capitanes de los dos equipos.

Los criterios se aplican de forma subsidiaria en caso de empate, es decir, en primer lugar se tienen en cuenta el número de debates ganados, en caso de empate se tiene en cuenta la puntuación total, en caso de que persista, se atiende al resultado del enfrentamiento directo, y en caso de no deshacerse el empate se tiene en cuenta el número de faltas. Finalmente, de no haber desempate, se procederá al sorteo.

Los criterios para determinar la puntuación de los debates vendrán recogidos en la tabla de puntuación que los jueces tendrán a su disposición a la hora de valorar.

ANEXO I - Tabla de valoración de jueces

HORA:	SALA:	RONDA:
JUEZ PRINCIPAL:		
JUEZ SECUNDARIO:		

CRITERIO	AF Alta	EC Alta	AF Baja	EC Baja
NOMBRE DEL EQUIPO				
LÍNEA ARGUMENTAL <i>(puntuación entre 1 y 5)</i> Presenta una línea argumental que responde correctamente a las cargas de la prueba de su posición.				
ARGUMENTACIÓN <i>(puntuación entre 1 y 5)</i> Presenta una argumentación sin fallas lógicas que es comparada con la argumentación de los otros equipos.				
RÉPLICA <i>(puntuación entre 1 y 5)</i> Presenta buenas respuestas a los argumentos de los otros equipos incluyendo la concesión, respuesta y realización de preguntas.				
IMPRESIÓN FORMAL <i>(puntuación entre 1 y 5)</i> Ofrece una buena impresión general a nivel formal, con un correcto manejo del tiempo y el espacio, así como un adecuado uso de la voz y demás técnicas Retóricas.				
NOTA FINAL Suma de las cuatro puntuaciones.				
Penalización por faltas Sólo si procede.				
PUNTUACIÓN FINAL				
CLASIFICACIÓN DE LOS EQUIPOS (asignar 1 al mejor, 2 al segundo, 3 al tercero, 4 al cuarto)				

MEJOR ORADOR:

Preguntas y Contexto

Preguntas:

1. ¿Se debe limitar el tiempo de uso de los smartphones para menores de edad?
2. ¿El avance tecnológico nos ayuda a conseguir la felicidad?
3. ¿Es beneficiosa la cancelación cultural?
4. ¿El uso de la IA es perjudicial para la creatividad?
5. ¿Es beneficioso el uso de ataques iconoclastas como forma de protesta contra el cambio climático?

Nuevas Preguntas:

1. ¿Se debe limitar el tiempo de uso de los smartphones para menores de edad?

** Contexto:

A día de hoy, el acceso a la tecnología móvil, sobre todo a través de teléfonos inteligentes, que alcanzan hasta las edades más tempranas, abarca un sin fin de debates que deben ser tenidos en cuenta. La cuestión de si se debería prohibir el uso de smartphones para menores de edad es un tema debatido que abarca diversas áreas, desde la seguridad y la salud hasta el desarrollo social y educativo de los niños.

La democratización de la tecnología y el acceso de los dispositivos móviles han llevado a que los niños tengan móviles cada vez más temprano.

Los equipos a favor pueden argumentar que los niños menores de edad pueden no tener la madurez necesaria para manejar adecuadamente los riesgos asociados con el uso de smartphones. Algunos de estos riesgos son la exposición a contenido inapropiado en línea, el potencial para el ciberacoso y el impacto negativo en la salud mental debido a la sobreexposición a las redes sociales. Desde el punto de vista de la seguridad, algunos temen que los niños más jóvenes puedan ser más susceptibles a amenazas en línea, ya que aún están desarrollando las habilidades necesarias para discernir y enfrentar situaciones potencialmente peligrosas en el ciberespacio o en las RRSS.

Por otro lado, los equipos en contra pueden argumentar el hecho de que los teléfonos móviles son herramientas valiosas, proporcionando acceso a recursos educativos, aplicaciones interactivas, conexión a diferentes culturas y comunidades, y plataformas de aprendizaje en línea. La capacidad de comunicación también se destaca como un aspecto positivo, ya que los niños pueden mantenerse en contacto con sus padres, familiares y amigos. Además, se puede plantear la preocupación de que una prohibición generalizada podría impedir el desarrollo de habilidades tecnológicas esenciales. En una era donde la competencia digital es cada vez más importante, algunos argumentan que limitar el acceso a la tecnología podría dejar a los niños en desventaja en

términos de adquirir habilidades necesarias para su futuro o que la pronta exposición permite una relación mucho más sana y normalizada que una exposición directa después de una larga espera.

2. ¿El avance tecnológico nos ayuda a conseguir la felicidad?

No se busca que los debatientes se centren en si la tecnología de forma abstracta nos da felicidad o no, sino centrarse mucho más en como en la actualidad el ritmo de avances en IAs, dispositivos electrónicos, algoritmos, diferentes herramientas, y muchos otros campos de la tecnología nos acercan a la felicidad o nos suponen más problemas a largo plazo.

**** Contexto:**

La pregunta sobre si el avance tecnológico nos ayuda a conseguir la felicidad aborda temas fundamentales sobre cómo la innovación tecnológica impacta en nuestra calidad de vida y bienestar emocional en la sociedad moderna. Este cuestionamiento se desarrolla en un contexto en el que la tecnología se ha vuelto omnipresente, afectando todos los aspectos de nuestras vidas.

Desde A favor, los avances tecnológicos han mejorado significativamente nuestra comodidad, eficiencia y conectividad. Los dispositivos electrónicos, como teléfonos inteligentes y computadoras, facilitan la comunicación instantánea con personas de todo el mundo, permitiendo mantener relaciones interpersonales a distancia y facilitando la conexión con amigos y familiares. Plataformas en línea, redes sociales y aplicaciones de mensajería han creado nuevas formas de interacción y han ampliado nuestras redes sociales. Además, la tecnología ha transformado la forma en que accedemos a la información, la cultura y el entretenimiento. La disponibilidad de recursos educativos en línea, la posibilidad de aprender nuevas habilidades a través de plataformas digitales y el acceso a entretenimiento diverso contribuyen al desarrollo personal y al bienestar emocional. En el ámbito de la salud, la tecnología ha propiciado avances significativos en la medicina y la atención médica. Desde dispositivos de monitoreo de salud hasta aplicaciones de bienestar, la tecnología ha proporcionado herramientas para que las personas gestionen su salud de manera más efectiva, lo que puede contribuir a una mayor felicidad y calidad de vida.

Por otro lado, desde en contra se puede argumentar que la dependencia excesiva de la tecnología puede tener consecuencias negativas para la felicidad. La constante conectividad a través de dispositivos electrónicos puede generar estrés, ansiedad y afectar la calidad del sueño al interrumpir los patrones naturales de descanso, hablar de cómo las redes sociales y distintas plataformas con la tecnología cada vez más desarrollada es capaz de generarnos una adicción y generan una felicidad viciada basada en la dependencia. Además, la exposición constante a las redes sociales y la comparación con las vidas, aparentemente perfectas, de los demás pueden tener un impacto negativo en la autoestima y la satisfacción personal y en creación de ideales erróneos e imposibles o la desconexión con el mundo real.

Otro aspecto a considerar es el impacto ambiental de la tecnología, desde la producción de dispositivos hasta la gestión de desechos electrónicos, lo que plantea preocupaciones éticas y ambientales que podrían afectar la percepción de la felicidad a largo plazo. Al mismo tiempo que el planteamiento de creación de necesidades innecesarias y como el avance tecnológico va muy de la mano con el consumismo típico de la posmodernidad del siglo XXI. Además, la brecha digital y la

desigualdad de acceso a la tecnología pueden contribuir a la exclusión social, creando disparidades en la capacidad de las personas para aprovechar los beneficios del avance tecnológico.

3. ¿Es beneficiosa la cancelación cultural?

****Contexto:**

Se enmarca en un debate sociocultural más amplio sobre la responsabilidad, la justicia social y la libertad de expresión en la era digital en la que vivimos. La cancelación cultural se refiere al boicot social, a menudo a través de las redes sociales, de personas, empresas o figuras públicas debido a comportamientos considerados inaceptables o problemáticos. Este fenómeno ha ganado prominencia en la esfera pública y ha generado opiniones diversas sobre su eficacia y consecuencias.

A favor de la cancelación cultural, algunos argumentos pueden ser que esta práctica es un medio efectivo para responsabilizar a individuos y organizaciones por conductas perjudiciales o discriminatorias, permitiendo denunciar a personas o instituciones consiguiendo responder a las víctimas de sus actos, al mismo tiempo que la cancelación cultural puede servir como una herramienta para llamar la atención sobre injusticias, discriminación y abusos, así como para promover un cambio positivo en la sociedad. Además, la cancelación cultural empodera a comunidades marginadas al proporcionar una plataforma para expresar su descontento y demandar cambios que sin esta repercusión sería imposible conseguir.

En contra, sin embargo, algunos argumentos pueden ser que la cancelación cultural tiene consecuencias negativas, como la supresión de la libertad de expresión a nivel de principios y su consecuencia subsiguiente, que es el fomento de un ambiente de censura. La cancelación puede llevar al linchamiento público y al ostracismo, sin permitir la oportunidad para el diálogo constructivo, el aprendizaje y la rehabilitación, impidiendo la presunción de inocencia ya que el juicio público se resuelve in situ. Además, existe la preocupación de que la cancelación cultural a veces se base en interpretaciones subjetivas y pueda ser aplicada de manera desproporcionada. También se extiende a la cuestión de si la cancelación cultural permite un espacio para el crecimiento y el cambio, ya que es perfectamente válido argumentar que en lugar de simplemente castigar, deberíamos fomentar la educación y la conciencia para promover un cambio positivo en el comportamiento de las personas.

Otro aspecto importante a considerar durante el debate, es la relación entre la cancelación cultural y la cultura de la "tolerancia cero". Ya que esta cultura es esencial para erradicar comportamientos perjudiciales, otros advierten sobre la falta de grises y la posibilidad de perder la perspectiva de la redención y la rehabilitación.

4. ¿El uso de la IA es perjudicial para la creatividad?

**** Contexto:**

La pregunta sobre si el uso de la Inteligencia Artificial es perjudicial para la creatividad se sumerge en un debate complejo que explora la intersección entre la tecnología avanzada y la expresión artística o la capacidad innovadora.

Desde una perspectiva de a favor, algunos argumentos pueden ser que la utilización excesiva de la IA en procesos creativos puede conducir a una homogeneización de la expresión artística. La IA funciona a través de redes neuronales que limitan la creación exclusiva de patrones por lo que el código fuente se basa en patrones y datos previos, lo que podría limitar la originalidad y la singularidad en la creación. Se puede argumentar que la creatividad humana, con su capacidad de pensar fuera de los límites predefinidos y de experimentar con nuevas ideas, podría perderse si la IA se convierte en una herramienta dominante en la producción creativa. Además, se puede cuestionar de forma legítima que la preocupación de que la dependencia de algoritmos y modelos preexistentes pueda llevar a la falta de diversidad en las obras generadas por la IA. Si estas herramientas se entrenan principalmente con datos específicos, podrían perpetuar sesgos existentes y limitar la representación de diversas perspectivas en el arte y la creatividad, limitando la libertad artística.

No obstante, desde en contra, se sostiene que la IA puede ser una aliada valiosa para la creatividad. La tecnología puede actuar como una fuente de inspiración, generando ideas novedosas y permitiendo a los creadores explorar nuevas direcciones. Las herramientas de IA pueden facilitar la experimentación y acelerar el proceso creativo al ofrecer sugerencias y optimizar ciertos aspectos técnicos permitiendo democratizar y hacer más accesibles algunos campos artísticos que antes solo eran alcanzables para unos pocos ya sea por recursos o talento, ya que las IAs funcionan a través de comandos y se puede crear obras completamente nuevas mediante la combinación de diferentes comandos no mezclados antes. La IA también se ha utilizado para crear obras colaborativas entre humanos y algoritmos, generando resultados que fusionan la visión creativa humana con las capacidades computacionales de la IA. Esta colaboración, puede resultar en creaciones artísticas únicas y emocionantes que no podrían haberse logrado de otra manera.

5. ¿Es beneficioso el uso de ataques iconoclastas como forma de protesta contra el cambio climático?

** Contexto:

La pregunta sobre si es beneficioso el uso de ataques iconoclastas como forma de protesta contra el cambio climático se inserta en el contexto de la creciente conciencia y urgencia en torno a los problemas medioambientales. Los ataques iconoclastas, que implican la destrucción de símbolos o estructuras representativas, son utilizados como medio de expresión radical en el ámbito de la protesta social. Esta forma particular de activismo busca destacar y desafiar las instituciones o prácticas que se perciben como perjudiciales para el medio ambiente, ejemplos de la actualidad pueden ser tirar una tarta a la Mona Lisa o una lata de tomate a "Los Girasoles" de Van Gogh, pegarse una mano con superglue a "Masacre en Corea" de Picasso.

Desde una perspectiva a favor, quienes respaldan la idea de utilizar ataques iconoclastas pueden argumentar que esta forma de protesta puede ser efectiva para llamar la atención pública hacia la crisis climática. La destrucción simbólica de monumentos o estructuras emblemáticas puede generar un impacto mediático significativo, capturando la atención de la sociedad y de los líderes políticos. Este tipo de acciones radicales, según algunos, son necesarias para provocar un cambio rápido y sustancial en las políticas y prácticas que contribuyen al cambio climático consiguiendo

cambios efectivos que respaldan al movimiento. Además, los ataques iconoclastas pueden simbolizar un rechazo visible a sistemas y prácticas que han contribuido al deterioro del medio ambiente. Al dirigirse a símbolos asociados con la explotación de recursos naturales o con prácticas insostenibles, los activistas buscan desencadenar una toma de conciencia y fomentar el diálogo sobre la urgencia de abordar el cambio climático.

Por otro lado, los ataques iconoclastas pueden tener consecuencias negativas y contraproducentes para la causa del cambio climático. Destruir propiedades o símbolos puede desencadenar reacciones negativas y generar controversias que desvíen la atención del mensaje central sobre la importancia de abordar el cambio climático. Además, se puede argumentar que el vandalismo no es un medio efectivo para lograr cambios políticos y que podría incluso alienar a posibles aliados en la lucha contra el cambio climático. También se debe tener en cuenta los diferentes cuestionamientos éticos sobre la destrucción de patrimonio cultural, que constituyen la historia de la humanidad o de propiedades privadas como medio de protesta, cuestionando si el fin justifica los medios y si la expresión iconoclasta puede ser justificada en aras de una causa más grande.