

EJEMPLOS DE RELACIÓN ENTRE UNIDADES

Cada ejemplo muestra cómo se elige un tema de cada unidad y se formula una tesis central analítica (el punto de vista que el grupo debe sustentar).

Concepto teórico (u1/u2)	Fenómeno actual (u3)	Tesis central (idea a sustentar)	
Sociedad del Cansancio (Byung-Chul Han)	La Sociedad del Videojuego	La popularidad y el diseño de la sociedad del videojuego evidencian una huida del deber de rendir y una manifestación del agotamiento psicológico central a la sociedad del cansancio.	Eje 1: La fatiga del logro Analizar cómo la lógica del juego ofrece un logro que simula el éxito, contrastando con el agotamiento por rendimiento de la sociedad real que describe Han. Eje 2: Hiperactividad y pasividad Relacionar la hiperactividad digital del videojuego con la pasividad social. Eje 3: El tiempo del no-hacer Demostrar, citando a Han, que el tiempo invertido en el videojuego es el "tiempo vacío"
Los No Lugares (Marc Augé)	Nuevos Espacios Urbanos y Pandemia	La necesidad de recurrir a nuevos espacios urbanos temporales durante la pandemia evidenció que muchos lugares cotidianos se comportan, bajo presión social, como no lugares (espacios de paso e indiferencia sin identidad relacional).	Eje 1: La estandarización del aislamiento Comparar las reglas de distanciamiento social impuestas durante la pandemia con la homogeneización funcional de los No Lugares (aeropuertos, supermercados), donde todos los individuos se vuelven intercambiables bajo la misma norma. Eje 2: Lugares-transición Analizar cómo ciertos espacios antes considerados "lugares" se transformaron forzosamente en espacios de transición o virtuales, perdiendo su identidad relacional y volviéndose meros terminales funcionales. Eje 3: Comunicación sin interacción Aplicar la idea de Augé sobre la soledad contractual (el individuo solo interactúa con un código) para describir la comunicación de la pandemia, donde la interacción se limitó a códigos sanitarios y virtuales, sin encuentro real.