

SESIÓN 1
ACTIVIDAD TIC

SESIÓN 1: ACTIVIDAD TIC

OPCIÓN 1 - "EL RETO QUE NUNCA HARÍA"

Competencias clave

- Competencia en comunicación lingüística.
- Competencia digital.
- Competencias sociales y cívicas.

Objetivos

- Llamar la atención sobre el peligro que suponen algunos juegos de moda, al estilo del mostrado en la secuencia.
- Establecer cuál deber ser la verdadera importancia que tiene un juego en la vida de las personas, impidiendo que el juego sustituya otras facetas más importantes.
- Ser capaces de identificar conductas que aunque pudieran ser aparentemente divertidas, constituyen unos niveles de riesgo inasumibles ante los cuales deben negarse.

Recursos materiales

- Secuencia "Te atreves o no"

Tiempo aproximado

50 minutos.

Sentido preventivo

Los juegos han cambiado sobremanera conforme han ido pasando las décadas. No solo lo ha hecho el propio estilo y objetivos de los juegos, sino también los riesgos asociados a cada uno de ellos y las implicaciones para la vida que tiene participar en ellos o no. Hace un tiempo hemos asistido con preocupación en los medios de comunicación a algunos acontecimientos relacionados con tragedias asociadas a este tipo de diversión (véase, por ejemplo, el juego "Ballena azul" del que hablaremos en la actividad por sus similitudes con el juego planteado en la secuencia escogida) y ello nos lleva a tener que plantearnos de manera seria qué entendemos por jugar, qué cosas son verdaderamente un juego en sentido lúdico y qué otras hemos de rechazar porque ponen en riesgo la integridad de los y las participantes que decían involucrarse en ellos.

Antes de iniciar la actividad

"Jugar ya no es lo que era. Si preguntamos a nuestros predecesores, padres y madres, abuelos y abuelas, cuáles eran los juegos a los que jugaban, nos contarán cosas muy diferentes a las que nos hemos acostumbrado ahora mismo. Entonces quizá jugaban a las canicas, o a juegos de madera, o la goma... pero no existían las aplicaciones móviles, lo videojuegos ni, por supuesto, muchos de los juegos en red o de comunidad que ahora nos hemos acostumbrado a ver. Pero no solo han cambiado los juegos... ha cambiado nuestra concepción sobre el juego, y en ocasiones podemos estar dispuestos y dispuestas a todo con tal de ganar".

Desarrollo de la actividad

1ª FASE: "PINTA SOSPECHOSA"

Empezamos viendo la primera parte de la secuencia, que cortaremos cuando las dos protagonistas cortan su comunicación por videoconferencia.

Queremos empezar la actividad haciendo una reflexión sobre lo que han visto en esa sección. Algunas de las siguientes preguntas pueden ayudar a centrar el tema:

- En un momento de la comunicación entre las protagonistas, sale a colación el juego NERVE, al que está apuntada una de ellas.
 - ¿Os sorprende que sea un juego online?

- ¿Qué otros juegos online conocéis?
 - ¿Habéis participado de alguno?
 - ¿Cómo ha sido vuestra experiencia?
 - ¿Qué tiene de especial un juego de este tipo?
 - ¿Por qué es importante el elemento tecnológico para este tipo de juego?
- Llamen la atención un par de cosas importantes en la manera en la que la chica "jugadora" se toma el juego en cuestión:
 - Habla de NERVE como de algo súper urgente, deja lo que quiera que esté haciendo en ese momento porque el juego la reclama.
 - Si realmente un juego es solo un juego, ¿por qué creéis que para ella puede ser tan importante?
 - ¿Es solo para divertirse, o quizá para ella significa algo más? El vídeo en el que pinchan menciona "dinero y gloria", por ejemplo.
 - Comentar posibles "utilidades" que la gente le asigna a los juegos, que los convierten en algo tan relevante: autoestima, fama, dinero, estatus, no tener que hacer frente a otros aspectos de la realidad...
 - Por otro lado, la amiga le hace ver que el juego, a primera vista, tiene una "pinta sospechosa" y se pregunta si es legal.
 - ¿Os sorprende la respuesta de la primera? ("Supongo que no es legal. Tú hazlo, apúntate y observa" es la respuesta que da ante las dudas que se plantean. Su amiga no tarda en ser irónica y expresararle la prisa que se va a dar en apuntarse).
 - ¿Qué añade al juego el hecho de que sea "extraño" o incluso ilegal?

2ª FASE: "JUEGOS EXTRAÑOS"

Esta sesión comienza comentando en clase lo siguiente:

"Estas cuestiones que hemos estado comentando nos permiten calentar motores para introducir un tema que en el último tiempo cada vez preocupa más, al menos a la población adulta, aunque no sabemos realmente si a la gente joven le supone alguna clase de inquietud. Por eso lo traemos a colación a través de la actividad, con la intención también de concienciar.

Nos referimos a los "juegos de retos", tipo "Ballena azul" u otros que se están presentando de forma muy similar al juego NERVE del que la secuencia nos ha estado hablando. Se producen en oculto, bajo una apariencia "rara", y por alguna extraña razón tienen algo que parece producir sensación en muchas personas, a pesar de que las consecuencias pueden ser, incluso, el suicidio. Ya en nuestro país ha habido algún caso relacionado con esto, por lo que merece la pena detenerse en considerarlo.

Aunque nos pueda parecer que estas cosas pasan solo en las películas, hoy tenemos datos que nos explican bastante más de cómo funcionan estos juegos. Pensemos, por ejemplo, en la información que presentamos a continuación sobre el juego "Ballena azul", tomada de un periódico de nuestro país, y a ver qué cosas veis que tienen en común, en principio, con lo que sabemos sobre NERVE".

¿Qué es la 'Ballena Azul'?

6 claves sobre el juego de retos que conduce al suicidio

Una menor catalana ha sido ingresada en un centro hospitalario por jugar al macabro desafío (Viernes, 28/04/2017 | Actualizado el 26/05/2017 a las 15:38 CEST.)

(Fuente: www.elperiodico.com)

¿Qué es la 'Ballena azul'? Este jueves, 27 de abril, se ha conocido que una menor catalana de 15 años ha sido ingresada en un hospital del área metropolitana de Barcelona por jugar a este macabro reto que conduce al suicidio. Esta inquietante historia es el primer caso en Catalunya de un fenómeno que en Rusia podría haber causado el suicidio o el intento de suicidio de numerosos jóvenes.

La policía rusa investiga estos casos. También en Brasil se investiga la muerte de varios jóvenes que podrían estar relacionados con los retos o pruebas que propone el juego.

1. ¿CÓMO SE JUEGA? 'Ballena azul' propone a los participantes medio centenar de retos. Es una lista de 50 pasos a seguir de diferentes dificultades. Entre ellos, no hablar con nadie durante un día, ver películas de terror durante 24 horas, despertarte a las 4.20 de la mañana o 'dibujarse' en la piel la silueta de una ballena.

2. ¿DÓNDE SE JUEGA? El macabro juego capta a los jóvenes a través de las redes sociales, como Facebook e Instagram, y del servicio de mensajería WhatsApp. Son acciones que deben cometerse en la vida real y más tarde notificarse, por ejemplo con fotografías, en dichas páginas. Al parecer, y según las investigaciones, existe un administrador del grupo en las redes sociales que es el que se encarga de dar las órdenes a los adolescentes. El administrador, por ejemplo, dice al jugador "la fecha de tu muerte y la debes aceptar".

3. ¿POR QUÉ SE LLAMA 'BALLENA AZUL'? El nombre original es 'Blue whale', ballena azul en inglés. Se llama 'ballena azul' por el falso mito de que estos cetáceos se suicidan cuando envejecen. Una de las teorías es que, al ser mayores, buscan seguridad en aguas poco profundas y algunas de ellas quedan varadas.

La palabra 'ballena' aparece muchas veces durante el juego virtual. El objetivo es convertirse en 'ballena', entiéndase jugador del macabro reto. Dibujar una ballena y enviársela al administrador, el reto ya comentado de 'dibujar' en la piel con un cuchillo uno de estos cetáceos y hablar con una 'ballena' (otro jugador) son algunas de las pruebas relacionadas con el animal.

4. ¿CUÁL ES LA ÚLTIMA PRUEBA? La prueba número 50 dice "salta desde un edificio. Quítate la vida". Algunos de los fallecidos han publicado imágenes en internet relacionadas con el juego de la 'Ballena azul' antes del intento de suicidio. En uno de los retos anteriores, el usuario debe aposentarse en el borde de un puente.

5. ¿FACEBOOK E INSTAGRAM BLOQUEAN ESTOS GRUPOS? No. A día de hoy, en Facebook se pueden encontrar grupos públicos y privados de jóvenes bajo el nombre de 'Ballena azul challenge', por ejemplo. En Instagram aparece un mensaje de advertencia en las búsquedas de etiquetas relacionadas con el macabro juego. En el texto se puede leer: "¿Podemos ayudarte? Las publicaciones con palabras o etiquetas que buscas suelen apoyar un comportamiento que puede causar daños e incluso llevar a la muerte. Si estás pasando por un momento difícil, nos gustaría ayudarte."

6. *¿CÓMO DETECTAR SI MI HIJO JUEGA A LA 'BALLENA AZUL'? Además de las lesiones que puede causarse a sí mismo el jugador, en las redes sociales se puede detectar si un joven juega o no a la 'Ballena azul'. El afectado puede pertenecer a grupos en Facebook bajo nombres relacionados con esta temática. Una de las pruebas consiste en publicar en el perfil del jugador la etiqueta #i_am_whale (yo soy ballena).*

Una vez se lea la información de este artículo en voz alta, proponemos hacer un intercambio de impresiones entre todos y todas las participantes, para sopesar qué opinan y qué impacto les produce que existan estas cosas. ¿Conocen a alguien que juegue? ¿Jugarían a algo así, teniendo en cuenta los riesgos que supone?

3ª FASE: "EL RETO QUE NUNCA HARÍA"

Hagamos un pequeño desafío, esta vez sin riesgo. Normalmente los retos que se proponen en estos juegos (que en esta ocasión, con la "Ballena azul" de la que hablamos o el ejemplo de la secuencia de Nerve, se plantean de forma muy extrema, pero que hoy en día ya empiezan a edades muy tempranas con retos más asequibles, por ejemplo, "Te reto a llevar todo el día las manos atadas hasta que nos encontremos en el cole de nuevo mañana", "Te reto a cogerle al profe su boli favorito y cambiarlo por uno tuyo"... para ir "entrando en calor") son retos que podrían ubicarse en una de estas cuatro categorías:

- ASCO (P.e. comer alguna clase de bicho)
- PELIGRO (P.e. colgarse de una cornisa)
- PROVOCACIÓN (P.e. darle un susto a una persona mayor)
- SACRIFICIO (P.e. tirar un billete de 50€ por el retrete)

Puede ser que haya otras categorías que se pueden añadir. Pero por lo pronto, vamos a trabajar con estas. Os proponemos que cada participante piense en un reto de cada categoría que no estuviera dispuesto a asumir y que luego, tras una puesta en común, votemos entre todos cuál podría ser el más extremo de todos ellos.

Dejar unos minutos para pensarlo y comentarlo, terminando en ese caso con el resto de la secuencia que quedaba pendiente.

Esta consta de dos partes que veremos, de nuevo, por separado. La primera tiene que ver con algunos de los retos que se han puesto en marcha en el juego (pueden venir a ejemplificar otros de los muchos que se habrán venido manejando en la dinámica anterior).

La segunda tiene que ver con la conversación que los chicos y chicas mantienen sobre el juego en la cafetería. En ella nos daremos cuenta de cuál es la verdadera dimensión que para la jugadora ha tomado el juego: toda su vida gira alrededor de ello, le proporciona fama, admiradores, adrenalina y riesgos, personas que están dispuestos a observarla y seguirla, dándole con ello ganancias económicas... Todo su tiempo está dedicado a Nerve, y el juego le sirve, además, como la excusa perfecta para meterse con su amiga, que parece perder importancia y dignidad con la misma rapidez con la que el valor del juego aumenta. Igualmente, parece darle igual la expulsión del instituto, o que quienes están detrás del juego tengan demasiada información acerca de su vida e intimidades. ¿Cuál es el límite? ¿En qué momento consideraréis que empezó a traspasarlo?

La amiga, con sus respuestas, la está llevando a la consideración de que hay otra forma de vivir la vida y conseguir las cosas que está consiguiendo mediante NERVE. ¿Cuáles son esas otras formas? ¿Cómo podrían obtenerse esos beneficios sin jugar a este juego?

COMENTARIO FINAL

“¿Es verdaderamente el juego lo más importante? ¿Será, más bien, que son los elementos que se esconden detrás del juego, aquellas cosas que parece conseguir con ello, las que están llevando a la protagonista a darle un lugar tan prioritario, incluso estando dispuesta a sacrificar una buena amistad o su propia dignidad e intimidad?”

En el momento en el que el juego, sea cual sea, nos lleva en esta dirección, cuando se ha colocado en un lugar por encima de las personas y su valor, podemos decir sin ninguna clase de dudas que ya hace mucho tiempo que no estamos hablando de un juego.”