

PROGRAMA DE CINE Y EDUCACIÓN EN VALORES

EMMA ROBERTS

DAVE FRANCO

N

E

R



V

E

Guía del
Profesorado

UN JUEGO SIN REGLAS

fad



EL CINE COMO ELEMENTO DE PREVENCIÓN

Actuar de modo preventivo respecto al consumo de drogas es una tarea compleja, puesto que supone desarrollar acciones encaminadas a que haya información, actitudes, valores, decisiones y conductas que potencien un estilo de vida saludable y que supongan un manejo adecuado de los riesgos inherentes a la convivencia con las sustancias tóxicas existentes en nuestra sociedad.

A partir de esta idea, la Fundación de Ayuda contra la Drogadicción (FAD) apuesta por un modelo de prevención abierto, global y flexible que utilice múltiples cauces para que la persona incorpore todo tipo de recursos que le permitan experimentar estilos de vida satisfactorios y sanos, que eviten establecer una relación problemática con las drogas. Existen en el entorno social diversos factores que influyen sobre el individuo poniendo en peligro su correcto desarrollo personal y social estimulando, de forma directa o indirecta, el consumo de drogas. Las y los más jóvenes son, probablemente, los más vulnerables a los denominados factores de riesgo.

Por este motivo, la FAD orienta sus esfuerzos en una línea de fortalecimiento de los distintos ámbitos del desarrollo personal (valores, actitudes, competencia social, expresión de sentimientos, autoestima, etc.), de forma que la persona consolide una estructura de protección que le permita guiarse en un contexto en el que existen riesgos, pero sin verse afectada por su influencia. Entre los diversos cauces para la acción preventiva, el cine resulta una excelente herramienta para consolidar factores de protección, al presentar características idóneas:

- Tiene capacidad para generar un fuerte impacto emocional en las personas.
- Se asocia de forma inequívoca a momentos de diversión y espacios de ocio.
- Transmite modelos de valores y comportamientos con los que los niños, niñas y jóvenes se identifican de forma espontánea.
- Tiene un fuerte poder de convocatoria, al ser promocionado comercialmente y gozar de muy amplia aceptación social.

Sin embargo, el cine por sí solo no necesariamente ejerce un influjo preventivo sólido y estable. La FAD estima que sólo la acción decidida y consciente de un mediador social (familia, profesorado u otras personas adultas significativas) puede guiar la experiencia de la juventud espectadora en un proceso de asunción de valores protectores, otorgando así al cine la condición de agente de prevención.

Las guías didácticas han sido elaboradas con la intención de aportar un apoyo pedagógico a los distintos agentes educativos. Contienen un abanico de informaciones y propuestas que preparan y complementan la contemplación de la película correspondiente, sugiriendo iniciativas creativas alrededor de los principales valores contenidos en ellas. Con una secuencia de intervención planificada y adaptada a cada momento evolutivo, los menores podrán participar en actividades que incorporan todo tipo de metodologías y técnicas, para invitarles a profundizar cognitivamente, y a través de la propia experiencia, en la adquisición de los factores de protección adecuados.



LA ASISTENCIA AL CINE PARA VER LA PELÍCULA

Cabría decir que **llevar a nuestro alumnado al cine es una actividad en sí misma**, alrededor de la cual cada docente ha de hacer una preparación especial. En ella pueden tenerse en cuenta los siguientes aspectos:

- La **actividad previa** a su visionado ha animado al alumnado a ver la película en la pantalla de un cine, y eso convierte la asistencia a la sala en una fuente de expectativas de muy diverso signo (ruptura de la rutina, emociones, diversión en grupo, etc.).
- **Enseñar a ver cine en una sala** de cine implica que hay que resaltar con precisión y antelación, ante el alumnado, lo que se puede hacer y lo que no se ha de hacer al entrar en el local, sentarse, esperar el inicio de la proyección, el silencio para oír los diálogos, el cuidado de las butacas, el uso de alimentos y bebidas y la recogida de sus restos en las papeleras, la utilización de los servicios, recoger las cosas personales para dirigirse adecuadamente hacia la salida al terminar la proyección, etc., de modo que puedan disfrutar mejor de la película que van a ver.
- **Ir al cine**, en este caso, es el equivalente a una actividad extra-escolar, por lo que debe prepararse con mimo y dedicación, de tal modo que los alumnos, ante las aclaraciones de las pautas de comportamiento dadas por el/la profesor/a, expresen un *compromiso de comportamiento* que sea, en sí mismo, una muestra del sentido y valor que hay que otorgar a la actividad.

Nerve: un juego sin reglas

SINOPSIS ARGUMENTAL

Venus Delmonico es una joven estudiante de 17 años poco popular que vive a la sombra de su amiga Sydney. Cuando la premia a tomar la iniciativa de su vida decide hacerlo apuntándose a Nerve, un provocativo y anónimo juego online de “verdad o acción” en el que a través de una aplicación la audiencia puede observarlo todo, votar e ir decidiendo el camino de los jugadores. En este juego hay dos categorías: el observador es quien paga por ser espectador y puede ver todos los “retos”, mientras que el jugador recibe dinero por los desafíos superados. El jugador que logra reunir más espectadores y cumplir las misiones más difíciles recibe sumas de dinero importantes y sube puestos en la tabla de posiciones, con el objetivo de poder llegar a la final y hacerse con el gran premio.

En el juego no puedes pararte, no puedes pensar, sólo puedes y debes actuar antes de que se acabe el tiempo que te asignan para cumplir el reto, teniendo muy presente, eso sí, tres reglas: si fallas en la misión quedas fuera del juego y pierdes todo lo que ganaste, si te rindes también lo pierdes todo y si le cuentas a las autoridades de qué va el juego... lo vas a pasar mal de verdad. Venus se inscribe como jugadora y en uno de esos retos conoce a Ian, un extraño misterioso con el que congenia. Los espectadores deciden hacerlos competir en pareja durante el resto del juego que se desarrollará durante una sola noche. Al tiempo que los dos van subiendo de niveles el juego de Nerve evoluciona y se vuelve más perverso, proponiendo desafíos que ponen en peligro la vida de la pareja.

El éxito que va logrando Venus en el juego pone celosa a Sydney, y para no verse adelantada en la puntuación acepta el reto de pasar entre dos edificios sobre una escalera, pero no lo consigue. Ambas amigas discuten y se lanzan duros reproches mutuamente a la cara. Venus recorre la escalera para así colocarse en la primera posición de la competición, pero al percatarse de que Ian puede que sea una especie de impostor que la está utilizando, decide saltarse la regla del silencio y contarle todo a un policía.

Por haber violado la regla del silencio y chivarse a la policía Venus es golpeada por Ty, un temerario contrincante capaz de realizar las proezas más peligrosas con tal de ser el ganador del juego. Desde la red Nerve la amenaza con vaciarle la cuenta bancaria que tiene con su madre y controlarle su vida y su futuro, a no ser que juegue la ronda final de la competición. Ian le confiesa cómo Nerve les ha hecho “prisioneros”, la tercera categoría oculta del juego, y le indica que la única manera de que ella pueda escapar de esa amenaza es la de aceptar el último desafío: tienen que recoger una pistola, ponerse frente a frente en un lugar repleto de fanáticos observadores sedientos de sangre para que uno de ellos dispare el primero al otro y sea el ganador. Sin embargo, todo acaba felizmente porque los amigos de Venus y el propio Ty se alían para desbaratar el desafío con una treta, eliminando además definitivamente la aplicación de Nerve al poner a la desalmada audiencia ante la constatación de su complicidad en ese juego criminal.

PERSONAJES

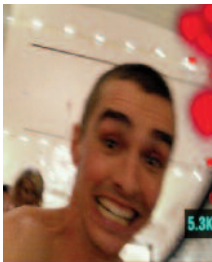
Venus

Es una chica algo apocada e inocente que vive con su madre. Está a punto de entrar en la universidad y se siente un poco perdida sobre qué hacer con su vida. Su amiga Sydney la tiene sometida a su criterio y la provoca diciéndole que tiene que salir de su zona de confort, porque la vida pasa de largo y debe aprender a arriesgarse alguna vez. La forma que encuentra de hacerlo es apuntándose a un juego de desafíos de la red llamado Nerve, en el que le proponen retos cada vez más arriesgados a cambio de dinero. Su popularidad va aumentando, se le une un compañero de juego y empieza a sentirse plétórica por el frenesí de las experiencias y del dinero que va ganando. Sus amigos tratan de disuadirla al ver el peligro de lo que está haciendo, pero ella cree haber descubierto con Nerve la ocasión de dar ese salto cualitativo que le estaba haciendo falta en su vida, a pesar de haber descubierto que el juego la está manipulando porque sabe cosas de ella.



Ian

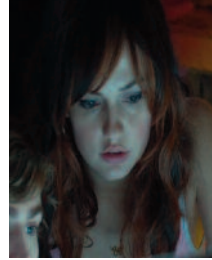
Es el compañero con el que la emparejan para llevar a cabo los desafíos del juego. Es simpático y acogedor, aventurero y amigo del riesgo, pero tiene un pasado oscuro en el propio juego y se sirve de la ingenuidad de Venus para poder liberarse de la amenaza que Nerve ha puesto sobre su vida. A medida que va conociendo la sencillez y la sinceridad de Venus va dándose cuenta



de la doblez y vileza de su maquinación, y toma la decisión de salvarla del peligroso desafío final del juego que ha decretado Nerve.

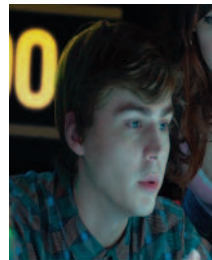
Sydney

La amiga de Venus es extrovertida y provocadora. Su actitud descarada y desinhibida es la antítesis de la cautela y apocamiento de su tímida amiga, a la que no duda en ridiculizar para que haga algo atrevido. Es una jugadora en la aplicación de Nerve y cuando ve que Venus está acaparando más puntos y atención que ella casi pierde la vida al aceptar un desafío muy peligroso. Su amistad se resiente por causa de la rivalidad en el juego, aunque la situación extrema a la que se ha llegado la hace reconsiderar su postura y se une al grupo de amigos que organizan la manera de salvar a Venus y acabar con Nerve de una vez por todas.



Tom

Es el amigo de Venus que trata de advertirla de los riesgos que tiene el participar en los retos del juego. La va informando con datos objetivos para que no corra riesgos innecesarios e inútiles durante toda la noche, a pesar de que ella no le hace caso y se obstina en continuar. Su afán de protección contrasta con el resto de los compañeros, que la jalean y la animan para que siga exponiéndose en una espiral de locura y excitación que puede resultar mortal.



DATOS DE INTERÉS

Nerve (2016) es una película norteamericana dirigida por Henry Joost y Ariel Schulman, basada en la novela homónima de Jeanne Ryan. En ella se nos da una visión crítica de los juegos online, de la popularidad instantánea de las redes sociales y de los reality shows. La historia es un claro mensaje de advertencia acerca de cómo la tecnología puede comerse nuestras vidas, de hasta qué punto cualquiera puede adueñarse de nuestros datos y lo cuestionable que es la naturaleza misma de la democracia en la era digital, cuando el anonimato y el voto de una mayoría invisible pueden llegar a configurar unas decisiones inauditas.

En esta nueva era tecnológica quien suba videos impactantes, se saque fotos que obtengan muchos *likes* o provoque algún tipo de reacción en el público, puede cosechar un buen número de “seguidores” o fans. Pero la película va más allá y se pregunta por lo que sucede cuando eso ya no es suficiente, el número de fans empieza a disminuir y otra persona acapara la escena. La historia nos presenta las dos caras del fenómeno: lo que se está dispuesto a hacer para ganar dinero y seguidores, y el goce de unos observadores que se convierten en cómplices e instigadores. La conclusión a la que llega es que internet puede convertirse en un campo de batalla cuando se juntan la adicción al dinero y la fama con la impunidad de una muchedumbre desconocida que pone el riesgo y el sufrimiento como espectáculos mediáticos en vivo. En este ti-

po de espectáculos los espectadores se vuelven cada vez más exigentes y deshumanizados, y para conseguir entretenerlos hay que ofrecerles dosis crecientes de exhibicionismo, transgresión y violencia.

Los peligros de las redes sociales en las que nos adentramos por voluntad propia son reales, porque a través de ellas conocen nuestros gustos y también nuestros puntos débiles. Los personajes de la película viven una realidad paralela, lo que pasa en su vida parece que sólo ha “sucedido” si lo han publicado en alguna red social y la aceptación social procede de la cantidad de “me gusta” que consiguen. Ellos no son capaces de admitir del todo esta dependencia y a la postre eso es lo que les llevará a verse atrapados en una vorágine de ansiedad, adrenalina, avaricia y envidia que pondrá en peligro su amistad, su economía y hasta su propia vida.

Nerve es una película ágil y entretenida que avanza con un ritmo chispeante, equilibrando con acierto el suspense con el romance juvenil adolescente, y los momentos de calma con la tensión y las situaciones de riesgo. La historia nos ofrece ideas sugerentes que nos permiten reflexionar sobre la búsqueda de la identidad y la autoafirmación en las redes sociales invitándonos a considerar cuáles son los límites de la intimidad, al tiempo que hace hincapié en el sentido de la responsabilidad social que hay que tener en el uso de esas redes.



MAPA CONCEPTUAL • NERVE

BLOQUES TEMÁTICOS

El respeto y la seguridad en el establecimiento de nuevos contactos personales
La influencia de los grupos en las decisiones personales
La función de protección de la amistad. Riesgos de Internet, videojuegos y redes sociales
Los propósitos para la superación personal

ACTIVIDADES PREVIAS

Presentación de la película y los personajes

La importancia de la red de contactos

El trato respetuoso en las relaciones personales

ACTIVIDADES POSTERIORES

La vulnerabilidad ante el influjo grupal

El cuidado de las personas amigas. Los riesgos de internet, videojuegos y redes sociales

Los retos de superación personal

PROPUESTA DE TRABAJO EN VALORES

- El respeto y la cautela en la exhibición de la propia intimidad.
- El empleo responsable y cuidadoso de las redes sociales.
- La construcción libre e independiente de la identidad personal y del propio proyecto vital.
- La elaboración de una red personal de contactos con criterios de aproximación adecuados.
- El uso respetuoso de los datos personales de los demás.
- La autoafirmación frente a los ataques a la propia dignidad.
- El equilibrio entre la entrega y la distancia en las relaciones con los amigos.
- El rechazo de la intimidación y la violencia entre las personas.
- La toma de decisiones para conservar la congruencia con los propios valores.
- La cimentación de la autoestima en cualidades que tienen que ver con los intereses personales.
- Los retos personales para avanzar en la superación personal.
- La generosidad y el cuidado en las relaciones de amistad.
- El conocimiento de las propias necesidades en la toma de decisiones.

Actividad previa al visionado de la película

I. – Innovación en la red de contactos

Objetivos del alumnado

- Que el alumnado conozca formas de entablar contactos y relaciones personales y analicen sus ventajas e inconvenientes.
- Que el alumnado exprese otras maneras de ampliar su red de contactos personales.
- Que el alumnado reflexione sobre la importancia de la seguridad y del respeto en el establecimiento de nuevos contactos.

Material:

- Pizarra y tizas, folios y bolígrafos.

Duración: una sesión de 50 minutos.

Desarrollo:

Fase I.

Introducción

El profesorado introduce la actividad diciendo que dentro de poco irán a ver una película llamada Nerve en la que su protagonista es una estudiante de secundaria que mantiene unas relaciones muy espe-

ciales y arriesgadas de las que no sabe salir adecuadamente:

“A todos nos gusta caerle bien y conectar con el mayor número posible de personas. Ser aceptado por los demás hace que nos sintamos contentos y seguros, porque eso significa que nuestra forma de ser es atractiva y despierta su interés. En cierto modo es como constatar que estamos “aprobando” una especie de examen de aceptación social.

Es bastante difícil mantener la tranquilidad y el buen ánimo cuando no contamos con la aprobación de quienes nos rodean. En los casos en que sentimos que nos vendría bien ampliar nuestro círculo de contactos, es decir, de contar con nueva gente preferiblemente de nuestra edad y con la que tener una mayor o menor relación, solemos hacer algo así como “exploraciones” que nos permitan incrementar nuestro horizonte de personas con las que congeniar. Por eso vamos a las fiestas que nos invitan, nos apuntamos a actividades nuevas, hacemos excursiones y viajes donde nos podemos encontrar con más gente, etc.”

Fase 2.

Trabajo en pequeños grupo

A continuación, el profesorado agrupa a los miembros de la clase de dos en dos,





procurando que sean grupos de chico y chica a ser posible. Su tarea consistirá en anotar en un folio las formas más habituales que suelen utilizar para conectar y entablar conversación inicial con la gente nueva de su edad con la que se encuentran en esas ocasiones de diversión o expansión. En caso de que lo soliciten se les puede dar algunas pistas (presentaciones, preguntas, humor, observaciones, ofrecimientos, invitaciones, etc.).

En la puesta en común el profesorado las va anotando en la pizarra, y luego propone una votación para elegir las tres que sean más “eficaces”, en el sentido de ser las que mejor facilitan que haya de entrada una buena conexión con la otra persona, así como las tres que menos probabilidades tienen de funcionar en ese sentido. Es importante dejarles claro, antes de la votación, que estas últimas son las más inconvenientes porque las consideran inoportunas, invasivas, agresivas, aburridas, impositivas, intimidatorias o incluso muy inapropiadas por la dosis de riesgo que contienen.

Al finalizar la votación el profesorado plantea un foro abierto para que la clase dé su opinión en primer lugar sobre la “ca-

lidad” de las fórmulas votadas como las más eficaces. Se trata de que hablen al respecto como si fuesen quienes reciben esas fórmulas de acercamiento, indicando cuál es su valor de conexión, es decir, si de entrada presentan opciones de mantener una buena interacción. Al terminar se procede igualmente con las tres más desfavorables, indicando cómo les habría hecho sentir si las hubiesen recibido.

Fase 3. Trabajo de investigación

El profesorado les indica ahora que se van a constituir en varios equipos mixtos de investigación formados por cuatro integrantes. Cada equipo debe considerar que es una empresa especializada en lanzar al mercado juvenil proyectos y diseños de mejora de su vida social. Los equipos se van a presentar a un concurso de ideas dirigido a jóvenes de su edad y que consiste en plantear propuestas innovadoras para ampliar la red personal de contactos. Es decir, su tarea es la de crear estrategias concretas, distintas a las analizadas en la anterior tarea, que permitan entablar nuevas relaciones interesantes entre personas jóvenes de su misma edad. Las condiciones del concurso son las siguientes:



- Hay que plantear un mínimo de dos ideas, que deben tener un nombre o lema identificativo.
- Es necesario indicar el tipo o naturaleza de relaciones que se pueden lograr con cada propuesta presentada (por ej., interacciones de diversión, de trabajo, de estudio, de amistad, etc.)
- Puede hacerse uso de las redes sociales, siempre que no sea empleando las mismas modalidades de contacto ya existentes en ellas.
- Se valorarán especialmente las ideas que faciliten el encuentro personal en vivo y en directo, garantizando la seguridad y el respeto a la intimidad.

Los equipos comienzan a trabajar y el profesorado estará disponible para resolver dudas y aclarar los aspectos que le planteen. Es importante recalcarles que deben ser ideas imaginativas y que, por supuesto les resulten atractivas a los miembros del propio equipo, como si fuesen quienes posteriormente las fuesen a recibir y decidiesen ponerlas en práctica. Pueden utilizar letreros, dibujos, etc., y posteriormente la propia pizarra.

Fase 4. Presentación

El profesorado les comenta que la manera habitual de plantear una propuesta



para vender un producto en el mundo empresarial se denomina “hacer una presentación”. En esta ocasión sale cada equipo en pleno ante el resto de la clase y expone una tras otra sus ideas haciendo uso del material que hayan empleado y respondiendo a las preguntas que les quieran hacer. El profesorado anota en un lado de la pizarra el nombre o lema de cada propuesta. Al terminar cada presentación los restantes equipos se reúnen brevemente y puntúan de 1 a 5 cada idea, guardando esa puntuación para el final.

Cuando hayan terminado todas las presentaciones volverán a salir sucesivamente ante la clase los equipos. El profesorado anotará en la pizarra las distintas puntuaciones que le vayan dando los demás equipos y pedirá un aplauso para cada uno.

Fase 5. Foro

Las dos ideas que hayan obtenido la mayor puntuación serán las que servirán para realizar un foro en el que el profesorado invitará a la clase a que opine sobre los aspectos personales y sociales que resultan enriquecidos llevando a cabo esas ideas. En este ejercicio hay que resaltar la importancia de tener en cuenta que en las múltiples



opciones que en la actualidad existen de poder entablar contacto con otras personas hay que valorar siempre la seguridad personal, el respeto a la intimidad y el grado de reciprocidad que debe darse para considerar que una relación es adecuada.

Cierre

El profesorado les agradece la implicación, el esfuerzo y la participación que han realizado en las diversas tareas y les invita a comparar las conclusiones a las que han llegado respecto a la red de contactos con la forma de proceder de los personajes de la película que van a ver.



Actividades posteriores al visionado de la película

I. – ¿Amenazas?

Objetivos del alumnado

- Que el alumnado analice los motivos por los que los personajes de Sydney y Venus participan en el juego Nerve.
- Que el alumnado comprenda que detrás de las razones para decidir hacer algo arriesgado cada persona tiene unas necesidades que conviene identificar.
- Que el alumnado analice el poder que pueden tener los grupos para las personas en sus dos corrientes de influencia social: la aceptación y el rechazo.
- Que el alumnado entienda que la influencia de los grupos en nuestras decisiones depende mucho de nuestra vulnerabilidad a la hora de tomar en consideración sus propuestas u opiniones.

Material:

- Pizarra y tizas, folios y bolígrafos.

Duración: Una sesión de 50 minutos.

Desarrollo:

Fase I. Presentación

El profesorado inicia la actividad comentando que la película nos muestra de manera sencilla algo que nos parecería extraño o chocante si, simplemente, nos lo contaran como noticia: “un joven se mete en un juego por Internet y muere al caer al vacío desde una grúa de la que se estaba colgando”:

“Puede parecer absurdo que alguien haga algo así y los comentarios al salir de clase serían: “estaba loco”, “a saber con qué gente iría por ahí” ... No faltaría quien dijera (jugando con el doble sentido) que “ése estaba colgao”. Que nos digan que por un reto alguien pueda hacer algo así nos parece un disparate, pero si recordamos otras noticias no sacadas de las películas, nos encontramos con cosas muy parecidas: “muere por consumo de unas pastillas que le dieron sin saber muy bien lo que tomaba”, “accidente por conducir un coche en dirección contraria”, “saltó del balcón del hotel en que se hospedaba pretendiendo caer en la piscina”.



Hay personas que hacen cosas que, aquí sentados y con la cabeza despejada, nos parecen estupideces. Las noticias no nos cuentan cómo era la vida de esos jóvenes que se meten en esos líos, pero nada sucede por causalidad. Es más que probable que quien salta del balcón de un hotel antes haya hecho cosas parecidas corriendo también riesgos. Quizá, años antes, haya participado en gamberradas que han causado problemas a otras personas. La película nos relata cómo, en menos de 24 horas, varios jóvenes empiezan a hacer cosas que antes no se atrevían a hacer, aumentando paso a paso el grado de peligrosidad de sus acciones.”



A continuación, el profesorado les enumera en qué va a consistir la actividad: investigar qué sucede en la vida de algunas personas para que lleguen a esos extremos, indagando qué les influye y qué mueve sus emociones y razonamientos para decidir participar en actividades tan arriesgadas.

Fase 2. Trabajo en grupo

El profesorado distribuye a la clase en equipos mixtos de tres miembros. La primera tarea que han de realizar es tratar de detectar todos los posibles motivos que pueden explicar la participación del

personaje de Sydney en el juego de Nerve. Las diferentes razones deben obtenerlas de las propias escenas de la película. No vale decir, por ejemplo, que quiere ser estrella de cine y que el juego es un paso para darse a conocer, porque eso no ha aparecido en ninguna escena. Algunas escenas son bastante elocuentes, y si el alumnado no las comenta se le podrían recordar algunas de sus frases: “la chica que ganó tiene millones de seguidores, es instafamosa”, “soy una dunky de la adrenalina”, “la vida pasa de largo, tienes que aprender a arriesgarte alguna vez”, o cuando llama a los observadores y les dice “yo debería estar en la lista, ponédme un reto de verdad”.



Concluido el trabajo en grupo, se procede a la puesta en común, y el profesorado anota a un lado de la pizarra las diversas aportaciones. A continuación pasarán a hacer lo mismo respecto al personaje de Venus, recordándoles que Sydney aparece como una chica lanzada dispuesta a hacer cosas a las que Venus no se atrevería, mientras que Venus empieza a comportarse a lo largo de la película del modo contrario a como lo hacía al principio. Al igual que hicieron con Sydney, tendrán que buscar los motivos que expliquen su comportamiento, pero siempre basándose en lo que hace y dice en la película. Al concluir la tarea escribirá sus aportaciones en el otro lado de la pizarra.

Fase 3. Participación en foro

A la vista de los motivos que hay anotados en la pizarra el profesorado les pide que intenten explicar cuáles son las necesidades de cada una de estas chicas. Se trata de que sean conscientes de que cuando nos fijamos en lo que hace cualquier persona (de una película o del mundo real), tanto sus acciones como sus reacciones, sus palabras, sus excusas, etc., pueden explicarse en función de las necesidades, más o menos íntimas, de esa persona. La tarea que se les plantea es exactamente ésta: ¿qué necesidades pueden tener cada una para hacer lo que hace?

Con los razonamientos que vayan apreciando el profesorado formulará preguntas conducentes a facilitar que identifiquen esas necesidades. En esencia se trata de que se aproximen a las siguientes necesidades:

1. Según lo que muestra la película, el personaje de Sydney busca reconocimiento, admiración, ser instafamosa, estar en el

top ten, etc., Todo ello apunta hacia una necesidad de valoración, como si el aprecio y afecto de sus amistades le resultara insuficiente. Esa necesidad tan intensa nos revela su debilidad. Aun pareciendo que se podría comer el mundo, es muy vulnerable: podría hacer muchas cosas con tal de recibir esa valoración.

2. En el caso de Venus nos encontramos con una chica instalada en una posición de supeditación a su amiga. Vive a su sombra y se adapta a ella. Aquí se nos muestra su necesidad de tener el apoyo de alguien que parece más fuerte, porque se ve a sí misma inferior e incapaz de hacer algo sin ese apoyo. También cuando habla de su hermano fallecido afirma: “él no tenía miedo a nada”. Parte de una posición en la que siempre se ha visto inferior, tímida y temerosa. Cuando entra en el juego parece que es una reacción ante lo que le ha ocurrido en la secuencia de la cafetería, pero piensa que hay que ir más allá: demostrar con el juego que se “atreve” a más cosas es una reacción de rebelión ante sí misma, ante esa imagen de inferioridad y debilidad. Esa opinión de sí misma es su vulnerabilidad.

El mundo interior de las dos chicas (sus necesidades o la imagen de sí mismas) es distinto, pero en los dos casos su vulnerabilidad está relacionada con el reconocimiento de los demás.

Fase 4. Reflexión silenciosa

El profesorado les propone ahora reflexionar sobre la importancia que tiene el reconocimiento de los demás. Para ello pide que cada cual recuerde una situación en la que algo que haya hecho ha sido valorado positivamente por su padre o su madre. Después les indica que recuerden una situación en la que hayan sido valora-

dos positivamente por un amigo o una amiga.

Fase 5. Trabajo en cuchienco

Lo que han de hacer a continuación es que cada cual le comente a quien tiene al lado las dos situaciones exponiendo mutuamente las diferentes sensaciones que tenemos si nos valora nuestro padre o madre, o si nos valora un amigo o una amiga.

En la puesta en común el profesorado formula preguntas de indagación para expliquen la diferencia que existe entre los dos tipos de valoraciones recibidas, y a partir de aquí les recuerda que todo ser humano tiene la necesidad de aceptación social, es decir, la necesidad de saber que pertenecemos a grupos que nos aceptan. En la familia siempre somos miembros de la familia, pero en el grupo de iguales no siempre es así, porque podemos estar en tres posiciones diferentes: 1) ser aceptado; 2) no ser aceptado; 3) ser rechazado mediante expulsión.

Fase 6. Técnica mixta: reflexión individual y cuchienco

En esta fase de la actividad se les propone que imaginen una situación en la que su gente, es decir, sus amistades, deja de hablarles o quedan para reunirse, pero no les llaman o, peor aún, les dicen directamente que prefieren que no vengán. Deben tratar de analizar los cambios de estado de ánimo que esas circunstancias les provocarían.

El profesorado les deja unos momentos para que se hagan cargo de la situación y a continuación les indica que cada cual comente con el de al lado lo que sentían y



cómo reaccionarían. Lo expuesto por cada pareja puede ser utilizado para que identifiquen la importancia que para las personas tiene saber que sus amistades les tienen en cuenta y lo desagradable que puede resultar lo contrario.

Cierre

El profesorado les agradece su participación y les despide diciéndoles que nadie es tan autosuficiente como para prescindir de la amistad de los demás, porque ante los iguales tenemos dos fuerzas que nos pueden condicionar: el natural deseo de aceptación/el peligroso miedo al rechazo:

“Es importante conocer a qué nos exponemos para saber prevenir problemas innecesarios, pero más importante aún es conocer nuestra vulnerabilidad. Las amenazas y riesgos están en el día a día, en la calle o en internet, pero no todas las personas se exponen innecesariamente a ellos.

Conocer bien nuestra necesidad de aceptación social significa también conocer el límite de lo que estamos dispuestos a hacer a cambio de la valoración y el reconocimiento de los demás.”

2. – Un papel imprescindible

Objetivos del alumnado

- Que el alumnado analice la influencia que las amistades pueden ejercer sobre las decisiones de cada persona.
- Que el alumnado conceda la debida importancia a la función de cuidar de los demás que ha de estar presente en toda relación de amistad.
- Que el alumnado hable abiertamente de los problemas que creen que pueden derivarse del uso inadecuado de las redes sociales.
- Que el alumnado reciba información complementaria sobre estos últimos riesgos.

Material:

- Pizarra y tizas, folios y lápices.

Duración: una sesión de 50 min.

Desarrollo:

Fase I. Presentación

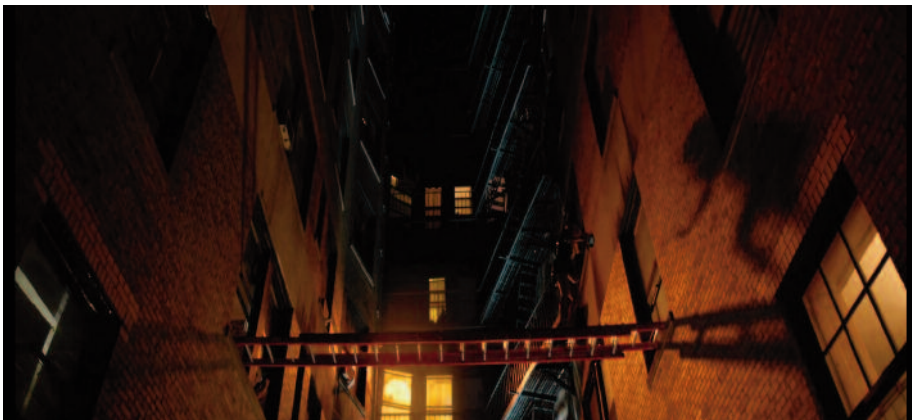
El profesorado comienza la sesión anunciando que en la primera parte de esta ac-

tividad van a centrar la atención en un personaje muy interesante de la película que, sin ser protagonista, ofrece oportunidades valiosas a la hora de comprender algunos aspectos esenciales del valor de la amistad. Se trata de Tom, el amigo de Venus que la aconseja y trata de advertirla de los riesgos del juego de Nerve.

Fase 2. Participación en foro: Cómo actúa Tom

En primer lugar, el profesorado les propone que recuerden y comenten las escenas en que aparece Tom a lo largo de toda la película, indicando lo que les ha parecido interesante de lo que hace y dice. Con sus aportaciones irá definiendo y clasificando lo que hace en cada escena: cuál es el punto de vista de Tom de lo que va sucediendo, qué cosas se le ocurren ante las ideas y los comportamientos de su amiga Venus.

Una vez estudiado el personaje de Tom y el papel que realiza, el profesorado propone a todos los equipos realizar el análisis del “grupo de amigas y de amigos de Venus”. Deben analizar dos aspectos: qué hace ese colectivo y cómo afecta a Venus. Deberán anotar todos los comportamientos que tiene ese grupo de amistades a lo largo de la película, sus reacciones, propuestas, etc.





En este punto el profesorado puede resumir las dos escalas contrapuestas de valores: en la escala de valores de Tom se da prioridad al bienestar de su amiga, para que no corra ningún peligro. Para Tom el éxito, la admiración de la gente o la popularidad en las redes son valores secundarios. Por el contrario, el grupo parece estar entusiasmado con que logre lo que sea... y al precio que sea.

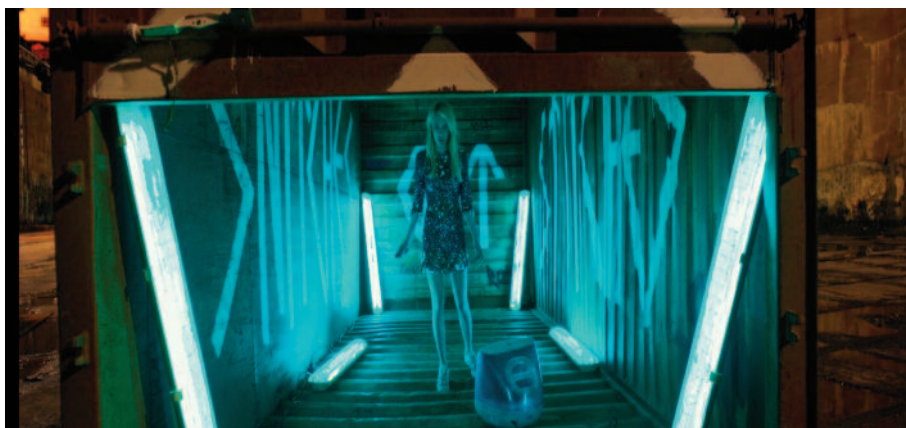
Fase 3. Debate dirigido: razones para arriesgar

Para entender mejor lo que son los “valores contrapuestos” es preciso ver cómo se enfrentan los argumentos que los sustentan.

El profesorado divide el aula en dos grandes grupos y pide que todo el mundo visualice la escena en que Sydney se sube a la escalera para cruzar de ventana a ventana. La mitad tendrá que pensar en todas las razones que se le ocurran para animar a Sydney a pasar por la escalera. Es decir, lo que hace el grupo de la película que la jalea. La otra mitad tendrá la misión contraria: pensar en las razones para convencerla de que no haga eso. Es decir, la postura de Tom. La preparación de los argumentos de cada mitad del aula se hace juntándose de dos en dos, anotando las razones que justifican lo que van a hacer (animarla o disuadirla).

Para iniciar el debate el profesorado elige a un miembro de los que están en el la-





do de “dar las razones para animarla a que se suba a la escalera y cruce”, y será quien empiece el debate dirigiéndose a la otra mitad del aula con esta frase: “Vosotros/as sois malos amigos/as, a esta chica hay que animarla a que lo haga porque...” y expondrá todas las razones que hayan pensado. Cuando acabe elegirá a un miembro de la facción contraria que contestará empezando con la frase: “Quienes sois malos amigos/as sois vosotros/as porque...”, y añadirá sus razones.

A partir de ahí, cualquiera de los miembros de cada bando puede intervenir para contestar al bando contrario, pero pidiendo y respetando el turno de palabra. El profesorado anima el debate haciendo preguntas críticas a los dos bandos y, cuando los argumentos empiecen a repetirse,

concluirá el debate, les felicita por su realización y resumirá lo que ha dicho cada bando, sin tomar partido, pero definiendo las razones que han podido llevar a cada grupo a actuar como lo han hecho.

Fase 4. Participación en foro: Los riesgos de las redes sociales

En la película Tom está abordando de forma sucesiva dos cuestiones: que Venus se meta en un juego peligroso de Internet y que se exponga a riesgos en los que podría perder la vida. Abordando ahora nuestra realidad, y pensando en los problemas que podemos encontrar por el uso inadecuado de las redes sociales, el profesorado les pregunta por los peligros que conocen en este terreno. La participación será espontánea, toda la clase escuchará las distintas aportaciones e irá anotando en la pizarra la denominación especializada que tienen dichos riesgos. A continuación, se presentan los más habituales:

- **Cyberbullying***: hostigamiento hacia una víctima, a través de mensajes, imágenes, vídeos o comentarios, todos ellos con intención de dañar, insultar, humillar o difamar. A diferencia del acoso, no hay contacto directo cara a cara y se prolonga más en el tiempo a causa de la viralización del contenido



mediante su difusión, perdiendo de control sobre el mismo.

- **Happy slapping***: Define la violencia que consiste en la grabación de una agresión, física, verbal o sexual hacia una persona, que se difunde posteriormente mediante las tecnologías de la comunicación.

- **Grooming***: es un delito por el cual una persona adulta contacta electrónicamente con un niño, niña o adolescente, ganándose poco a poco su confianza con el propósito de involucrarle en una actividad sexual.

- **Violencia Online en la pareja o expareja***: comportamientos repetidos que pretenden controlar, menoscabar o causar un daño a la pareja o expareja.

- **Sexting /Sex-casting***: intercambio de mensajes o material online con contenido sexual. El sexting en sí mismo no es una forma de violencia, pero sí entraña un gran riesgo.

- **Sextorsión***: chantaje o amenaza de publicar contenido audiovisual o información personal sexual; en este caso, de un niño, niña o adolescente. Así, se entra en la dimensión online del chantaje que puede durar horas, meses o años, y que puede llevarlo a cabo una persona tanto conocida como desconocida por la víctima.

- **Incitación a conductas dañinas (retos virales...)***: Plataformas que explican o incitan a la autolesión; webs de promoción de trastornos alimenticios; retos viales en re-



des sociales que implican autolesión o riesgo incluso para la vida.

- **Suplantación de identidad**: una persona se hace pasar por otra en redes sociales, generalmente asociado a consecuencias como Ciberbullying, grooming, entre otros.

- **Uso inadecuado de Internet y Redes Sociales**: Utilización de redes sociales e internet con causas dañinas para el normal desarrollo psicosocial de la persona (por tiempo de exposición, tipología de contenido, influencia negativa en relaciones interpersonales...)

* definiciones obtenidas del informe de Save the Children “Violencia viral”





Cierre

Tras agradecerles el trabajo y la participación realizada el profesorado sintetiza lo que han hecho en esta sesión:

“Entender que una de las funciones más importantes que conlleva la amistad es la de cuidar de nuestros amigos y amigas: en la función de “protector” nadie debería hacer, en sentido estricto, de “padre o madre” de las amistades. Se deben respetar sus decisiones. Ahora bien, conviene preguntarse qué tipo de ideas nos gustaría recibir de nuestras personas amigas (al igual que ha sucedido en el debate) si alguna vez se nos ocurriera hacer algo peligroso: las que nos animan a atrevernos o

las que tratan de prevenirnos. Y en una situación de ese tipo, ¿estaríamos dispuestos a tener en cuenta sus opiniones?”

En este punto es importante también recalcar a los chicos y chicas que la identidad digital, la intimidad y la privacidad, y la seguridad en internet y redes sociales es un aspecto esencial que deben valorar y proteger al hacer uso de estas tecnologías.

También ha de destacarse que la violencia en un entorno digital, sigue siendo violencia, los agresores son agresores y los cómplices son cómplices, da igual que estén detrás de una pantalla y un usuario anónimo.



3. – Nuestros retos, nuestra vida

Objetivos del alumnado

- Que el alumnado valore críticamente la responsabilidad e irresponsabilidad de los protagonistas en la película.
- Que el alumnado identifique en la naturaleza del ser humano el sentido del reto como mecanismo de superación personal.
- Que el alumnado considere las consecuencias de cualquier juego en el que su comportamiento pueda afectar a otras personas.
- Que el alumnado profundice en el significado de los propósitos personales para que tengan valor de superación personal.

Material:

- Pizarra y tizas, folios y lápices.

Duración: una sesión de 50 minutos.

Desarrollo:

Fase I. Presentación

El profesorado presenta la actividad diciendo cómo la superación personal, los ideales, la pertenencia a grupos, la aceptación y el aprecio entre iguales, la competición, la popularidad, etc., son algunas de las necesidades y vivencias que se manifiestan con gran intensidad en los personajes de esta historia:

“Visto desde fuera, como lo ven los observadores, podemos imaginar el juego de Nerve como un gran tablero en el que las personas sólo son fichas que se mueven, que se arriesgan. Pero visto desde los participantes cada fi-

cha tiene identidad, vida propia con intenciones y con voluntad de conseguir algo. A diferencia del deporte, en que las reglas, metas y límites están claros y son iguales para todos los deportistas, en Nerve hay una influencia permanente de los observadores que cambian a capricho los objetivos sin que haya unos límites que deban respetar.

Nuestras sociedades se organizan mediante reglas. Cualquiera puede contribuir a su construcción y mejora porque todos nos sometemos y ajustamos a las normas. Sin embargo en Nerve los observadores disponen de los jugadores como marionetas para que hagan lo que ellos propongan. La sociedad tiene un marco jurídico que permite a la ciudadanía saber qué puede o no hacer, mientras que en la película, el juego Nerve se nos muestra como un experimento en el que prevalece la inseguridad “jurídica” y, en situaciones límites, la indefensión. El aliciente para que este juego se constituya en espectáculo son los retos, y en esta actividad vamos a analizar lo que éstos significan.”

Para enlazar la introducción con el inicio de las tareas el profesorado les comenta que seguramente todo el mundo ha acometido algún reto en alguna ocasión de su vida, y les invita a que recuerden que la frase “a que no te atreves a...





” forma parte de nuestra infancia, adolescencia, juventud, madurez, porque la sensación de superación por haber hecho algo que nunca antes habíamos intentado es un placer, un denominador común en nuestra especie:

“La curiosidad, el deseo de descubrir o de hacer algo nuevo están en el principio de las ciencias, de las artes, del saber humano. Por eso Nerve provee de experiencias intensas a los jugadores que lo “viven”, y de experiencias espectaculares a los observadores que les instigan y les siguen, manteniéndose a salvo de los problemas que puedan surgir.”



Fase 2.

Trabajo en reflexión silenciosa

El profesorado les dice que para analizar la naturaleza de los retos van a examinar lo que han visto en la película. Para ello les indica que de forma individual anoten en un folio todos los retos que recuerden que han aparecido en la película, tanto los de los protagonistas como los que aparecen en escenas cortas de otros participantes.

Cuando lo hayan terminado los van exponiendo procurando que no se repitan los ya expuestos, y el profesorado los anotará de forma muy resumida en el lateral izquierdo de la pizarra, y a continuación trazará cuatro líneas verticales para que el alumnado haga la valoración de cada reto en cuatro categorías, puntuando de cero a diez, siendo cero=muy bajo, y diez=muy alto

Se ha de entender que el apartado “utilidad para la vida” se refiere a lo que va a mejorar la vida del jugador por haber hecho ese reto (sin tener en cuenta el dinero que le den). El profesorado anotará la puntuación que salga por consenso rápido de toda la clase.

	Riesgo Vital para el jugador	Riesgo para Otras personas	Utilidad para la vida del jugador	Utilidad para otras personas
Colgarse de una grúa				
Comer comida de perros				
Etc.				

Tomando como referencia la tabla y las puntuaciones el profesorado formulará preguntas abiertas para que quien quiera dé su opinión, llamando la atención sobre los retos más peligrosos (con puntuaciones muy altas), sobre los riesgos para los demás, etc. Se trata de que saquen a la luz la trascendencia ulterior de los retos y los riesgos: por ejemplo, puede que en un reto no se cree peligro para las personas que van por la calle pero, si muere un participante, sí va suponer un gran dolor para sus familiares. Igualmente, se les puede plantear que, para un jugador, la vivencia de la superación de la tercera columna puede significar un instante de euforia (“¡cuánta adrenalina...!”), pero no por ello su vida será mejor ni tiene por qué ser mejor persona por haber llevado a cabo ese reto.

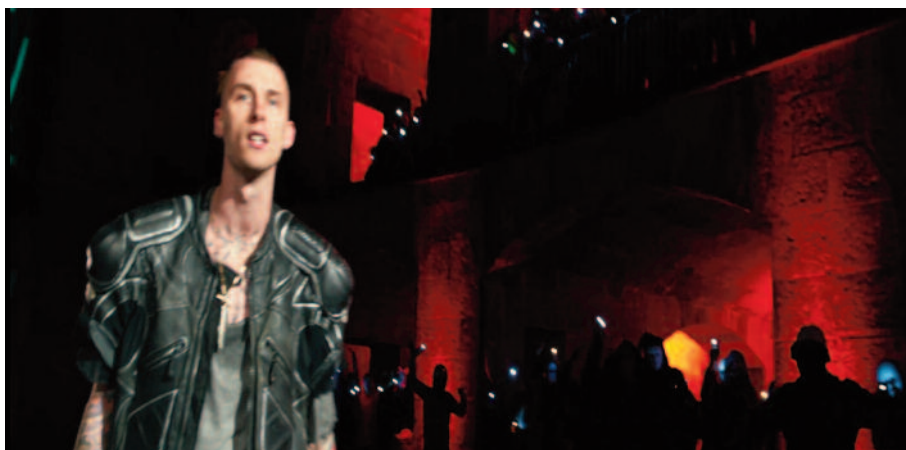
También se puede someter a consideración que una de las cuestiones esencia-

les que la película no llega a abordar es la de que algunos retos, aparentemente insignificantes, pueden traer consecuencias nada deseables para los jugadores. El profesorado puede pedir al alumnado que reflexione sobre el futuro de los participantes, lejos de ese momento de la gamberrada. Por ejemplo, si Sydney quisiera optar a un puesto de directiva en una empresa de gran proyección pública es muy probable que cualquier otra candidata o candidato filtrara su video tirándose pedos y el departamento de Recursos Humanos haría una valoración desfavorable de su idoneidad: todo lo que se cuelga en la red se queda en la red durante muchos años...

Fase 3. Trabajo en grupos

Tras haber analizado la naturaleza de los retos que aparecen en la película el





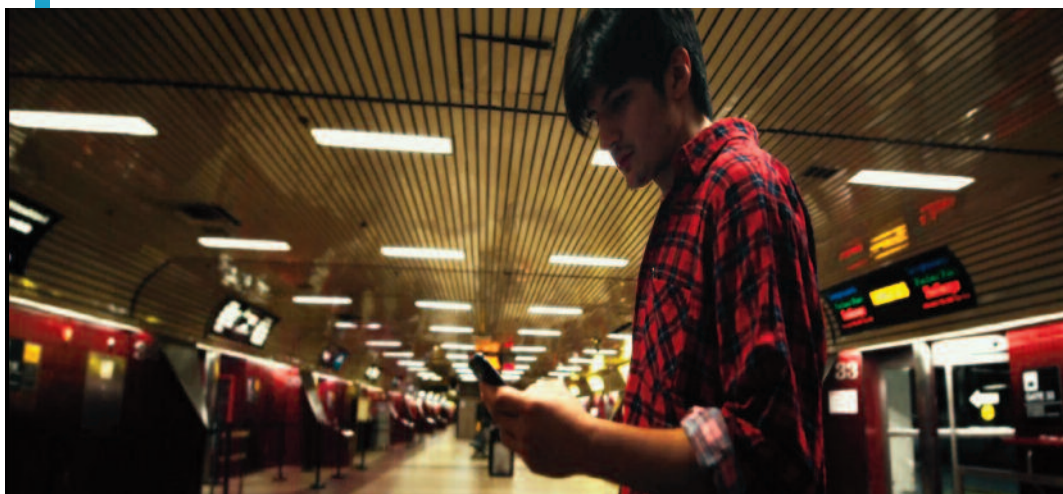
profesorado les comenta que los retos no se reducen a los que han aparecido en la película:

“Todas las personas vamos mejorando día a día y año a año porque los retos que nos planteamos tienen muchas veces un valor positivo. A eso lo llamamos superación personal. El deseo y esfuerzo para la superación personal es lo que nos hace mejores. Atletas, músicos, vulcanólogos, científicos, etc., son personas que van más allá de repetir lo que les han enseñado. Se empeñan en ir más allá, como también lo hace quien al salir de su trabajo entrena todos los días preparándose para correr un Marathon, o

quien perfecciona su técnica de dibujo para pintar un cuadro que quiere regalar...

Todas esas personas, y por supuesto quienes estamos en este instituto, podemos tener ilusiones de mejorar o perfeccionar nuestras habilidades, nuestros conocimientos. Todo el mundo puede tener retos positivos si quiere superarse. Generalmente lo llamamos “propósitos personales”. No es necesario que sean hazañas heroicas: la superación personal es algo que merece la pena conseguir, como aprobar o subir la nota, aprender a tocar un instrumento, etc.”

Ahora el profesorado les propone que en equipos de tres preparen una lista de



propósitos con los que las personas día a día nos superamos. Valen las tareas escolares, las aficiones, el deporte, la música, etc., con una regla que hay que respetar: en esta lista no valen los deseos de “tener” (tener un Ferrari, ganar mucho dinero, etc.) o las ambiciones de “poder” (ser ministro, etc.). Les puede poner algún ejemplo complementario, del tipo “aprender a hablar en público” o “participar en un voluntariado”.

Transcurridos 6 minutos se procede a la puesta en común. Como siempre cada equipo lee uno de los propósitos de su lista y, cuando todos los equipos han dicho uno, se hace otra ronda hasta que no falte ninguno por enunciar. El profesorado comentará los propósitos haciendo hincapié en que a veces un gran propósito es alcanzable a base de esforzarse en realizar muchos propósitos más sencillos, de igual manera que para entrar en las finales de unos Juegos Olímpicos antes hay que tener el propósito de clasificarse en el campeonato provincial, y antes de reparar un equipo de aire acondicionado hay que estudiar electricidad y después hacer un curso de frío industrial.



Fase 4. Pregunta de foro

El profesorado regresa a lo que sucede en la película y les pregunta que digan cuál era el verdadero reto positivo del personaje de Venus. Entre las respuestas que den conviene que se fijen en que su aspiración real es la de decidir ingresar en la universidad. Aceptar el ingreso en la universidad es el reto donde su vida va a tener su sentido valioso y real. Ése era su reto positivo y muy posiblemente lo habría hecho sin tener que jugarse antes





la vida en ese juego: en la moto conducida con los ojos tapados podía haber perdido la vida.

Fase 5. Reflexión silenciosa

El profesorado propone a la clase que cada cual piense en un propósito personal valioso y, acto seguido, dirige una rueda de intervención para que lo comenten quienes voluntariamente lo quieran hacer, aclarando su valor y los logros intermedios que creen que van a tener que llevar a cabo.

Una vez acabada la ronda de intervenciones les invita a que comenten una última cuestión: no hay superación personal cuando no existe la opción del fracaso. Es decir, que si alguien se propone hacer algo tan sencillo y tan a su alcance que no presente duda de que lo vaya a conseguir, posiblemente lo hará, pero no tendrá lugar una verdadera superación personal.

Cierre

Para que asimilen esta perspectiva se puede animar la participación poniendo

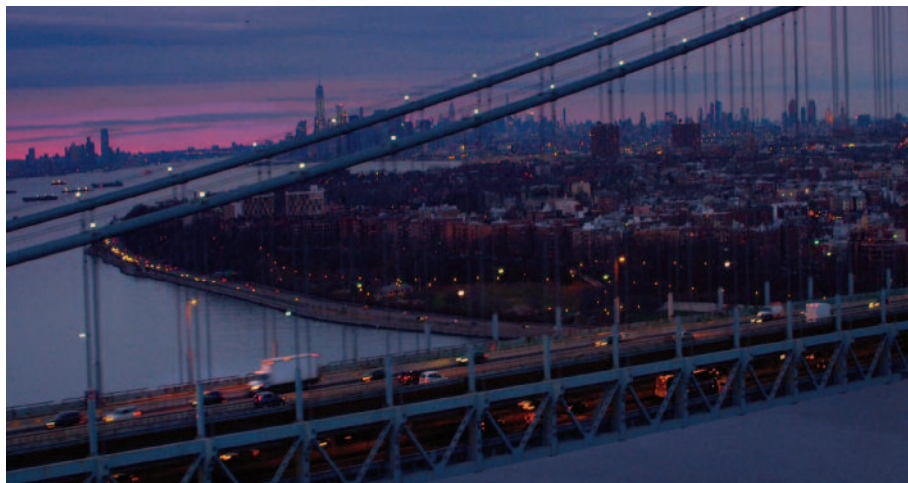
un corte de audio que lo expresa con mucha precisión. El enlace es el siguiente

<https://davidgascon.bandcamp.com/track/encuentra-lo-que-te-gusta-y-deja-que-te-mate-memento-mori-vii>

En 2019 el Ingeniero Informático David Gascón (Reconocido por la Real Academia de Ingeniería como el joven investigador más importante de España en 2018) publicó el libro “Memento Mori”. En el Memento Mori VII, titulado “Encuentra lo que te gusta y deja que te mate” dedica una interesantísima reflexión a la “opción del fracaso”. El audio dura cuatro minutos, pero si se quiere reducir el tiempo de presentación, se puede seleccionar el fragmento que comienza en el minuto dos. Para conocer al autor se recomienda el enlace: <http://www.davidgascon.com/>

El profesorado les agradece la participación y concluye la actividad leyéndoles el siguiente texto del Tao Te King, de Lao Tse (Editorial Diana. Méjico, 1972):

*“El que conquista a los demás
es poderoso.
El que se conquista a sí mismo,
es invencible.”*



Para profundizar

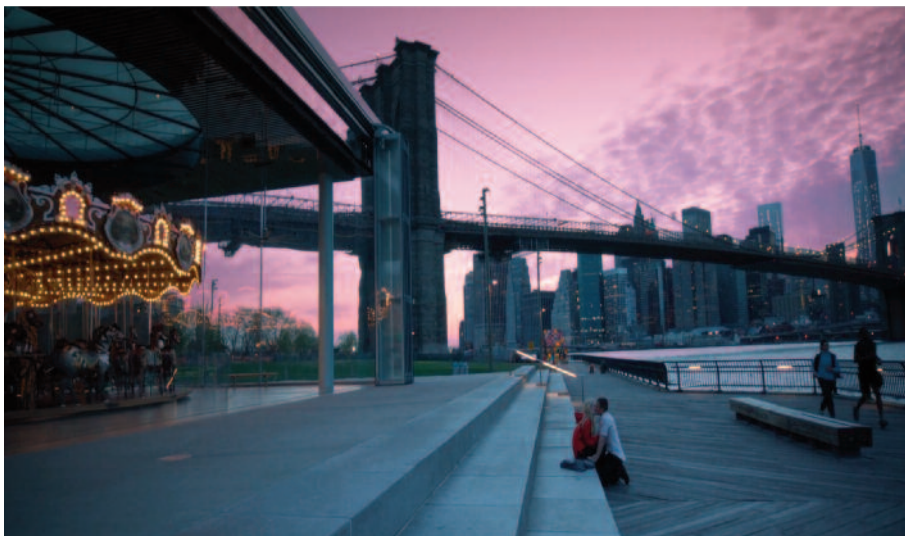
Para aumentar el conocimiento del trabajo alrededor de los valores con los alumnos, se recomienda la consulta de los siguientes materiales, cuya variedad de perspectivas y de vías de aproximación a este ámbito proporcionará pistas y orientaciones de gran utilidad a los mediadores sociales:

- Informe “Violencia viral” de Save the Children:
<https://www.savethechildren.es/publicaciones/informe-violencia-viral-y-online-contra-la-infancia-y-la-adolescencia>
- “Menores en Internet y Redes Sociales: Derecho Aplicable y Deberes de los Padres y Centros Educativos. Breve referencia al fe-

nómeno Pokemon Go”. Laura Davara Fernández de Marcos. Agencia Española de Protección de Datos. Agencia Estatal. B.O.E: <https://www.aepd.es/sites/default/files/2019-10/menores-en-internet.pdf>

- *El arte de las relaciones personales* (2003). Miguel Silveira, Alba editorial. Barcelona
- *La mente es maravillosa: 4 cualidades de una amistad verdadera*: <https://lamenteesmaravillosa.com/4-cualidades-de-una-amistad-verdadera/amp/>
- Programa “Y tú, ¿qué?” de la FAD con contenidos atractivos para trabajar con adolescentes temas de interés para la formación de su pensamiento crítico (*Y tú, ¿qué piensas?*) y su alfabetización emocional (*Y tú, ¿qué sientes?*):
<https://www.campusfad.org/ytuque/>





Ficha Técnica

Título original:

“Nerve: un juego sin reglas”

Año: 2016

Duración: 96 min

País: Estados Unidos

Dirección:

Henry Joost, Ariel Schulman

Guión: Jessica Sharzer

Basada en Nerve de Jeanne Ryan

Música: Rob Simonsen

Fotografía: Michael Simmon

Productora:

Allison Shearmur Productions, Keep Your Head Productions Supermarche

Distribuidora: Lionsgate

Género: Tecno-Thriller, acción

fad



**Actividad subvencionada con cargo a la
asignación tributaria del 0,7%
del Impuesto sobre la
Renta de las Personas Físicas**

Texto, diseño y obra en su conjunto: © Fundación de Ayuda contra la Drogadicción
Fotografías que la ilustran: *Allison Shearmur Productions, Keep Your Head Productions Supermarche*

Diseño Gráfico: Ancares Digital

Edita: Fundación de Ayuda contra la Drogadicción, Avda. de Burgos, 1 - 28036 Madrid. Tel. 91 383 80 00

Elaboración de contenidos: Agustín Compadre Díez y Fernando Bayón Guareño

Coordinación: Alfonso Borrego y Raquel Gamero (FAD Andalucía)