



2º ESO
ACTIVIDAD
1

¿GANADORES O PERDEDORES?

COMPETENCIAS CLAVE

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

OBJETIVOS

- Aumentar su sentido crítico ante un mensaje de riesgo cero.
- Crear la necesidad de cuestionar el sistema de valores que los anuncios escogidos plantean.
- Poner en verdadero contexto qué significa asumir riesgos responsablemente y aplicar de forma adecuada algunos valores referentes a la toma de decisiones.

RECURSOS MATERIALES: Secuencias “Dedos ganadores”.

TIEMPO APROXIMADO: Una sesión de 50 minutos.

SENTIDO PREVENTIVO

Las nuevas tecnologías aterrizaron hace mucho tiempo en el ámbito del juego. Videojuegos, consolas, aplicaciones móviles... son algunas de las formas más convencionales en las que se han asociado ya desde hace años estos dos elementos. Pero en el último tiempo y con el acceso prácticamente ilimitado a internet que cualquiera tiene desde cualquier dispositivo, incluyendo por supuesto el móvil, las apuestas deportivas y los juegos de azar han encontrado también un nicho de mercado absolutamente apetecible. Las posibilidades de acceso a problemas de juego, evidentemente y por extensión, también se han multiplicado, y sucede también entre población juvenil, que desde sus dispositivos móviles encuentran una gran puerta abierta a lo que, hace solo unos años, les estaba vedado por edad.

ANTES DE INICIAR LA ACTIVIDAD

"Nuestros protagonistas hoy van a ser los dedos. De hecho, veremos dos secuencias en que esos protagonistas, nuestros dedos, tienen interesantes conversaciones acerca de su actividad, aficiones, intereses y deseos en la vida."



DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Fase 1

Lo que hacen nuestros dedos

“Pensemos por un momento... cada uno de los cinco dedos de nuestra mano (la que más usemos, por ejemplo) tiene utilidades muy interesantes ¿Qué utilidades les damos a cada uno de los dedos de nuestras manos?” (Iniciar la sesión con esta forma desenfadada de pensar en cuáles son los usos y actividades que nuestras manos y particularmente nuestros dedos realizan y comentándolo en gran grupo).

Al fin y al cabo, con nuestra mente pensamos y decidimos, pero nuestras manos son las "herramientas ejecutoras" de aquello que hemos decidido hacer previamente. Nuestras manos y nuestros pies son quienes se encargan de que hagamos las mejores cosas y también las peores. Asumimos ciertos riesgos cuando nuestras manos empiezan a hacer algo y en ocasiones nos retenemos de asumirlos cuando dejamos nuestras manos quietas a la espera de mayor seguridad. Con lo que, en un sentido muy práctico, lo que hacen nuestras manos, nuestros dedos, lo determina casi todo. De hecho, podemos haber decidido hacer algo en nuestra mente que, de no tener a nuestras manos a su servicio obedeciendo y ejecutando lo decidido, nunca verá la luz porque no se habrá puesto en marcha. De ahí la importancia de escoger bien si nuestras manos seguirán los impulsos hacia los que en ocasiones nuestras decisiones nos llevan.

Fase 2

Frases que lo dicen todo

Vamos a ver dos anuncios breves pero muy intensos (hablan muy rápido y para poder realmente detenernos en todo el contenido quizá hayan de visionarse más de una vez) en los que, como dijimos, los protagonistas son los dedos de una mano.

Empezaremos por el anuncio en el que los dedos hablan sobre fútbol. Algunas preguntas a realizar y comentarios a tener en cuenta después de ver el anuncio pueden ser:

- ¿Cuál era el sueño del dedo pulgar? (Hacer remates, chilenas...)
- ¿Cuál es, sin embargo, el sueño al que se le anima desde el resto del grupo?
- ¿Qué os parece más relevante, interesante... la propuesta inicial que tenía en mente el pulgar o la que sus compañeros le hacen? (El resto defienden el planteamiento de "Entonces, ¿cómo apostarías?", expresando así que lo verdaderamente importante,



según como ellos lo ven, es que se sea capaz de apostar. Por supuesto, siendo que las apuestas que se ofrecen son con el móvil, el pulgar resulta imprescindible.)

- ¿No os parece que tal y como el anuncio plantea la conversación entre los dedos están marcando claramente un orden sobre qué es lo importante y qué no lo es tanto? (Para el anuncio lo verdaderamente clave es poder apostar, y de ahí que terminen con la frase "Has puesto el dedo en la llaga". Aprovecharemos esta frase para hacer un pequeño juego a continuación... pero antes veremos el segundo anuncio.
- En la segunda secuencia aparecen, no ya las apuestas deportivas, sino otro frente de posible juego problemático que son las conocidísimas tragaperras, solo que en este caso aparecen en formato digital. ¿Qué diferencias, ventajas e inconvenientes aporta que estos juegos se den ahora en ese formato digital, a un solo movimiento de dedo de distancia? ¿Pensáis que esta situación favorece la aparición de adicciones? ¿Por qué?

Fase 3

Si tienes un dedo para jugar

Al decir "Has puesto el dedo en la llaga" los dedos están planteando que lo que realmente podría doler más al pulgar, en caso de no poder hacer algo importante, sería no poder apostar. ¿Qué significa esta frase hecha? ¿Entienden el significado? ¿Cuándo solemos usar esa frase? (Cuando le queremos decir a alguien que verdaderamente ha llegado al meollo o parte importante de un asunto).

Pues bien... Nosotros estamos alcanzando realmente el meollo del asunto del juego online y las apuestas deportivas, y es lo que tiene que ver con el nivel de riesgo. En cualquier actividad que resulta adictiva, evidentemente sucede esto por una combinación de factores. Consideremos algunos de ellos antes de hacer un pequeño juego...

En el caso del juego es divertido, muchos lo hacen, es una actividad para realizar en grupo o por separado que nos entretiene y que, incluso, en muchas ocasiones puede evadirnos de otro tipo de actividades que nos gustan menos... En el caso del juego online, por ejemplo en lo referente a videojuegos, se añade el elemento tecnológico, que resulta muy atractivo para mucha gente, y especialmente gente joven. Pero si a todos estos elementos además le añadimos que el individuo puede tener una potencial ganancia económica, tenemos un cóctel que para muchas personas resultaría, como poco, difícil de rechazar.

Imaginemos el cuadro, además, respecto a lo que suponía el tema de las apuestas o los juegos de azar, hace unos años y comparémoslo con cómo se desarrolla esto en estos tiempos que vivimos...



Hace unos años, si alguien se convertía en adicto, por ejemplo a las tragaperras o a las apuestas, ¿qué tenía que pasar? (Tenía que acudir muchas veces al bar, sacar monedas o cantidades a apostar, debía dejarse ver por otras personas que, a la par podían pensar mal de lo que estaba haciendo...) En un sentido, antes se estaba claramente más expuesto al ojo escrutador de otras personas alrededor y esto, en muchas ocasiones, era un elemento disuasorio.

En otras ocasiones, por ejemplo en lo referente con el acceso a casinos, bingos, salas de juego y apuestas, etc., el acceso estaba regulado de una manera mucho más física ante el posible acceso de menores de edad. Sin embargo, hemos de reconocer que las barreras que impone lo digital son mucho más laxas. A veces simplemente se pregunta la edad y la persona puede mentir sin problema, accediendo al contenido de la aplicación o al portal en cuestión y ejecutando aquella decisión que acaricia en su mente, que es la de invertir para ganar. Ahora bien... ¿es esto siempre así?

Vamos a pensar en algunas frases hechas o en declaraciones célebres que algunas personas han hecho sobre el tema del riesgo y trataremos, tras leer cada una de ellas, considerar hasta qué punto los planteamientos que nos hacen son completamente ciertos o si, por el contrario, nos están llevando a tener una visión deformada y tendenciosa de lo que significa el riesgo. Porque recordemos que, en toda apuesta, hay siempre un riesgo que debe ser valorado de la forma más objetiva y completa posible: no solo hay riesgo económico; también lo hay de adicción y ambos juntos son una verdadera bomba de relojería.

Sugerimos a continuación algunas frases interesantes sobre el tema del riesgo que proponemos plantear a los chicos y chicas en forma de juego del ahorcado (al principio las frases están veladas y a base de ir adivinando letras, finalmente se intenta adivinar el contenido de las frases al completo, para terminar comentándolas). Sugerimos estas, aunque hay muchas más que el profesor o profesora puede complementar o sustituir. Es importante identificar bien el contexto al que realmente se refieren las frases y qué consecuencias podría tener que se aplicaran de forma literal, como muchos y muchas hacen, en el ámbito del juego:

- Todo lo bueno en la vida nace de un salto al vacío
- El mayor riesgo es no correr ningún riesgo
- Si no vas a por todas, no vayas
- Si no vives peligrosamente, no vives
- La vida solo florece en el peligro, nunca en la seguridad.
- El mundo es de los valientes

COMENTARIO FINAL

“Aunque los anuncios que hemos podido ver nos planteaban el mensaje “Si tienes un dedo para jugar, lo tienes todo para ganar”, hemos de saber reconocer que este es un mensaje absolutamente parcial. Aquí no nos hablan de riesgos ni adicciones, y seremos nosotros y nosotras quienes, ante este tipo de mensaje incompleto, debemos completarlo en nuestra mente y decidir qué harán nuestros dedos al respecto”.