



4º ESO

ACTIVIDAD

¿TE ATREVES O NO?

COMPETENCIAS CLAVE

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

OBJETIVOS

- Asociar la importancia de nuestro estado emocional a la hora de tomar decisiones, para no dejarnos gobernar por los sentimientos en un momento que ha de ser sobre todo racional.
- Identificar el alto riesgo que supone tomar una decisión cuando no tenemos toda la información necesaria para ello
- Generar un sentido crítico ante la forma manipulativa en la que a veces nos llega la información, de manera parcial, sesgada o interesada.
- Tener claros los puntos esenciales a la hora de tomar una decisión inteligente.

RECURSOS MATERIALES

- Secuencia “¿Te atreves o no?”
- Un folio por persona y bolígrafo

TIEMPO APROXIMADO

50 minutos.

SENTIDO PREVENTIVO

No toda la información de que disponemos en un momento dado es suficiente para poder tomar una decisión con criterio. Ni siquiera cuando lo que estamos asumiendo



es si jugamos a un juego o no. Lo que puede marcar la gran diferencia entre que un juego sea divertido o, por el contrario, desagradable e incluso peligroso es justamente en qué consiste. De manera que nos es necesario considerar la importancia de conocer al máximo y anticipadamente todo lo que podamos sobre cualquier cosa en la que vayamos a participar.

Introducimos al alumnado a través de esta actividad en lo que significa una correcta hoja de ruta a la hora de tomar decisiones y les animaremos de forma práctica a ver las diferencias entre seguirla o dejarla de lado.

ANTES DE INICIAR LA ACTIVIDAD

“En un juego, las normas son muy importantes. De hecho, lo marcan todo. Cuando las normas no están claras, o son injustas, el juego puede terminar siendo algo que no divierte. Pero las normas del juego también pueden ser oscuras, manipulativas o directamente peligrosas, como una manera de imprimirle emoción a ese juego. Nuestra pregunta es... ¿nos atreveríamos con cualquier juego, o no?”

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Fase 1

LAS NORMAS DEL JUEGO

Comenzaremos la actividad viendo la primera parte de la secuencia escogida. En concreto, la detendremos justo cuando se escucha “Buena suerte jugadora”. Pongámonos en contexto. Puede hacerse directamente mediante el vídeo asociado a la actividad de 3º ESO “EL RETO QUE NUNCA HARÍA”, pero en cualquier caso, sintetizamos lo importante a conocer aquí a priori para entender el sentido de la actividad:

“Nerve es el juego de moda. Puedes actuar en él jugando u observando, pero las condiciones para lo uno y lo otro son distintas. Vee, la protagonista, acaba de tener una discusión porque una amiga suya, que es jugadora y a la que nada parece importarle más que Nerve, la ha ridiculizado frente al grupo “por no atreverse”. La ha criticado muy duramente y ella ha salido corriendo de la cafetería donde se encontraban en un estado emocional bastante afectado. En ese momento empieza nuestra secuencia, y así podemos entender los mensajes de ánimo que Vee está recibiendo en su móvil mientras va montando en bici.

Una vez que entendemos el contexto, podemos comprender mejor lo que pretendemos abordar a continuación. Al llegar a casa, Vee se encuentra con una pregunta que debe



resolver: nada más ver su ordenador, este parece recordarle lo que más le está pesando en este momento: ¿Eres observador o eres jugador? En otro momento cualquiera, la pregunta podría no tener mayor importancia, sin embargo, en este particular, por lo mal que lo está pasando, la pregunta es clave para ella.

- Ahora bien, ¿creéis que está en condiciones de responderla adecuadamente? (Queremos en este punto dedicar unos minutos a que los chicos y las chicas valoren la relación que existe entre el estado emocional de una persona y las decisiones que toma. Deben identificar el estado de la protagonista e imaginar cómo se siente. Queremos que el intercambio de impresiones en los siguientes minutos les lleve a cuestionarse si efectivamente sus emociones en ese momento no estarán decidiendo por ella, debido a la afectación con la que salió de la cafetería al recibir las críticas de su amiga por ser “solo” observadora en el juego).

Una vez que al menos se ha cuestionado la independencia de su decisión, queremos ir a un segundo punto clave en la sección de vídeo que se ha abordado: las normas del juego. Pretendemos que se dediquen unos minutos en clase a ser críticos y críticas con el vídeo de entrada mediante el cual Vee está tomando la decisión de si será observadora o jugadora. Para poder hacer verdaderamente una crítica realista, debemos profundizar en los porqués de todos y cada uno de los detalles que nos puedan resultar sospechosos. Podemos proponer a la clase, para ello, que se imaginen que forman parte de un equipo de investigación de la policía cuya función es precisamente salvaguardar a chicos y chicas de cualquier amenaza en internet. Queremos que sospechen, al menos, de los siguientes elementos, y que se hagan preguntas:

- ¿Por qué se le pide que decida si será jugadora u observadora cuando todavía no sabe en qué consistirá lo uno y lo otro? Las normas deberían venir antes de la decisión, y no después.

¿Por qué razón el locutor de las normas del juego habla de manera tan acelerada?
¿Qué función o importancia puede tener en todo esto la velocidad a la que habla?

- ¿Qué os parece que sean los observadores los que deciden los retos de los jugadores? ¿Lo veis justo? ¿Qué implicaciones puede tener?
- ¿Qué papel juega en todo esto que a los observadores se les anime a grabar en vídeo? ¿Pondrá eso alguna presión sobre los jugadores?
- ¿Qué os parece el tono de las palabras “fallar”, “rajarse” o “chivatos” a la hora de poner las normas? ¿Os resulta, a partir del lenguaje que usa, un juego “normal”?
- ¿Qué pensáis del hecho de que el juego deba mantenerse en secreto? ¿Os tranquiliza u os intranquilizaría, como departamento de seguridad? ¿Qué pensáis que puede haber detrás de ese secretismo?



Fase 2

TE ATREVES O NO

Como hemos comentado, una de las cosas más llamativas de NERVE es que llevan a la persona a decidir antes de saber en qué consistirá convertirse en jugador. Esto, que puede ser simplemente considerado como un elemento que le da emoción al juego, puede tener implicaciones increíbles, como intentaremos demostrar con la siguiente dinámica.

Se les plantea al aula una pregunta que deben responder de forma individual con un SÍ o un NO en un papel que tengan delante, siempre antes de que se les presente la foto asociada a la pregunta en cuestión, donde averiguarán las verdaderas implicaciones de esa pregunta y su respuesta.

Para mayor simplicidad, pueden coger un folio, partirlo a la mitad y poner en una un gran SÍ y en la otra un gran NO.

Imaginemos que ellos/as fueran jugadores reales de Nerve y que, por cada reto conseguido, se llevaran 1000€. Es muy importante que se pongan verdaderamente en el papel de estar realmente jugando, y que empalicen con las sensaciones que les produciría en cada caso descubrir el reto en cuestión. Habrá ocasiones en las que ese reto sea inabordable sin que implique un riesgo muy alto, y podrán intuir qué niveles de riesgo tienden a asumir en situaciones en las que no tienen toda la información.

Una vez que han respondido la pregunta mediante su folio, se les muestra la foto asociada. El orden de las preguntas puede ser aleatorio, y muy probablemente influirá en el tipo de respuestas que se producen (no será igual de fácil que se responda a una segunda pregunta con un SÍ si la primera era fácil o asumible que si no lo era).

¿SUBES O NO?



¿JUEGAS O NO?



¿SUBES O NO?



¿COMES O NO?





¿JUEGAS O NO?



¿COMES O NO?



Fase 3

TOMANDO DECISIONES INTELIGENTES

Nerve, como otras muchas cosas en la vida cuando están planteadas de forma opaca, poco clara, se basa en el desconocimiento. Esa es parte de la emoción, pero es principalmente lo que impide que la persona pueda tomar una decisión inteligente. Para poder hacerlo, por el contrario, necesitamos tener en nuestro poder todos los elementos posibles que nos ayuden a tener criterio a la hora de elegir. La pretensión a la hora de tomar una decisión inteligente debe ser reducir los posibles riesgos y aumentar la posibilidad de beneficio, no solo en primera persona sino para quienes nos rodean también.

Aquí terminaremos de ver la segunda parte de la secuencia, en la que a Vee le llega otro tanto de información que no tenía acerca de Nerve por medio de su amigo, que se muestra preocupado por sus motivaciones para jugar.

¿Cuáles son, según captamos en la conversación que mantienen? ¿Os parecen las mejores razones para jugar? Como podrá verse con facilidad, en este punto queda de manifiesto que se han presentado a la vez dos de los mayores enemigos a la hora de tomar una buena decisión: la falta de información con un estado de emociones alterado que sustituye a la razón o la lógica.

Terminaremos la actividad proponiendo que decidan decidir qué pasos habría que dar para poder tomar una decisión inteligente.

Al menos los siguientes deberían estar presentes:

1. Conocer al máximo de la situación sobre la que vamos a decidir.
2. Tener en cuenta todas las posibles opciones.
3. Valorar ventajas y desventajas de cada una.
4. Escoger aquella que reúne más ventajas y menos desventajas, o al menos cuyas desventajas sean más asumibles para un beneficio evidente.
5. Poner en marcha la opción escogida y evaluar si funciona.



6. Si la opción escogida no es tan buena como creíamos, escoger otra en su lugar (es decir, rectificar).

Tomar unos minutos al final para hacer una puesta en común y cerrar la actividad con las conclusiones.

COMENTARIO FINAL

“Para que un juego sea verdaderamente divertido es importante que haya transparencia en su planteamiento y normas. De otra forma, para el jugador o jugadora que se arriesga a involucrarse en una toma de decisiones no inteligente puede suponer algo del todo menos divertido. En esta, como en otras áreas de la vida, es importante tener antes toda la información (antes de elegir unos estudios, antes de firmar un préstamo, antes de involucrarse en un deporte de riesgo...) y queda en nuestra mano asegurarnos de tener esa información como punto primero de partida.”