



3º ESO

ACTIVIDAD

EL DESTINO ES CAPRICHOSO

COMPETENCIAS CLAVE

- Competencia aprender a aprender.
- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

OBJETIVOS

- Demarcar claramente que los juegos de azar están regulados, no por mecanismos supersticiosos sobre la suerte, sino por el azar mismo, que es absolutamente arbitrario por definición.
- Identificar y cuestionar los mitos que circulan alrededor de las probabilidades de ganar un juego como la Primitiva, y cómo no dependen de nada que hagamos nosotros.
- Establecer la decisión de jugar o no a juegos de azar en base a criterios verdaderamente lógicos.

RECURSOS MATERIALES

- Anuncio “*El destino es caprichoso*”

TIEMPO APROXIMADO

50 minutos.

SENTIDO PREVENTIVO

Alrededor de los juegos de azar se da un peso muy fuerte a pensamientos, ideas y mitos supersticiosos que hacen creer a quienes juegan que, debido a la realización de determinadas conductas o rituales, queda aumentada la probabilidad de acierto en ellos.



Desde una mente adolescente, aún inexperta y que se deja llevar de forma más clara aún por sus impulsos, este tipo de planteamientos tienen aún más aceptación, si cabe, ya que en escasas ocasiones se produce una toma de decisiones sobre si jugar o no, apostar o no, en función de criterios lógicos y no pseudo-mágicos.

La actividad de hoy pretende exponer de forma clara que el azar es el único regulador en este tipo de juegos y que, por tanto, todo tipo de perspectivas supersticiosas han de ser dejadas a un lado para tener una verdadera decisión sopesada frente al juego.

ANTES DE INICIAR LA ACTIVIDAD

Empezamos jugando a un juego clásico de toda la vida: el QUIÉN ES QUIÉN.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Fase 1

Para ello, se escogen dos participantes voluntarios, de forma que uno o una escogerá a una persona de la clase y el otro u otra deberá hacer preguntas cerradas (que se contestan con un SÍ o un NO) y mediante las cuales procurará adivinar de quién se trata.

El mecanismo del juego es el mismo que en su versión clásica de tablero, pero vamos a jugarlo haciendo alguna adaptación:

- Quien escoge a un compañero o compañera del aula escribirá su nombre en un papel y lo entregará al coordinador o coordinadora de la actividad para su custodia.
- A continuación, todos los alumnos y alumnas se ponen de pie en sus puestos y se mantendrán así hasta que, debido a que por el contenido de algunas preguntas queden descartados, vuelvan a tomar asiento.
- Quien tenga el rol de adivinar deberá hacer preguntas cerradas sobre el aspecto que tiene la persona escogida (por ejemplo ¿tiene gafas?, ¿lleva ropa deportiva?..).
- Es importante que las preguntas sean sobre aspectos muy visibles y conocidos por cualquiera en la clase (por ejemplo, no recomendamos preguntas del tipo de qué



color tiene los ojos, porque no es algo en lo que quizá se haya reparado por parte de toda la clase).

- Cuando se recibe la pregunta, ésta ha de contestarse honestamente y quienes queden descartados por la pregunta, deben sentarse. Por ejemplo, si la pregunta fue “¿Tu persona escogida lleva gafas?” y la respuesta es un SÍ, entonces, todos los que no lleven gafas deben sentarse.
- Cuando, al ir descartando sucesivamente por medio de las preguntas, solo quede un compañero o compañera, entonces quien adivina puede preguntar “¿Es... (nombre de la persona en cuestión)?” y se responderá honestamente, haciendo la correspondiente comprobación con el papelito que se entregó al inicio del juego.

Según la rapidez con la que se desarrolle la partida, pueden hacerse una o dos rondas.

Fase 2

A continuación, vamos a visionar un anuncio en el que vamos a ver en acción a un personaje bastante caprichoso.

Pero antes de eso, hagamos un juego rápido más: Si tuvierais que conseguir que alguien adivinara la palabra “CAPRICHOSO” o “CAPRICHOSA” solo mediante gestos, cómo lo haríais... ¿alguien se presenta voluntario? (Dar unos minutos y espacio a que dos o tres personas puedan salir al frente y escenificarlo).

Cuando se haya hecho esto, se pone en marcha el anuncio y se pasa a comentar algunos aspectos prácticos...

- *¿En qué tipo de cosas habéis notado que este personaje es verdaderamente caprichoso?*
- *¿Qué os indica el hecho de que lo hayan vestido prácticamente como un rey?*
- *¿Cuánto os parece, después de ver el anuncio, que ganar la Primitiva tiene que ver con la lógica o alguna clase de método?*
- *¿Cuánto se parece lo que habéis visto al juego del QUIÉN ES QUIÉN al que jugamos al principio?*



Fase 3

Si en nuestra idea de los juegos de azar cabía que teniendo en cuenta determinados trucos la cosa podía estar bajo control, parece que después de ver este anuncio, la cosa está bastante lejos de ser así.

“¿Podéis pensar en cosas que verdaderamente, (siempre en cierta medida porque no existe el control absoluto sobre nada), sí puedan estar bajo control nuestro?” (Por ejemplo, si estudias, tienes bastantes posibilidades de aprobar; si preguntas una duda, tienes muchas posibilidades de aprender; si comes mucho, tienes muchas posibilidades de engordar...) *“¿Cuáles quedan fuera de control?”*.

“¿De qué depende, entonces, que alguien gane o pierda en juegos de azar?” (Pensar en algunos, incluso en la posibilidad de que hayan jugado alguna vez, aunque sea en plan casero y comentar sus experiencias e impresiones sobre ello. *¿Algo les llevó a ganar o perder?*).

“¿Qué ideas extrañas circulan por ahí acerca de la suerte o trucos para tenerla?” (Por ejemplo, una muestra es la que se ve al final del anuncio y que tiene que ver con la razón por la que realmente se anima a jugar a la Primitiva).

“¿Cuánto de lógica, entonces, ampara la ilusión que las personas tienen de poder ganar cuando hacen apuestas de este tipo?”

COMENTARIO FINAL

Los juegos de azar están regulados, no por la lógica, o por mecanismos supersticiosos que pueden aumentar o disminuir la suerte. Tomar la decisión de jugar bajo la ilusión de un control que no tenemos queda, de hecho, bastante alejado del pensamiento racional. En caso de jugar, siempre ha de hacerse con cabeza, sabiendo las probabilidades reales que tenemos de ganar o perder, y no dejándonos llevar por ilusiones de control que nada tienen que ver con controlar de verdad el azar que, como hemos visto, es caprichoso.