



2º ESO
ACTIVIDAD
2

PROHIBIDO JUGAR

COMPETENCIAS CLAVE

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

OBJETIVOS

- Ayudar a que el juego ocupe un lugar en nuestra vida que, aun siendo importante por los aportes que tiene, no resulte incapacitante ni esclavizante.
- Identificar algunos de los elementos más definitorios de las adicciones aplicados al ámbito del juego y particularmente de los videojuegos.
- Fomentar actitudes cooperativas frente a la tendencia competitiva planteada en la mayor parte de juegos.

RECURSOS MATERIALES:

- Secuencia “La silla- Manual del jugón para casi todo”
- Dos folios para la dinámica final, uno con una gran X y otro con una gran Y

TIEMPO APROXIMADO: Una sesión de 50 minutos.

SENTIDO PREVENTIVO

Todas las cosas que nos gustan mucho tienen, si son mal planteadas en su uso por exceso de frecuencia, duración o intensidad, el potencial de convertirse en adictivas. No pasa algo diferente con el juego, que para muchas personas puede alcanzar carácter de algo prácticamente sagrado. La propuesta en esta ocasión pondrá la atención en cuestionar ese carácter de intensidad con la que se considera esta actividad y hará sugerencias prácticas para devolverla a su justo lugar, que es el de un disfrute que no limite el resto de la vida.

ANTES DE INICIAR LA ACTIVIDAD

“En algunas ocasiones hay cosas en la vida que nos gustan muchísimo, más que cualquier otra. Nos gustan porque nos divierten o nos entretienen, nos resultan bonitas, o nos evaden de otras que nos gustan menos. Pero, ¿alguna vez os habéis preguntado cómo sería vuestra vida sin ellas? Hoy nos hacemos la pregunta de qué papel juegan esas cosas en nuestra vida y cuán dependientes somos de ellas.”



DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Fase 1

¿Qué está pasando aquí?

Empezamos la actividad con una dinámica en la que tres parejas de alumnos y alumnas tienen que representar teatralmente, por un momento, tres situaciones que describimos a continuación. El resto de participantes deben intentar averiguar qué está pasando en esas situaciones (si hay algo que les llama la atención, si algo les parece extraño o lo ven todo normal, qué tienen en común...) De alguna forma tienen que examinar lo que sucede como si fueran psicólogos, para captar la esencia de lo que pretendemos transmitir. Estas son las tres situaciones a representar:

- Una persona adulta se acerca a un grupo de gente joven que está haciendo botellón y les dice "A que no sois capaces de estar un mes sin hacer botellón", a lo que uno de los chicos o chicas del grupo responde "Sí, claro... un mes sin salir".
- Un amigo le dice a otro "A que no eres capaz de estar un mes sin jugar al fútbol", a lo que el otro responde "Sí, claro... un mes sin hacer deporte".
- Una amiga le dice a otra "A que no eres capaz de dejar el móvil por un día entero", a lo que la segunda contesta "Sí, claro, y pasar todo el día aburrida"

Como puede verse con facilidad, las tres situaciones tienen en común que los personajes protagonistas han centrado demasiada importancia en aquellas cosas que les agradan, hasta el punto de considerar que la única forma de salir es el botellón, la única forma de hacer deporte es el fútbol y la única manera de divertirse es el móvil. En este punto, prácticamente deberíamos asegurar que esas personas le han dado un lugar que no corresponde a esos tres elementos, que aun siendo completamente legítimos, han "colapsado" el concepto que tienen de salir, deporte o diversión.

En muchas ocasiones nos sucede igual, y particularmente con el asunto del juego es relativamente sencillo que suceda, máxime cuando el juego está ligado a nuevas tecnologías. Algo así les pasa a los chicos y chicas protagonistas de la secuencia que veremos a continuación.

Fase 2

El conflicto de la silla

Empezamos a ver la secuencia con la perspectiva que hemos planteado en la fase anterior. Puede verse con facilidad que, menos uno de los componentes, el resto del grupo prácticamente no concibe resolver el dilema que les plantea el uso de la nueva silla si no es desde el juego.



- ¿Qué importancia pensáis que le están otorgando al juego?
- ¿Pensáis que es proporcionado o por el contrario le están dando un lugar demasiado importante?
- Llama la atención que cuando se les plantea resolver el problema bajo la prohibición de jugar, uno de ellos de manera muy vehemente grita "¡Blasfemo!". ¿Qué significa esa palabra? ¿La veis proporcionada para la situación? ¿Qué implica que este chico use esa palabra respecto a la importancia que le da al juego?
- Resulta también muy llamativo que la chica lleve encima tantos dispositivos distintos para poder jugar y que le resulte tan difícil desprenderse de todos ellos. ¿Qué nos dice ese "pequeño detalle"?

"En el juego hay multitud de elementos geniales y positivos que podemos y debemos disfrutar. Pero deberemos ser conscientes de cuándo algo tan bueno como puede ser el juego o cualquier otra cosa está ocupando en nuestra vida un lugar que no le corresponde. Es como si, cuanto más espacio le diéramos al juego o a aquello que nos engancha, más capacidades perdiéramos para poder resolver las cosas de manera normal."

Fase 3

Cooperar, mejor que competir

En este caso se les plantea una situación que deben resolver, que es el "reparto" de la silla, pero tan acostumbrados como están a uno de los elementos más esenciales del juego, que es la competición, pierden de vista que hay otras maneras de resolver el conflicto. Su amigo, al que se le dan mal los juegos (quizá por eso es el único que aún mantiene un poco más la perspectiva, por muy importante que resulte para él jugar), ve claro que parte del problema de la resolución es el propio juego. Por eso les propone hacerlo justo sin la herramienta de la que están siendo tan dependientes, que es el juego mismo. En un sentido, les está pidiendo que se "desintoxiquen".

- ¿No nos suena esto a la jerga común relacionada con las adicciones?
- ¿Se puede ser adicto a los videojuegos como se es, por ejemplo, a las drogas?
- Hay, desde luego, algunos elementos comunes, como la dependencia, la tolerancia y el síndrome de abstinencia. ¿Cómo podrían darse esos elementos en una adicción al juego, en qué se notarían?
- ¿Qué os parece que la chica llame a su compañero por prohibirle jugar con cualquier dispositivo "retorcido y enfermo"?

No solamente llama la atención que se resistan a resolver el dilema teniendo prohibido jugar (de hecho, parece que todo lo hacen y lo resuelven jugando, lo cual es preocupante), sino que no conciben de forma inicial la cooperación, sino solo la competición (p.e. uno de los chicos, en algo tan tonto como que a otro le mole algo, dice "Si a él le mola, a mí me mola el doble").



Proponemos terminar la actividad con una conocida dinámica, esta vez también en forma de juego, pero de tipo cooperativo, que se llama "La ganancia". Explicamos el funcionamiento a continuación (Fuente: www.educarueca.org):

- Se divide la clase en dos grupos y cada grupo nombra a alguien que les represente.
- El objetivo del juego será ganar tantos puntos como se pueda.
- Se reparten a cada grupo dos folios: en uno pone X y en el otro Y.
- Cuando se cuente hasta tres, ni antes ni después, ambos equipos levantan uno de los dos folios. Previamente, habrán debatido y consensuado dentro del grupo (sin hablar con el otro grupo) si levantar la X o la Y atendiendo a los siguientes criterios:
 - si ambos grupos eligen la X ambos consiguen +5 puntos;
 - si ambos grupos eligen Y, ambos consiguen -5 puntos;
 - pero si un grupo elige la X y el otro elige la Y,
 - el que ha elegido X consigue -10 puntos
 - y el que ha elegido Y consigue +10 puntos.
- Se repite lo mismo cuatro veces y se van apuntando los resultados en un cuadro de doble entrada en la pizarra a la vista de todos y todas.
- Antes de comenzar la quinta tirada se les da la oportunidad de que se reúnan los representantes de cada equipo. El representante vuelve con su grupo y debaten nuevamente si elegir la X o la Y.
- Se repite lo mismo pero sin que se vuelvan a reunir los representantes hasta llegar a diez tiradas.
- Se suman los resultados y se apuntan los totales de cada grupo.
- Al lado de los totales se escribe el resultado obtenido en el supuesto de que los dos equipos hubieran elegido X en las diez ocasiones: 50 puntos.

Reflexión final:

- Tras comprobar, que por intentar quedar por encima del otro equipo (competir), los resultados en ambos equipos han sido inferiores a los 50 puntos que hubieran conseguido si hubieran cooperado y, por tanto, ninguno de los dos equipos ha alcanzado el objetivo del juego: gana tantos puntos como puedas.

COMENTARIO FINAL

“Hay muchas situaciones en la vida que, no solo no son un juego, sino que han de tomarse con mucha importancia y considerarlas con cuidado. Darle a las cosas que nos gustan, incluido el juego, su justo lugar, nos ayudará a que sean realmente un aporte y no algo que limite nuestra vida más y más, haciéndonos esclavos de ello. Y no olvidemos que el juego puede ser, no solo competitivo, sino también cooperativo.”