



3º ESO

ACTIVIDAD

SI NO ES ESPECIAL, NO ES NOTICIA

COMPETENCIAS CLAVE

- Competencias sociales y cívicas.
- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
- Competencia aprender a aprender.

OBJETIVOS

- Diferenciar las medias verdades e identificarlas como mitos o mentiras.
- Establecer diferencias entre lo que verdaderamente es especial y relevante y lo que no lo es.
- Que los chicos y chicas participantes no den por buenas afirmaciones de cualquier fuente cuando, además, hay intereses económicos de por medio.

RECURSOS MATERIALES

- Secuencia de anuncios "CODERE TALENT".

TIEMPO APROXIMADO

50 minutos.

SENTIDO PREVENTIVO

En toda media verdad hay, en el fondo, una mentira. Los mitos se nutren justamente de esto, porque son afirmaciones que se dan por ciertas en la mayor parte de ocasiones porque "suenan a verdad". Pero la realidad es que, en una sentencia, con que solo una parte de la expresión sea falsa, toda la afirmación queda teñida de mentira.



El mundo de las apuestas, como otros tantos en los que se mueven grandes intereses económicos, es uno cargado de mitos y mucha cosmética, lo que hace que personas incautas, al acercarse a él, queden atrapadas con facilidad y tengan que enfrentarse a consecuencias muy graves a medio y largo plazo para sí y para quienes les rodean.

La actividad de hoy permite, de nuevo, acompañar a los chicos y chicas en un ejercicio crítico que les muestre cómo puede estar mostrándose como algo diferencial y novedoso lo que siempre debió estar presente para que la casa de apuestas no sea siempre la que gane. Cuando el fairplay es novedad, eso no puede ser una buena señal.

ANTES DE INICIAR LA ACTIVIDAD

Hoy vamos a convertir nuestro aula en el set de “Tú sí que vales” y vamos a pensar en qué cosas especiales y destacables podemos hacer que nuestros compañeros y compañeras de clase, quizá, ni siquiera conocen.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Fase 1

Comenzamos la actividad dando a la clase unos minutos para pensar, individualmente o asociándose con un compañero o compañera, en alguna habilidad que, sin importar lo sencilla o “tonta” que parezca, puedan presentar frente a un jurado de cuatro personas del aula escogidas al azar.

La selección del jurado puede hacerse generando varios números de lista y quienes han sido elegidos se colocarán al frente de la clase, con sus cuatro pupitres juntos, mirando hacia la pizarra y dejando un espacio de un par de metros que se usará como escenario, para que cada cual presente su destreza ante ellos, tal y como suele hacerse en este tipo de concursos.

Algunos ejemplos de talento o habilidad pueden ser doblar la lengua de una determinada forma, saltar muy alto con los pies juntos, dar muchos “toques de balón” con una pelotita de papel aluminio, o doblar de más una de las articulaciones de un



dedo de la mano. La cuestión es que sea algo especial, es decir, algo que nos diferencie.

Tras unos minutos en que cada participante pueda haber pensado e incluso practicado su habilidad, se va haciendo una ronda (rápida, eso sí) en la que cada cual del jurado dará su votación mediante pulgar arriba o pulgar abajo. Aquellos alumnos o alumnas que hayan conseguido cuatro pulgares arriba por parte del jurado quedan colocados aparte como ganadores de este breve juego introductorio.

Fase 2

Seguimos preguntando: *“¿Qué os hizo escoger lo que habéis hecho y no otra cosa diferente?”*

Muy probablemente, la mayor parte de las respuestas tienen que ver con que esas habilidades son, efectivamente, lo que les hacía distintos a cualquier otra persona participante. De la misma forma que en un periódico o telediario no incluiríamos nada que no sea verdaderamente noticia (porque ha de ser especial para ser considerada como tal), no llevaríamos a un concurso de talentos nada que no fuera realmente destacado.

Vamos a ver una secuencia de varios anuncios en los que también han hecho una réplica de este concurso. En él, cada participante está presentando cuáles son los aspectos que les hacen especiales, aunque no como individuos, sino como el lugar de trabajo al que representan, que es una marca de locales de apuestas deportivas.

“Vuestro trabajo consiste en identificar qué cinco cosas especiales están presentando para hacer una puesta en común después”.

Éstas son las soluciones:

1. Que permitan cobrar en efectivo y al momento.
2. Que si se gana, lo aceptan, porque eso es fairplay.
3. Que no bloquean las cuentas de las y los ganadores.
4. Que ofrecen bonos triples y no simples.
5. Que puede apostarse sobre todo lo que se pueda imaginar.

Desarrollar dicha puesta en común proponiendo, además, las siguientes preguntas complementarias:



- *¿Os han parecido especiales verdaderamente los talentos que cada aspirante presentaba?*
- *¿Sabéis más o menos a qué se refiere cada una de esas cosas? (Pueden incluso mirar en internet qué significa un bono triple, o el servicio Player Props del que se habla en el anuncio.)*
- *¿A qué puede deberse que los hayan considerado realmente como algo tan especial (y se monte tanta “fiesta” alrededor), cuando a simple vista tampoco parece para tanto?*
- *Si estas propuestas son extraordinarias en el contexto de las apuestas deportivas, ¿cuál piensas que era la normalidad, entonces?*
 - *Por ejemplo, para considerar que el FAIRPLAY -juego justo- es noticia, significa que lo habitual no es el fairplay.*
 - *De hecho, llama la atención que sea también noticia que se garantiza que las cuentas de las personas ganadoras no queden bloqueadas.*
 - *Para ampliar información sobre esto, por ejemplo, quien coordina la actividad puede referirse al artículo que puede encontrarse en esta URL: https://www.elconfidencial.com/tecnologia/2016-07-16/casas-apuestas-bloqueos-jugadores-ganar_1232921/*
- *¿En qué condiciones dejan todas estas consideraciones a las casas de apuestas? ¿Qué opinas de ellas después de esto? ¿Te parece un mundo transparente o lo ves más bien opaco?*

Fase 3

Verdaderamente, además de estos elementos, han de considerarse algunos más que permitan a los chicos y chicas ser verdaderamente críticos, no solo con el propio negocio de las apuestas deportivas, sino con la manera en que es presentado por la publicidad que usan, ya que entre las medias verdades están también las medias mentiras que componen los mitos de este mundillo:

- Por ejemplo, el hecho de que quienes hablen en los anuncios de las maravillas, bondades y ventajas de la empresa en cuestión sean los propios trabajadores y becarios, significa confianza para quien lo escucha. La consecuencia es que, quien lo recibe puede decir *“Incluso quienes están dentro tienen confianza y están impresionados por lo bien que funciona esto, así que deben ser de fiar”*.
- Por otro lado, el hecho de contar con los propios futbolistas de moda, sobre los cuales también se apuesta, genera confianza en quienes reciben el anuncio. Los



deportistas están asociados en general y de partida con los valores positivos asociados al deporte. El mensaje de fondo es *“Si ellos están en esto, ha de ser de fiar”*. La realidad es que para los clubes y, por extensión, para los propios futbolistas, las casas de apuestas son un verdadero filón (19 de los 20 clubes que jugaron en Primera División en la temporada 2018-19 tienen acuerdos con casas de apuestas deportivas, por dar solo un dato). Hay de por medio, por tanto, un claro móvil económico que contamina las “bondades” de lo que se pueda decir, por cuanto son parte implicada.

Estos son solo ejemplos de hasta qué punto hemos de ser muy críticos con los contenidos de cualquier publicidad. Particularmente, el mundo de las apuestas deportivas está rodeado de mitos y medias verdades, como algunas de las que se han podido abordar a través de la actividad.

Pero vamos a terminar haciendo una actividad tipo “abogado del diablo” en la que una parte de la clase va a defender (y otra va a atacar) a las casas de apuestas por algunas de las frases mencionadas en los anuncios (pueden añadirse otras que les hayan llamado también la atención).

La clave es responderse “¿Es realmente cierto que...?”

- “¿(El nombre de la empresa anunciante) es libertad?”
- “¿Hacemos el bono triple y así disfrutas más?”
- “¿Respetamos a las y los ganadores y no les bloqueamos las cuentas?”

COMENTARIO FINAL

Siempre es arriesgado entrar en un mundo que se desconoce. Pero lo es mucho más cuando no es mundo completamente transparente y cuando hay tantos intereses económicos en juego.

Es importante ser suficientemente críticos para poder decidir y tener control sobre lo que hacemos en cada momento, distinguiendo los mitos de la verdad de las cosas.