



# T'hi atreveixes o no?

## Activitat 2

### COMPETÈNCIES CLAU

- Competència en comunicació lingüística
- Competència digital
- Competències socials i cíviques

### OBJECTIUS

- Associar la importància del nostre estat emocional a l'hora de prendre decisions, per a no deixar-nos governar pels sentiments en un moment que ha de ser sobretot racional.
- Identificar l'alt risc que suposa prendre una decisió quan no tenim tota la informació necessària per a això.
- Generar un sentit crític davant de la forma manipulativa en què de vegades ens arriba la informació, de manera parcial, esbiaixada o interessada.
- Tindre clars els punts essencials a l'hora de prendre una decisió intel·ligent.



### RECURSOS MATERIALS

Seqüència *¿Te atreves o no?*  
Un foli per persona i bolígraf



### TEMPS APROXIMAT

Una sessió de 50 minuts

### SENTIT PREVENTIU

No tota la informació de què disposem en un moment donat és suficient per a poder prendre una decisió amb criteri. Ni tan sols quan el que estem assumint és si juguem a un joc o no. El que pot marcar la gran diferència entre que un joc siga divertit o, al contrari, desagradable i inclús perillós és justament en què consisteix. De manera que ens és necessari considerar la importància de conèixer al màxim i anticipadament tot el que puguem sobre qualsevol cosa en què hàgem de participar. Introduïrem l'alumnat a través d'aquesta activitat en el que significa un correcte full de ruta a l'hora de prendre decisions i l'animarem de forma pràctica a veure les diferències entre seguir-lo o deixar-lo de banda.

### ABANS D'INICIAR L'ACTIVITAT

*"En un joc, les normes són molt importants. De fet, ho marquen tot. Quan les normes no estan clares, o són injustes, el joc pot acabar sent poc divertit. Però les normes del joc també poden ser fosques, manipulatives o directament perilloses, com una manera de donar emoció a eixe joc. La nostra pregunta és... ens atreviríem amb qualsevol joc, o no?"*

## Desenvolupament de l'activitat

### 1

#### Les normes del joc

Començarem l'activitat veient la primera part de la seqüència triada. En concret, la detindrem just quan s'escolta "Buena suerte, jugadora". Posem-nos en context. Pot fer-se directament per mitjà del vídeo associat a l'activitat de 3r ESO "El repte que mai faria", però en tot cas, sintetitzem l'important que s'ha de conèixer ací *a priori* per a entendre el sentit de l'activitat:

*"Nerve és el joc de moda. Pots actuar-hi jugant o observant, però les condicions per a una cosa i l'altra són distintes. Vee, la protagonista, acaba de tindre una discussió perquè una amiga seua, que és jugadora i a la qui res pareix importar-li més que Nerve, l'ha ridiculitzada enfront del grup "per no atrevir-se". L'ha criticada molt durament i ella ha eixit corrent de la cafeteria on es trobaven en un estat emocional prou afectat. En eixe moment comença la nostra seqüència, i així podem entendre els missatges d'ànim que Vee està rebent en el seu mòbil mentres va amb bici.*

*Una vegada que entenem el context, podem comprendre millor el que pretenem abordar a continuació. En arribar a casa, Vee es troba amb una pregunta que ha de resoldre: en veure el seu ordinador, aquest pareix recordar-li el que més li està pesant en aquest moment: Eres observador o eres jugador? En un altre moment qualsevol, la pregunta podria no tindre major importància, no obstant això, en aquest en particular, com que s'ho està passant malament, la pregunta és clau per a ella.*

- Ara bé, creieu que està en condicions de respondre-la adequadament? (Volem en aquest punt dedicar uns minuts perquè els xics i les xiques valoren la relació que hi ha entre l'estat emocional d'una persona i les decisions que pren. Han d'identificar l'estat de la protagonista i imaginar com se sent. Volem que l'intercanvi d'impressions en els minuts següents els porte a qüestionar-se si efectivament les seues emocions en eixe moment no decidiran per ella, a causa de l'afectació amb què va eixir de la cafeteria en rebre les crítiques de la seua amiga per ser "només" observadora en el joc).

Una vegada qüestionada la independència de la seua decisió, volem anar a un segon punt clau en la secció de vídeo que s'ha abordat: les normes del joc. Pretenem que es dediquen uns minuts a classe a ser crítics i crítiques amb el vídeo d'entrada per mitjà del qual Vee està prenent la decisió de si serà observadora o jugadora. Per a poder fer verdaderament una crítica realista, hem d'aprofundir en els perquè de tots i cada un dels detalls que ens puguen resultar sospitosos. Podem proposar a la classe, per a això, que s'imaginem que formen part d'un equip d'investigació de la policia, la funció del qual és precisament salvaguardar xics i xiques de qualsevol amenaça en internet. Volem que sospiten, almenys, dels elements següents, i que es facen preguntes:

- Per què se li demana que decidisca si serà jugadora o observadora quan encara no sap en què consistirà una cosa i l'altra? Les normes haurien de vindre abans de la decisió, i no després.
- Per quin motiu el locutor de les normes del joc parla de manera tan accelerada? Quina funció o importància pot tindre en tot açò la velocitat a què parla?
- Què us pareix que siguen els observadors els que decideixen els reptes dels jugadors? Ho veieu just? Quines implicacions pot tindre?
- Quin paper juga en tot açò que als observadors se'ls anime a gravar en vídeo? Posarà això alguna pressió sobre els jugadors?
- Què us pareix el to de les paraules "fallar", "rajarse" o "chivatos" a l'hora de posar les normes? Us resulta, a partir del llenguatge que usa, un joc "normal"?
- Què penseu del fet que el joc haja de mantindre's en secret? Us tranquil·litza o us intranquil·litza, com a departament de seguretat? Què penseu que pot haver-hi darrere d'eixe secretisme?

## 2

## T'hi atreveixes o no?

Com hem comentat, una de les coses més cridaneres de *Nerve* és que porta la persona a decidir abans de saber en què consistirà convertir-se en jugador. Açò, que pot ser simplement considerat com un element que dona emoció al joc, pot tindre implicacions increïbles, com intentarem demostrar amb la dinàmica següent.

Se'ls planteja a l'aula una pregunta que han de respondre de forma individual amb un SÍ o un NO en un paper que tinguen davant, sempre abans que se'ls presente la foto associada a la pregunta en qüestió, on esbrinaran les verdaderes implicacions d'eixa pregunta i la seua resposta.

Per a major simplicitat, poden agafar un foli i escriure en un costat un gran SÍ i en l'altre un gran NO. La resposta triada en cada moment serà aquella que es podria llegir en acostar-se al seu pupitre, és a dir, la que està cap amunt. De manera que en principi cada u posa el paper sobre la taula amb la resposta triada i després es pot fer pública si així ho estima qui dirigeix l'activitat.

Imaginem que ells foren jugadors reals de *Nerve* i que, per cada repte aconseguit, guanyaren 1.000 €. És molt important que es posen verdaderament en el paper d'estar realment jugant i que empatitzen amb les sensacions que els produiria en cada cas descobrir el repte en qüestió. Hi haurà ocasions en què eixe repte siga inabordable sense que implique un risc molt alt, i podran intuir quins nivells de risc tendeixen a assumir en situacions en què no tenen tota la informació.

Una vegada que han respost la pregunta per mitjà del seu foli, se'ls mostra la foto associada. L'ordre de les preguntes pot ser aleatori, i molt probablement influirà en el tipus de respostes que es produeixen (no serà igual de fàcil que es responga una segona pregunta amb un SÍ si la primera era fàcil o assumible que si no ho era).

HI PUGES O NO?



HI JUGUES O NO?



HI PUGES O NO?



EN MENGES O NO?



HI JUGUES O NO?



EN MENGES O NO?



3

### Prenent decisions intel·ligents

*Nerve*, com moltes altres coses en la vida quan estan plantejades de forma opaca, poc clara, es basa en el desconeixement. Eixa és part de l'emoció, però és principalment el que impedeix que la persona pugui prendre una decisió intel·ligent. Per a poder fer-ho, al contrari, necessitem tindre en el nostre poder tots els elements possibles que ens ajuden a tindre criteri a l'hora de triar. La pretensió a l'hora de prendre una decisió intel·ligent ha de ser reduir els possibles riscos i augmentar la possibilitat de benefici, no sols en primera persona sinó per als que ens envolten també.

Ací acabarem de veure la segona part de la seqüència, en la qual a Vee li arriba un poc més d'informació que no tenia sobre Nerve per mitjà del seu amic, que es mostra preocupat per les seues motivacions per a jugar. Quines són, segons captem en la conversació que mantenen? Us pareixen els millors motius per a jugar?

Com podrà veure's amb facilitat, en aquest punt queda de manifest que s'han presentat al mateix temps dos dels majors enemics a l'hora de prendre una bona decisió: la falta d'informació amb un estat d'emocions alterat que substitueix la raó o la lògica.

Acabarem l'activitat proposant que es reunisquen en grups de 4-5 per a decidir quins passos caldria fer per a poder prendre una decisió intel·ligent. Almenys els següents haurien d'estar presents:

1. Conèixer al màxim la situació sobre la qual decidirem.
2. Tindre en compte totes les possibles opcions.
3. Valorar avantatges i desavantatges de cada una.
4. Triar aquella que reuneix més avantatges i menys desavantatges, o almenys els desavantatges que siguen més assumibles per a un benefici evident.
5. Posar en marxa l'opció triada i avaluar si funciona.
6. Si l'opció triada no és tan bona com creïem, cal triar-ne una altra en el seu lloc (és a dir, rectificar).

Dediqueu uns minuts al final per a fer una posada en comú i tancar l'activitat amb les conclusions.



## COMENTARI FINAL

*"Perquè un joc siga verdaderament divertit és important que hi haja transparència en el seu plantejament i en les seues normes. D'una altra forma, per al jugador o jugadora que s'arrisca a involucrar-se en una presa de decisions no intel·ligent pot suposar una situació gens divertida. En aquesta, com en altres àrees de la vida, és important tindre abans tota la informació (abans de triar uns estudis, abans de firmar un préstec, abans d'involucrar-se en un esport de risc...) i queda en la nostra mà assegurar-nos de tindre eixa informació com a primer punt de partida."*