



Enganxada total

Activitat 1

COMPETÈNCIES CLAU

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

OBJECTIUS

- Identificar la conducta addictiva com un procés i no com un aspecte "màgic" i espontani que apareix de la nit al dia.
- Reflexionar sobre si l'alumnat es veu identificat en alguna de les conductes que s'enumeren com a prèvies en el procés addictiu o inclús en aquest mateix i el paper que poden tindre altres persones per a cridar la nostra atenció sobre això.
- Buscar solucions pràctiques que contraresten la deriva cap a la qual porta l'excés de l'ús dels videojocs.



RECURSOS MATERIALS

Seqüència *Penny se hace adicta*
Papers per a recollir els conceptes en el joc inicial



TEMPS APROXIMAT

Una sessió de 50 minuts

SENTIT PREVENTIU

Una addicció no es crea de la nit al dia. De fet, encara que en moltes persones, especialment les més joves, el procés pot donar-se amb especial rapidesa pel que fa als videojocs, mai ho és tant com per a poder asseverar que es va donar sense un procés. Conèixer la seqüència de passos que el componen, el caldo de cultiu que dona lloc a eixe desajust en el comportament, és fonamental per a poder previndre'l adequadament i posar-li les solucions necessàries, arribat el moment.

ABANS D'INICIAR L'ACTIVITAT

"Les coses normalment no ocorren de la nit al dia. La majoria de coses que ens succeeixen, tant les que ens preocupen com les que no, han seguit un procés fins a arribar on estan. Començarem jugant per a veure-ho..."

Desenvolupament de l'activitat

1

Sembra i collita

Començarem l'activitat de hui amb un xicotet joc que ens faça identificar algun d'eixos processos de què parlàvem i que afecten les coses senzilles i complexes de la vida.

Per a una cosa tan senzilla com que una planta cresca, per posar un exemple, s'han de donar una sèrie de passos elementals que permeten que la llavor s'agafe a la terra i germine. Fins que s'aconseguisquen els fruits caldrà invertir en una altra sèrie de passos... i han de donar-se, a més, de forma ordenada i seqüencial. Per a entrar a calfar motors, plantejarem el joc següent.

Cada xic i xica de la classe ha d'escriure en un xicotet paper el nom d'una hortalissa, arbre, fruita... qualsevol element que estiga relacionat amb el camp o els seus productes. A continuació, quan aquesta acció s'haja completat, qui coordina l'activitat recollirà tots els papers, i els ficarà en una bossa, però en substituirà 10 per d'altres en què posarà (AMB EL NÚMERO INCLÒS, JA QUE INDICA LA SEQÜÈNCIA EN QUÈ MÉS TARD HAN DE COL·LOCAR-SE!):

1. Aireja i humiteja la terra
2. Que estiga en una zona solejada i airejada
3. Crea un ambient temperat
4. Col·loca les llavors
5. Rega, però no massa
6. Retira les males herbes
7. Trasplanta, si és necessari

Com pot veure's, només hi ha 7 passos i hem retirat 10 papers. Els tres restants pertanyen a 3 participants que seran els que han de resoldre el joc.

Aquests papers que introduïm tenen a veure amb els passos que és necessari donar per a poder plantar llavors, per exemple, en un planter, i arribar a tindre una planta. Quan comence el joc, cada participant (menys 3) rebran novament un paper que pot ser un dels originals, o bé un dels que s'hi van incloure després. En tot cas, una vegada llegit el paper sense que els altres vegen els de la resta, han de guardar-lo, s'apartaran les taules i cadires i a la veu de "JA!" es crearà un gran "desori" en què cada participant començarà a vagabundejar per l'aula dient en veu alta el contingut del seu paper.

Les tres persones que es van quedar sense paper també bambaran entre els companys i companyes prestant molta atenció per a descobrir els 7 passos seqüencials que hem introduït i anar ordenant-los a part fins a poder completar la seqüència completa. En eixe moment, acaba el joc i cal comprovar quin és el "caldo de cultiu" que ha de donar-se perquè una llavor cresca.

2

L'addicció de Penny

Quan el joc ha acabat, és el moment de traure algunes conclusions. L'objectiu d'aquesta dinàmica era, en tot moment, ser capaços de veure com, per tal que passen coses, normalment, han d'haver-ne passat unes altres abans, en les quals moltes vegades la nostra involucració és important, ho sapiguem conscientment o no. Així ocorre també en el tema que ens ocupa hui, que té a veure amb l'addicció al joc.

Quasi qualsevol cosa que ens agrada molt té potencial per a enganxar-nos. Inclús quan ens hem resistit molt de temps o pensem que això no ens agradava, si es donen certes característiques i situacions, és realment factible que acabe havent-hi una addicció. Per a tindre control sobre això és necessari conèixer alguns d'eixos elements que preparen el terreny, encara que també ajuda saber quin aspecte té algú que ja s'ha vist "enganxat a enganxar-se". És just el que veurem hui...

En aquest moment introduïm el vídeo que s'ha triat per a l'activitat. Per poc que coneguem la sèrie *The Big Bang Theory*, és ben sabut que els personatges que solen aparèixer com a enganxats a jugar a videojocs són justament els xics i no Penny, la seua veïna. No obstant això, en aquesta seqüència, és ella la que ha "sucumbit" als encants del videojoc (multijugador en línia) i la seua addicció s'ha desenvolupat molt ràpid, que és a més molt evident per als xics, que observen allò que ha ocorregut amb una certa preocupació.

Vegem la seqüència i plantegem en una posada en comú en què consisteix l'addicció de Penny i com la notem (no dorm, malmenja, no s'arregla, no para de jugar, tota interrupció la molesta en gran manera...) (Vegeu la seqüència i deixeu uns minuts per a aquestes aportacions).

3

El que ens porta ací

En aquesta fase, una vegada feta eixa posada en comú, proposem que tornem a visionar la seqüència, prestant especial atenció al que Leonard li explica a Penny sobre per què es produeixen les addiccions en algunes persones. Proposem que posteriorment al visionat es prenga nota en la pissarra d'eixos elements que Leonard menciona i que, amb aportacions des de l'aula, pugui fer-se un llistat de quins elements constitueixen el "caldo de cultiu" perquè es produïska, particularment, una addicció al joc. És a dir, què ha de passar perquè s'arribe al punt de Penny? Alguns poden ser els que proposem a continuació, encara que no siguin en un ordre determinat:

- Sentit d'insatisfacció (aquesta proposava Leonard)
- Sensació intensa d'avorriment
- Accés fàcil i constant a videojocs (que no hi haja límits)
- Sentit intern de competitivitat

- Dedicar molt de temps a jugar
- Tindre altres amics i amigues que juguen també
- Tindre poques activitats diferents a part del joc o en les quals el joc no estiga involucrat
- Poques relacions socials
- Excés de temps lliure, falta d'obligacions
- Tindre obligacions o activitats "desagradables" de què el joc fàcilment ens evadeix
- Sentir-se malament personalment i crear un món paral·lel que porta a satisfaccions immediates
- ...

Aquests i d'altres que es vagen afegint són, d'alguna forma, els "verins" que es dediquen a activar una possible addicció. Proposem acabar l'activitat intentant saber quins podrien ser els "antídots", és a dir, quines coses podria fer una persona, quan està entrant en aquesta dinàmica. Quin paper pot jugar en tot açò l'acció d'algú del voltant que, com en el cas de Leonard, veu amb preocupació el que ocorre i ens avisa?



COMENTARI FINAL

"Podem disfrutar de qualsevol de les coses que tenim al voltant, sabent que en tot moment estan al nostre abast per a produir-nos satisfacció i alegries. El joc sempre, per definició, està unit a la diversió i al gaudi, però quan deixem de costat qualsevol altra cosa, inclús les importants, per a donar al joc un lloc que no li correspon i que ens limita la vida, llavors estem més i més prop del comportament addictiu. La millor manera de no estar allí és no arribar-hi previndre, des d'abans de la seua aparició, qualsevol element sospitós, tal com s'ha estat comentant al llarg de l'activitat."