

TALLERS TERAPÈUTICS A FOCUS

PROPOSTA DE PROGRAMA EDUCATIU I TERAPÈUTIC

En aquest taller, el videojoc esdevé l'element central a través del qual es treballen aspectes de caràcter pedagògic i terapèutic, sempre tenint en compte que pensem que els tallers han de tenir un component eminentment lúdic. D'aquesta manera, l'escenari virtual es concep, no només com un espai lúdic, sinó com un espai transicional a partir del qual s'estimula la reflexió sobre processos interns que tenen lloc a través de la pantalla, i que després tindran lloc a la realitat personal de cadascun dels membres del grup. L'activitat està dirigida a nens i adolescents d'entre 10 i 17 anys amb dificultats de relació i comunicació i interessants en el videojoc que servirà d'eix central: el *Minecraft*. Aquest taller és conduït per un educador i un psicòleg que aniran servint de referents per tal d'acomplir els objectius pedagògics i terapèutics que ens proposem.

Objectius pedagògics i terapèutics

- Fomentar la construcció de vincles i la cohesió grupal.
- Ampliar el ventall d'aspectes relacionals que els permetin crear vincles d'intimitat i de confiança entre els membres del grup a partir de l'interès comú dels videojocs.
- Ús del videojoc com a mitjà de reflexió sobre els processos emocionals propis i de relació.
- Fomentar la possibilitat de mentalitzar les emocions a través de l'experiència virtual.
- Augmentar la capacitat de diferenciació entre la representació i la realitat; i la possibilitat de transitar entre el món real i la realitat virtual.
- Estimular l'espontaneïtat i el potencial creatiu individual i col·lectiu.
- Fomentar hàbits de treball a través del joc amb rutines i tècniques d'organització explícites.
- Relacionar-se amb el grup de manera col·laborativa per aconseguir objectius comuns.
- Facilitar eines per a fomentar un us raonat i saludable del joc que fan a casa.

Minecraft

Minecraft s'estableix a FOCUS com a joc potenciador en edats d'entre 7 i 14 anys per la seva idiosincràsia de joc d'aventures infinit, creatiu i obert. Amb aquest escenari virtual, es desenvoluparan projectes tenint en compte uns objectius establerts a partir de cadascuna de les necessitats detectades tant des de la perspectiva educativa com des de la perspectiva terapèutica.

Objectius específics de *Minecraft*

- Escollir, dissenyar i crear un projecte en equip.
- Assignar rols de manera col·laborativa per a assolir objectius més grans.
- Reflexionar sobre el paper actiu de cadascú per potenciar punts forts.
- Establir identitat d'equip amb dinàmiques de respecte i empatia.

Metodologia

Minecraft treballa amb la metodologia de la creació de projectes en equip que podem entendre en dues grans fases: la creació i la realització.

Creació del projecte en equip

1. Pensar projecte en comú [treball del consens i dinàmiques democràtiques]
2. Organització del projecte [tècniques d'organització grupals i individuals]
3. Reparticions de tasques i rols [individu i grup, relacions i potencials]
4. Programació del calendari [presa de consciència del temps, reptes realistes]

Realització del projecte en equip

1. Disponibilitat de recursos, quantitats, temps... [readaptar-se a situacions canviants]
2. Joc en equip [treballar per objectius comuns amb els altres, tècniques de comunicació]
3. Gestió del temps de joc [quan apartar-se de la pantalla, prendre consciència dins-fora]

Estructura general de les sessions

Les activitats es planifiquen mitjançant diferents fases que permeten treballar diversos aspectes del grup, donant una estructura que en general se seguirà en cada trobada.

Primera fase:

Pensar i plantejar propostes creatives de manera conjunta per al desenvolupament de cada sessió. A cadascun dels membres del grup se li oferirà la possibilitat de proposar fórmules, idees i activitats que permetin configurar de manera col·lectiva el transcurs de l'activitat virtual.

En aquesta etapa solen emergir conflictes propis del grup o que els nens i adolescents han viscut durant la setmana. A mesura que el grup avança aquesta fase prendrà més importància i el seu contingut més profunditat.



Segona fase:

Iniciar l'acció virtual tenint en compte les propostes definides prèviament pel grup, i els objectius establerts pels monitors. Sovint fixem dues etapes del joc, un primer joc de caràcter més lúdic que no té perquè realitzar-se dins de *Minecraft* i sovint es realitza amb consoles (sempre mantenint el joc en grup), i una segona etapa on es realitza el projecte.

Tercera fase:

Reflexionar sobre l'activitat, oferint un espai d'expressió i pensament sobre tot allò que s'ha generat durant la realització d'aquesta. Es realitzarà un seguiment dels objectius grupals i de les situacions que hagin sorgit en l'estona de joc.