



PETITS i GRANS



◀ Il·lustració de **Serxio Huelin**

Virtual o real... ens trobem en un moment d'incertesa provocat per la irrupció de la virtualitat a les nostres vides. L'esport també ha rebut l'impacte de les noves tecnologies i de la globalització. És necessari educar en la virtualitat sense perdre la riquesa de l'educació integral dels individus.

Massa esport virtual

Per **Jordi Puig Voltas**. Mestre i pedagog

Estem vivint una època única pel que fa a l'oci, el lleure i les activitats lúdiques. L'ésser humà ha aconseguit dedicar part del seu temps lliure a la realització d'activitats de joc, esport, culturals, de relació amb la natura i a les grans ciutats. Això ha possibilitat el descobriment d'un nou individu, l'*Homo ludens*, una persona més lliure, que té davant seu un nombre infinit de possibilitats i d'oportunitats. Al llarg del segle XX i en aquest inici del segle XXI la societat de consum, del benestar i de la cultura ha recuperat conceptes antics i n'ha creat de nous. És el cas de l'esport, que ha penetrat en les nostres vides de forma total i agressiva, generant uns canvis d'hàbits i de les estructures socials, econòmiques i familiars molt significatius. La influència de les activitats que realitzem les persones provoca la transformació dels valors que ens guien.

Es tracta d'una nova cultura, un nou paradigma, una nova manera de veure les coses, provocada pel bombardeig constant d'idees innovadores que transformen els conceptes clàssics en tendències i fins i tot en modes, totalment efímeres i temporals. Igual que la nostra vida, l'esport s'ha democratitzat però també s'ha virtualitzat. En són exemples clars jocs

com Logos Quiz o Sports Quiz. Els telèfons mòbils o les tauletes han estat cabdals en aquest procés d'integració tecnològica. Els infants ens mostren una habilitat excepcional amb els seus dits per dirigir els "avatars" de jugadors reals.

L'explicació de tot això és molt simple i està associada a les estratègies empresarials de la potent indústria tecnològica. A mitjan anys 80 les empreses pioneres en tecnologia varen començar a captar adeptes amb els ja oblidats i simples Spectrum. Més endavant van sortir les Game Boy amb jocs intercanviables. Amb el pas dels anys les grans marques han guanyat adeptes en diferents sectors de la societat. Fa aproximadament quatre anys els jocs més regalats a les persones de la tercera edat eren els Brain Games, així com també recordarem l'aparició de la Wii de Nintendo amb els seus jocs amb control de moviments. Avui en dia no podem afirmar que els jocs virtuals són dolents perquè totes les persones hi juguem. Uns amics meus tenen una granja virtual i cada dia dediquen un temps a cuidar pollets i vaques, pescar peixos i cultivar el camp. Tot esdevé virtual i sembla que es deshumanitza, però per altra banda les darreres dades de participació en curses populars, maratons, triatlons i similars han experimentat un creixement exponencial

en els darrers 10 anys. Ens trobem sense cap mena de dubte en un nou paradigma: esport virtual i esport real, una dualitat incòmoda que conviu avui en dia i que omple la vida de moltes persones. Un dels exemples actuals més clars és la proliferació de jocs i apostes virtuals tipus casino que guanyen adeptes dia a dia.

Vist això, i davant la dificultat de negar la realitat, la recepta pedagògica en aquests casos respon de forma clara a les teories de Jofre Dumazedier, que afirmava que l'oci i el lleure actuals inclouen un conjunt d'ocupacions, tasques i activitats a les quals es dediquen les persones de forma lliure i voluntària amb la intenció d'assolir tres finalitats i objectius: descans (compensació del treball diari), desenvolupament (aprenentatge i creixement personal) i diversió (gaudi i alliberament). Això es realitza en els moments de temps lliure, o sigui, quan l'individu ha finalitzat les seves obligacions professionals, familiars o socials.

Per tant, la funció de l'adult significatiu per a l'infant és la racionalització d'aquestes activitats i recordar que som referents dels més petits i que el nostre exemple i la nostra actitud compten.

Col·legi de Pedagogs de Catalunya (COPEC)