



edu  
CAC

QUÈ T'HI JUGUES?

UNITAT DIDÀCTICA 13 | BONES PRÀCTIQUES

DE QUÈ TRACTA AQUESTA UNITAT? .....	4
DESCRIPCIÓ DE LA SEQÜÈNCIA D'ACTIVITATS.....	9
PRIMERA PART. VIDEOJOCOS .....	10
Activitat inicial. La meva relació amb els videojocs.....	10
Activitat 1. Compartim els nostres videojocs i els classifiquem.....	11
Activitat 2. Tot el que aprenc quan jugo.....	13
Activitat 3. Les <i>gamers</i> també existeixen.....	14
Activitat 4. Jugo sense parar?.....	15
Activitat 5. Les <i>loot boxes</i> no són cap ganga .....	17
Activitat 6. Les plataformes de videojocs, són segures?.....	18
Activitat 7. Què hi ha darrere dels videojocs? .....	18
Activitat 8. Tornem al principi .....	20
SEGONA PART. L'ATZAR.....	21
Activitat inicial. La meva relació amb l'atzar.....	21
Activitat 9. L'atzar i la màgia .....	21
Activitat 10. I a mi, quan i quant em tocarà?.....	23
Activitat 11. Qui juga a pòquer? .....	23
Activitat 12. Que no te la colin els <i>tipsters</i> ! .....	24
Activitat 13. Tornem al principi .....	27
TERCERA PART. JA SABEM JUGAR RESPONSABLEMENT!.....	28
Activitat 14. Ens parla l' <i>Outconsumer</i> .....	28

Activitat 15. Ho explico en un <i>podcast</i> .....	28
Activitat 16. Som <i>gamers</i> i <i>casters</i> . Enregistrem una partida.....	29
SESSIONS EXTRA. PER SABER-NE MÉS!.....	31
Activitat. OXO i PONG. Saps qui són? Una mica d'història sobre els videojocs.....	31
Activitat. La narrativa dels videojocs.....	32
Activitat. Preparem un campionat d' <i>e-sports</i> a l'escola .....	33
<b>MATERIALS COMPLEMENTARIS I D'AMPLIACIÓ</b> .....	35

## DE QUÈ TRACTA AQUESTA UNITAT?

**Per què ens agrada jugar a petits i a grans?** El joc forma part de totes les cultures del món, reflecteix els pilars bàsics de cada poble i és una de les manifestacions més presents en l'ésser humà des que neix. Mitjançant el joc ens divertim i aprenem.

En els inicis de la vida, el joc està relacionat amb el descobriment del cos: els infants es miren les mans, es toquen els peus, exploren les seves sensacions i experimenten els seus moviments. A mesura que l'infant creix, el joc pren un caràcter més socialitzador i a través del joc simbòlic es relaciona amb els altres i practica habilitats socials que, més tard, farà servir en la seva vida adulta. Per tot això, **el joc té un paper molt important en el procés de socialització** dels infants i dels joves, ja que els ajuda a incorporar-se a la societat a la qual pertanyen per mitjà de l'intercanvi de rols i situacions.

En l'àmbit educatiu, tal com diu l'expert en joc Oriol Ripoll a l'estudi [Aprendre a viure jugant](#), el món de la pedagogia ha reconegut el paper del joc com una manera natural i divertida d'aprendre. En aquest sentit, des de principis del segle XXI, un nou corrent de **transformació educativa** ha fet que **el joc i la ludificació** siguin una eina molt important a les aules i que molts centres educatius valorin incloure'ls com una manera de **transformar l'aprenentatge**. Tanmateix, **el joc pot esdevenir una conducta de risc** en determinades circumstàncies.

En aquesta unitat didàctica parlarem de dos d'aquests tipus de joc: els **videojocs** i **el joc d'atzar amb diners**. Tot i que tant des de la perspectiva educativa com des de la perspectiva psicològica, els videojocs i les apostes esportives no es poden incloure en la mateixa categoria, s'ha considerat convenient fer-ne un abordatge conjunt. S'ha seguit el criteri dels professionals de la salut de la **Unitat de joc patològic de l'Hospital Universitari de Bellvitge**, que han evidenciat l'increment de conductes problemàtiques en la població adolescent relacionades amb jocs d'apostes, i per això s'han inclòs els jocs d'atzar amb una finalitat preventiva.

### VIDEOJOC

La indústria del videojoc és una de les més importants de l'oci audiovisual a l'Estat espanyol, i té un fort impacte en el desenvolupament econòmic i cultural. Segons l'*Asociación Española de Videojuegos*, **el 40% de la població juga a videojocs** –de la qual un **90%** del qual és població **adolescent i jove**, especialment nois– i dedica una **mitjana setmanal de 6,5 hores** a jugar. La presència dels videojocs a la nostra societat ha augmentat fins arribar a un lloc privilegiat de l'oci, tant de joves com d'adults.

L'experta en videojocs [Gina Tost](#) afirma que els videojocs són un **producte cultural**, com el cinema o les sèries. En aquest mateix sentit, segons informació extreta de l'exposició [Nova pantalla](#), un videojoc és un producte cultural i d'entreteniment interactiu. Es tracta d'un artefacte complex, que requereix un procés de creació coral, que pot tenir tants o més perfils professionals implicats com en una superproducció cinematogràfica. A Catalunya hi ha 167 estudis de videojocs que donen feina a 3.381 professionals, amb una facturació anual de gairebé 500 milions d'euros. La indústria catalana del videojoc representa el 51% del total de tot l'Estat espanyol, i s'ha convertit en un dels territoris capdavanters d'Europa en aquest àmbit.

Jugar a videojocs d'una manera saludable i responsable no és perjudicial ni et converteix en una persona addicta. Fins i tot, hi ha videojocs, els *serious games* o jocs seriosos, que estan dissenyats especialment per aprendre, és a dir, la seva finalitat no és entretenir, sinó formar. Aquests jocs s'utilitzen en el sector mèdic, científic, educatiu, polític, etc. i poden fomentar habilitats com la reflexió, la dinamització de la conducta i el pensament, la capacitat deductiva i l'agilitat mental, la resolució de problemes, la memorització, el tractament de la informació o l'aprenentatge col.laboratiu, entre d'altres.

### Problemes relacionats amb l'ús de videojocs

Tal com assenyala l'experta Susana Jiménez, "per a la majoria de persones, els videojocs no representen cap problema, però **per a un 3,05% de la població**, aquesta activitat **pot esdevenir un trastorn**". On és el punt d'inflexió?

Els videojocs, els jocs d'atzar en línia o les xarxes socials estan dissenyats per afavorir un **consum continu** i per mantenir la nostra **atenció**. Aquest tipus de consum es fonamenta en patrons psicològics de **reforçament positiu** de la conducta, és a dir, en l'obtenció d'una **conseqüència agradable** per la realització d'un comportament determinat. La conseqüència, en aquest context, no és tangible –pot ser simplement rebre un *like* o obtenir un *bonus* en un videojoc que permeti aconseguir punts addicionals.

Segons la Unitat de Joc Patològic de l'Hospital de Bellvitge, a vegades el joc es fa servir per evitar els problemes o les situacions d'estrès. En aquest cas, el procés es coneix com a reforçament negatiu és a dir, es juga a videojocs per evitar un estat emocional negatiu, de malestar. Amb tot, **la cerca contínua de la recompensa** en els videojocs es pot associar amb el desenvolupament d'un **procés addictiu**.

Un exemple d'això són les conegudes caixes botí (*loot boxes*) que alguns videojocs han introduït. Són caixes virtuals que el jugador pot obtenir de dues maneres: comprant o jugant, és a dir, invertint diners (*pay to win*) o temps. Contenen objectes, accessoris, vides extra, skins, etc. que no es poden aconseguir directament, sempre **depenen de l'atzar**. Aquestes caixes utilitzen **patrons de reforç aleatoris**, l'element clàssic que activa la dopamina, que poden generar un procés addictiu. Les caixes botí actuen com les màquines escurabutxaques i **normalitzen una situació** entre les persones més joves que en un futur pot esdevenir problemàtica. En alguns casos podrien ser la porta d'entrada al joc d'aposta i en d'altres, no. Però el que si és cert és que es tracta d'un producte que **comparteix moltes similituds amb els jocs d'atzar** i que està autoritzat per a menors d'edat.

Per tal de poder conscienciar les persones joves i evitar o minimitzar les conseqüències d'una futura addicció als videojocs, és important saber identificar possibles senyals d'alarma. Quan podem dir que hi ha una addicció? Segons la informació facilitada per la Unitat de Joc Patològic de l'Hospital de Bellvitge, els signes d'alarma que s'han de tenir en compte per prevenir possibles conductes de risc són:

- Està tan concentrat/ada en el joc que no respon a estímuls externs.
- Presenta tensió corporal i excitació.
- No treu en cap moment la vista de la pantalla.
- Discuteix amb la família per la dedicació al videojoc.

- Dorm menys hores de les necessàries per tal de continuar jugant.
- Perd l'interès per altres activitats de lleure i socials.
- Perd la noció del temps i no respecta els horaris.
- Es distància dels amics *offline*.
- Gasta diners en excés en jocs i accessoris.
- Defugit les dificultats o els problemes del dia a dia mitjançant el joc.
- Té afectació en els estudis i en altres obligacions i responsabilitats.
- Perd l'entusiasme inicial pel joc, que es converteix en una obsessió.

Com a usuaris, com podem gestionar el temps de joc i fer-ne un ús saludable? Cada vegada hi ha més persones adultes que juguen a videojocs, però també n'hi ha que desconeixen aquest món. Els experts recomanen que ens apropem a aquest producte cultural des de la curiositat, per tal de poder acompanyar.

Per fer un bon acompanyament, és important:

- Ser bons models en l'ús de pantalles.
- Establir una bona comunicació entre els membres de la família.
- Interessar-se pels videojocs a què juguen, on i amb qui.
- Ajudar a prendre consciència del temps que dediquen a jugar.
- Pactar el temps de joc entre els membres de la família.
- Evitar que el joc sigui una activitat diària (màx. 1-2 h).
- Establir prioritats, primer les tasques de casa i de l'escola.
- Passar estones lliures de pantalla amb la família.
- És important passar estones lliures de pantalla amb la família.
- Respectar les hores dels àpats i de descans.
- Fer ús de les pantalles en espais comuns (sempre que sigui possible), no a l'habitació.
- Escollir preferiblement el joc social i en família.
- Proposar altres activitats de lleure.
- [Aprendre a identificar senyals que indiquin un ús inadequat de les pantalles.](#)

### JOCOS D'AZAR AMB DINERS

Als jocs d'atzar, les persones arrisquen diners sobre el resultat d'un esdeveniment futur. Pòquer, bingo, traveses, loteria, rasques, apostes, etc., que també es poden fer en línia, són exemples de jocs d'atzar amb diners. Per a la majoria de les persones que juguen, el fet de participar en jocs d'atzar és una activitat merament lúdica que té com a al·licients guanyar un premi, cercar situacions d'excitació o risc, o compartir moments d'interacció social amb els amics. No obstant això, existeix un petit percentatge de persones per a les quals el joc acaba esdevenint un problema greu. En aquest cas parlem de joc patològic.

#### Què vol dir joc patològic?

El joc patològic és una addició comportamental que es caracteritza, a grans trets, per:



- 1) un desig intens de dur a terme una conducta,
- 2) poca capacitat de control sobre la conducta,
- 3) malestar en absència de la conducta, i
- 4) persistència en el temps en la realització de la conducta.

Pel que fa a les causes de l'addicció al joc, hi poden intervenir diferents factors, com ara:

- factors individuals: trets de personalitat, biològics, característiques psicològiques, relacions familiars i socials...
- factors situacionals: accessibilitat i oferta de joc, publicitat i màrqueting, ambient de joc...
- factors estructurals: característiques tècniques dels jocs, disseny dels productes...

Segons l'enquesta [EDADES](#) del 2019, que estudia els problemes de joc d'atzar amb diners entre les persones de 15 a 64 anys, el 0,6% d'aquesta població presenta un possible joc patològic i un 1,6% desenvolupa un joc problemàtic (aquesta és una categoria de menys gravetat lleugerament respecte del joc patològic).

### La publicitat del joc d'atzar amb diners

Els jocs d'atzar amb diners s'han convertit en una preocupació social, en part, a causa de la **presència contínua de missatges de joc als mitjans de comunicació**. A Espanya, l'any 2020 la indústria del joc en línia (apostes esportives i d'altres) es va gastar 202 milions d'euros en publicitat (anuncis), més de 197 milions d'euros en bons (promocions de diners gratuïts per començar a jugar o continuar jugant) i uns 66 milions més en patrocinis i afiliats (webs, com ara de continguts esportius, que redirigeixen els lectors cap a webs d'apostes esportives mitjançant baners).

Per aquest motiu, l'any 2020 es va aprovar el [Reial decret 958/2020 de 3 de novembre de comunicacions comercials de les activitats de joc que n'endureix la regulació](#) i, entre altres mesures, prohibeix exhibir la marca d'operadors de joc en equipaments esportius, emetre publicitat de joc a la ràdio i a la televisió dins de la franja horària protegida, i utilitzar la imatge de personatges, reals o ficticis, de rellevància pública en la publicitat del joc.

El Consell de l'Audiovisual de Catalunya (CAC) va participar en el projecte inicial d'elaboració del reial decret, però més enllà de la llei, que sempre va per darrere de la realitat, en el joc, el CAC [aposta no només per protegir, sinó també per educar](#).

### Les apostes esportives

**El sector del joc d'atzar en línia que més ha crescut els últims anys, especialment entre adolescents i joves, és el de les apostes esportives en línia.** Unes de les raons que podrien explicar l'addicció a les apostes en línia és la seva acceptació social i que la percepció de risc és molt baixa. Segons l'especialista Susana Jiménez, "[Sovint nens d'entre 8 i 10 anys ja s'imaginen jugant i apostant perquè els sembla una activitat vinculada a l'esport](#)". En aquest sentit, s'activen **sempre** una sèrie de **biaixos cognitius** en la persona jugadora que afavoreixen que continuï apostant tot i les possibles pèrdues econòmiques. Factors com ara ser esportista o conèixer en profunditat un esport esdevenen **factors de risc**, perquè la persona jugadora creu, de manera equivocada, que els seus coneixements sobre l'esport l'ajudaran a guanyar.

A banda d'aquests aspectes, per entendre la relació entre els joves i les apostes esportives en línia cal fer referència a uns personatges anomenats **tipsters**. Els **tipsters** aprofiten la seva popularitat per convidar a apostar sobre esdeveniments esportius. Intenten convèncer els altres que ells són els millors i que el resultat d'una aposta depèn de la informació privilegiada que ells tenen. Difonen els seus missatges per mitjà de les xarxes socials, especialment a través de **Telegram**, però també mitjançant **Instagram**. Aquests personatges són especialment atractius per als adolescents, perquè per demostrar el seu èxit difonen imatges seves al costat de cotxes d'alta gamma o exhibint rellotges de luxe al canell, i publiquen tots els seus guanys amb dades falsejades. Aquestes estratègies serveixen per cridar l'atenció no només d'un públic adolescent en situació de vulnerabilitat, sinó la de molts joves que s'hi emmirallen o s'amaguen en aquest miratge.

### Com funcionen les apostes esportives

Les cases d'apostes esportives ofereixen **quotes per participar-hi**. Els i les consumidors les accepten. Per exemple, una quota 1,25 al partit FC Barcelona-Granada vol dir que si guanyés el FC Barcelona, una persona que ha apostat 10€ s'embutxacaria 12,50€ (un benefici de 2,50€). Tot i que sembli que les apostes esportives depenen molt del coneixement d'esport i l'habilitat d'anàlisi de la persona que aposta, en realitat les quotes **estan dissenyades de tal manera que la casa d'apostes guanyi a llarg termini**. Això passa perquè les quotes contenen una "comissió", estan inflades a favor de la casa perquè, tot i que sigui possible guanyar de tant en tant, a llarg termini menys del 5% de les persones que aposten aconseguen guanyar més que la casa, i normalment molt poc, mentre que més persones acumulen 3.000€ de pèrdues anuals o més.

Les propostes didàctiques d'aquesta unitat estan concebudes per aconseguir que l'alumnat, a partir de la seva realitat, **reflexioni i prengui consciència del funcionament social i psicològic dels videojocs i dels jocs d'atzar en línia**, i pugui identificar-ne els elements propis i els elements comuns, amb la finalitat de **fer un consum responsable i crític de l'entreteniment**.

Totes les activitats de la unitat inclouen una part ombrejada a l'inici adreçada al docent que descriu la proposta didàctica.

*La unitat didàctica Què t'hi jugues? ha comptat amb l'assessorament científic de la Unitat de Joc Patològic de l'Hospital Universitari de Bellvitge.*

*Agraïm a l'Institut Bellvitge i a l'escola Virolai de Barcelona la seva participació en l'avaluació empírica dels continguts d'aquesta proposta didàctica.*





edu  
CAC

**QUÈ T'HI JUGUES?**

UNITAT DIDÀCTICA 13 | BONES PRÀCTIQUES

**DESCRIPCIÓ DE LA SEQÜÈNCIA D'ACTIVITATS**

## PRIMERA PART. VIDEOJOC

### Activitat inicial. La meva relació amb els videojocs

Es proposa respondre de manera individual a unes preguntes per detectar quins són els coneixements previs relacionats amb l'ús responsable i saludable dels videojocs. Per a l'alumnat que no juga a videojocs, es poden fer servir les mateixes preguntes per fer una mena d'entrevista a algun company o companya de l'escola que jugui a videojocs.

Si t'agrada jugar a videojocs, segur que podries explicar moltes coses sobre **Among us**, **Fornite**, **Assassin's Creed**, **Call of Duty** i molts d'altres. Jugar és divertit, motivador i et permet relacionar-te i aprendre coses. Si tanques un moment els ulls, segur que et venen al cap llistes llargues de bons moments compartits, d'estratègies que has après jugant, de rècords que has batut, et. Però hi ha aspectes sobre els quals potser no has pensat i que et podrien anar bé per poder continuar jugant d'una manera saludable i per poder ser tu qui controla. Per això, et demanem que responguis aquestes preguntes en el quadre següent, per recuperar-les al final d'aquesta part.

(\*) Si no t'agrada jugar a videojocs, pots fer-li aquestes preguntes a una amiga o a un amic a qui sí que li agradi. Ho pots fer en format d'entrevista i gravar-la.

Preguntes	Respostes a l'inici de l'apartat <i>Videojocs</i>	Respostes al final de l'apartat <i>Videojocs</i>
T'agrada jugar? (Sí/No/M'és indiferent)		
Per què?		
Com et sents quan jugues?		
Què has après jugant?		
Jugues sol o amb amics?		
Quantes hores jugues al dia? (Menys d'1h/Entre 1 i 2h/Més de 2h)		
Quan acostumes a jugar? (En arribar de l'escola/Tant a casa com a l'escola/No jugo amb regularitat/Els caps de setmana)		
A casa et posen limitacions? (Sí/No)		
Si et posen limitacions com, reaccions?		
Tens algun pacte sobre l'ús de videojocs? (Sí/No)		

En cas afirmatiu, quin?		
Hi ha algú de la família a qui li agradi jugar? (Al meu pare/A la meva mare/Als meus germans/A ningú)		
Comparteixes videojocs amb algú de la família? (Sí, amb el meu pare/Sí, amb la meva mare/Sí, amb els meus germans/Amb ningú)		

Al final de la unitat, torna a respondre aquestes preguntes i compara les teves respostes.

### Activitat 1. Compartim els nostres videojocs i els classifiquem

Es proposa compartir en grup els videojocs als quals juguen, classificar-los segons el gènere i analitzar-los seguint un model en el que es relacionen els tipus de videojocs amb les habilitats personals. Se suggereix fer l'apartat 1.4 mitjançant *Kahoot!* o similar per fer-ho més dinàmic.

#### 1.1 Poseu en comú els videojocs que coneixeu i/o als quals jugueu i feu una llista entre tota la classe.

Segur que podreu fer una llista molt llarga i variada perquè totes les persones de la classe teniu gustos diferents però, us heu aturat mai a classificar els videojocs?

#### 1.2 Consulteu aquestes pàgines per fer saber com es classifiquen els videojocs segons el gènere.

Autoria	Data consulta	Vídeo
Viquipèdia	Octubre 2021	<a href="#">Gènere de videojoc</a>
DeVuego	Octubre 2021	<a href="#">Llistat de videojocs segons el gènere</a>

#### 1.3 Feu un mapa de videojocs segons el gènere i les habilitats que es necessiten per jugar-hi.

A partir d'aquesta doble anàlisi, vegeu a quines conclusions arribeu sobre els videojocs més populars, les habilitats que s'hi poden desenvolupar i com les podeu fer servir en altres aspectes de la vostra vida.

Nom del joc	
Gènere (aventura, esport, estratègia, de rol...)	
Argument	
Personatges	
Per què m'agrada?	
Habilitats que es necessiten i/o que jo he après jugant	
En quins aspectes de la meua vida em poden anar bé aquestes habilitats?	

Digueu quins d'aquests són **videojocs indie** o **videojocs triple A**. Els videojocs **indie** donen molta importància al disseny i a la narrativa. Tenen un pressupost modest i l'equip és molt petit (a vegades una sola persona). S'allunyen dels videojocs denominats **triple A**, que es desenvolupen per empreses multinacionals per grans equips i amb un objectiu més comercial.

### 1.4 Abans d'acabar, i aprofitant que heu treballat en grup, us proposem que us poseu a prova per veure si coneixeu el vocabulari **gamer**.

Podeu competir entre vosaltres per veure qui sap definir més i millor els conceptes. Podeu preguntar també als adults si podrien definir-los.

<i>Hardcore gamer</i>	
E-sports	
<i>Unboxing</i>	
<i>Loot boxes</i>	
<i>Pay2win</i>	
<i>Review</i>	

- Els qui més en saben són els qui més hi juguen. Hi estàs d'acord? Per què?
- Quantes hores cal dedicar a jugar a videojocs per ser considerat *hardcore gamer*?
- Creus que els *hardcore gamers* poden tenir més problemes de salut que un/a jugador/a o *gamer* ocasional?

Trobareu aquestes definicions i moltes d'altres en els portals següents:

- [Diccionario online de términos sobre videojuegos y cultura gamer \(Gamerdic\)](#)
- [Jerga gamer a Portal Geekno](#)

## Activitat 2. Tot el que aprenc quan jugo

Es proposa analitzar les fortaleeses i debilitats d'un personatge d'un videojoc com a pas previ per reflexionar sobre les pròpies, en el joc i fora del joc. Es pot fer a partir d'un personatge escollit per l'alumnat o bé a partir de l'Ellie, un personatge adolescent del videojoc [The Last of Us](#). Es faciliten dos enllaços que permeten conèixer com és l'Ellie.

Quan jugues, pots escollir personatges i avatars que et permeten representar rols diferents. A través dels personatges pots desenvolupar la teva creativitat i experimentar amb llibertat en un món on gairebé tot és possible.

**2.1. Ara et proposem que coneguis el personatge de l'Ellie del videojoc *The Last of Us*.** Si ja la coneixes, pots passar directament a les preguntes. Si no, pots consultar aquests enllaços i la informació que et facilitem.

Canal de Youtube	Vídeo
Death Mule	<a href="#">The Last of Us Ellie's Funniest Moments</a>
3Djuegos.com	<a href="#">documental sobre The Las of Us.</a>

Te n'expliquem **breument l'argument** per contextualitzar el personatge en el seu món per si no coneixes el videojoc.

*The Last of Us* gira al voltant d'en Joel, el personatge controlat per la persona jugadora. En Joel és un contrabandista que viu en uns temps postapocalíptics als Estats Units d'Amèrica l'any 2033. Una plaga ha assolat el món: un paràsit, concretament un fong mutat de Cordyceps, afecta els humans i els converteix en criatures infectades. En aquesta situació, la història comença quan en Joel i la seva companya Tess reben l'encàrrec de dur una nena petita, l'Ellie, a un grup fora de la zona de quarantena.

Amb la informació que et facilitem, intenta conèixer l'**Ellie** i respon aquestes preguntes:

- Quins són els trets més rellevants de la seva personalitat?
- Què és el que més t'agrada d'ella (o del personatge que hagis escollit). Per què?
- Es un personatge creïble? Per què?
- Creus que la persona que ha creat el personatge de l'Ellie (o el que tu hagis escollit) coneix com són les persones de la teva edat? Argumenta-ho.
- Quines qualitats té l'Ellie? En comparteixes cap?

### 2.2 Reflexiona sobre tu mateix/a:

- T'identifiques amb el personatge? Per què?
- Si fossis un personatge d'un videojoc, quines qualitats o poders t'agradaria tenir? Per què?
- Quins són els teus punt forts? I quan jugues o et mostres a les xarxes socials?
- Creus que mentre jugues (o publiques a les xarxes socials) pots aprendre coses útils per a la teva vida? Justifica'n el perquè.

- Posa un exemple d'alguna cosa que hagis après jugar (o a les xarxes socials) i que hagis fet servir en algun moment de la teva vida amb una finalitat diferent.

### Activitat 3. Les gamers també existeixen

Segons un estudi sobre hàbits i usos dels videojocs elaborat per la consultora GfK Emer (2020), dels **15 milions d'usuaris de videojocs** que hi ha a l'Estat espanyol, **8,8 milions són homes i 6,3 són dones**. On són, doncs, les *gamers*?

Es proposa identificar estereotips de gènere en l'àmbit dels videojocs i analitzar-los. Enmig de la qüestió dels estereotips, es convida a reflexionar sobre la figura del/de la *gamer* professional que dedica moltes hores als videojocs i que guanya molts de diners. Per a molts nois i noies són autèntics ídols i els volen imitar, i aquest fet pot posar en risc la resta dels seus objectius vitals. Però, els riscos són iguals per als uns que per a les altres?

L'activitat planteja qüestions per reflexionar sobre tots aquests aspectes.

Segons un estudi sobre hàbits i usos dels videojocs, dels **15 milions** d'usuaris de videojocs que hi ha a l'Estat espanyol, **8,8 milions són homes i 6,3 dones**. Aquestes dades demostren que cada vegada hi ha més dones interessades en el món dels videojocs. Les *gamers*, però, encara no són tan conegudes com els *gamers*. Tothom coneix The Grefg, el Rubius, Ibai Llanos o PewDiePie.

#### 3.1 Però, què passa amb les *gamers*?

- Coneixes *gamers* dones?
- En segueixes cap?
- Sabries dir-ne el nom de dues o tres?
- Quins són els jocs als que més juguen?
- Per què creus que les dones encara no són tan conegudes com els homes?
- Saps què són els estereotips de gènere?
- El nois i les noies *gamers* guanyen els mateixos diners? Posa'n algun exemple.
- Imagina que una *gamer* fa un ús excessiu d'aquesta afició fins a perdre'n el control. Creus que l'impacte sobre la salut pot ser diferent si ets un noi o una noia? Justifica la resposta.
- Podries citar algun *gamer* que hagi tingut algun problema de salut? Què li ha passat? Com ho ha superat?
- Creus que és fàcil guanyar diners jugant a videojocs? Com?
- Penses que existeix més risc en l'ús de determinats videojocs? Justifica la teva resposta.

#### 3.2 A continuació tens enllaços als canals de YouTube de diversos *gamers*: Patty Dragona, Cristinini, el Rubius, Ibai Llanos i iHasCupquake.

Gamers i enllaços a YouTube	
Patty Dragona	<a href="http://www.youtube.pattydragona">www.youtube.pattydragona</a>
Cristinini	<a href="http://www.youtube.Cristinini">www.youtube.Cristinini</a>
Ibai Llanos	<a href="http://www.youtube.IbaiLlanos">www.youtube.IbaiLlanos</a>
El Rubius	<a href="http://www.youtube.ElRubius">www.youtube.ElRubius</a>



iHasCupquake

[www.youtube.iHasCupquake](http://www.youtube.iHasCupquake)

- Tria'n dos: un d'una *gamer* i un d'un *gamer*.
- Compara els seus canals seguint aquests punts:

	Informació de la <i>gamer</i>	Informació del <i>gamer</i>
Quants seguidors té?		
A quins jocs juga?		
Escriu 5 paraules que faci servir molt quan comunica		
Explica en 5 línies com és a partir de la informació que trobis		
Té cap marca? Ven productes?		
Creus que la comunitat tracta de la mateixa manera el <i>gamer</i> i la <i>gamer</i> ?		
Quins aspectes valoren en un <i>gamer</i> i una <i>gamer</i> professional?		
Ha fet qualsevol cosa per cridar l'atenció? En cas afirmatiu, quina?		

- Escriu un tuit, o fes una *story* o un *reel* que relacioni *gamers*, salut i gènere.

### Activitat 4. Jugo sense parar?

Es proposa que cada alumne/a faci un registre del que fa durant una setmana, a partir d'un model, per prendre consciència de les hores que dedica als videojocs, i arribi a conclusions pròpies. Al final de la unitat, a l'activitat 8, l'alumnat haurà de tornar a respondre el quadre inicial i d'aquesta manera es facilita de nou la reflexió sobre els hàbits vers el joc.

## BONES PRÀCTIQUES | Què t'hi jugues?

Ja has vist que darrere d'un videojoc hi ha molts aspectes, alguns dels quals potser no coneixies: narrativa digital, personatges, *gamers* femenines, habilitats que es poden desenvolupar jugant, professions vinculades als videojocs, etc.

Jugar és divertit i estimulants, però jugar moltes hores t'impedeix fer altres activitats saludables, interessants i que també poden ser divertides. Ocupar tot el nostre temps en una sola activitat pot ser contraproductiu. Què en penses? Ni tan sols els jugadors i les [jugadores del Barça](#) estan tot el dia jugant a futbol, perquè és important diversificar i fer altres activitats per tenir un estil de vida saludable. Fer esport és saludable, però fer-ne tot el dia sense parar pot ser perjudicial. Els i les professionals de l'esport pateixen un nivell alt d'estrès quan competeixen i quan estan sota la pressió d'haver de guanyar un partit. Per això necessiten tenir altres aspectes de la seva vida que els ajudin. De la mateixa manera, els professionals dels [e-sports](#) pateixen els mateixos nivells d'estrès que els seus homòlegs de l'esport tradicional quan competeixen. I tu?

Saps quantes hores dediques a la setmana als videojocs o a les xarxes socials? Fes una aproximació inicial d'hores de consum i anota-la.

**Per contrastar-ho, et demanem que facis un seguiment de les teves activitats durant una setmana.**

- Anota totes les coses que fas a més d'anar a l'escola (esport, música, jugar a videojocs, e-sports, TikTok, Twitch, YouTube...)
- Organitza-les en una graella com aquesta per a cada dia de la setmana.

Dia	Activitat	Hora d'inici	Hora d'acabament

Quan hakis acabat:

- Suma el temps que has dedicat a cada activitat durant la setmana.
- Coincideix amb la sensació que tenies?
- T'ha sorprès el temps que dediques a cada cosa? Per què?
- Canviaràs alguna cosa? Quina?

### Activitat 5. Les *loot boxes* no són cap ganga

Es proposa que l'alumnat faci un seguiment del que gasta comprant *loot boxes o caixes botí* en els videojocs. Es proposa també que es posi en el lloc d'un/a empresari/ària i que decideixi què faria a partir de la identificació de criteris ètics.

Segur que alguna vegada has pagat diners per obtenir alguna cosa en un videojoc. Són quantitats petites, normalment 1 o 2 euros, que, de manera aïllada, no semblen gaire importants. Però has sumat el que et gastes en un trimestre o en un any comprant *loot boxes o caixes botí*? Normalment, el que hi ha dintre té un valor molt petit i inferior als diners que tu hi has invertit. Te n'has adonat que gairebé mai surt el que tu voldries? Per què penses que és així?

#### 5.1 Et proposem que durant dues setmanes apuntis en un full els diners que has gastat comprant caixes botí.

Quan ho hakis fet, en un full:

- Anota els diners que t'has gastat.
- Enumera les coses que has aconseguit.
- Ha valgut la pena gastar-te aquests diners?
- Creus que els videojocs haurien d'incloure en el joc *skins* i altres objectes que necessites per avançar, sense haver de pagar?

#### 5.2 Imagina't que tens una empresa de videojocs. T'ofereixen vendre dos videojocs:

- Videojoc 1. Els jugadors hauran de comprar moltes *loot boxes* per poder avançar. El videojoc dona una part del que obté amb les *loot boxes* a una causa solidària.
- Videojoc 2. Es paga un preu inicial, però no has d'invertir més diners per poder avançar. Inicialment, el videojoc 2 és una mica més car que el videojoc 1.
- Decideix: quin videojoc comercialitzaries? Per què?
- Dissenya una caràtula pel videojoc.

### Activitat 6. Les plataformes de videojocs, són segures?

Es proposa descriure i comparar plataformes o webs per tal de detectar-hi elements relacionats amb la seguretat i la credibilitat de la informació. La finalitat és prendre consciència de la necessitat de gestionar la privacitat i la identitat digital a la xarxa i aprofundir en el coneixement de les plataformes i webs on hi ha videojocs.

Cal tenir present que per dur a terme aquesta activitat s'haurà de demanar a les persones responsables del sistema informàtic del centre educatiu que desbloquegin les plataformes *Epic Games* i *Steam* del tallafoc.

A internet hi ha moltes webs i plataformes relacionades amb els videojocs. Per exemple:

- [Epic Games](#)
- [Steam](#)
- [Gaming.cat](#)

#### 6.1 Descriu l'estructura d'aquestes plataformes seguint aquests punts i fent un resum de màxim 150 paraules.

- Com s'organitza la informació.
- Com és el menú de navegació.
- Quin tipus d'informació ofereixen.
- Quines dades demanen per registrar-s'hi.
- Què s'ha de fer per entrar en algun dels grups de Telegram.
- Existeixen filtres que dificulten l'accés a alguns jocs que no són adequats per a menors de 18 anys? Quins?

Alguns dels punts que et demanem que analitzis, com ara les dades que demanen per registrar-s'hi o els filtres que dificulten l'accés, fan referència a **requisits de seguretat**. Com més elements de seguretat continguin les plataformes, més creïbles i més fiables són. En aquest sentit, les plataformes relacionades amb videojocs haurien d'incloure el **codi PEGI**, que és l'acrònim de *Pan European Game Information*, un sistema de classificació de videojocs acordat per una trentena de països d'Europa amb l'objectiu d'establir unes edats adequades per a cada videojoc.

### Activitat 7. Què hi ha darrere dels videojocs?

A partir de la lectura i el resum d'un article sobre els diversos perfils professionals relacionats amb el món dels videojocs, es proposa que s'identifiquin els perfils professionals en un videojoc escollit per l'alumnat. Es recomana fer-ho en grups petits i es pot ajustar a diferents moments de la programació en funció de les característiques del grup classe.

Els videojocs són cultura: inclouen guions, un treball artístic i d'animació, i la creació de personatges, escenaris, històries, animacions, etc. T'has fixat en els perfils professionals que apareixen als crèdits d'un videojoc? Surten tota mena de càrrecs en anglès i de vegades és difícil saber què fa cadascú.

Segons dades obtingudes de l'exposició ***Nova Pantalla (2022)*** que va tenir lloc al Palau Robert, el *videojoc és un producte cultural i d'entreteniment interactiu que requereix un procés de creació coral*,

que pot tenir tants o més perfils professionals implicats com una superproducció cinematogràfica. Programadors, artistes, dissenyadors i molts altres perfils treballen en equip per crear mons lúdics. Tots els professionals que participen en l'elaboració d'un videojoc han de coordinar-ho tot per tal de fer que tots els components del videojoc encaixin. Alguns dels perfils professionals implicats:

- **Artistes visuals:** defineixen com serà la **part gràfica** del videojoc. Poden fer des de l'esbós fins al disseny 3D final d'un personatge. La seva feina inclou el disseny de tot el món en el que es desenvoluparà el videojoc: colors, paisatges, tipografies, textures i un munt d'elements més.
- **Animadors:** són els coreògrafs que **fan moure els personatges i els objectes** del videojoc, s'encarreguen des de les expressions facials d'un personatge fins al moviment de les ales d'un ocell. La seva feina és cabdal per dotar de moviment al món virtual creat pels artistes visuals.
- **Enginyers de so i músics:** dissenyen la **part sonora de l'experiència**. En un videojoc, cada acció té la seva resposta sonora i musical particular i això implica una tasca detalladíssima per trobar el so que més hi escau.
- **Dissenyadors de l'experiència de joc:** s'encarreguen de **modular les mecàniques**, les dinàmiques i els reptes per definir l'experiència lúdica. També dissenya els nivells del joc, el recorregut que farà el jugador. Creen les regles del joc. Es tracta d'un dels perfils professionals que fan més falta a Catalunya.
- **Guionistes:** són els encarregats **d'escriure la història**, que va desenvolupant-se a mesura que la persona jugadora supera els reptes. Una de les característiques narratives del videojoc és que permet que el transcurs de la història no sigui lineal i pugui modificar-se en funció de les decisions del jugador.
- **Programadors:** són els encarregats de **codificar i configurar el programari** que fa possible que l'ordinador o la consola generi un entorn virtual jugable. Si el dissenyador és l'arquitecte del joc, el programador n'és el constructor. Característiques com les físiques internes del joc depenen de la seva feina i de motors gràfics com ara *Unity* i *Unreal Engine*. És la professió amb més demanda.
- **Control de qualitat:** s'encarreguen de **jugar-hi a consciència per trobar els errors**. El *tester* pot detectar problemes tècnics (*bugs*), però també mancances en qüestions com ara la jugabilitat i la narrativa.

Aquests són alguns dels perfils professionals relacionats amb els videojocs, però en pots trobar més.

- Llegeix aquest article: [Perfils professionals a la indústria dels videojocs](#)
- Fes una llista i una descripció breu de tots els perfils professionals relacionats amb l'elaboració d'un videojoc.
- Quan tinguis la llista, tria un videojoc que t'agradi.
- Identifica les professions que tens a la llista amb els noms dels professionals que han fet el videojoc.

**Activitat 8. Tornem al principi**

Torna a respondre a la taula inicial després d'haver fet les activitats anteriors. Hi ha respostes diferents? Per què?

Preguntes	Respostes a l'inici de l'apartat Videojocs	Respostes al final de l'apartat Videojocs
T'agrada jugar? (Sí/No/M'és indiferent)		
Per què?		
Com et sents quan jugues?		
Què has après jugant?		
Jugues sol o amb amics?		
Quantes hores jugues al dia? (Menys d'1h/Entre 1 i 2h/Més de 2h)		
Quan acostumes a jugar? (En arribar de l'escola/Tant a casa com a l'escola/No jugo amb regularitat/Els caps de setmana)		
A casa et posen limitacions? (Sí/No)		
Si et posen limitacions com, reaccions?		
Tens algun pacte sobre l'ús de videojocs? (Sí/No)		
En cas afirmatiu, quin?		
Hi ha algú de la família a qui li agradi jugar? (Al meu pare/A la meva mare/Als meus germans/A ningú)		
Comparteixes videojocs amb algú de la família? (Sí, amb el meu pare/Sí, amb la meva mare/Sí, amb els meus germans/Amb ningú)		



## SEGONA PART. L'ATZAR

### Activitat inicial. La meva relació amb l'atzar

Es proposa respondre de manera individual a unes preguntes per detectar quins són els coneixements previs relacionats amb els jocs d'atzar i les apostes esportives en línia.

Abans d'entrar en el món dels jocs d'atzar i les apostes esportives en línia, respon aquestes preguntes:

Preguntes	Respostes a l'inici de l'apartat Atzar	Respostes al final de l'apartat Atzar
Has apostat alguna vegada?		
T'ha agradat?		
Fas apostes esportives habitualment?		
Com et sents quan perds?		
Com et sents quan guanyes?		
Les teves amigues i els teus amics aposten?		
Creus que el fet de practicar un esport i de conèixer les normes ajuda a fer millors apostes?		
A l'hora d'apostar, en quins aspectes creus que una persona esportista té avantatges sobre una que no ho és?		

Al final de la unitat, torna a respondre aquestes preguntes i compara les teves respostes.

Si no t'agrada jugar, pots fer-li aquestes preguntes a una amiga o a un amic a qui sí que li agradi. Ho pots fer en format d'entrevista i gravar-la.

### Activitat 9. L'atzar i la màgia

Es proposa experimentar i reflexionar sobre l'atzar i la màgia partint del concepte d'experiència determinista/experiència aleatòria per jugar als daus i veure els trucs del Mago Pop. Recomanem els vídeos sobre probabilitat del canal de YouTube [PiworldChannel](#) del docent Josep Mulet.

Totes les coses que ens passen diàriament són previsible? Si compres cada setmana el mateix número de loteria, tens més probabilitats de guanyar que si vas canviant de número? Quan llances una moneda, pots predir-ne el resultat?

Quan es tracta d'**experiències deterministes és quan pots predir el resultat**. Per exemple, pots calcular el temps que trigarà a caure una pedra des d'una torre a partir d'una fórmula. En canvi, a les **experiències aleatòries**, com ara llançar un dau, una moneda o triar una carta, no pots predir el resultat perquè depenen de l'**atzar**.

L'**atzar** és un conjunt de causes no conegudes amb el resultat d'un efecte imprevisible, que no està regit per les lleis de la natura ni per la voluntat humana. Ve de l'àrab *az-zahr*, i vol dir *dau, joc de daus*. En sentit ampli és sinònim de *casualitat*. No obstant això, moltes persones creuen que és més probable encertar la loteria que morir per l'impacte d'un meteorit o d'un llamp. I tu, què en penses?

Segons els matemàtics, la **probabilitat de guanyar la loteria és inferior a 1 entre 15 milions**. En canvi, la possibilitat de ser impactat per un llamp és d'1 entre 3 milions. Fins i tot, la probabilitat de morir per un accident de trànsit és molt superior a la probabilitat d'encertar la loteria. Però malgrat que les probabilitats de guanyar en un joc d'atzar siguin tan baixes, una gran part de la població fa apostes de manera regular i persistent.

### Ara, prova-ho tu! Juga amb l'atzar

**Agafa un dau o una moneda i juga amb un company o companya de classe**. Cadascú de vosaltres heu d'apostar 1 euro fictici i escollir si voleu parells o senars, o bé cara o creu. Qui l'encerta torna a tirar. Anoteu els resultats en un full.

- De què depèn el resultat?
- Per guanyar, cal tenir uns coneixements determinats sobre els daus?
- Si us hi haguéssiu apostat diners de debò, quants n'hauríeu guanyat? Quants n'hauríeu perdut?
- Creus que com més juguis, més probabilitats tindràs de guanyar? Perquè?

### Ara toca màgia!

Mira aquest vídeo d'en Pep Guardiola i contesta les preguntes.

Autoria	Data	Vídeo	Duració
Res és impossible	01/08/2019	<a href="#">La màgia de les cartes amb Pep Guardiola</a>	3:21 min

- De què depèn el resultat?
- Cal tenir uns coneixements determinats sobre les cartes?
- Quin és el secret del mag?
- Res és impossible, si t'ho prepares. Esteu d'acord amb aquesta frase? Justifiqueu la resposta.

### Activitat 10. I a mi, quan i quant em tocarà?

Es proposa experimentar amb el simulador de jocs d'atzar [Cuando me va a tocar](#) per mostrar estadísticament les probabilitats d'aconseguir un premi important en aquest tipus de joc i per evidenciar els diners invertits, les pèrdues i el balanç final.

A l'activitat anterior, has jugat amb els daus i has vist trucs de màgia amb les cartes. Ara et volem presentar un simulador en línia dels jocs d'atzar més populars: Loteria Primitiva, Euro milions, Eurojackpot, Bonoloto i Cupó de l'ONCE. Jugueu amb aquest simulador i observeu les probabilitats d'aconseguir un premi important en aquest tipus de jocs.

Pàgina	Recurs
Web	<a href="#">Cuando me va a tocar</a>

- En quins jocs has fet la simulació?
- A quants anys?
- Quant hi has invertit?
- Quant has guanyat?
- Quin balanç has obtingut?
- Valdria la pena gastar diners reals en aquests jocs d'atzar?

### Activitat 11. Qui juga a pòquer?

A través de dues entrevistes, es proposa una visió del joc des de dues perspectives diferents: des de l'experiència d'un jugador de pòquer molt jove i des de la perspectiva d'una persona amb un trastorn per joc. L'objectiu és, d'una banda, aprendre a identificar les habilitats necessàries per ser un jugador de pòquer amb capacitat d'autocontrol, i de l'altra, evidenciar les conseqüències d'una addicció en una persona real.

**Sabeu jugar a pòquer?** Si algú en sap que ho expliqui als seus companys i companyes de classe. Si no ho pot explicar cap persona de la classe, busqueu algú que sàpiga jugar-hi i que us ho pugui explicar. Fixeu-vos bé en tots els detalls, en les regles del joc, en les habilitats que cal tenir per jugar.

#### Jugueu una partida per entendre la mecànica. Què us ha semblat?

Ara us proposem escoltar dues entrevistes. Una és d'un jugador professional de pòquer, l'Edu Garcia. L'altra és d'una persona que va tenir un trastorn per joc. Després d'escoltar-les respongueu les preguntes.

**L'Edu Garcia** és un jugador de pòquer professional que va començar a jugar a pòquer organitzant timbes amb els seus amics. Poc a poc, va començar a estudiar-lo i a dedicar-hi més temps. Des de fa 4 anys és jugador professional.

Canal Youtube	Entrevista	Duració
Código nuevo	<a href="#">Entrevista a Edu García</a>	04:32 min

- Què vol dir *que has de controlar l'ego*?
- Com ho fa per posar-se límits en el joc?
- Quines habilitats ha de tenir un jugador de pòquer?
- Creus que has de tenir una personalitat forta per no tenir problemes? Per què?
- Què és el que t'ha cridat més l'atenció de les seves declaracions?

Canal Youtube	Entrevista	Duració
eitv	<a href="#">Ludópata: 'Podría tener un piso y un cochazo con lo que he perdido'</a>	15:41 min

- Saps què és la ludopatia? Explica-ho.
- Què feia per evitar que descobrissin que havia perdut 9000 euros?
- Com descriuries a aquesta persona?
- Com ha aconseguit sortir-se'n? Està curada?
- Quina opinió té sobre les jocs *on line*?
- Creus que si hagués fet aquestes activitats quan va començar a jugar als 12 anys, hauria canviat alguna cosa?

### Activitat 12. Que no te la colin els *tipsters*!

Es proposa aprendre a identificar els mecanismes que fan servir els *tipsters* a partir de l'anàlisi de paràgrafs extrets de webs d'apostes i revistes que recullen declaracions d'aquests apostadors professionals. L'objectiu és que l'alumnat prengui consciència de com els *tipsters* s'aprofiten dels biaixos cognitius personals per aconseguir que facin apostes. Podeu consultar més informació sobre aquest tipus de perfil de les apostes esportives a [Ludomorfinia](#).

També es fa una aproximació a la publicitat dels jocs d'atzar en línia des de la nova regulació i es demana a l'alumnat que es posi a la pell d'un polític poder pensar en accions i solucions creatives en benefici de la societat.

Tal com hem vist, guanyar o perdre en els jocs d'atzar no depèn dels coneixements que tinguis. Depèn de l'atzar. De la mateixa manera, els trucs de màgia, com els que fa el Mago Pop, són precisament això, trucs, efectes òptics que depenen de l'esforç, de la investigació i del treball constant del mag.

**En els videojocs, el fet de guanyar o perdre depèn de l'habilitat de cadascú i del temps que hi dediques, però a les apostes esportives, de què o de qui depèn? Respon les preguntes següents amb un % aproximat.**

- Del coneixement que tinguis sobre un esport determinat?
- Dels estudis relacionats amb l'empresa i l'economia?
- De l'experiència?

- D'un estudi de probabilitats?
- Com es diuen les persones que es dediquen a les apostes? És una professió?

Et presentem els **Tipsters!** [En aquest enllaç pots consultar que fan, quins tipus hi ha, etc.](#)

A les xarxes socials, com ara Instagram, Twitter, Telegram o WhatsApp, hi ha persones anomenades **tipsters que es dediquen a fer apostes d'una manera professional**. Els tipsters intenten convèncer els altres que poden guanyar molts de diners apostant i afirmen que ells sempre guanyen i es fan rics perquè tenen:

- informació privilegiada,
- molts coneixements que fan que sempre guanyin, i
- estratègia.

- En coneixes algun?
- Creus que és una manera com una altra de guanyar-se la vida? Per què?
- Et sembla una feina segura?
- Com es preparen per dedicar-se a ser apostadors?

Els llocs que més agrada visitar a les persones apostadores són webs com ara **Bwin, Codere, Sportium o Botemanía**. Les coneixes? Són **cases d'apostes**, és a dir, empreses que es dediquen a fer negoci amb les apostes en línia: casinos, apostes esportives, etc. Fins fa poc, les cases d'apostes contractaven persones famoses, influenciadors i esportistes per fer **publicitat** d'apostes. Fa uns mesos, però, es va aprovar una **lleï** que ho prohibeix. De la mateixa manera, la lleï també estableix que:

- Els equips de futbol no podran signar patrocinis amb les cases d'apostes que impliquin dur publicitat a les samarretes i a l'equipament.
- Només es pot emetre publicitat d'apostes en esdeveniments esportius en horari de matinada (des de la 1 a les 5 h).

**12.1 Posa't a la pell d'una persona que té un càrrec polític** i ha de fer unes declaracions sobre la lleï de la que acabem de parlar. Què respondries si una periodista et fa aquestes preguntes?

- Consideres que és encertada aquesta lleï?
- Creus que s'estan complint les prohibicions de la nova lleï? Com ho podem comprovar?
- Creus que les prohibicions són beneficioses per evitar les addiccions? Per què?
- Quines accions proposaries en el teu programa polític per aconseguir que les persones adolescents tinguin hàbits saludables?

**12.2 Llegeix aquest petit fragment d'una entrevista que li van fer a Samuel Pueyo, i després respon les preguntes:**

**Pregunta:** *Pudiendo reservar la información sobre los partidos y ganar dinero igual, ¿qué le motiva a compartir sus apuestas?*

**Resposta:** *Es algo muy gratificante ver gente ganando dinero. Nosotros tenemos una doble satisfacción. La labor del tipster no es decir "gana este porque lo digo yo", hay un estudio previo. Horas de ver resúmenes, partidos y conversaciones.*

- Creus que els **tipsters** fan estudis, investigacions etc. prèviament per garantir que les seves apostes siguin les millors? Per què?
- Penses que realment ell és sincer quan diu que és gratificant veure que els altres guanyen diners amb les apostes? Justifica la resposta.
- En realitat, la seva pàgina web té una part gratuïta i una part **premium**, és a dir, no és gratis, és **freemium**. Per tant, ell recapta diners quan les persones consulten la seva pàgina web. Creus que això és coherent amb el que diu? Per què?

**12.3** En el web [pensadordeapuestas.com](http://pensadordeapuestas.com), **Samuel Pueyo** es presenta com una persona molt preparada professionalment. Al web [apuestasonline.net](http://apuestasonline.net) parlen dels **coneixements que han de tenir els tipsters** per poder assessorar i diuen que:

*“La especialización y conocimiento del deporte, claves.*

*Si nuestro interés a la hora de apostar reside en la NBA acudiremos a un estadounidense, a un británico a la hora del golf o a un latinoamericano si la competición es la Copa de América de fútbol...”*

- Creus que realment les webs d'apostes esportives tenen experts a nivell internacional en tots els esports per aconsellar en temes d'apostes? Per què?
- Com creus que es forma i es prepara un **tipster**?

**12.4** Compara la feina d'un **tipster** amb la d'una persona que treballa en el món dels videojocs, per exemple: un artista visual, una programadora, etc.

Professió	Formació necessària	Habilitats	Exemple d'alguna feina

**12.5** Normalment, als webs d'apostes hi apareix aquest missatge.

¿Eres mayor de 18 años?



Estás intentando acceder a una web que ofrece información de juegos de azar, apuestas, casinos y póker. Esta web es únicamente para mayores de edad.

Utilizamos cookies que guardarán tu edad durante 2 años. Al confirmar tu edad, aceptas el uso de estas cookies.

- Creus que aquest missatge garanteix que només hi accediran persones majors d'edat? Justifica'n el perquè.



- Quines clàusules hauria d'incloure per garantir la seguretat de les persones menors d'edat?

### Activitat 13. Tornem al principi

Torna a contestar les preguntes inicials d'aquest apartat i compara-les amb les anteriors. Hi ha hagut canvis?

Preguntes	Respostes a l'inici de l'apartat <i>Atzar</i>	Respostes al final de l'aparta <i>Atzar</i>
Has apostat alguna vegada?		
T'ha agradat?		
Fas apostes esportives habitualment?		
Com et sents quan perds?		
Com et sents quan guanyes?		
Les teves amigues i els teus amics aposten?		
Creus que el fet de practicar un esport i de conèixer les normes ajuda a fer millors apostes?		
A l'hora d'apostar, en quins aspectes creus que una persona esportista té avantatges sobre una que no ho és?		

## TERCERA PART. JA SABEM JUGAR RESPONSABLEMENT!

### Activitat 14. Ens parla l'Outconsumer

Abans de fer els productes finals es proposa fer una reflexió sobre les causes de les addiccions i els senyals per poder detectar situacions d'abús. El punt de partida és un vídeo d'en Roc Massaguer, periodista, youtuber, jugador i expert en videojocs, en el que parla sobre el funcionament dels videojocs.

Coneixes en Roc Massaguer? És un *youtuber* que es fa dir *Outconsumer*. A més de periodista, és un fan dels videojocs i segur que t'agradarà escoltar-lo.

Autoria	Data	Vídeo	Duració
BTV	17/03/2019	<u>Com l'addicció al joc afecta sobretot els menors</u>	10:37 min

Ara, respon les preguntes:

- Creus que poden ser addictius els videojocs? Per què?
- Ho són de la mateixa manera que els jocs d'atzar? Per què?
- Com se'n pot fer un consum responsable?
- Fes un llistat amb 5 recomanacions que fa el Roc Massagué per jugar d'una manera saludable.

### Activitat 15. Ho explico en un podcast

A partir del que hagi estat més rellevant per a cada alumne/a, se'ls demana que ho expliquin en un *podcast* de màxim un minut i mig. Cal recordar la importància de preparar i estructurar prèviament el contingut del discurs oral.

Ara que ja ets tot un/a expert/a en videojocs i jocs d'aposta en línia, et proposem que facis de periodista i ho expliquis en un podcast.

Recorda que:

1. Cal fer una **síntesi** del que hagi estat més rellevant per a tu sobre els videojocs, les apostes esportives en línia i els *e-sports*.
2. Has de fer un **guió** per seguir un ordre. Cal planificar i estructurar prèviament el teu discurs.
3. Cal tenir en compte **a qui va dirigit** el *podcast*. Si el teu públic són les teves companyes i companys t'expressaràs d'una manera més propera i col·loquial, mentre que si vols que l'escolti un públic adult, hauràs de fer servir un vocabulari diferent.
4. Pel que fa a la **locució**, recorda el que recomana el periodista radiofònic **Adrià Santasusagna**: locutar és posar veu i explicar tot el que hem estat fent fins ara. La ràdio ens dona una eina potentíssima que és la veu. Per tant hem d'utilitzar la veu i l'entonació per posar èmfasi en allò que volem recalcar i traslladar a l'oient com a més important. Amb la veu podem captar l'atenció de qui ens escolta i que rebi la informació de la manera que la volem transmetre.
5. Pots posar-hi **música** lliure de drets.

### Activitat 16. Som gamers i casters. Enregistrem una partida.

Es proposa enregistrar i editar un vídeo de la partida d'un videojoc en grup seguint unes pautes:

- Cal tenir en compte aspectes de prevenció de conductes addictives i de promoció de la salut. Per això, abans de començar, es demana a l'alumnat que incorpori en el vídeo recomanacions en forma de missatges que promoguin bons hàbits.
- Es pot deixar en mans de l'alumnat la idea de la prevenció per veure quins elements ha interioritzat, o bé es poden posar exemples de missatges com ara: recordeu de fer un descans cada x temps; jugueu amb amics i persones conegudes; és important fer altres activitats a l'aire lliure, practicar algun esport etc.

Distribució de tasques:

- alguns membres del grup faran de *gamers*,
- un o dos faran de comentaristes (*casters*), i
- una o dues persones ho enregistraran i ho editaran per poder-ho publicar a YouTube.

Cal tenir en compte que el canal de YouTube en què s'hauria de publicar està dirigit a nenes i nens de cicle superior de primària. Per tant, s'ha de consultar el codi PEGI, pensar en la seguretat i tenir cura del vocabulari que es fa servir. Es faciliten enllaços del canal de YouTube de l'influenciador TheGrefg, per tal que l'alumnat pugui agafar idees per fer el vídeo.

Amb tot el que ja sabeu sobre els videojocs i amb tot el que heu après, ja esteu a punt per fer aquesta activitat.

#### És l'hora de la veritat!

- **Us demanem que enregistreu una partida multijugador en grup!**
- Abans de començar, heu de tenir en compte que el públic objectiu al qui us dirigireu són **nenes i nens de 5è i 6è de primària** i, per tant, el videojoc ha de ser adequat per aquest públic.
- Heu de seguir les següents instruccions:
  - Escolliu un videojoc. Heu de tenir en compte el codi PEGI.
  - L'objectiu és publicar-ho a YouTube.
  - Escolliu les companyes i companys que faran de *gamers*.
  - Escolliu un o dos companys o companyes que faran de comentaristes (*casters*).
  - Escolliu una persona o dues per enregistrar-ho i editar-ho.
  - Feu un guió i assageu una mica abans d'enregistrar-ho.
  - Recordeu que cal que la vocalització sigui adequada.
  - Quan enregistreu, heu de vigilar que no hi hagi soroll extern, que hi hagi la llum adequada i que graveu en horitzontal.

Mireu els enllaços que us proposem per veure com ho fan les persones com TheGrefg o Ibai Llanos. També podeu fer servir altres models que conegueu.

Autoria	Data	Vídeo	Duració	
The Grefg	Abril de 2021	<a href="#">Grefg vs Grefg en Fornite-TheGrefg</a>	10:06	Aquests vídeos us poden donar idees sobre com fer la retransmissió de la partida multijugador.
The Grefg	Març de 2021	<a href="#">Suscriptora se viste de mi Skin</a>	14:04	
Ibai Llanos	Gener de 2021	<a href="#">Mi gran proyecto   Ibai X LALIGA</a>	10:05	
Ibai Llanos	Març de 2021	<a href="#">Casteando el mundial de las canicas</a>	15:45	

## SESSIONS EXTRA. PER SABER-NE MÉS!

**Activitat. OXO i PONG. Saps qui són? Una mica d'història sobre els videojocs**

Es proposa la lectura del resum sobre la història dels videojocs que trobareu a continuació (o de l'article sencer de la revista [Petit Sapiens](#)). Amb aquesta informació es demana que l'alumnat faci una línia del temps i que hi incorpori al final els videojocs als quals juga. Aquesta activitat es pot fer en qualsevol moment per complementar-ne alguna altra, si s'escau.

**Saps quin és l'origen dels videojocs? Saps quin van ser el primer videojoc de la història?**

A continuació, trobaràs dades sobre la història dels videojocs que pots completar, si t'interessa, amb la lectura de l'article [Un viatge al passat: La història dels videojocs](#).

El 1952 Alexander Sandy Douglas, un estudiant anglès de computació, va crear el primer videojoc de la història. Era una versió electrònica molt primitiva del tres en ratlla que es va anomenar [OXO](#). Era la **primera vegada que un ésser humà jugava contra una màquina**. L'ordinador era tan gran com una habitació!


El 1962 un grup d'estudiants de l'Institut de Tecnologia de Massachusetts (MIT) van crear el videojoc [Spacewar](#). En aquest, **la màquina jugava contra dues persones**, i cadascú havia de **disparar contra la nau espacial** que pilotava l'altra per destruir-la. Sembla que ho van encertar: hi havia tanta afició a jugar a Spacewar que els professors el van haver de prohibir i només deixaven jugar-hi un cop acabades les classes.

Aquests mateixos estudiants del MIT van definir **les tres lleis dels videojocs**: 1) s'han d'utilitzar al màxim les capacitats de l'ordinador; 2) cada partida ha de ser diferent a l'anterior, i 3) s'ha d'aconseguir que el jugador o jugadora s'ho passi bé.

Als **anys setanta** del segle passat es van crear les **primeres màquines electròniques comercials** que funcionaven amb monedes i així es va poder començar a jugar als bars i a altres establiments. El videojoc [Pong](#) va ser tot un èxit. Era una **simulació de tennis de taula** on el jugador s'enfrontava a la màquina o a un altre humà, fent rebotar la pilota amb la seva pala fins que un dels dos fallava el cop. Molt fàcil d'aprendre, però molt difícil de dominar. Tothom volia jugar-hi! Es diu que amb aquest joc va néixer la indústria dels videojocs.

El **1980**, arriba del Japó el **videojoc Pac-Man**, en què un personatge que avança per un laberint es menja tot el que troba al seu pas i ha d'evitar que quatre fantasmes l'atrapin.

Els **anys vuitanta** del segle passat van representar [l'edat d'or dels videojocs](#). La majoria dels gèneres principals que existeixen avui van sorgir en aquella dècada: conducció, lluita, plataformes, estratègia, aventura... També van sortir al mercat les **primeres consoles de butxaca**, que en un primer moment només tenien un joc cadascuna. **L'any 1985 neix Super Mario Bros**. En aquest joc, el/la jugador/a avança d'esquerra a dreta pels diferents espais del Regne del Bolet i encara continua amb noves aventures fins al dia d'avui. Cap al **1989** van aparèixer els **Pokemons** i **la Game Boy**, que va ser la primera consola portàtil a la qual se li podien canviar els cartutxos de jocs.

	1994	Es llança al mercat una nova consola, la <b>Playstation</b> , amb uns gràfics molt millors que els de les consoles anteriors.
	2000	Surt la <b>Playstation 2</b> que va ser la consola més venuda de la història. Els gràfics són cada vegada de més qualitat.
	2011	Apareix la versió definitiva de <b>Minecraft</b> , un videojoc de construcció de tipus <b>món obert</b> . En aquest joc, com que no s'ha de complir cap objectiu específic, els jugadors tenen llibertat total per escollir com hi volen jugar.

Ara que tens dades sobre la història dels videojocs:

- Te n'ha sorprès l'evolució? Per què?
- Investiga les dades més importants sobre la història dels videojocs des del 2011 fins a l'actualitat.
- Fes una línia del temps i posa-hi aquestes fites fins a l'actualitat, sobretot incorpora-hi els videojocs a què has jugat. Pots fer servir el Timetoast, per exemple (<https://www.timetoast.com/>).
- Compara la qualitat dels gràfics i les possibilitats de joc dels primer videojocs amb els actuals: Creus que si els videojocs d'ara fossin com els d'abans, et cridarien l'atenció? Per què?
- Imagina't com creus que evolucionaran els videojocs en els propers 10 anys i explica-ho. Si necessites inspiració pots consultar l'enllaç [10 curiositats que desconeixes de Pac-Man](#) i el vídeo [El gamer del siglo conoce al creador de Pac-Man](#).
- Creus que d'aquí a deu anys t'interessaran els videojocs? Per què?

### Activitat. La narrativa dels videojocs

Aprendre a identificar els elements de la narrativa en un relat audiovisual. És recomanable fer abans algun exercici de generar una narrativa pròpia a partir dels daus estil *story cubes* <https://www.storycubes.com/es/>

La **narrativa digital** és un nou gènere que compta amb llenguatges, mecàniques i eines pròpies que el diferencien del gènere literari i del cinema. Els videojocs expliquen històries i a totes les persones ens agraden les històries, sobretot quan podem formar-ne part a través de les **experiències immersives dels videojocs**.

En general, quan parlem de narrativa clàssica d'una història, ens referim a una estructura de tres parts: **presentació, nus i desenllaç**. Aquesta estructura es coneix com a model narratiu aristotèlic o clàssic.

Quan parlem de videojocs, distingim dos tipus de narratives: la **narrativa embeguda** i la **narrativa emergent**. La **narrativa embeguda** és la narrativa **pròpia del cinema i del teatre**. La narrativa **emergent** és la que crea la **persona jugadora mentre va jugant**, la història que va creant a partir de les seves decisions. El principal tret distintiu i el major reclam de la **narrativa en els videojocs** és la **inclusió del jugador en l'equació**. S'aparta del model lineal, tancat, de llibres i films, i deixa pas a una història susceptible a les decisions de l'espectador i al ritme que aquest li imprimeixi.

Llegeix un article de Junior Report i/o mira un vídeo de YouTube en què trobaràs informació sobre aquests dos tipus de narratives:

Autoria	Data	Blog
Junior Report	18/05/2020	<a href="#"><u>Com ha evolucionat la narrativa dels videojocs</u></a>

Canal de YouTube	Data	Vídeo	Duració
Redacció UPF	15/05/2018	<a href="#"><u>La narrativa als videojocs</u></a>	1:11 min
SirHaorus	08/12/2016	<a href="#"><u>La narrativa del videojuego: Narrativa embebida y emergente</u></a>	5:11 min

Ara elabora una definició de narrativa embeguda i de narrativa emergent. Si vols, pots enregistrar-ho en un vídeo o en un àudio que duri, com a màxim, 1 minut i mig.

Recorda! Abans d'enregistrar-ho, has de practicar l'entonació, la dicció i el ritme, etc.

Finalment, identifica tots dos tipus de narratives en el teu videojoc preferit. T'ha costat?

### Activitat. Preparem un campionat d'e-sports a l'escola

Es proposa fer un treball en grup: redactar les bases d'un concurs de videojocs que tindrà lloc a l'escola Imagina i presentar-les en format d'infografia. La idea és que les i els alumnes **esdevinguin experts en prevenció i en promoció de la salut i de bons hàbits**. Per això, aquesta activitat ha de servir per posar en evidència tot el que l'alumnat ha interioritzat. És important recordar totes les recomanacions i missatges que s'han anat treballant a les diverses activitats per tenir presents aquests aspectes.

A partir del que tu ja sabbies sobre els videojocs i del que has après, et pots considerar una persona experta en aquest tema. Però ara pots esdevenir una persona especialista en promoure un joc saludable. Com?

- Et proposem que elaboris en grup **les bases d'un concurs de videojocs que s'adreçarà a l'alumnat de 6è de primària de l'escola Imagina**.
- Context: a l'escola Imagina, el professorat està molt preocupat perquè hi ha molts nens i nenes de 6è que passen més de 4 hores al dia jugant a videojocs.
- Per això han pensat de convocar un concurs que tingui com a objectiu que l'alumnat de 6è aprengui a limitar el temps que dedica a jugar i que jugui a videojocs d'una manera saludable.

**Informació que necessites per poder elaborar les bases:**

- Les **bases** han de contenir com a mínim els següents apartats:

Objecte del concurs	Explicar què es vol aconseguir amb el concurs
Participants	Explicar qui hi pot participar, a qui està adreçat
Mecànica	Descriure el videojoc que heu triat tenint en compte el codi PEGI. Explicar com funcionarà el concurs i què hauran de fer per inscriure's
Premis	Descriure quants premis hi haurà, en què consistiran i quan i on es lliuraran
Jurat	Explicar quines persones en formaran part
Recomanacions	Establir pautes per garantir la salut dels participants

- Exemples:
  - [Bases d'un concurs escolar ONCE](#)
  - [Bases del concurs Els Optimistes de Catalunya ràdio](#)

- A més cal que tinguis en compte que:

- I videojoc ha de tenir un **contingut adequat** a les nenes i nens de 6è (codi PEGI).
- Les **recomanacions** per garantir la salut dels participants caldrà que estiguin relacionades amb el temps de descans entre partides, l' alimentació adequada en els descansos: fruita, entrepans.., les postures corporals, el respecte a les altres persones participants etc.
- Cal fer-ne **difusió través de les xarxes socials**, el web de l'escola, etc. i preparar publicacions per dur a terme aquesta difusió, que sempre han de respectar els drets dels nens i nenes.
- Un suggeriment! Per protegir el dret a la intimitat de les persones menors d'edat, podeu establir que les persones que s'inscriguin ho hauran de fer a través d'un àlies o avatar i només vosaltres podreu conèixer la identitat real de cadascú.

- **Format:** les bases es poden presentar en format d'infografia (o similar).



# MATERIALS COMPLEMENTARIS I D'AMPLIACIÓ

## Recomanables per:

- Qui vulgui saber-ne més i aprofundir
- Treballs de recerca de batxillerat
- Treballs d'investigació sobre educació mediàtica, llenguatge audiovisual, etc.

## Publicacions (articles, entrevistes, recerca, pàgines web...)

- **Article:** [Sense fronteres: l'estreta relació entre el joc d'aposta i els videojocs](#)  
**Descripció:** Susana Jiménez Murcia, doctora en Psicologia, coordinadora de la unitat de Joc Patològic en el servei de Psiquiatria de l'Hospital de Bellvitge, professora a la Universitat de Barcelona i investigadora de l'Idibell. ens explica quin és el vincle entre les caixes botí dels videojocs i els jocs d'aposta.  
**Aplicació:** recurs eduCAC adreçat als docents i a les famílies.
- **Article:** [START](#)  
**Descripció:** Oscar García Pañella, director acadèmic de l'Escola de Noves Tecnologies Interactives (ENTI) de la Universitat de Barcelona, coordinador del màster en Ludificació a IEBS i soci - consultor a Cookie Box. Perquè felicitem els nostres fills quan acaben un puzzle i en canvi no ho fem quan avancen en un videojoc? L'expert reflexiona sobre el paper dels videojocs a la societat actual.  
**Aplicació:** recurs eduCAC adreçat als docents i a les famílies.
- **Article:** [10 tesis sobre el videojuego](#)  
**Descripció:** Gregorio Luri. Exposa deu arguments per defensar la necessitat del joc i convida a reflexionar sobre el videojoc. "Los niños no han jugado nunca a juegos menos violentos que ahora".  
**Aplicació:** recurs adreçat als docents.
- **Article:** [La dona s'obre pas en el món del videojoc: més programadores i més personatges protagonistes](#)  
**Descripció:** La representació i el paper actual de les dones en els videojocs mostren la transformació d'un sector en què la figura femenina és cada vegada més real i rellevant. Dones lluitadores, empoderades, valentes, amb un aspecte i una personalitat d'acord amb les històries que protagonitzaran resumeixen el perfil de les noves protagonistes, cada vegada més allunyat dels estereotips als quals la indústria del videojoc ens té acostumats.  
**Aplicació:** recurs per a docents relacionat amb el protagonisme de les dones en tots els aspectes relacionats amb videojocs.

- **Article:** [El 45% d'usuaris de videojocs són dones u només un 17, programadores](#)  
**Descripció:** entrevista a Gisela Vaquero, programadora de videojocs que promou la igualtat de gènere en el món dels videojocs tant en l'àmbit dels continguts com de l'àmbit professional.  
**Aplicació:** recurs per a docents relacionat amb igualtat de gènere i videojocs.
- **Article:** [Com ha evolucionat la narrativa dels videojocs](#)  
**Descripció:** article de la publicació Junior Report que parla sobre la capacitat narrativa dels videojocs i de com ha anat creixent i desenvolupant-se des dels inicis de la indústria del *gaming* amb la publicació dels primers videojocs als anys 70 del segle passat.  
**Aplicació:** recurs per a l'alumnat recomanable per fer les activitats relacionades amb la història i la narrativa dels videojocs.
- **Article:** [Los profesionales de e-sports sufren los mismos niveles de estrés en competición que sus homólogos en el deporte tradicional](#)  
**Descripció:** dades sobre un estudi de la Universidad Internacional de La Rioja (UNIR) i la Càtedra esports de la Universidad de Málaga (UMA) UNIR relacionat amb l'estrès dels jugadors d'e-sports.  
**Aplicació:** recurs d'aprofundiment adreçat als docents.
- **Web:** [CODI PEGI](#)  
**Descripció:** pàgina web de l'Asociación Española de Videojuegos on es pot consultar el codi PEGI.  
**Aplicació:** recurs de consulta necessari per fer algunes de les activitats de la unitat didàctica.
- **Web:** [Ludica.cat](#)  
**Descripció:** mitjà especialitzat en videojocs de referència en català. El seu àmbit de cobertura d'esdeveniments i notícies és Catalunya i, sobretot, Barcelona.  
**Aplicació:** recurs adreçat a l'alumnat i a professorat poc familiaritzat amb els videojocs.
- **Web:** [Play Matters](#)  
**Descripció:** pàgina web creada per Oriol Ripoll amb recursos per a qualsevol persona que vulgui fer servir el joc com a eina per a l'aprenentatge.  
**Aplicació:** recurs adreçat al professorat interessat incorpora el joc com a eina d'aprenentatge.
- **Web:** [The goodgamer](#)  
**Descripció:** iniciativa de l'Asociación Española de Videojuegos per reivindicar els valors positius dels videojocs i fomentar-ne l'ús responsable. El seu objectiu és esdevenir una guia per conèixer tot l'univers dels videojocs, i per ajudar a crear entorns segurs i saludables. Aquesta plataforma vol promoure un consum responsable al videojoc i posar en valor l'aportació del sector a la societat  
**Aplicació:** recurs adreçat a famílies i educadors.

- **Web:** [FAROS Videojocs](#)  
**Descripció:** secció de recomanació de videojocs de la plataforma digital **FAROS** de l'[Hospital Sant Joan de Déu](#) de Barcelona que promou **la salut i el benestar infantil**. Està dirigida principalment a mares i pares que tenen interès a tenir accés a informació de qualitat sobre la salut dels seus fills. FAROS també es dirigeix a altres cuidadors i professionals, especialment en el camp de la salut i l'educació.  
**Aplicació:** adreçat a docents, famílies i professionals de l'educació.
- **Web:** [FAROS Xarxes socials](#)  
**Descripció:** Secció d'articles relacionats amb l'ús de les xarxes social de la plataforma digital FAROS de l'[Hospital Sant Joan de Déu](#). Està dirigida principalment a mares i pares que tenen interès a tenir informació de qualitat sobre la salut dels seus fills. FAROS també es dirigeix a altres cuidadors i professionals, especialment en el camp de la salut i l'educació.  
**Aplicació:** adreçat a docents, famílies i professionals de l'educació.
- **Web:** [Game developers choice awards](#)  
**Descripció:** són uns dels premis principals que atorga la indústria del videojoc ("els Oscar"). Es premia la creativitat, l'art i l'enginy tecnològic. Es basen en el reconeixement entre iguals. Professionals de la indústria d'arreu del món proposen els premis tot vetllant per que es reflecteixin les opinions de la comunitat.  
**Aplicació:** adreçat a docents i a l'alumnat.
- **Publicació:** [Ludomorfina](#)  
**Descripció:** El psicòleg social David Pere Martínez Oró du a terme una investigació per analitzar el fenomen de les apostes esportives en la societat espanyola. La finalitat és conèixer les implicacions psicosocials de les apostes per a proposar estratègies i recomanacions preventives. A l'enllaç us podreu descarregar el PDF amb el llibre sencer.  
**Aplicació:** adreçat a docents que interessants en aprofundir en el coneixement del món *tipster* i de les apostes esportives.

## Exposicions

- **Publicació:** [La cultura del videojoc CCCB](#)  
**Descripció:** L'exposició «Gameplay» que va tenir lloc l'any 2020 fa un viatge als orígens dels videojocs, n'analitza el llenguatge i posa en valor l'impacte que han tingut tant en la cultura popular digital com en l'art i en la societat.  
**Aplicació:** recurs adreçat als docents.
- **Exposició:** [Nova pantalla](#)  
**Descripció:** organitzada per la *Direcció General de Difusió* aquesta exposició del 2022 posa en valor tots els satèl·lits que giren al voltant de l'univers videojoc: l'entreteniment, la creació artística, l'economia i les finances, els estudis universitaris i els cicles formatius, la indústria, la tecnologia i molts altres aspectes socioculturals.  
**Aplicació:** adreçat als docents.

## Audiovisuals (vídeos de YouTube, pel·lícules, reportatges, documentals, conferències...)

- **Conferència:** [Los videojuegos enseñan mejor que la escuela](#)  
**Descripció:** Gonzalo Frasca, PhD, és dissenyador, empresari i acadèmic. Ha creat jocs per a Disney, Pixar, Cartoon Network, WB i Lucasfilm. És catedràtic de videojocs de la Universidad ORT i investigador. El seu interès en el camp de la investigació es centra en l'ús dels jocs per a comunicació i educació. La seva conferència posa el focus en la necessitat de canviar de paradigma a l'escola per tal de posar en valor l'equivocació com a premissa necessària per a l'aprenentatge. Tot això en el context del joc i la simulació. TEDxMontevideo 2012.  
**Aplicació:** recurs adreçat a docents interessats en el joc i l'aprenentatge.
- **Vídeo:** [A mi no m'enganyen. Dones i videojocs](#)  
**Descripció:** vídeo de l'InfoK produït en el context de la campanya liderada pel Consell de l'Audiovisual de Catalunya "A mi no m'enganyen", que parla sobre l'evolució de les noies en els videojocs. Nens i nenes parlen de les característiques que han de tenir els personatges femenins dels videojocs per trencar estereotips.  
**Aplicació:** recurs adreçat a l'alumnat relacionat amb els estereotips en els videojocs.
- **Reportatge:** [Los videojuegos gustan a todo el mundo](#)  
**Descripció:** l'experta **Gina Tost** explica que jugar agrada a tothom encara que hi ha persones que no ho saben. Segons ella hi ha un videojoc per a cada persona i cadascú l'ha de saber trobar. Defensa que els videojocs són un producte cultural i que en un futur encara guanyaran més terreny.  
**Aplicació:** recurs adreçat a l'alumnat i als docents. Recomanable per reflexionar a l'aula sobre el paper dels videojocs.
- **Vídeo de YouTube:** [La narrativa en los videojuegos](#)  
**Descripció:** vídeo que explica de manera molt entenedora la narrativa i el llenguatge dels videojocs en 14:21 minuts.  
**Aplicació:** recurs recomanable per a l'alumnat en les activitats relacionades amb la narrativa dels videojocs.
- **Programa de TV:** [El boom dels videojocs](#)  
**Descripció:** en el programa *Tot es mou* de TV3, el periodista Jordi Gil contextualitza molt bé l'entorn dels jugadors de videojocs i la doctora Susana Jiménez destaca dos aspectes fonamentals a l'hora de parlar de videojocs: el temps i la detecció de senyals d'ús problemàtic per part de pares, mares, mestres, pediatres...  
**Aplicació:** recurs adreçat als docents i a les famílies.
- **Vídeos:** [BTV, entrevista a Susana Jiménez Murcia](#)  
**Descripció:** entrevista a la doctora Susana Jiménez, on explica com ha canviat el perfil de la persona jugadora addicta. L'experta explica que des de La Unitat d'Addiccions Comportamentals de l'Hospital Universitari de Bellvitge s'està tractant joves d'entre 16 i 25 anys amb trastorn per joc.  
**Aplicació:** recurs adreçat a les famílies i docents.

- **Programa de TV:** [L'addició als videojocs: un problema que creix entre els nois de 12 a 14 anys](#)  
**Descripció:** Núria Aragay Vicente, doctora en psicologia i psicòloga adjunta de la Unitat d'Atenció al Joc Patològic del Consorci Sanitari de Terrassa destaca el paper que ha de jugar la família a l'hora de prevenir riscos amb les pantalles. Descriu d'una manera sintètica i entenedora els senyals d'alarma que cal saber detectar per identificar usos problemàtics.  
**Aplicació:** recurs adreçat a les famílies i docents per detectar senyals d'alarma relacionades amb els videojocs.
- **Vídeo:** [Apuestas deportivas ¿Un juego peligroso?](#)  
**Descripció:** programa d'EITB que indaga sobre el perill de la ludopatia en els menors d'edat i l'impacte que té el sector entre els joves a Euskadi. La periodista mira d'entrar a cases d'apostes en línia com si fos menor d'edat i constata que és molt fàcil saltar-se els filtres.  
**Aplicació:** recurs adreçat a les famílies i docents interessats en les addiccions.
- **Programa de televisió:** [Creix l'addició a les apostes online](#)  
**Descripció:** en el programa *Els matins* de TV3 conversen Samuel Pueyo (*tipster*), Cristina Martínez, psicòloga de la Unitat de joc patològic de l'Hospital de Mataró i Francesc Perendreu, president de l'Associació Catalana d'Addiccions socials.  
**Aplicació:** aquest recurs pot ser útil per dotar de més eines el professorat a l'hora de preparar el desenvolupament de les activitats.
- **Programa TV3 Amb Filosofia.** [L'atzar.](#)  
**Descripció:** els filòsofs Gregorio Luri, Xavier Rubert de Ventós i Julia Manzano; el matemàtic Pelegrí Viader i el poeta i assagista Antoni Marí parlen sobre l'atzar al capítol 17 del programa Amb filosofia de TV3.  
**Aplicació:** docents i alumnat de batxillerat que vulguin aprofundir en l'atzar des d'un punt de vista més filosòfic

### Adreçats específicament a l'alumnat

- **Review videojoc:** [September 12th](#)  
**Descripció:** *review* del videojoc que va ser dissenyat després de la guerra preventiva dels Estats Units contra Bagdad amb la intenció d'oferir un discurs crític al respecte i de posar en evidència que «l'ús de la violència només genera més violència».  
**Aplicació:** adreçat a docents i a l'alumnat per posar en valor els videojocs com a eina de transformació.
- **Simulador de jocs d'atzar:** [Cuando me va a tocar](#)  
**Descripció:** és un simulador en línia dels jocs d'atzar més populars, Loteria Primitiva, Euro milions, Eurojackpot, Bonoloto i Cupó de l'ONCE. Genera aleatòriament les combinacions "guanyadores". L'objectiu és mostrar estadísticament les probabilitats d'aconseguir un premi important en aquest tipus de jocs.  
**Aplicació:** adreçat a l'alumnat per prendre consciència del funcionament dels jocs d'atzar d'una manera pràctica.

- **Informació Videojoc: [Gris](#)**

**Descripció:** conversa i sessió de joc entre *Outconsumer*, especialista en videojocs i **Conrad Roset**, creador del videojoc **Gris**. Roset explica el procés de creació de Gris mentre un jugador juga en directe. Es plantegen moltes preguntes interessants que després poden ajudar a conduir un debat a l'aula. Gris ha guanyat nombrosos premis i ha meravellat al públic per la bellesa de les imatges i el seu ritme pausat. Durada: 1h 27.

**Aplicació:** adreçat als docents i a l'alumnat. Recomanable per parlar sobre els videojocs *indie*, les professions relacionades amb els videojocs, les emocions vinculades al videojoc i el procés de creació entre d'altres.

- **Perfil Instagram [eldado.trucado](#)**

**Descripció:** perfil d'Instagram per desmuntar mites del joc.

**Aplicació:** adreçat a l'alumnat per reflexionar sobre els biaixos cognitius i les mites del joc. Aquests aspectes es treballen a la segona part de la unitat didàctica.

- **Canal Youtube: [Vegetta777](#)**

**Descripció:** Canal de Youtube que comenta partides del videojoc *The last of us*

**Aplicació:** alumnat per treballar l'activitat *El que apreng jugant*.

- **Canal Youtube [PiworldChannel](#)**

**Descripció:** Canal de Youtube del docent Josep Mulet que explica conceptes matemàtics d'una manera molt entenedora.

**Aplicació:** alumnat de l'ESO i Batxillerat

- **Web: [Amicdirectes](#), de l'Associació de Mitjans d'Informació i Comunicació**

**Descripció:** en aquest web trobareu continguts de creadores i creadors en català, streamers de videojocs de *simracing*, *gaming*, també creadors de podcast, etc.

**Aplicació:** recurs per apropar-se al mon dels *streamers* en català.

- **Podcast: [Quines són les noves professions dels e-sports?](#)**

**Descripció:** fragment del programa Popap de Catalunya Ràdio en el que Max Dalmau, propietari de l'equip d'e-sports Wizard, i professor associat a universitats de València i Barcelona, parla de les noves professions lligades amb els videojocs (10 minuts de durada)

**Aplicació:** recurs adreçat a docents i alumnat per complementar l'activitat 7.

**edu**  
**CAC**

The image features a stylized logo on a white background. The word "edu" is written in a bold, black, sans-serif font. Below it, the letters "CAC" are written in a larger, bold, black, sans-serif font. To the left of the "edu" text is an orange L-shaped bracket that extends downwards and then horizontally to the right. To the right of the "CAC" text is another orange L-shaped bracket that extends upwards and then horizontally to the left, creating a partial frame around the text.