

Juga intel·ligent, juga segur

eduCAC | Entreteniment

[Primer cicle d'ESO]



edu
cac

Un programa de:

ca Consell
de l'Audiovisual
de Catalunya

Juga intel·ligent,
juga segur

El Consell de l'Audiovisual de Catalunya, compromès amb el sistema educatiu del país, posa a disposició dels docents aquests materials didàctics amb l'objectiu de fer arribar l'educació mediàtica a les aules davant els nous reptes i les grans oportunitats que ofereix l'entorn digital.

Aquests recursos han estat concebuts per promoure el pensament crític entre l'alumnat i fomentar un ús responsable i creatiu de les pantalles. Amb aquesta finalitat, els continguts s'organitzen en set eixos temàtics: informació, entreteniment, publicitat, tecnologia, gènere, diversitat i producció audiovisual.

Els materials inclouen situacions d'aprenentatge que aborden qüestions com la cerca d'informació de qualitat, l'oci digital, els valors que transmet la ficció, la influència de la publicitat en la creació de falses necessitats, la gestió del temps i el control de l'ús de les pantalles, la desconstrucció d'estereotips i la representació de la diversitat en l'audiovisual.

Esperem que aquests recursos us siguin útils per treballar l'educació mediàtica als vostres centres i que us ajudin a formar la ciutadania competent, responsable i activa de la societat digital.

SUMARI

DESCRIPCIÓ I ACTIVITATS.....	5
REPTE I ACTIVITATS	6
RECURSOS.....	7
OBJECTIUS D'APRENTATGE I ORIENTACIONS D'AVUACIÓ	8
DESENVOLUPAMENT DE LA SEQÜÈNCIA DIDÀCTICA.....	10
TRACTAMENT DE LES COMPETÈNCIES TRANSVERSALS EN ELS MATERIALS eduCAC.....	20
TRACTAMENT DELS VECTORS EN ELS MATERIALS eduCAC.....	21
MESURES I SUPORTS UNIVERSALS.....	22

DESCRIPCIÓ I ACTIVITATS

Títol	Juga intel·ligent, juga segur
Durada	9 sessions
Etapa educativa	ESO 1r cicle ¹
Eix temàtic eduCAC	Entreteniment
Descripció i context de l'eix Entreteniment	<p>Les pantalles ens atrauen i cada cop hi dediquem més hores, també en el temps d'oci i entreteniment. La ficció, els videojocs, i els concursos i <i>realities</i> estan dissenyats per captar i mantenir la nostra atenció mitjançant tècniques narratives i audiovisuals. Entendre com funcionen aquestes estratègies ens ajuda a reconèixer la seva influència, a utilitzar-les de manera creativa i consumir-les amb una actitud conscient.</p> <p>Al mateix temps, els continguts audiovisuals que mirem ens influeixen i contribueixen a configurar la nostra percepció del món. L'alumnat s'entreté i es forma també amb els formats de ficció, que reproduïxen valors, estereotips i actituds. Per això cal que adquireixi una posició crítica i unes habilitats que li permetin comprendre els mecanismes que s'utilitzen per atraure l'audiència, a descobrir els riscos i les oportunitats associats als videojocs i a entendre com les pantalles ens expliquen el món.</p>

¹ Les activitats d'aquest material didàctic també es poden dur a terme a **cicle superior de primària**.

REpte I ACTIVITATS

Repte	Què en sé del meu videojoc preferit?
Activitats	<p>ACTIVITATS INICIALS. A través d'un formulari, començarem compartint a què juguem i reflexionarem sobre la capacitat d'influir-nos que tenen els videojocs.</p> <p>ACTIVITATS DE DESENVOLUPAMENT. Introduïrem el concepte de narrativa dels videojocs i analitzarem diversos elements del nostre videojoc favorit per esbrinar com les històries i el joc també transmeten valors i aprenentatges. Explorarem el cantó fosc dels videojocs.</p> <p>ACTIVITATS D'ESTRUCTURACIÓ. Elaborarem un mapa conceptual amb tots els elements que hem identificat que ens poden influir.</p> <p>ACTIVITAT D'APLICACIÓ. Aplicarem els aprenentatges adquirits a través de la creació d'un videojoc.</p> <p>ACTIVITAT DE METACOGNICIÓ. Reflexionarem sobre què hem après i com.</p>
Producte final	Creació de l'esquelet d'un videojoc.

RECURSOS

Recursos

Cada situació d'aprenentatge compta amb:

- ☑ [Un vídeo de contextualització de l'eix temàtic.](#)
- ☑ [Una infografia amb el recorregut de la situació d'aprenentatge.](#)
- ☑ Seqüència didàctica (a continuació), amb recursos de suport per al desenvolupament de les activitats (documents descarregables, lectures i/o vídeos enllaçats en cada activitat i orientacions per a l'avaluació).

OBJECTIUS D'APRENTATGE I ORIENTACIONS D'AVALUACIÓ

OBJECTIUS D'APRENTATGE <i>Què volem que aprengui l'alumnat i per a què?</i>	ORIENTACIONS D'AVALUACIÓ <i>Com sabem que ho han après?</i>
<p>1. Associar el videojoc a producte cultural amb capacitat per transmetre valors, positius o negatius, per aprendre a jugar de forma crítica i responsable.</p>	<input type="checkbox"/> Explica el concepte de narrativa i relaciona tots els elements que hi tenen a veure (història, personatges, mecàniques de joc, etc.).
	<input type="checkbox"/> Infereix la capacitat de transmissió de valors dels videojocs a través dels diversos elements de la narrativa del seu videojoc preferit.
	<input type="checkbox"/> Reconeix l'impacte que poden tenir els valors que transmet un videojoc en el comportament i en la manera de fer/pensar individual.
<p>2. Identificar les oportunitats dels videojocs pel que fa al desenvolupament d'habilitats i aprenentatges mentre juga per maximitzar-ne els beneficis.</p>	<input type="checkbox"/> Descriu aspectes positius que experimenta quan juga.
	<input type="checkbox"/> Detecta les habilitats que posa en pràctica i que millora mentre juga.
	<input type="checkbox"/> Valora les habilitats apreses en el joc i les relaciona amb altres àmbits de la vida.

OBJECTIUS D'APRENTATGE <i>Què volem que aprengui l'alumnat i per a què?</i>	ORIENTACIONS D'AVUACIÓ <i>Com sabem que ho han après?</i>
<p>3. Relacionar elements del disseny i de la jugabilitat dels videojocs amb dinàmiques que poden implicar un ús abusiu o perillós, per tal d'adoptar mesures de seguretat en l'ús.</p>	<input type="checkbox"/> Entén que hi ha elements dels videojocs que poden tenir una afectació negativa sobre la seva salut física i mental.
	<input type="checkbox"/> Reconeix algun d'aquests elements en el seu videojoc preferit.
	<input type="checkbox"/> Planteja solucions raonables i aplicables al seu propi joc per evitar els riscos.

DESENVOLUPAMENT DE LA SEQÜÈNCIA DIDÀCTICA

Activitat	Descripció	Temporització
Activitats inicials Què en sabem?	<p>AI.1 ENS INFLUEIXEN ELS VIDEOJOCs?</p> <p>Es plantejarà una reflexió inicial on l'alumnat identificarà i compartirà de forma anònima i individualment les seves preferències de joc, hàbits i percepcions associades a jugar, a través d'un formulari. L'objectiu és reflexionar sobre l'impacte del joc en la vida quotidiana de l'alumnat.</p> <p>Comenceu demanant a l'alumnat que ompli individualment aquest formulari sobre quin ús fa de videojocs.</p> <p>A continuació, compartiu els resultats amb la classe. Inicieu el debat identificant quines preferències de videojocs es repeteixen més sovint, quin tipus de dispositiu prefereixen majoritàriament (consola, mòbil, ordinador), quantes hores dediquen a jugar, etc.</p> <p>Dirigiu el debat cap a les percepcions que tenen sobre el paper dels videojocs en les seves vides amb preguntes com ara: quines habilitats creieu que permeten treballar els videojocs (aprenentatge)? Ens fa sentir bé/malament jugar a videojocs? Com ens sentim després de dedicar-hi moltes hores? (sensacions i emocions del joc) És dolent jugar-hi molta estona? Per què? (riscos associats).</p>	30'

Activitat	Descripció	Temporització
	<p>Recolliu a la pissarra les idees que vagin sorgint, mirant de classificar-les segons si són positives o negatives i, per cloure el debat, pregunteu si, després d'aquesta primera aproximació, creuen que els videojocs ens influeixen. Plantegeu el repte: identificar quins elements ens poden influir i com, a través del seu videojoc preferit.</p>	
<p>Activitats de desenvolupament Què estic aprenent?</p>	<p>AD.1 LA NARRATIVA DELS VIDEOJOCs I LA TRANSMISSIÓ DE VALORS (1)</p> <p>En aquesta activitat s'introduirà el concepte de la narrativa dels videojocs per a reflexionar sobre la capacitat de transmissió de valors que té associada.</p> <p>Per introduir el concepte de narrativa visioneu plegats aquest vídeo. A continuació, faciliteu un debat sobre el tema amb preguntes com ara:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tots els videojocs expliquen històries? Quins us agraden més? Per què? - Què considereu més important en un videojoc, la història, o el joc? - Coneixíeu el concepte de la narrativa dels videojocs? Com el podríeu definir? - La narrativa es refereix únicament a la història o hi ha més elements? - Els jugadors formen part de la narrativa? La poden canviar d'alguna manera? 	<p>60'</p>

Activitat	Descripció	Temporització
	<p>Utilitzeu el document La narrativa dels videojocs per guiar el debat i introduir els conceptes i els elements de la narrativa, la narrativa embeguda i emergent, i la jugabilitat.</p> <p>Si ho considereu oportú, podeu ampliar el debat escoltant també a l'aula un fragment del pòdcast de Lúdica, mitjà català especialitzat en videojocs (minut 5 al 8).</p> <p>A continuació, dividiu l'alumnat en grups de 3 o 4 persones i demaneu que triïn un videojoc que coneguin bé (també podeu proposar títols específics que trobareu aquí).</p> <p>Faciliteu-los el document Anàlisi de videojocs que faran servir per a aquesta activitat i la següent, i demaneu-los que comencin per la primera part, la narrativa del joc. Poden buscar per internet resums, tràilers del videojoc, etc., per completar la informació.</p> <p>AD.2 LA NARRATIVA DELS VIDEOJOCOS I LA TRANSMISSIÓ DE VALORS (2)</p> <p>En aquesta activitat es revisaran les narratives dels diversos videojocs escollits per cada grup i es reflexionarà sobre com la història, l'objectiu del joc, els personatges, etc., són transmissors de valors. L'objectiu és aprendre a identificar aquests elements per promoure una tria i un ús crític i responsable.</p>	<p>60'</p>

Activitat	Descripció	Temporització
	<p>Demaneu a cada grup que comparteixi oralment i de forma breu la narrativa del videojoc escollit. A continuació, visioneu amb la classe aquest reel de 3Catcultura amb la participació del presentador del programa de videojoc Tres vides, Patrick Urbano i aquest vídeo d'un fragment d'una entrevista de l'eduCAC amb el periodista Roc Massaguer.</p> <p>Una de les afirmacions del Patrick Urbano en el <i>reel</i> és que els videojocs són capaços de transmetre històries i missatges de forma més poderosa que la ficció perquè en formes part com a jugador: “quan tu vius una història, és molt més potent que quan te l'expliquen” [...]. En qualsevol videojoc, hi ha una narrativa, hi ha una forma de ser i de jugar”. En la mateixa línia, en Roc Massaguer fa referència al poder narratiu tan fort que té ser protagonista del joc, i el vídeo de l'AD.1 apunta en la mateixa direcció. Formuleu les següents preguntes a la classe:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Els tres vídeos que hem vist coincideixen a dir que els videojocs són experiències immersives. Hi esteu d'acord? Ho sentiu així quan jugueu? - També es diu que són experiències més potents que qualsevol pel·lícula. Què en penseu? Hi esteu d'acord? Com ho percebeu quan jugueu? - Penseu que mentre juguem ens transmeten valors? 	

Activitat	Descripció	Temporització
	<p>A continuació, demaneu que recuperin la recerca inicial del document Anàlisi de videojocs sobre el videojoc escollit, i que a continuació completin la part de la graella dedicada als valors, que poden ser valors negatius o positius. Permeteu que busquin informació a internet si és necessari. Això els permetrà identificar més valors i aspectes que no siguin evidents a simple vista. Per acabar, cada grup disposarà de 2-3 minuts per presentar les seves conclusions davant de la classe. Animeu-los a compartir tant els valors identificats com les seves reflexions sobre l'impacte que poden tenir en la vida real.</p> <p>AD.3 ES POT APRENDRE AMB ELS VIDEOJOC?</p> <p>Es reflexionarà sobre la capacitat d'aprenentatge dels videojocs a través de l'experiència personal de l'alumnat i l'anàlisi del videojoc de les dues activitats anteriors.</p> <p>Visioneu plegats aquest fragment de l'entrevista amb el periodista i youtuber Roc Massaguer.</p> <p>A continuació, plantegeu a l'alumnat les següents preguntes per reflexionar en veu alta:</p>	<p>60'</p>

Activitat	Descripció	Temporització
	<ul style="list-style-type: none"> - Esteu d'acord amb el que explica en Roc Massaguer? Què creieu que apreneu quan jugueu? - Quins videojocs us han ensenyat alguna cosa? En recordeu algun? - Els videojocs ens poden ajudar a resoldre problemes o a treballar en equip? <p>Després de la reflexió, demaneu als grups que analitzin quin tipus d'aprenentatge facilita el videojoc que estan analitzant, i completin la part que falta de la graella. Podeu lliurar com a material de consulta per dur a terme l'activitat aquesta infografia del projecte The Good Gamer, aquest article sobre què podem aprendre de la narrativa en els videojocs del mateix projecte, i aquest vídeo del projecte Have Fun Science de la Universitat Jaume I (on s'introdueixen els serious games).</p> <p>Per tancar l'activitat, demaneu a cada grup que expliqui els aprenentatges que han identificat en el videojoc que estan analitzant, i mireu de trobar nexes entre els resultats que es presentin. Podeu guiar el debat amb aquest recurs sobre els aprenentatges amb videojocs.</p> <p>AD.4 TENEN RISCOS ELS VIDEOJOCOS?</p> <p>S'analitzaran els riscos associats als videojocs, investigant les causes de problemes específics i proposant estratègies per mitigar-los. L'objectiu és aprendre a identificar-</p>	<p>60'</p>

Activitat	Descripció	Temporització
	<p>los i tenir recursos per minimitzar-los.</p> <p>Comenceu visionant aquest fragment de l'entrevista amb en Roc Massaguer i a continuació debateu plegats sobre alguns dels elements que es comenten. Podeu recuperar també els resultats del formulari de l'activitat inicial, amb preguntes com ara:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Us costa parar de jugar? Per què? (model de negoci, patrons foscos) - Quantes hores al dia/setmana és problemàtic jugar? Considereu que hi ha un límit saludable? (ús excessiu de pantalles, addicció) - Habitualment es diu que a internet, si és gratis, és que el producte som nosaltres. Jugueu a jocs gratuïts? (dades que obtenen de nosaltres, a partir del minut 1:39). - Heu pagat diners per millorar l'experiència de joc (comprar <i>skins</i>, caixes botí, etc.)? (perill de caure en els jocs d'aposta) - Creieu que jugar sol és pitjor que jugar acompanyat? Quines conseqüències pot tenir? (assetjament en línia, especialment a les dones, i com protegir-se) <p>Guieu el debat anotant les respostes i identificant els possibles riscos segons la classificació anterior. A continuació, formeu grups de 3 o 4 persones i demaneu-los que investiguin cadascun dels riscos. També han de pensar en accions concretes per mitigar-los. Els podeu facilitar els recursos que us enllacem com a punt de partida de la cerca, o bé deixar que facin la cerca autònoma.</p>	

Activitat	Descripció	Temporització
	<p>Demaneu que cada grup redacti les seves accions en una breu presentació que contextualitzi el risc i les possibles solucions. Per acabar, exposeu les conclusions de cada grup i analitzeu conjuntament les solucions proposades, fent la pregunta següent: "Quines d'aquestes estratègies podríeu aplicar en el vostre dia a dia?"</p>	
<p>Activitats d'estructuració Què he après de nou?</p>	<p>AE.1 FEM UN MAPA CONCEPTUAL DE QUÈ ENS INFLUEIX DELS VIDEOJOCs</p> <p>S'elaborarà un mapa conceptual en format digital a través d'alguna aplicació tipus Canva, Lucidchart, o Miro, on l'alumnat haurà de recollir i sintetitzar els elements dels videojocs que ens influeixen i com. L'objectiu és organitzar els aprenentatges adquirits sobre l'impacte que té aquest producte cultural per tal d'estructurar l'activitat següent.</p> <p>En els mateixos grups de les activitats anteriors, demaneu a cada grup que reculli en un mapa conceptual o infografia tota la informació i els coneixements obtinguts sobre com ens pot influir la narrativa dels videojocs, sobre quins aprenentatges facilita jugar amb videojocs, i sobre els riscos que hi pot haver.</p> <p>Demaneu-los que incloguin de cada element una descripció amb els exemples que han trobat en la seva anàlisi. En el cas de la transmissió de valors negatius i els riscos associats a l'ús de videojocs, caldrà que identifiquin pautes per mitigar l'impacte.</p>	<p>120'</p>

Activitat	Descripció	Temporització
<p>Activitats d'aplicació Com sé que ho he après?</p>	<p>AA.1 ENS INVENTEM UN VIDEOJOC?</p> <p>Cada grup desenvoluparà l'esquelet d'un videojoc. L'objectiu és estimular la creativitat mentre s'integren els aprenentatges adquirits sobre com ens influeixen els videojocs, en positiu i en negatiu, plasmant-los en una proposta concreta.</p> <p>Expliqueu que cada grup (siguin nous, o els de les activitats anteriors) haurà de generar una proposta de videojoc que tingui present com ens influeixen els videojocs. Aquest fet haurà de tenir un impacte en les decisions que prenguin pel que fa a la història, els personatges, l'objectiu del videojoc, les habilitats que permeti treballar, els patrons d'ús que retinguin més o menys als jugadors, etc.</p> <p>Cada grup farà una pluja d'idees per decidir les característiques del seu videojoc i omplirà el document Esquelet del videojoc. També poden utilitzar eines com Scratch, Twine o RGP Maker per animar-les. Un cop elaborada la proposta, s'intercanviaran l'esquelet amb un altre grup per rebre retroacció i posteriorment poder aplicar les millores que considerin.</p>	<p>120'</p>
<p>Activitat de metacognició Quins processos he seguit per aprendre?</p>	<p>AM. 1. REFLEXIONEM JUNTS</p> <p>Aquesta activitat de metacognició ajudarà a prioritzar i integrar els coneixements adquirits al llarg de la situació d'aprenentatge i a prendre consciència del mateix</p>	<p>30'</p>

Activitat	Descripció	Temporització
	<p>procés d'aprendre. L'objectiu d'aquesta activitat és permetre l'alumnat comprendre i avaluar les seves pròpies estratègies d'aprenentatge.</p> <p>Utilitzeu el document Activitat final de metacognició, que inclou una selecció de preguntes. Escolliu les que considereu més rellevants segons el context i les necessitats del vostre grup classe.</p>	

TRACTAMENT DE LES COMPETÈNCIES TRANSVERSALS EN ELS MATERIALS eduCAC

Els materials eduCAC permeten treballar les següents competències transversals:

- ☑ **Competència Ciutadana (CC):** actuem com a ciutadans responsables i participem activament en la vida social i cívica.
- ☑ **Competència Digital (CD):** utilitzem de forma segura, saludable i responsable de les tecnologies digitals per al desenvolupament personal, educatiu i laboral, així com per a l'oci i la participació social.
- ☑ **Competència emprenedora (CE):** entrenem la mirada per detectar oportunitats i idees, utilitzant coneixements específics per generar valor per als altres, i la imaginació, la creativitat, el pensament estratègic i la reflexió ètica, crítica i constructiva en els processos creatius i d'innovació.
- ☑ **Competència personal, social i d'aprendre a aprendre (CPSAA):** treballem l'autoconeixement, el creixement personal, la gestió del temps i la informació, la col·laboració constructiva, la resiliència i l'aprenentatge continu.

TRACTAMENT DELS VECTORS EN ELS MATERIALS eduCAC

Els materials eduCAC aborden els següents vectors:

- Aprentatges competencials:** la proposta fomenta un aprenentatge amb sentit, de llarga durada, connectat amb el context proper i actual de l'alumnat. Per resoldre els reptes plantejats, l'alumnat desenvolupa capacitats com argumentar, col·laborar i reflexionar, adquirint coneixements de les àrees implicades d'una manera global i integrada.
- Ciutadania democràtica i consciència local:** l'alumnat es forma com a persones amb mirada crítica, capaces d'entendre i qüestionar el món. Amb respecte cap a l'entorn i els altres, es promou un compromís actiu per construir una societat millor i més justa, basada en l'acció responsable i el diàleg.
- Universalitat:** partint de situacions properes, es garanteix la motivació i participació activa de l'alumnat. Es crea un entorn inclusiu on totes les persones poden expressar-se i col·laborar, adaptant les propostes a diferents formes d'aprenentatge i comunicació per assolir els objectius marcats conjuntament.
- Qualitat de l'educació de les llengües:** el domini de la llengua és fonamental per entendre el món i compartir idees. En aquesta proposta es treballa la comprensió i la capacitat d'analitzar la veracitat de la informació i la reflexió crítica sobre els missatges que rebem.
- Benestar emocional:** es proporcionen espais segurs on l'alumnat pot relaxar-se i expressar les seves emocions amb llibertat, contribuint al seu desenvolupament emocional i personal.
- Perspectiva de gènere:** la situació d'aprenentatge promou la igualtat, desmuntant estereotips i discriminacions de gènere. Es treballa per crear una comunitat educativa basada en el respecte, la cura i el benestar compartit.

MESURES I SUPORTS UNIVERSALS

Les [mesures i suports universals](#) tenen com a objectiu facilitar l'accés i la participació de tot l'alumnat, promovent un entorn inclusiu i flexible que afavoreixi l'aprenentatge i la convivència.

- **Protagonisme de l'alumnat.** L'alumnat és al centre de l'aprenentatge i participa activament en el seu propi procés.
- **Aprenentatge col·laboratiu.** Es fomenta el treball cooperatiu entre iguals, recomanant grups petits i flexibles, promovent l'aprenentatge entre iguals amb càrrecs i responsabilitats compartides.
- **Flexibilitat en les activitats.** Les tasques ofereixen temps flexible per garantir que tothom pugui participar i aprendre sense pressions.
- **Avaluació formativa.** L'avaluació es basa en els avenços personals i les evidències recollides al llarg del procés, valorant tant el resultat com l'esforç.
- **Ús educatiu de les tecnologies digitals.** Les tecnologies de la informació i la comunicació són eines clau per personalitzar l'aprenentatge i oferir suports adaptats a les necessitats de cada alumne.
- **Orientació i suport.** El professorat adopta un rol facilitador, oferint orientacions clares, materials complementaris i suport constant per acompanyar l'alumnat en tot moment.
- **Instruccions clares i estructurades.** Es presenten tasques amb indicacions senzilles i conceptes destacats per ajudar a avançar amb seguretat.
- **Metacognició i reflexió.** Es proporcionen eines com llistes de verificació adaptades per afavorir l'autoavaluació i la reflexió sobre l'aprenentatge, impulsant l'autonomia.



Un programa de:

