



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. VIDEOJOCs	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. OXO i PONG. Saps qui són? Una mica d'història sobre els videojocs	18
Activitat 7. Les plataformes de videojocs, són segures?.....	20
Activitat 8. La narrativa dels videojocs.....	21
Activitat 9. Professions vinculades als videojocs	22
SEGONA PART. L'ATZAR.....	23
Activitat inicial. La meva relació amb l'atzar.....	23
Activitat 10. L'atzar i la màgia.....	24
Activitat 11. Que no te la colin els <i>tipsters</i> !.....	25
Activitat 12. En primera persona: testimonis que expliquen la seva experiència	29
TERCERA PART. COMPROVEM EL QUÈ HEM APRÈS	31
Activitat de síntesi. Tornem al principi.....	31
Activitat 13. Ho explico en un <i>podcast</i>	32

.....	32
Activitat 14. Som <i>gamers</i> i <i>casters</i> . Enregistrem una partida.....	32
Activitat 15. Preparem un campionat d'e-sports a l'escola.....	34
MATERIALS COMPLEMENTARIS I D'AMPLIACIÓ	36

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**.

VIDEOJOCS

La indústria del videojoc és una de les més importants de l'oci audiovisual a l'Estat espanyol, amb un fort impacte en el desenvolupament econòmic i cultural. Segons l'Asociación Española de Videojuegos, **el 40% de la població juga a videojocs** –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.

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 i és a dir, es juga a videojocs per evitar un estat emocional negatiu, de malestar.

A vegades, 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 de recompenses (*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 de recompenses 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 legalitzat/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?

Per fer un bon acompanyament, és important:

- 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 l'escola.
- 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.
- Identificar senyals que indiquin que es fa ús de les pantalles per aïllar-se o evadir-se dels problemes.
- Interessar-se pel videojocs a què juguen, on i amb qui.
- Millor el joc social i en família.
- Ser bons models en l'ús de les pantalles.
- Proposar altres activitats de lleure.
- Establir una bona comunicació entre els membres de la família.

JOCS 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 addicció 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:

- o factors individuals: trets de personalitat, biològics, característiques psicològiques, relacions familiars i socials...
- o factors situacionals: accessibilitat i oferta de joc, publicitat i màrqueting, ambient de joc...
- o 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, 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 accepten aquestes quotes. 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 aconseguixen 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 i un requadre al final perquè pugueu fer una valoració sobre el funcionament de l'activitat a l'aula.



edu
CAC

QUÈ T'HI JUGUES?

UNITAT DIDÀCTICA 13 | BONES PRÀCTIQUES

DESCRIPCIÓ DE LA SEQÜÈNCIA D'ACTIVITATS

PRIMERA PART. VIDEOJOCs

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... 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.

- Per què t'agrada jugar? O per què no?*
- Com et sents quan jugues?
- Què has après jugant?
- T'agrada més jugar sol o amb amics?
- Quantes hores jugues al dia?
- Quantes hores jugues a la setmana?
- Com et sents quan et limiten el temps per jugar a videojocs? T'enfades?
- Saps què vol dir la *narrativa dels videojocs*?
- Coneixes alguna noia *gamer*? Quina?
- Abans de gastar-te 2 o 3 euros comprant *loot boxes*, penses si realment val la pena?
- Tens un control dels diners que et gastes comprant *loot boxes*? Ho apuntes enlloc?
- Segueixes directes a *Twitch*? Quins?
- T'agraden els *e-sports*?
- Tens algun pacte o normes a casa sobre l'ús dels videojocs? Quins?
- Hi ha algú més de la família a qui li agradi jugar? Qui?
- Comparteixes videojocs amb algun membre de la família? Amb qui?

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

*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.

Comentaris de l'activitat	
Funciona?	
No funciona?	
Temps aproximat	
Suggeriments	

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.

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

Autoria	Data consulta	Vídeo
Viquipèdia	Octubre 2021	<u>Gènere de videojoc</u>
DeVuego	Octubre 2021	<u>Llistat de videojocs segons el gènere</u>

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?

--

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.

Hardcore gamer	
E-sports	
Unboxing	
Loot boxes	
Pay2win	
Review	

- 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 el *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](#)

Comentaris de l'activitat	
Funciona?	
No funciona?	
Temps aproximat	
Suggeriments	

Activitat 2. Tot el que aprenc quan jugo

Reflexionar sobre un/a mateix/a a partir del joc.

Analitzar les fortaleeses i debilitats d'un personatge d'un videojoc com a pas previ per reflexionar sobre les pròpies fortaleeses i debilitats 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 demanem que triïs un personatge que t'agradi d'un videojoc i que responguis les preguntes que et fem més avall.

Si no hi jugues o bé no et ve cap personatge de videojoc al cap, pots mirar aquests vídeos del videojoc *The Last of Us* i descriure com és l'Ellie: [The Last of Us Ellie's Funniest Moments](#) i un [documental sobre The Last of Us](#).

Te n'expliquem **breument l'argument** (que pots consultar també als enllaços anteriors).

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 hagi 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 hagi 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 punts 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 hagi après jugant (o a les xarxes socials) i que hagi fet servir en algun moment de la teva vida amb una finalitat diferent.

Comentaris de l'activitat	
Funciona?	
No funciona?	
Temps aproximat	
Suggeriments	

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 noi 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 es 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	www.youtube.pattydragona
Cristinini	www.youtube.Cristinini
Ibai Llanos	www.youtube.IbaiLlanos
El Rubius	www.youtube.ElRubius
iHasCupquake	www.youtube.iHasCupquake

- Tria'n dos: un d'una *gamer* i un d'un *gamer*.
- Compara els seus canals seguint aquests punts:
 - Quants seguidors tenen?
 - A quins jocs juguen?
 - Digues cinc paraules que facin servir molt sovint quan comuniquen.
 - Explica en 5 o 6 línies com és cadascú a partir de la informació que trobis.
 - Tenen cap marca? Venen productes?
 - Creus que la comunitat tracta de la mateixa manera els *gamers* i les *gamers*?
 - Tots els *gamers* són iguals? N'hi ha que farien qualsevol cosa per cridar l'atenció? Posa'n exemples.
 - Quins aspectes valoren en una o un *gamer* professional?
- Escriu un tuit que relacioni *gamers*, salut i gènere.

Comentaris de l'activitat	
Funciona?	
No funciona?	
Temps aproximat	
Suggeriments	

Activitat 4. Jugo sense parar?

Prendre consciència del temps dedicat al joc i el seu valor.

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, l'alumnat haurà de tornar a respondre el test inicial i d'aquesta manera es facilita de nou la reflexió sobre els hàbits vers el joc.

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...

Jugar és divertit i estimulant, 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?

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?

Comentaris de l'activitat	
Funciona?	
No funciona?	
Temps aproximat	
Suggeriments	

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 sorpresa 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 sorpresa? 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 sorpresa.

Quan ho hagi 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?

Comentaris de l'activitat	
Funciona?	
No funciona?	
Temps aproximat	
Suggeriments	

PER SABER MÉS COSES SOBRE ELS VIDEOJOCs

Activitat 6. OXO i PONG. Saps qui són? Una mica d'història sobre els videojocs

Conèixer la història dels videojocs.

Es proposa la lectura d'un resum ja fet (o de l'article sencer). 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 altre moment per complementar-ne alguna altra, si s'escau.

6.1 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: 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 Playstation , amb uns gràfics molt millors que els de les consoles anteriors.
	2000	Surt la Playstation 2 que va ser la consola més venuda de la història. Els gràfics són cada vegada de més qualitat.
	2011	Apareix la versió definitiva de Minecraft , un videojoc de construcció de tipus <u>món obert</u> . 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?

Comentaris de l'activitat	
Funciona?	
No funciona?	
Temps aproximat	
Suggestiments	

Activitat 7. Les plataformes de videojocs, són segures?

Aprofundir en el coneixement de les plataformes i webs on hi ha videojocs.

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.

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

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

7.1 Descriu l'estructura d'aquestes plataformes seguint aquests punts:

- 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.

7.2 Compara les tres pàgines web: Epic Games, Steam i Gaming.cat, i indica els elements que en marquen la credibilitat i la seguretat.

Si no hi són, quins elements hi afegiries per augmentar la seguretat quan navegues en aquestes plataformes?

Comentaris de l'activitat	
Funciona?	
No funciona?	
Temps aproximat	
Suggestiments	

Activitat 8. La narrativa dels videojocs

Aprendre a utilitzar els elements de la narrativa en un relat audiovisual.

Elaborar una definició pròpia de la narrativa digital dels videojocs a partir de la lectura d'un article del diari Junior Report (inclou vídeos per aprofundir-hi).

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 d'un videojoc. En general, una història consta de tres parts: **presentació, nus i desenllaç**. Aquesta estructura es coneix com a model narratiu aristotèlic o clàssic. Les històries dels videojocs també tenen aquesta estructura, però s'hi poden distingir dos tipus de narratives més: la **narrativa embeguda** i la **narrativa emergent**. Per saber què és cadascuna et proposem:

8.1 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	<u>Com ha evolucionat la narrativa dels videojocs</u>

Canal de YouTube	Data	Vídeo	Duració
SirHaorus	08/12/2016	<u>La narrativa del videojuego: Narrativa embebida y emergente</u>	5:11 min

8.2 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 que abans d'enregistrar-ho, has de practicar l'entonació, la dicció i el ritme, etc.

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

Comentaris de l'activitat	
Funciona?	
No funciona?	
Temps aproximat	
Suggeriments	

Activitat 9. Professions vinculades als videojocs

Identificar els perfils professionals en un videojoc.

A partir de la lectura i el resum d'un article sobre els diversos perfils professionals relacionats amb el món dels videojocs, es demana que s'identifiquin els perfils en un videojoc escollit per l'alumnat mateix. Es proposa 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, ja que inclouen guions, un treball artístic i d'animació, i creativitat que comporta crear personatges, escenaris, històries, animacions.

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 endevinar què fa cadascú.

- 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.

Comentaris de l'activitat	
Funciona?	
No funciona?	
Temps aproximat	
Suggeriments	

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:

- 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?
- Podries definir *gamer*, *caster*, *streamer* i *tipster*? Tenen alguna cosa en comú? Quina o quines?
- Coneixes o segueixes a les xarxes cap *tipster*?
- Creus que és bo que les persones famoses i els esportistes facin publicitat sobre apostes en línia?
- Saps que són les cases d'apostes?
- Saps que existeixen empreses que es dediquen a l'intercanvi de cromos en línia amb criptomonedes?
- En coneixes cap?
- Saps com funciona?
- Hi veus cap punt de connexió amb les apostes?

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.

Comentaris de l'activitat	
Funciona?	
No funciona?	
Temps aproximat	
Suggeriments	

Activitat 10. L'atzar i la màgia

Conèixer el càlcul de probabilitats implicat en els diversos jocs d'atzar. Es proposa experimentar i reflexionar sobre l'atzar a partir d'un joc de daus i dels trucs del Mago Pop.

Moltes persones creuen que és més probable encertar la Primitiva o guanyar la Grossa 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 Primitiva 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.

La loteria o les apostes esportives són jocs d'atzar i és molt difícil predir-ne i encertar-ne el resultat. Però, què és **l'atzar**? 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 conscient**. 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! Experimenta 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?

A continuació, mira aquest truc del Mago Pop.

Autoria	Data	Vídeo	Duració
Res és impossible	01/08/2019	<u>La màgia de les cartes amb Pep Guardiola</u>	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.

Comentaris de l'activitat	
Funciona?	
No funciona?	
Temps aproximat	
Suggeriments	

Activitat 11. Que no te la colin els *tipsters*!

Aprendre a identificar la figura dels *tipsters* o apostadors professionals que s'aprofiten dels biaixos cognitius i de la vulnerabilitat de les persones, especialment adolescents, per aconseguir que facin apostes. La proposta es fa a partir de l'anàlisi de paràgrafs extrets de webs d'apostes i revistes que recullen declaracions dels *tipsters*. També es fa una aproximació a la publicitat dels jocs d'atzar en línia des de la nova regulació.

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?

- 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?

Quan es barregen l'atzar i els diners, com ara a les apostes en línia, podem perdre moltes coses. A les xarxes socials, com ara Facebook, 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.

Les **cases d'apostes**, com ara Bwin, Codere, Sportium o Botemanía, són les empreses que es dediquen a fer negoci amb les apostes en línia i, de vegades, contacten amb els *tipsters* per aconseguir més clients. Els *tipsters*, però, sempre afirmen a les seves publicacions que ells van contra les cases d'apostes i que t'ajudaran a guanyar-les.

D'altra banda, fins fa poc, les cases d'apostes contractaven persones famoses, influenciadors, esportistes, etc. per fer **publicitat** d'apostes, però fa uns mesos es va aprovar una llei que ho prohibeix. De la mateixa manera, la llei també estableix que:

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

En aquesta piulada del [Twitter](#) del Ministerio de Consumo estan resumides les noves normes sobre la publicitat dels jocs d'atzar en línia.



- Creus que s'estan complint les prohibicions de la nova llei? Justifica'n el perquè.
- Creus que les prohibicions són beneficioses per evitar les addicions? Per què?

11.1 Llegeix aquest petit fragment d'un article que parla de [Tom Brusse](#), un concursant de la Isla de las Tentaciones, i després respon les preguntes.

«Tom Brusse, [...] ha empezado a promocionar en sus redes sociales las casas de apuestas y el negocio de los tipsters, los supuestos expertos que dan consejos para ganar dinero, algo que el concursante de La Isla de las Tentaciones intenta demostrar con un supuesto fajo de billetes en la mano, que no parecen billetes de curso legal. "Chicos, si queréis hacer dinero como yo, hay una manera muy fácil con las apuestas. Hay una persona que es solo para los VIPS de España, tienen mucha experiencia y te aconsejan cómo apostar, ¡y es gratis y es la hostia! Mira el dinero que me he hecho, es una locura, por favor".»

- Alguna vegada t'han proposat participar en apostes esportives en línia?
- Què has fet?
- Creus que algú es pot fer milionari apostant? Com?

11.2 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?

11.3 En el web Pensador de Apuestas, Samuel Pueyo es presenta com una persona molt preparada professionalment.

Llegeix aquest text i respon les preguntes que trobaràs a continuació.

TIPSTERS



Los «pensadores» originales

Publicamos nuestros picks de forma conjunta bajo el nombre de usuario [Pensador de Apuestas](#):

Samu (@samuelpueyo1) – Fútbol: Tengo 34 años y soy un auténtico fanático del deporte. Soy profesor de educación física, he jugado muchísimos años a fútbol a nivel *amateur* y dedico parte de mi tiempo libre a las apuestas desde el 2005, aproximadamente. A lo largo de varios años estuve visitando muchos blogs y webs, con el objetivo de ir aprendiendo y poder crear, junto a mi compañero Áelx, una web propia, la cual acabó llevando por nombre «Pensador de Apuestas». Entre los dos y con la ayuda de otros colaboradores especializados en diferentes deportes nuestra intención es ofrecer las apuestas que consideremos más interesantes para tratar de que ganéis algo de dinero junto con nosotros. Mis especialidades son tanto el fútbol como el tenis, aunque desde hace unos años me dedico única y exclusivamente al deporte rey para intentar obtener mejores números.

Álex (@AlexTipster) – Fútbol: Tengo 32 años y juego a fútbol en un club histórico de la 3ª División desde hace varias temporadas. Soy diplomado en Ciencias Empresariales y mi pasión es el deporte. Junto a mi amigo y compañero Samu, a diario analizamos apuestas y miramos tanto partidos como resúmenes para poder tener la máxima información posible. Mi especialidad es el fútbol, y tengo muchos amigos y ex-compañeros en Primera, Segunda A, Segunda B y Tercera; con varios de los cuales tenemos contacto semanal para estar al día de todo lo que acontece en sus respectivos clubes. Mi segundo deporte favorito es el tenis, aunque en esta web me centraré básicamente en las apuestas de fútbol.

A continuación os dejamos unos enlaces con entrevistas que nos han hecho. A lo largo de estos años hemos conocido gente realmente maravillosa en este mundo con la cuál seguimos manteniendo el contacto y de la cuál, y esto es lo más importante, hemos aprendido mucho.

- Investiga: busca informació sobre ell a les xarxes per veure si és veritat que és una persona molt preparada. Què has trobat?

11.4 Llegeix aquest fragment del web apuestasonline.net en què parlen dels coneixements que han de tenir els tipsters per poder assessorar i després respon les preguntes.

"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 en tots els esports per aconsellar en temes d'apostes? Per què?

11.5 Normalment, en les webs d'apostes hi apareix aquest missatge.

¿ERES MAYOR DE EDAD Y ACEPTAS LA POLÍTICA DE COOKIES?

Está a punto de entrar al sitio web de ApuestasFree, que contiene y dirige mensajes publicitarios del sector de apuestas y juego **únicamente a mayores de edad**. Para asegurarnos de que el contenido sólo es visible para estos usuarios hemos incorporado el filtro de edad, que usted debe responder verazmente.

Del mismo modo, utilizamos cookies propias y de terceros para mejorar nuestros servicios y mostrarle publicidad relacionada con sus preferencias mediante el análisis de hábitos de navegación. Vea nuestra [Política de cookies](#) para más información. Si continua navegando entendemos que consiente la utilización de las cookies de este sitio web.

18+

Sí

- 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 dels menors d'edat?

Comentaris de l'activitat	
Funciona?	
No funciona?	
Temps aproximat	
Suggeriments	

Activitat 12. En primera persona: testimonis que expliquen la seva experiència

A partir de les declaracions de testimonis reals extretes de dos articles periodístics i d'un vídeo en què Roc Massaguer, periodista, *youtuber*, jugador i expert en videojocs, parla sobre el funcionament dels videojocs, es proposa fer una reflexió sobre les causes de les addiccions i els senyals per poder detectar situacions d'abús.

Llegeix les declaracions^(*) de tres persones (amb noms ficticis) –Jordi, Quim i Sergi– que han patit una addicció als jocs d'atzar en línia o als videojocs.

(*) Testimonis extrets dels articles [Apostes esportives, la malaltia silenciosa juvenil](#) (Nació Digital, 23/12/2018) i [Enganxats als videojocs en línia](#) (Diari Ara, 11/10/2018)

JORDI

“Sempre que quedo amb els amics per veure algun partit de futbol per la televisió evito anar a veure la prèvia, perquè no paren de parlar d'apostes i anuncis de cases de joc”. En Jordi no pot veure cap anunci abans o durant un partit i, a més, creu que és una de les causes que hi hagi tanta addicció.

QUIM

“No sabia què feia amb la meua vida; vaig deixar de fer esport, vaig deixar d'anar a classe, vaig engreixar-me uns 12 quilos i no tenia ganes de res, només d'apostar”. Aquest és el relat d'en Quim, el nom fictici d'un noi de 23 anys que es va enganxar a les apostes esportives en línia. Entrava a la pàgina d'apostes cada dia.

SERGI

El Sergi –un nom fictici– va començar el batxillerat als 18 anys, dos anys més tard del que és habitual. Davant la diferència d'edat amb els companys i la frustració acadèmica, es va començar a refugiar en un món virtual, el joc de rol *World of Warcraft*. “Hi jugava més de 30 hores a la setmana”, recorda. El Sergi avui és enginyer informàtic i parla amb franquesa dels efectes de la seva addicció sedentària, ja superada: “Em costava més interactuar amb els altres i tenia fiblades als músculs quan pujava escales”. “Havia perdut el control, però no ho assumia perquè em sentia realitzat”, admet el jove. Els videojocs van esdevenir un remei emocional per a ell, ja que “els esforços s'hi materialitzaven”, opina. La incomprensió paterna tampoc ajudava, però va aconseguir sortir-se'n. “És millor deixar-ho de cop, fins que no reestructures la teua vida és molt fàcil tornar-hi a caure”, reconeix.

- En el cas del Sergi, les causes que el van conduir a refugiar-se en el videojocs són força evidents. Quines són?
- En el cas del Quim i del Jordi, quines causes creus que els van conduir a caure en una addicció?
- Creus que és difícil enganxar-te a les apostes esportives *online*? Per què?
- Penses que a tu et podria passar el mateix que els hi ha passat a el Jordi, el Quim o el Sergi?

BONES PRÀCTIQUES | Què t'hi jugues?

A continuació, Roc Massagué, periodista, *youtuber*, jugador i expert en videojocs, explica com funcionen els videojocs. Mira el vídeo a partir del minut 3 i anota els aspectes que no coneixies sobre els videojocs. Si vols, pots compartir el vídeo amb la teva família.

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

Ara que tens força informació, respon les preguntes:

- Creus que són addictius els videojocs? Per què?
- Com se'n pot fer un consum responsable?

Comentaris de l'activitat	
Funciona?	
No funciona?	
Temps aproximat	
Suggeriments	

TERCERA PART. COMPROVEM EL QUÈ HEM APRÈS

Activitat de síntesi. Tornem al principi

Aquesta activitat de síntesi reprèn les respostes de les activitats inicials de la primera i de la segona part per comparar-les de nou amb les que han donat al final.

Recordes les preguntes que vas contestar? Ara et demanem que les responguis de nou i que comparis les teves respostes.

VIDEOJOCs

- Per què t'agrada jugar? O per què no?*
- Com et sents quan jugues?
- Què has après jugant?
- T'agrada més jugar sol o amb amics?
- Quantes hores jugues al dia?
- Quantes hores jugues a la setmana?
- Com et sents quan et limiten el temps per jugar a videojocs? T'enfades?
- Saps què vol dir la narrativa dels videojocs?
- Coneixes cap *gamer*? Quina?
- Abans de gastar-te 2 o 3 euros comprant *loot boxes*, penses si realment val la pena?
- Tens un control dels diners que et gastes comprant *loot boxes*? Ho apuntes en algun lloc?
- Segueixes directes a Twitch? Quins?
- T'agraden els *e-sports*?
- Tens algun pacte o normes a casa sobre l'ús dels videojocs? Quins?

APOSTES EN LÍNIA

- 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?
- Podries definir *gamer*, *caster*, *streamer* i *tipster*? Tenen alguna cosa en comú? Quina o quines?
- Coneixes o segueixes a les xarxes cap *tipster*? Quin?
- Has seguit els seus consells?
- Creus que és bo que les persones famoses i els esportistes facin publicitat sobre apostes en línia?
- Saps que són les cases d'apostes?
- Saps que existeixen empreses que es dediquen a l'intercanvi de cromos en línia amb criptomonedes?

- En coneixes cap?
- Saps com funciona?

Activitat 13. 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 has comparat el que vas contestar al principi amb el que has contestat després d'haver fet les activitats, et demanem que:

- Facis una síntesi del que hagi estat més rellevant per a tu sobre els videojocs, les apostes esportives en línia i els *e-sports*.
- L'enregistris en un *podcast*.

Recorda que:

- Cal planificar i estructurar prèviament el teu discurs. T'has de fer un guió per seguir un ordre.
- Cal que tinguis 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.

Comentaris de l'activitat	
Funciona?	
No funciona?	
Temps aproximat	
Suggeriments	

Activitat 14. Som *gamers* i *casters*. Enregistrem una partida.

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 a les seves mans la idea de la prevenció per veure quins elements ha interioritzat l'alumnat 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 el que heu après, ja esteu a punt per fer aquesta activitat.

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 a aquest públic.

Seguiu les 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 registrar-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	Grefg vs Grefg en Fornite-TheGrefg	10:06	Aquests vídeos us poden donar idees sobre com fer la retransmissió de la partida multijugador.
The Grefg	Març de 2021	Suscriptora se viste de mi Skin	14:04	
Ibai Llanos	Gener de 2021	Mi gran proyecto Ibai X LALIGA	10:05	
Ibai Llanos	Març de 2021	Casteando el mundial de las canicas	15:45	

Comentaris de l'activitat	
Funciona?	
No funciona?	
Temps aproximat	
Suggeriments	

Activitat 15. 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 sàbies 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).

Comentaris de l'activitat	
Funciona?	
No funciona?	
Temps aproximat	
Suggeriments	

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 de recompenses 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 puzle 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.
- **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.
- **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.

- **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.
- **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 d'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 adreçat als docents per aprofundir.
- **Web:** ParentZone
Descripció: pàgina web del Regne Unit adreçada a les famílies per ajudar-les a desenvolupar les habilitats i la comprensió adequades perquè els seus fills puguin descobrir les possibilitats i oportunitats en línia que tenen a la seva disposició.
Aplicació: recurs adreçat a les famílies.

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

- **Programa de TV:** [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.
- **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 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 de 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.

- **Vídeo:** [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 "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.

