



JUGAR-S'HI MOLT

PREVENCIÓ D'USOS INTENSIVS I DESPESA ASSOCIADA ALS VIDEOJOCs, APOSTES ESPORTIVES I JOCS D'ATZAR.

En els darrers anys les indústries dels **videojocs**, les **apostes** i dels **jocs d'atzar** han guanyat protagonisme en l'àmbit de l'oci digital. Hi tenen molt a veure els diferents mecanismes, que promocionen l'ús intensiu entre els i les més joves, així com una **despesa econòmica constant i sostinguda**, que no es valora com una pèrdua sinó com una "inversió".

Aquestes pràctiques tenen un **impacte important en la salut emocional** dels i les adolescents, particularment quan es converteixen en un recurs habitual d'oci. És important treballar per prevenir una relació problemàtica o de malestar amb aquests entorns digitals.

QUÈ FEM?

L'activitat aborda diferents mecanismes presents als videojocs (**micropagaments**, **in game currency**, etc.) i a altres entorns digitals (com les **cases de joc** o les **apostes esportives**) per analitzar com es fomenta que s'hi passi el màxim de temps i s'hi gastí el màxim de diners.

Es proposen **estratègies per a limitar el temps d'ús i controlar la despesa**, així com per aconseguir ser més conscients dels biaixos cognitius que s'hi exploten. També s'aborden **missatges socials** presents en aquests entorns sobre qüestions com l'èxit o la destresa, o com s'hi construeix la imatge d'un mateix o mateixa (també en clau de gènere), per fomentar actituds d'autocura i benestar emocional.



COM HO TREBALLEM?

Es treballa amb una metodologia de **participació conduïda** estructurada. A partir d'una dinamització general del grup-classe, **micro-roleplaying** i **debats focalitzats**, s'aborden situacions concretes i properes a la realitat dels i les joves. Es treballa a partir de l'esquema PIP i es promourà l'aprenentatge significatiu, **a partir dels coneixements i les experiències dels i les participants**.



QUÈ TREBALLEM?

OBJECTIU GENERAL

- Estimular el pensament crític i autònom en relació a videojocs i pràctiques vídeo lúdiques, així com amb les apostes esportives i amb els jocs d'atzar, que es centrin en la despesa econòmica que s'hi realitza, contribuint a augmentar pràctiques d'autocura i el benestar.

OBJECTIUS ESPECÍFICS

- Promoure un ús saludable, responsable i segur de les tecnologies i els entorns digitals.
- Capacitar a l'alumnat perquè pugui detectar i identificar mecanismes de foment de la despesa així com d'entrenament i habituació als jocs d'atzar i les apostes.
- Dotar d'eines per a gestionar la despesa econòmica online.
- Proveir d'estratègies per a detectar pràctiques abusives als entorns digitals.
- Incorporar la perspectiva de gènere.



DADES I REQUERIMENTS

Durada: 1h
Adreçat a: 2n cicle d'ESO i post-obligatori
Nombre: Un grup classe

Aula
Pissarra i guix o retolador

