

2. El joc i les noves tecnologies

Actualment vivim envoltats d'aparells tecnològics que formen part de la nostra vida quotidiana fins al punt que resultaria estrany viure sense tenir a l'abast un d'aquests aparells. Entre els aparells electrònics, hi ha els ordinadors i les videoconsoles, que es constitueixen com uns dels elements més importants als espais i en els temps del lleure, ja no solament per a infants sinó per a tota aquella persona que, independentment de la seva edat, vulgui ocupar el seu temps d'oci.

Val la pena aturar-se a reflexionar sobre la manera com els nous mitjans de comunicació faciliten la realització de moltes tasques, però també poden plantejar una nova sèrie de dificultats derivades de la comunicació o incomunicació humana. Això dóna peu a una polèmica sobre la seva validesa com a elements educatius que és convenient analitzar des del vessant educatiu i, sobretot, des de la perspectiva de la metodologia del joc.

Les noves tecnologies de la informació i comunicació, que són prou conegudes amb la sigla TIC, són el resultat evident del conjunt de transformacions que s'estan donant en la vida quotidiana de les persones. Cal fer també una anàlisi de les aportacions socials de les TIC pel que fa al joc i el seu impacte sobre la vida dels infants.

Els videojocs poden ser un recurs molt interessant per al lleure dels infants. Un professional de l'educació ha de ser conscient dels valors dels jocs informàtics i videojocs i les seves limitacions respecte a altres maneres de jugar que suposen l'experiència directa amb la realitat. No és bo criminalitzar-ne l'ús, el que cal fer entre tots és afavorir un ús creatiu i responsable d'aquests recursos culturals com a mitjà per facilitar l'activitat lúdica que exerceix un paper fonamental en el desenvolupament i aprenentatge infantil.

2.1. Els mitjans de comunicació: la seva influència en el joc i en la joguina

L'etapa dels tres anys en els infants es comença a caracteritzar pel desenvolupament dels primers jocs simbòlics i per la concessió de molt protagonisme als dibuixos i imatges, la qual cosa deriva en la importància cada cop més patent dels contes i la televisió.

Els mitjans de comunicació audiovisuals són tan poderosos que influeixen en la realitat i fins i tot la poden modificar. Els infants d'avui dia viuen envoltats d'estímul audiovisuals des que neixen i als tres anys ja poden ser consumidors habituals d'aquests missatges.

EL JOC INFANTIL I LA SEVA METODOLOGIA

La **televisió** ocupa una franja important dins del temps d'oci dels infants, però no ofereix l'oportunitat d'interactivitat necessària per estimular diversos processos cognitius com l'atenció, la memòria, el raonament, la creativitat, la llengua, la capacitat d'anàlisi i síntesi o la lògica que l'infant adquireix mitjançant l'exploració i la descoberta a través del joc.

Els jocs informàtics s'han anat fent un lloc important a la indústria de l'entreteniment i de l'oci. Els videojocs han estat el primer mitjà a combinar la multiplicació d'estímuls visuals de la televisió amb la participació activa de l'usuari i s'han convertit en un nou concepte de multimèdia interactiu. El desenvolupament de la tecnologia ha permès que els videojocs cada vegada s'assemblin més a les pel·lícules sense perdre el seu gran avantatge: la interactivitat.



El grau d'influència recíproca entre la televisió, el cinema i els videojocs es manifesta en la progressiva aparició de jocs com a promoció de pel·lícules, especialment les destinades al món dels infants.

Les productores de cinema contracten els serveis de creadors de videojocs de manera que el videojoc serveix com a promoció de la pel·lícula, ja que s'estrena abans, i es configura en una estratègia comercial independentment de la qualitat del joc perquè, en la majoria dels casos, es necessita veure la pel·lícula per entendre l'entramat i la solució del joc que es planteja.

Si la pel·lícula no sap trobar l'ingredient adequat per captar l'atenció del jugador, anirà directa al fracàs ja que el públic destinatari és precisament aquell que juga al videojoc atès que altres persones que desconeixen la temàtica de la pel·lícula no s'hi sentiran atretes.

2.1.1. La publicitat

La publicitat influeix en les maneres de pensar i d'actuar de la societat. És el reflex dels models socials ja que, a més dels productes que ofereix, també ven ideals polítics, socials, educatius i econòmics, etc.



La publicitat implica emocionalment els infants mitjançant estratègies que fan atractiva la imatge, com afegir sorolls elevats, colors estridents, etc., amb la finalitat de cridar l'atenció dels infants.

Els anuncis de televisió adreçats al públic infantil s'emplacen en franges horàries de màxima audiència i s'incrementen en èpoques determinades: per Nadal, al començament de l'estiu, etc.



Els infants coneixen les joguines a través de la televisió i a través dels catàlegs de publicitat de grans magatzems i associacions de botiguers que arriben a domicili i, per tant, han de triar entre les joguines que els oferei-

Cal diferenciar entre la publicitat explícita, que és aquella que ven un producte de manera manifesta, i la implícita, que és present en molts programes infantils i sèries de televisió.

És molt important que es vetlli per l'interès superior de l'infant als mitjans de comunicació, sobretot a la televisió: en aquest sentit, els programes infantils no haurien d'incloure publicitat ni, tampoc, promocionar joguines als seus concursos, ja que aquesta presència pot influir en els infants a l'hora de triar unes determinades joguines. Per aquesta raó, el Consell de l'Audiovisual de Catalunya l'any 2004 va acordar en un ple les Instruccions generals sobre protecció de la infància i de l'adolescència, senyalització orientativa i dret a la informació de les persones usuàries dels serveis de televisió.

2.1.2. La programació infantil de televisió i la violència

Diferents estudis assenyalen que la majoria de mares, pares i adults, en general, tenen dificultats per controlar el temps que els seus fills veuen la televisió i assenyalen també que hi ha una correlació entre el temps de veure la televisió i dèficits en la lectura, escriptura i vocabulari i alteracions de conducta com irritabilitat i agressivitat manifesta a l'hora de relacionar-se amb els altres i amb l'entorn.



Segons estudis realitzats per la “Fundación Infancia y Aprendizaje”, els mitjans de comunicació i especialment la televisió com a mitjà d'influència en el món de la infància presenten les característiques següents:

- A la televisió és dóna una presència excessiva de violència als programes de ficció, als dibuixos, als documentals i als informatius.
- En moltes ocasions, les conductes violentes queden sense càstig.
- Es presencia la violència com l'estratègia per resoldre tota mena de conflictes.
- Es justifica l'ús de la violència per part d'un heroi, a més, se li recompensa.
- Apareix violència implícita i explícita en les maneres de relació interpersonal.
- Es ridiculitzen altres tipus de relacions més pacífiques.
- Hi ha molta relació entre el nombre d'infants que veuen la televisió durant molt de temps amb el nombre d'infants usuaris de videoconsols.

Els experts i professionals del món de la televisió i d'altres mitjans de comunicació i les entitats i organitzacions infantils van establir conjuntament una sèrie de propostes al voltant de la sensibilització en contra de la violència als mitjans de comunicació com a principals instruments d'entreteniment del temps lliure dels infants i amb la finalitat de transformar els recursos tecnològics en mitjans de transmissió dels valors universals.

EL JOC INFANTIL I LA SEVA METODOLOGIA

cació dels programes en educatius o informatius i en la qual els guionistes haurien de tenir present conceptes com la convivència, el respecte, la llibertat i la solidaritat.

És recomanable que la televisió i altres mitjans de comunicació col·laborin ensenyant mares, pares i educadors a veure la televisió i a conèixer la programació per tal d'orientar i desenvolupar una actitud ferma i inflexible davant de continguts inadequats.



Aprendre a mirar la televisió

A Catalunya el Departament d'Educació i el Consell de l'Audiovisual de Catalunya (CAC) han publicat una guia didàctica per aprendre a mirar la televisió en família en la qual s'introdueixen les recomanacions següents:

- La responsabilitat del que veuen els infants a la televisió és bàsicament de les persones adultes que hi conviuen. És bo pactar amb ells la selecció de programes adequats a la seva edat i als seus interessos. Ensenyem-los a triar.
- Limitem el temps que els infants dediquen a la televisió. El televisor no ha d'estar tot el dia encès. Apaguem-lo quan el programa seleccionat s'hagi acabat.
- Procurem mirar la televisió amb els nostres fills i filles i comentem els programes i la publicitat. Aprofitem els valors de la televisió.
- Ensenyem els infants a qüestionar i a valorar allò que veuen a la televisió, estimulants la seva capacitat crítica. Ajudem-los a entendre la diferència entre realitat i ficció.
- Si no podem estar amb els nostres fills i filles, interessem-nos pel que miren i pels motius de les seves preferències.
- Mirar la televisió no ha de treure hores de son, que són necessàries per al bon desenvolupament físic i psíquic dels nostres infants.
- Traurem més profit de la televisió utilitzant el vídeo o el DVD per enregistrar els programes que puguin interessar més els nostres infants.
- Busquem alternatives al consum televisiu: jugar, llegir, fer esport, anar amb els amics... Hi ha moltes coses a fer a més a més de mirar la televisió.
- No deixem que la televisió sigui l'única font d'informació i l'única opció cultural dels nostres infants. Ajudem-los a interessar-se per la premsa, la ràdio, el cinema, el teatre...
- Recordem que els infants tendeixen a imitar la manera de fer dels adults també pel que fa a la televisió.

2.2. Les aportacions de les noves tecnologies

Les noves tecnologies s'ajuden de les noves formes i mitjans de comunicació, que prenen com a base els serveis de la informàtica, la fibra òptica, la telefonia mòbil, Internet i altres xarxes de connexió, etc. És per això que

EL JOC INFANTIL I LA SEVA METODOLOGIA

de comunicació que anteriorment es consideraven més independents.

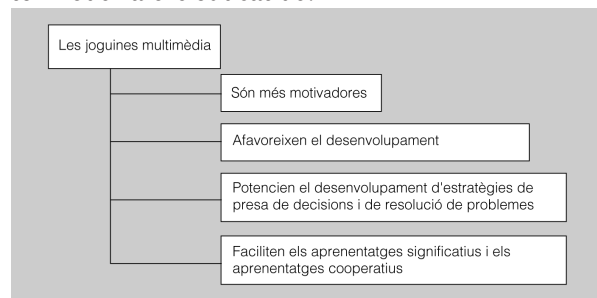
Actualment, és possible interconnectar diferents mitjans tradicionals com la ràdio, la televisió, el telèfon, el vídeo, la fotografia, etc.

Les noves tecnologies presenten noves possibilitats de comunicació i noves formes d'accedir a la informació. El fet de poder accedir a informació multimèdia integrada en suports multifuncionals i interactius (ordinadors multimèdia, punts d'informació interactius) possibilita una veritable integració de llenguatges de comunicació: icònic-verbal, visual-auditiu, estàtic-dinàmic.

Les noves tecnologies permeten organitzar la informació amb una estructura més adaptada a les necessitats i interessos dels usuaris, la qual cosa facilita processos de pensament i recerca d'informació basats en l'associació lliure i el pensament divergent. És el cas d'Internet i de molts materials multimèdia, en els quals el concepte de navegació i recorreguts lliures i personals marquen les pautes d'accés a la informació.

En referència al món de les joguines multimèdia, no només suposen canvis en els suports de joc i en les maneres d'interactuar dels infants, sinó que aporten nous valors educatius (figura 2.1) que cal tenir en compte.

Figura 2.1. Per què les joguines multimèdia aporten nous valors educatius?



2.3. Característiques dels suports multimèdia per al joc

S'engloba dins del concepte de suports multimèdia tot allò que fa referència a la banda informàtica i als formats audiovisuals com el so, els gràfics i les imatges fixes i en moviments que serveixen de fonament tecnològic a la gran majoria de les joguines i de jocs del segle XXI.



L'activitat lúdica actual té el suport d'un món tecnològic que es caracteritza per facilitar un *feedback* immediat amb la persona que el fa servir.

La interactivitat permet obtenir una resposta immediata a les accions del jugador. La necessitat d'acció se satisfà de manera puntual, a més d'estimular el repte i la superació personal de manera contínua.



EL JOC INFANTIL I LA SEVA METODOLOGIA

grau d'atracció audiovisual, ja que la situació de joc es veu envoltada d'entorns fantàstics, de gran realisme i de molta acció i moviment.

El nou format tecnològic dels jocs i joguines implica canvis en els suports de joc i en les maneres d'interaccionar amb els infants i aporten nous valors educatius a l'activitat lúdica.

La majoria dels jocs en suport informàtic adreçats a infants fins a sis anys d'edat són jocs educatius mitjançant els quals s'aprenen coneixements, estratègies intel·lectuals i es desenvolupen les capacitats creatives.



Màquines i suports de joguina multimèdia

Alguns dels tipus de màquines i suports de joguina multimèdia que es poden trobar són:

- Joguines intel·ligents com robots, mascotes electròniques, etc.
- Ordinadors portàtils i de sobretaula.
- Videoconsoles portàtils.
- Videoconsoles domèstiques.
- Accessoris i perifèrics d'ordinador com càmeres web, ratolins, teclats adaptats, auriculars, micròfons, etc.
- Accessoris per a jocs multimèdia com volants, pedals, comandaments, etc.
- Mòbils.
- CD i DVD.

Els programes que ofereixen aquests suports electrònics de joc són molt variats tant per la seva temàtica com per la seva finalitat, per les habilitats que promocionen i també pel tipus de valors i actituds que transmeten.



Atenent la finalitat i el tipus d'habilitat que potencien, es poden trobar diferents tipus d'aplicacions multimèdia:

- Aplicacions lúdiques.
- Aplicacions per a la formació, la finalitat de les quals és merament didàctica.
- Aplicacions informàtiques.

2.4. Els videojocs com a recurs socioeducatiu

Els videojocs constitueixen la primera oportunitat dels més petits per accedir a l'era multimèdia.

EL JOC INFANTIL I LA SEVA METODOLOGIA

DEFINICIÓ DE VIDEOJOC

“Un videojoc consisteix en un entorn informàtic que reproduceix sobre una pantalla un joc les regles del qual han estat prèviament programades. Darrere de la seva innocent aparença de joguina, els videojocs van ser la primera tecnologia informàtica a la qual un gran nombre de persones van tenir accés directe i personal. En definitiva, van preannunciar la irrupció dels ordinadors a les nostres vides.”

D. Levis (1997). *Los videojuegos, un fenómeno de masas* (pàg. 27).

Actualment, els videojocs són un material de joc amb un elevat grau d'acceptació ja que els usuaris entenen ràpidament l'objectiu del joc i es consolida com un dels instruments que pot ser utilitzat per aprofitar aquest element clau per a l'aprenentatge.



Els videojocs milloren la psicomotricitat, els reflexos, la iniciativa i l'autonomia dels jugadors. A més d'utilitzar-se dins de l'àmbit lúdic, també es poden fer servir dins de l'àmbit de l'educació tant formal com no formal, amb una funcionalitat didàctica per contribuir a aconseguir determinats objectius educatius.



Quan es fa referència als videojocs, cal distingir quatre **suports tecnològics** diferents, les característiques dels quals determinen diferents maneres de jugar: les màquines recreatives, l'ordinador personal, les videoconsols i les consols portàtils.

- **Les màquines recreatives** ubicades als salons recreatius de joc: per poder-hi jugar, cal introduir una moneda. Els jocs acostumen a ser senzills i de curta durada per facilitar la rotació del públic i perquè la màquina sigui rendible per al propietari/a.
- **L'ordinador personal** té l'avantatge que es pot fer servir per a altres activitats que no siguin exclusivament jocs.
- **Les videoconsols** requereixen ser connectades a una televisió i es caracteritzen per utilitzar cartutxos o sistemes propis de lectura de discos compactes (CD-ROM, DVD). Són sistemes concebuts fonamentalment per jugar, fàcils d'utilitzar i amb un cost econòmic sensiblement inferior al dels ordinadors personals, tot i que actualment ja hi ha consols capaces d'oferir altres aplicacions multimèdia com veure una pel·lícula, escoltar la ràdio o música, etc.
- **Les consols portàtils** porten incorporada la pantalla de visualització i fan servir cartutxos específics segons la marca registrada. Actualment també poden oferir altres aplicacions multimèdia, com les videoconsols domèstiques.

2.4.1. Aplicacions lúdiques dels recursos multimèdia

Podem distingir tota una tipologia dels jocs multimèdia, tot i que en molts casos diferents tipus de jocs es poden trobar barrejats en un mateix producte amb la finalitat d'atraure més públic.

1) Arcade: són jocs de molta acció que requereixen un ritme ràpid, un temps de reacció mínim i una atenció focalitzada. Els jugadors han de

EL JOC INFANTIL I LA SEVA METODOLOGIA

següents:

- **Jocs de plataforma:** en els jocs de plataforma, el protagonista està en un espai bidimensional i es desplaça d'un costat a l'altre o bé de dalt a baix.
- **Laberint:** en els jocs de laberint, l'eix central reproduïx un laberint d'extensió considerable que afavoreix la percepció espacial de l'usuari/a.
- **Competicions esportives:** en els jocs de tipologia Arcade de temàtica de competicions esportives, es reproduïxen diferents esports i el jugador es converteix en el rival de la màquina.
- **Jocs de dispara i oblida:** són jocs en primera persona en els quals l'objectiu bàsic és eliminar els enemics.

2) Jocs de simulació: els jocs simuladors o constructors situen el jugador en un entorn molt semblant a la realitat i en el qual ha d'aplicar coneixements específics per tal de resoldre la situació plantejada en el joc. Dins la modalitat dels jocs de simulació, trobem els tipus de joc següents:

- **Simuladors instrumentals:** els jocs simuladors tenen l'origen en els simuladors de vol. Són reproduccions molt sofisticades d'activitats o aparells complexos com simuladors de vol, de cotxes, de motos, etc.
- **Simuladors situacionals:** en els jocs simuladors situacionals, el jugador assumeix un rol específic determinat segons el tipus de simulació, la qual pot ser:
 - **Mitològica:** se simula el desenvolupament de la vida.
 - **Socioeconòmica:** l'argument de la història simulada és principalment de gestió econòmica.
 - **Esportiva:** el jugador adoptarà diferents rols com poden ser d'entrenador, de jugador, seleccionarà els jugadors, etc.

3) Jocs d'estratègia: el jugador adopta el perfil d'un personatge específic i únicament coneix l'objectiu final. Dins de la modalitat dels jocs d'estratègia, trobem els tipus de joc següents:

- **Jocs d'aventura gràfica:** són jocs en els quals es combinen elements d'acció i d'estratègia com a mètode per aconseguir l'objectiu final. Els jocs d'aventura gràfica són d'acció ràpida en què s'han d'aconseguir objectes i accedir a diferents escenaris.
- **Jocs de rol:** en aquests jocs, el jugador pot controlar i col·locar diferents atributs a més d'un protagonista. Dins dels jocs de rol s'inclouen els **jocs de guerra** o d'estratègia militar: en aquests jocs predomina l'elaboració d'un pla d'acció i de reflexió de les jugades enfront de la simple acció.

4) Jocs de taula: en aquests jocs, es fa una representació de molts dels jocs de taula tradicionals i contemporanis. Exemples de la tipologia de jocs de taula són:

- **Puzles i jocs de lògica:** són jocs que afavoreixen el desenvolupament de la percepció espacial i de les capacitats lògiques de l'usuari.
- **Jocs de preguntes:** són jocs de pregunta-resposta que permeten treballar continguts i conceptes molt diversos.

EL JOC INFANTIL I LA SEVA METODOLOGIA


Un dels conceptes dels jocs amb suport multimèdia o de videojocs és que són jocs que poden resultar principalment educatius, ja que a través d'ells els infants poden aprendre tota mena de coneixements, estratègies intel·lectuals i desenvolupar capacitats creatives.

Els **videojocs** ofereixen diferents aplicacions lúdiques i per a la formació, però cal considerar alguns dels riscos més específics. Els jocs d'Arcade contribueixen al desenvolupament psicomotor i a l'orientació espacial, però convé limitar el temps que es dedica a aquest tipus de jocs i observar el comportament dels infants que hi juguen per tal d'ajudar-los en cas de detectar possibles símptomes d'addicció o d'estar sotmesos a una tensió excessiva.

Els **jocs de simulació** permeten experimentar i esbrinar el funcionament de màquines, fenòmens i situacions, però és convenient recordar als jugadors que es troben davant d'una representació de la realitat -a vegades imaginària- i que la realitat sempre és molt més complexa que la que es representa als simuladors.

En els **jocs d'estratègia**, el risc més important té relació amb la moralitat pels contravalors que moltes vegades promouen i l'adult ha d'organitzar activitats participatives que permetin analitzar i realitzar una reflexió conjunta amb els jugadors sobre aquests aspectes.

Els **videojocs de taula** són els que tenen menys riscos específics i col·laboren en el desenvolupament de la percepció espacial, la lògica, la imaginació, la creativitat, i a més contribueixen a l'assimilació de determinats continguts conceptuals.

Cal destacar que les noves aplicacions dels jocs multimèdia serveixen per fomentar la destresa motriu en infants amb retard mental.  S'han realitzat diversos estudis que demostren que, en general, els videojocs constitueixen un instrument eficaç en teràpies de rehabilitació d'infants amb dificultats d'aprenentatge, ja que en faciliten el nivell de concentració i atenció. Una altra possibilitat dels videojocs és per a infants amb càncer per tal de disminuir els mals de cap produïts que produeix la quimioteràpia.

Als anys vuitanta, des del camp de la psicologia i la pedagogia es va començar a intentar donar resposta a les inquietuds, moltes vegades justificades, que despertaven els possibles efectes negatius dels videojocs. Les conclusions a les quals van arribar els primers estudis publicats resultaren sorprenents.

Contràriament a l'opinió fins llavors generalitzada, la majoria d'aquests treballs no només desmentien els suposats efectes perjudicials dels videojocs, sinó que els atribuïen una llarga llista de qualitats positives, amb prou feines matisades per alguns problemes funcionals de senzilla resolució.

La [taula 2.1](#) ofereix un resum dels aspectes positius i negatius de l'ús dels videojocs.

EL JOC INFANTIL I LA SEVA METODOLOGIA

Aspectes positius	Aspectes negatius
El jugador s'implica, pren decisions i executa accions. Percep que el seu esforç es veu recompensat.	Poden provocar que se'ls dediqui un temps desproporcionat i s'abandonin altres tasques.
Potencien les habilitats psicomotrius.	Poden generar addicció i promoure la soledat.
S'adquireixen coneixements com llenguatges específics, símbols, tècniques, etc.	Alguns videojocs estan carregats de tòpics perillosament masculistes.
Proporcionen un sentit del domini, control i compliment de les execucions en la recerca de les solucions a un problema.	Els jugadors assidus als jocs violents poden presentar una conducta més agressiva, impulsiva i egoista.
Reporten un augment de l'autoestima i reconeixement social per part dels amics.	Els jocs violents poden predisposar a acceptar la violència amb massa facilitat.
Permeten l'exercici de la fantasia sense limitacions espacials ni temporals o de gravetat.	Els videojocs de continguts agressius no són recomanables ja que generen ansietat i sentiments hostils, almenys a curt termini.
Afaveixen el desenvolupament de la coordinació oculomanual, ensenyant habilitats específiques i ajudant a "aprendre a aprendre".	Algunes persones amb fòbia social fan servir aquestes tecnologies com a refugi i defensa de la seva problemàtica. Correspon a la família controlar-ne l'ús.

Exemples de videojocs que poden promoure la violència

En les instruccions del joc *Action man. Destruir a X*: recomana l'ús per a infants majors de 3 anys. Després de descriure el joc, s'assenyala com un aspecte positiu la possibilitat d'utilitzar un complet arsenal de destrucció.

El joc *Crash Bash* també està adreçat al públic infantil major de 3 anys. En les instruccions s'assenyala que l'enfrontament amb el Gran Ós Polar és un dels moments estel·lars del joc. "Has d'esperar el teu moment d'«endinyar-li» una bona canonada quan aparegui la pantalla amb el punt de mira. Genial."

Sovint, els videojocs, a l'hora de submergir els infants en un món de ficció que els evadeix de la realitat, estimulen la imaginació, els impliquen i els desencadenen reaccions emotives de certa intensitat i aquesta conseqüència pot suposar a la vegada un desfogament de tensions.


El grau d'atracció o **la capacitat d'addicció** que poden comportar els **videojocs depenen** de diversos factors, però els més destacats són la **qualitat dels gràfics**, el so, la **jugabilitat** o la facilitat per al joc i el **nivell d'entreteniment i de diversió** que proporcionen.

Els videojocs, com qualsevol altre recurs cultural, són eines bàsiques d'aprenentatge social i cultural, eines de socialització que aporten al jugador competències i habilitats instrumentals i socials. El que cal és aplicar metodologies que


part de la nostra quotidianitat

2.5. La seguretat en l'ús dels jocs multimèdia o videojocs

Els videojocs i els recursos multimèdia van més enllà de l'entreteniment. Normalment el seu ús no ha de resultar negatiu. És responsabilitat de la família i dels educadors controlar-ne i adequar-ne l'ús, així com limitar possibles excessos.

Amb la finalitat de proporcionar a pares i altres adults compradors i consumidors més confiança i seguretat davant dels jocs multimèdia, s'ha presentat el sistema **PEGI** (*paneuropean game information*). 

El **sistema PEGI** constitueix el conjunt de la informació paneuropea sobre jocs, més conegut com el **codi PEGI**, que va ser promocionat pels fabricants i contrastat amb consumidors i mares i pares. Estableix una classificació per edats per als videojocs i els jocs d'ordinadors i ofereix una descripció sobre el contingut del producte per tal de valorar-ne l'adequació o no per a un grup d'edat.

El principal objectiu del codi PEGI és que els consumidors, especialment els pares tinguin prou informació sobre els videojocs que són a la venda per limitar l'accés als menors d'edat a determinats jocs que els poden resultar inapropiats. El codi s'aplica als videojocs, als jocs d'ordinadors i als materials educatius en CD-ROM, independentment de si es distribueixen en línia o pels mitjans de distribució tradicionals en botigues. 

Tots els productes estan marcats amb uns logotips que es corresponen amb les franges d'edat recomanades per al videojoc segons els diversos continguts que poden ferir la sensibilitat dels menors. Els logotips especifiquen, a més, el motiu pel qual s'ha classificat en la categoria d'edat seleccionada.

El sistema PEGI inclou cinc categories d'edat: 3+, 7+, 12+, 16+ i 18+. La classificació per edats del codi PEGI no s'ha d'entendre literalment. Hi ha videojocs que aparentment no contenen escenes que poden resultar inadequades per als infants, però que poden contenir valors que els adults de la família no comparteixen. Per tant, són els adults de la família els responsables de les diferents propostes de joc que tenen els seus infants. És important analitzar conjuntament abans de decidir-se sobre una compra o

Els indicadors es faran més comprensibles mitjançant les descripcions del contingut que es mostraran segons sigui necessari. Dins del sistema PEGI hi ha set descripcions diferents de contingut:



- Material que conté paraules malsonants.
- Material que pot afavorir la discriminació.
- Material que fa referència o mostra l'ús de drogues.
- Material que pot espantar o fer por als més petits.
- Material que fomenta el joc o ensenya a jugar.
- Material que conté representacions de nus o comportaments o referències sexuals.
- Material que conté representacions violentes.

La classificació del joc apareix a la part frontal i al dors dels embalatges dels jocs interactius i els botiguers han d'oferir informació sobre el sistema PEGI.

La intensitat del contingut és l'adequada al nivell de la classificació d'edat del joc. A l'hora de jugar amb jocs multimèdia, és important considerar els aspectes següents: !

- És bo compartir el joc amb els infants per tal d'observar-ne les reaccions.
- S'ha d'observar el temps que els infants dediquen a jugar per evitar caure en conductes addictives i s'ha de mirar d'oferir-los altres activitats de joc alternatives.
- Cal animar els infants perquè juguin en companyia per evitar la soledat i l'aïllament.

2.6. Internet i la seva relació amb el joc

Internet es configura com un **entorn de joc virtual** que aporta nous elements a les qualitats d'interactivitat i d'atractiu dels jocs multimèdia.

És un recurs mitjançant el qual es pot jugar i que permet interactuar amb altres jugadors d'una manera nova, ja que facilita la comunicació i la interrelació entre els jugadors o bé en virtut del joc en si mateix, o bé per comentar aspectes o trucs sobre els jocs a través dels fòrums.

Però l'usuari de la pràctica de joc per Internet, més que interactuar, manté una relació d'interactivitat amb un recurs tecnològic que és la xarxa d'Internet, capaç de respondre a les seves accions.

A Internet, l'entorn o l'espai de joc i el temps en realitat no existeixen, sinó que són, en certa manera, imaginaris. Quan es juga a través de la Xarxa, des de casa o des d'una habitació o d'un local, s'arriba a una convergència de l'espai públic amb l'espai privat, i l'espai natural com poden ser un parc o el carrer es converteix en una part de la simulació i, per tant, s'abandona la noció tradicional de l'espai i el temps en el joc real.

EL JOC INFANTIL I LA SEVA METODOLOGIA

webs crea les pàgines d'acord amb les seves inquietuds i necessitats i és possible trobar espais amb diferents enllaços a webs d'entreteniments i jocs. La possibilitat de trobar jocs a Internet és molt àmplia i va augmentant ràpidament i espectacularment. Amb Internet, els jocs són més accessibles, es van actualitzant sovint i es disposa de gran varietat i quantitat.

Predominen els jocs tipus Arcade, tot i que, independentment de la tipologia de joc, són de simulació. N'hi ha en forma de jugador individual o multijugador. Per als infants menors de 7 anys, solen ser de caire educatiu. Algunes de les joguines simulades a Internet són lletres, figures, nombres, cartes..., i personatges d'altres mitjans com els videojocs, la televisió o la mateixa xarxa d'Internet.



La joguina adquireix una altra dimensió ja que no s'hi pot tenir un contacte directe, sinó que està mitjançat per la tecnologia de l'ordinador i de l'entorn de la xarxa internauta. El contacte que estableix el jugador és a través de la manipulació dels cursors dirigits per un ratolí, una palanca de control o un commutador i és en aquests moments quan l'ordinador adquireix la dimensió de joguina.



Questionant Internet

- 1) Tot el nou llenguatge i el nou mitjà d'Internet representen un nou escenari per al joc que condiciona una nova manera de jugar.
 - 2) Internet és un espai ampliat que facilita una xarxa de més relacions malgrat la distància, en certa manera anònima.
 - 3) En les relacions socials, s'observa una modificació i una necessitat de redefinir de nou el que s'entén per **àmbit privat** i **àmbit públic**.
 - 4) Jugar a Internet o amb Internet ha comportat una individualització creixent del fet de jugar o d'adquirir jocs i joguines. Aquesta nova manera de jugar no sols implica noves opcions de joc, sinó també nous valors transmesos mitjançant l'activitat lúdica, així com noves formes de comerç com és el comerç electrònic.
 - 5) Internet és un **medi obert**, un entorn en el qual és molt fàcil accedir a continguts adequats i inadequats i, per tant, hi ha un important risc per als infants a l'hora de navegar-hi i de jugar-hi. És per això que cal tenir en compte un sèrie de mesures per tal de fer-ne un ús responsable:
 - L'ordinador ha d'estar ubicat en un espai comú per facilitar l'observació dels jocs i la navegació que fan els infants.
 - S'han de presentar propostes d'adreces de joc segures.
 - Cal explicar als usuaris els perills que hi pot haver de no respectar unes normes de connexió i de navegació.
 - Cal informar-se sobre instruments i recursos de prevenció com poden ser els filtres de continguts.
-

EL JOC INFANTIL I LA SEVA METODOLOGIA