

ara

Activitats per fer amb criatures a casa



Textos: Aure Farran, Raquel Font, Trinitat Gilbert, Laura Pinyol, Toni de la Torre, Paloma A. Usó, Olga Vallejo.

Edició Daniel Romani Cornet, Estel Galí Gómez

Disseny i maquetació Roger Flaquer Costa

JOCS, SÈRIES I LECTURES PER DIVERTIR-SE EN FAMÍLIA

El joc, a més de divertir i de socialitzar, és una de les millors eines d'aprenentatge. Els jocs que es poden practicar a casa són els protagonistes d'aquest dossier. Hi trobareu informació de jocs de taula que competeixen amb mòbils i consoles, de jocs de tota la vida que no caduquen, de jocs de rol, de videojocs, d'aplicacions per jugar...

El dossier també inclou propostes de sèries per veure amb la canalla, fetes pel crític de sèries Toni de la Torre, una guia per triar els millors llibres digitals infantils i reflexions sobre la importància que té per a les criatures llegir-los contes. Si teniu temps, no dubteu en fer-ho: estimulen, diverteixen i fan volar la imaginació.



Aquest índex és interactiu, clica sobre els títols per accedir als articles

ÍNDEX

LA CANALLA S'HA DE QUEDAR A CASA? QUE JUGUI!

AURE FARRAN

JOCS DE TAULA QUE COMPETEIXEN AMB MÒBILS I CONSOLES

RAQUEL FONT

JOCS SENSE CADUCITAT I SENSE GÈNERE

TRINITAT GILBERT

JOCS DE ROL PER A INFANTS

OLGA VALLEJO

APLIS PER JUGAR, APRENDRE (I ALGUNA COSA MÉS)

AURE FARRAN

11 JOCS PER JUGAR DINS DE CASA

ARA

EL JOC, UNA BONA EINA PER APRENDRE

PALOMA A. USÓ

5 SÈRIES PER VEURE AMB LA CANALLA

TONI DE LA TORRE

DECÀLEG PER FER UN BON ÚS DELS VIDEOJOCS A CASA

AURE FARRAN

BONES PRÀCTIQUES PER A LA FAMÍLIA DIGITAL

LAURA PINYOL

LLEGIU-LOS CONTES!

AURE FARRAN

GUIA PER TRIAR ELS MILLORS LLIBRES DIGITALS INFANTILS

AURE FARRAN

JOCS QUE UNEIXEN PARES I FILLS

TRINITAT GILBERT

TAMBÉ ET POT INTERESSAR

La canalla s'ha de quedar a casa? Que jugui!

AURE FARRAN

Article publicat el març del 2020

Propostes per si la canalla s'ha de quedar a casa a conseqüència de la Covid-19

La incidència de la Covid-19 està afectant múltiples facetes de la vida quotidiana, i fins i tot ha comportat la suspensió temporal de l'activitat educativa en tots els centres d'ensenyament. Això obliga les famílies a fer mans i mànigues per afrontar el fet que els nens han de passar moltes hores a casa. La mestra Pilu Hernández Dopico, d'El pupitre de Pilu, proposa 5 activitats molt divertides perquè la canalla estigui entretinguda i, alhora, continuï aprenent:

- **Ordena el conte:** Poden dividir un conte en diferents vinyetes, i ordenar-les per construir una nova història. Per a això, els facilitarem prèviament un llistat de preguntes com ara: "Què faries tu si...?" o "Què hauria passat si...?" D'aquesta manera desenvo-



luparan la seva imaginació i treballaran el vocabulari i el llenguatge dirigit.

- **Què li ha passat a...?:** Es treballa a través d'una imatge on hi hagi un dibuix d'una situació real en la qual estigui passant alguna cosa. Per exemple: a una nena se li trenca el vestit, un nen passa corrent i trenca un gerro... Amb aquesta activitat intentem treballar l'expressió oral, perquè mitjançant preguntes puguem mantenir una conversa en la qual han d'expressar allò que observen i quina solució hi posarien. Les seves respostes poden ser molt divertides!
- **Qui s'ha colat a la imatge?** Preparem una làmina on hi ha alguna cosa que no concorda amb la resta d'elements de la imatge. Els nens hauran de detectar l'absurd i trobar aquell element que no hauria de ser-hi, identificar-lo i explicar per què no hi hauria de ser.
- **Fomentem jocs tradicionals o de taula** com el Veig Veig, les paraules encadenades, el parxís, l'oca, el Monopoli, el Tabú, l'Scattergories, etc. Fem que descobreixin els jocs de tota la vida!
- **Ensenyem-los a cuinar.** Fem receptes que podem ajustar a l'edat de cada infant en funció de les seves habilitats. Des d'una amanida fins a entrepans o una exquisida lassanya. Iniciar-los en les tasques de la llar també és una classe d'autonomia interessant.

Aquests dies de menys sortides també poden ser una bona oportunitat per fomentar la creativitat de la canalla amb activitats que no impliquin que estiguin tot el dia enganxats a les tauletes i els aparells digitals. Des d'El pupitre de Pilu, la mestra proposa:

- **Tenir a mà un 'kit de supervivència'.** Tèmperes fluorescents, ceres, plastilina, pintures, retoladors, goma Eva, cartolines, tisores, cola, paper xarol, cartrons d'ous i de llet, caps de cartró i de sabates, etc. Amb tot això estareu preparats per deixar volar la imaginació: pintar les caixes d'ous, fer una caseta, decorar-la amb tèmperes fluorescents i apagar la llum... Hi ha mil i una opcions!
- **Fem teatre.** Les dramatitzacions són una de les millors propostes per a nens. Per exemple, es poden aprofitar els àpats per

inventar situacions: som en un restaurant amb clients i cambrers, anem al mercat a comprar per fer el dinar, etc. O podem jugar a metges i aprofitar per explicar-los coses del coronavirus perquè sàpiguen què passa i ho visquin amb tranquil·litat. En definitiva, activitats que promouen el joc simbòlic.

- **Ens relaxem.** I per tenir també estones de relaxació, podeu aprofitar per fer ampolles i pots sensorials, que relaxen molt. La Meritxell Almirall ens va explicar al seu blog com fer aquests pots de la calma. Ho podeu recuperar [aquí](#).

Jocs de taula que competeixen amb mòbils i consoles

RAQUEL FONT

Article publicat el febrer del 2020

En un temps en què infants i adolescents semblen abduïts per telèfons mòbils, tauletes i consoles, quines opcions de supervivència tenen els jocs de taula? Doncs, curiosament, sembla que moltes. En parlem

En un moment en què les tauletes, les consoles i els mòbils sembla que estiguin ocupant tot l'espai lúdic dels nanos i els adolescents, els jocs de taula viuen una època daurada. Cada vegada n'hi ha més, de més diferents i per a totes les edats. Cada vegada també hi ha més botigues especialitzades en jocs de taula moderns o d'autor, que és com se'ls anomena per diferenciar-los dels clàssics. En els moderns es valoren els autors dels jocs, que fa uns anys es van plantar i ara cobren uns *royalties*, com en el cas dels escriptors, per exemple.



Els jocs de taula moderns s'estan fent un lloc en el temps d'oci dels joves, de les famílies i també dels adults

Rafa López és copropietari de la botiga Homoludicus de Granollers, que està especialitzada en aquest tipus de jocs. En Rafa corrobora que els jocs de taula moderns s'estan fent un lloc en el temps d'oci dels joves, de les famílies i també dels adults, igual com va passar a molts països d'Europa ja fa uns 10 anys. I a més, explica que al nostre país hi ha algunes editorials que han aconseguit entrar en les grans cadenes, cosa que ha ajudat al fet que alguns jocs es popularitzin.

UNA BONA ALTERNATIVA

Hi ha alguns aspectes que han influït en la popularització d'aquest tipus de jocs. Per exemple, durant els anys més forts de la crisi, López reconeix que el negoci els continuava funcionant molt bé, perquè la gent sortia menys, ja que no tenia tants diners per poder-se gastar i es quedaven a casa jugant amb els amics o la família.

Segons l'expert, també hi ha un aspecte generacional. Explica que els pares d'avui quan eren petits no solien jugar amb els seus pares. "Ara, en canvi, els pares volem passar temps i jugar amb els nostres fills. Hi ha biblioteques que fins i tot demanen espais perquè puguin jugar pares i fills", diu.

A més a més, hi ha famílies que intenten buscar alternatives a les consoles i al mòbil: "A la botiga ve gent buscant jocs perquè el nano no jugui a les maquinetes". Ara bé, si l'infant no té ningú amb qui jugar, no hi podrà jugar. Si els jocs de taula han de competir amb l'espectacularitat del videojoc, la música, l'atenció i a sobre no té ningú amb qui jugar-hi, és molt difícil que hi jugui. Tot i així, en Rafa assegura que també hi ha gent que juga a un determinat videojoc i quan el treuen com a joc de taula també hi juga.

DIVERSIÓ PER A TOTA LA FAMÍLIA

L'Enric és pare de dos nens, de 13 i 11 anys. Ell reconeix que juguen força en família, en part perquè els nanos no estiguin tan pendents del mòbil o de la tele, però també perquè els agraden molt aquest tipus de jocs: "Al principi jugàvem a jocs adaptats a la seva edat, però només els entretenies o els cuidaves. Ara que ja són

més grans, en canvi, juguem d'igual a igual", és a dir, que els pares també es diverteixen jugant.

El propietari d'Homoludicus explica que hem de diferenciar entre tres etapes de jocs: els jocs de primera infància, els de 6 a 8 anys i els de 8 en endavant. I està d'acord amb l'Enric: "Fins als 6 anys els pares juguem per al nano i a partir d'aquesta edat ja juguem tots".

La diversió també la proporciona el fet que els jocs hagin evolucionat força "en aspectes que tenen a veure en com vivim", aclareix en Rafa. Per exemple, en la durada del joc. Ara solen tenir una durada assumible, mitja hora o una hora, estan molt ben definits l'inici, la manera de jugar i qui guanya i qui no. La indústria també ha evolucionat en el nombre de jugadors. Fa cinc anys no hi havia jocs per a dos jugadors i molta gent no tenia com jugar. Ara es poden trobar jocs que van d'un a quatre jugadors. A més a més, s'han diversificat. Els jocs cooperatius han entrat amb força des de fa uns cinc anys i d'un parell d'anys ençà també trobem jocs basats en els populars *escape rooms*.

TAMBÉ EDUQUEN

L'Enric considera que mentre juga amb els seus fills també els està educant, ja que els nanos aprenen valors com saber guanyar i saber perdre, aprendre a respectar-se... I els jocs cooperatius també els ajuden a aprendre a compartir i a entendre els altres. "Hi ha gent que ve a la botiga i només vol un joc de taula educatiu, però jo crec que tots els jocs són educatius perquè són un fet social", explica en Rafa.

EL JOC ENTRA A L'AULA

I no només eduquen dins de les famílies, sinó que els jocs de taula moderns ja estan entrant a les escoles, aprofitant dinàmiques com la ludificació, un mètode que aposta per l'ús dels elements i de la mecànica del joc en contextos que hi són aliens, amb l'objectiu d'orientar el comportament de les persones i aconseguir determinades fites. El cert és que es fan passes endavant perquè, fins ara, els jocs només entraven a l'aula a través de professors que en són uns apassionats, com l'Enric, que és professor de matemàti-

Els jocs cooperatius han entrat amb força des de fa uns cinc anys i d'un parell d'anys ençà també trobem jocs basats en els populars *escape rooms*

ques d'institut i considera que a través del joc pot captar l'atenció dels alumnes perquè els interressi més allò que els està explicant i aconseguir que s'hi impliquin més.

Per exemple, l'Enric proposa que amb les regles d'un joc tan conegut com el *Dixit* els alumnes facin grups que s'han d'inventar problemes de matemàtiques, reptes que la resta d'equips han de resoldre. Si tothom resol el problema no puntues i si ningú el resol tampoc. Per tant, es tracta de poder-lo fer ni molt difícil ni molt fàcil. "En realitat estan fent problemes, però d'aquesta manera el joc els atrapa més", diu l'Enric.

10 RECOMANACIONS DE JOCS DE TAULA MODERNS

1. Brains family. Castells i dracs. De 2 a 4 jugadors, amb una edat mínima suggerida de 8 anys i una durada aproximada d'entre 15 i 30 minuts. Rafa López el recomana perquè "fa pensar": els jugadors han de resoldre, abans que la resta de participants, una sèrie de puzles de manera individual, però també simultàniament.

2. Double. Es tracta d'un joc de rapidesa i versàtil perquè s'hi pot jugar de diferents maneres. Hi poden jugar entre 2 i 10 jugadors a partir dels 3 anys.

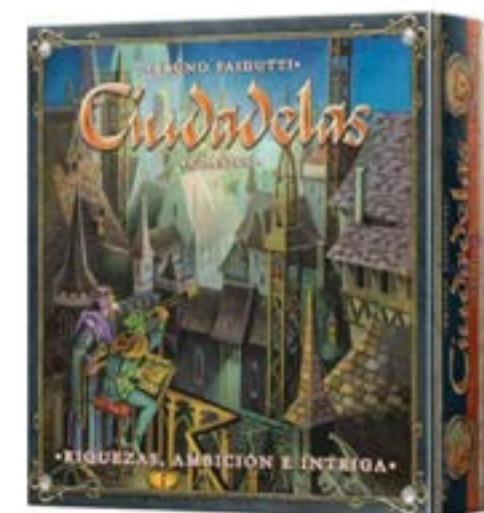
3. L'illa prohibida. És un joc cooperatiu en què els jugadors han de trobar uns tresors. De 2 a 4 jugadors, té una durada d'uns 30 minuts i és adequat per a canalla a partir dels 10 anys.

4. Ciudadelas. És un joc de cartes d'identitats ocultes consagradíssim. Està pensat per a jugadors de més de 10 anys, té una durada de 45 minuts i hi poden jugar entre 2 i 7 jugadors.

5. Virus. Un joc de cartes de rapidesa que s'ha fet molt popular i que està aconseguint que molta gent entri en el món dels jocs d'autor. Es tracta de contagiar com més ràpid millor les malalties que tu tens.

6. Animal sobre animal. Un joc de destresa que consisteix en anar apilant diferents animals. Hi poden jugar entre 2 i 4 jugadors a partir de 4 anys i té una durada de 15 minuts.

El joc pot captar l'atenció dels alumnes perquè els interressi més allò que els està explicant i aconseguir que s'hi impliquin més



7. Woolfy. Un joc cooperatiu basat en el conte dels tres porquets i el llop. Entre tots han d'aconseguir construir la casa de pedra sense que se'ls mengi el llop. Hi poden jugar entre 2 i 4 jugadors a partir de 4 anys.

8. Aventureros al tren. Un joc molt senzill de jugar que proposa aventures en tren. És apte per a jugadors de més de 8 anys, hi poden jugar entre 2 i 5 jugadors i les partides solen durar uns 45 minuts.

9. Alta tensión. Un joc molt reconegut en què els jugadors competeixen per aconseguir el control de la gestió elèctrica d'un país. Hi poden jugar entre 2 i 6 jugadors a partir de 12 anys. Les partides solen durar unes 2 hores.

10. Exit. Una rèplica molt reeixida d'un escape room. N'hi ha diferents versions. Hi poden jugar fins a 4 persones i es recomana a partir de 12 anys.





Unsplash / @itshoobastank

Jocs sense caducitat i sense gènere

TRINITAT GILBERT

Article publicat el desembre del 2019

Són populars i han transcendit la societat que els va crear perquè connecten amb les necessitats de creixement de les persones. Jocs de tota la vida a reivindicar

Què tenen en comú el joc de bales amb el fet i amagar o amb la gallineta cega? “Són jocs que han transcendit la societat que els ha creat”, diu Imma Marín, fundadora de Marinva (www.marinva.es) i presidenta d’International Play Association a l’Estat. Marín afegeix que els jocs populars “connecten d’una manera natural i primitiva amb les necessitats de creixement i desenvolupament de l’ésser humà”. Així de senzill i de complex alhora. D’aquesta manera, la baldufa, el io-io, les xarranques o seguir el rei, entre d’altres, són jocs que compleixen aquestes característiques, però a més “es troben fins i tot a diferents cultures i es mantenen al llarg del temps”, diu *Marín*.

Jocs de tota la vida a reivindicar.

/ GETTY



Un altre exemple de jocs transversals al món són els de falda. “ Los cinco lobitos o bé gateta moixoia o gateta paparoia són a totes les cultures des de temps immemorials”, comenta Marín. “Poden canviar-ne les cantarelles i les lletres, però sempre són jocs que impliquen que el cuidador i la criatura es mirin als ulls, es toquin, cantin i somriguin”, relata Marín. És a dir, “afecte en estat pur”, i d’aquí que compleixin la característica principal: són jocs essencials per al desenvolupament humà.

Ara l’editorial Beascoa ha publicat el llibre *40 juegos universales sin caducidad y sin género* escrit per Olga Rodríguez i Isabel Lorente amb il·lustracions de Maitana González. De manera gràfica i amb un pas a pas narratiu, expliquen com es juga a pedra, paper i tisora, al tres en ratlla, al penjat o a arrencar cebes, per dir-ne alguns dels 40. “L’ésser humà aprèn i experimenta la felicitat els primers anys de vida jugant”, escriuen les autores en el llibre. Així doncs, “per què no juguem quan som grans?”, es pregunten.

Sobre la importància del joc per a les criatures, Marín destaca “la capacitat de posar en marxa la curiositat, que és el motor de l’aprenentatge, i també la capacitat de meravellar-nos, que és la disparadora de l’emoció”. En aquest sentit, cal dir que la neurociència ha assenyalat que sense emoció no hi ha aprenentatge, i d’aquí que el joc sigui la pràctica de l’afirmació científica. Ara bé, més enllà de teories, per jugar val a dir que només fa falta l’ànim, mentre que els jocs i les joguines “són els instruments de l’activitat”, diu Marín.

LES CLAUS DEL JOC

L’ànim jugador ha d’actuar “en llibertat, viure en el present, tenir iniciativa, prendre decisions, arriscar-se, implicar-se amb passió, obrir la ment a la creativitat, abraçar la incertesa, conrear l’admiració i gaudir de la bellesa”, detalla la fundadora de Marinva. Dit amb altres paraules, l’actitud vital del joc transcendeix fins al punt que “ens forma, ens conforma i ens transforma com a persones”, opina Marín.

El joc estimula la capacitat de posar en marxa la curiositat, que és el motor de l’aprenentatge, i també la capacitat de meravellar-nos, que és la disparadora de l’emoció

QUIN ÉS EL JOC MÉS ANTIC DEL MÓN?

Segons Imma Marín, fundadora de Marinva i presidenta d'International Play Association (IPA) a l'Estat, és molt probable que el joc més antic sigui el dau, antigament les tabes, que consistien en uns ossos petits del genoll dels xais. A moltes excavacions prehistòriques se n'han trobat, i fins i tot de trucats, és a dir, preparats per fer trampes i guanyar.

Per la seva banda, Olga Rodríguez, coautora de *40 juegos universales*, afirma que els jocs populars no corren perill de desaparició, però sí que canvien i sobretot es transformen d'una cultura a l'altra. Rodríguez explica que el llibre el van escriure després que les seves autores creessin el projecte i la web Me & Mine, dedicat a les joguines. "Som mares, també, i ens adonem de com són d'importants aquests jocs", diu l'Olga, que afegeix que el joc preferit de la seva filla petita, de 4 anys, és l'un, dos, tres, pica paret. I el de la gran, de 10 anys, l'stop (també conegut per *tutti frutti* o nom, cognom, casa, animal). "Segons l'edat i l'evolució de cada criatura, els jocs preferits canvien", diu.

JOCS DE TOTA LA VIDA

Mentrestant, l'Olga recorda que el seu joc preferit quan era petita eren les gomes de saltar. "Encara recordo el dia que els vaig sentir cantar a elles la cançó que recitàvem per saltar a les gomes; la primera pregunta que em vaig fer va ser: d'on l'han tret si jo no els hi he ensenyat?", diu. Ho treuen del carrer, perquè els jocs populars s'ensenyen a casa, però també al pati de l'escola. De fet, hi ha escoles que fins i tot han creat projectes per ensenyar als alumnes jocs populars.

En aquest sentit, Imma Marín diu que "els jocs han passat de generació en generació, però no sempre de pares a fills. Sovint els hem après a la plaça, al carrer o al pati de l'escola. O han sigut els avis qui ens els han ensenyat. No van ser les nostres mares qui ens van ensenyar a jugar a gomes o a saltar a corda. En vam aprendre al pati del col·le, veient jugar les nenes més grans". Ara bé, Marín assenyala que actualment hi ha cert perill que aquests jocs no es transmetin, i cal esforçar-s'hi. "És important facilitar als infants els recursos necessaris per enriquir el seu joc: temps, espais i jocs per jugar amb materials o sense", conclou.

ALGUNS JOCS SENSE CADUCITAT NI GÈNERE

Com es juga a l'stop?

És un joc de paper i llapis, que exigeix agilitat mental i manual per escriure ràpidament. Amb aquest joc es pot aconseguir ampliar vocabulari quan són petits sense deixar de divertir-se. L'objectiu del joc és completar una sèrie de categories de paraules a partir de la lletra amb què comencen. Poden ser categories de països, menjars, noms propis, esports, peces de roba, colors... El que es vulgui. Per començar a jugar-hi, dibuixeu un tauler en què cada columna correspongui a una categoria. La primera acostuma a reservar-se per a la lletra, que sempre s'ha d'escollir de forma aleatòria. Un cop s'ha fixat la lletra, caldrà completar totes les categories com més ràpid millor. El primer que completi totes les categories de la lletra dirà "Stop" i en aquest moment tota la resta hauran de deixar d'escriure.

Com es juga a la cursa d'ous?

Per jugar-hi cal una cullera i un ou per persona. La cursa consisteix en arribar el primer a la meta havent aguantat amb la boca una cullera, a la punta de la qual hi ha d'haver l'ou. Si l'ou cau, la persona queda eliminada o ha de tornar a començar des del punt de sortida. Els ous poden ser crus o cuits. Jugar amb ous crus fa el joc més emocionant, però també més perillós. També podeu jugar-hi amb pilotes de ping-pong.

Com es juga al tres en ratlla?

El tres en ratlla és la base de qualsevol joc d'estratègia. La seva lògica és molt simple i fins i tot els més petits poden entendre ràpidament que l'evolució del joc porta a una situació d'empat irresoluble. Per començar a jugar-hi fa falta paper, llapis i dos jugadors. El primer que cal fer és dibuixar un tauler compost per tres línies i tres columnes. Un jugador marcarà les X i l'altre les O, alternativament, amb l'objectiu d'aconseguir tres signes iguals en la mateixa línia.

Jocs extrets del llibre '40 Juegos universales sin caducidad y sin género' (Ed. Beascoa)



Unsplash / @allentaylorjr

Jocs de rol per a infants

OLGA VALLEJO

Article publicat el juliol del 2019

A partir dels 3 anys ja es pot jugar a rol, vivències que fomenten la diversió, l'enginy i la creativitat

Els jocs de rol existeixen des de fa 45 anys. El primer va aparèixer el 1974 amb el llibre ' Dungeons and dragons', el famós 'Masmorres i dracs', i va ser autoeditat pels seus creadors, Gary Gygax i Dave Arneson. "Cap editorial volia assumir el risc de publicar un joc tan innovador", assegura el Detectiu Papaia, l'alter ego del David Díaz, master de jocs de rol per a criatures i adolescents.

JOCS DE ROL?

Les possibilitats d'aquest tipus d'entreteniment són múltiples: s'hi pot jugar amb cartes, miniatures, interpretar personatges sense

El master Detectiu Papaia dirigint una sessió de joc amb infants / MARIONA FERRER



ser tu mateix, jugar a taula o en viu com si fos una obra de teatre. L'objectiu és viure una aventura o una experiència que pot ser tràgica o divertida, realista o surrealista. El suport bàsic és un llibre, un manual que conté les normes, l'escenari on es juga, el rerefons de la història o el món on succeeix, que pot ser un univers fantàstic. El *master* o director és qui prepara les partides i les adapta al nivell dels jugadors: quan són petits, poden durar entre 15 i 30 minuts, i a mesura que són més grans s'allarguen. "A partir de 3 anys ja poden jugar. Fem un rol en viu, una mena de representació que els ajuda a ficar-se en el personatge, on poden jugar unes 15 criatures i 15 adults, encara que amb un director i un jugador ja es pot començar. Quan tenen 5 o 6 anys ja es pot passar als jocs de rol de taula amb 5 o 6 jugadors", diu el Detectiu Papaia.

Per als més petits funciona millor el rol en viu infantil, que té similituds amb les gimcanes i els jocs de pistes, però al qual s'afegeix un procés de raonament

MÉS QUE ENTRETENIMENT

El *master* explica entusiasmat que prepara el joc amb objectes: materials com petjades dibuixades, missatges secrets i una sèrie d'eines màgiques. Per als més petits funciona millor el rol en viu infantil, que té similituds amb les gimcanes i els jocs de pistes, però al qual s'afegeix un procés de raonament: "Han de descobrir per què ha passat el que ha passat, han de pensar i anar més enllà. A més de jugar i passar-s'ho bé, raonen i interpreten un personatge". També comenta què fa quan els més petits comencen a jugar amb jocs de rol de taula: "A diferència dels adults, a l'inici de la partida utilitzo recursos visuals per donar profunditat a la partida. Trec de la maleta un mapa, miniatures, cartes amb objectes o objectes reals com lots. Així podem veure com les miniatures es mouen pel mapa i anem interpretant cada escena".

Els jocs de rol permeten desenvolupar habilitats que possiblement les criatures en el seu dia a dia no tenen l'oportunitat d'expressar. "És un joc saludable que potencia la imaginació, la creativitat i la intel·ligència. Permet créixer exercint diferents rols i desenvolupant diferents habilitats", diu Sílvia García Velasco, psicòloga infanto-juvenil del Gabinet Psicològic Mataró.

JUGAR EN FAMÍLIA

La Mar (12) i l'Eva (10) són jugadores habituals de jocs de rol des de fa un parell d'anys. L'afició els ve de família, sobretot del seu pare, el David, que havia sigut jugador habitual a la seva adolescència. "Tant a la meva filla gran com a mi ens agrada molt llegir. Vaig veure que hi havia un joc de rol per a nens, 'Petits detectius de monstres', i el vaig comprar per provar. La primera experiència els va agradar", explica en David. La mare, la Montse, afegeix que buscaven jocs per passar estones els quatre junts, "una alternativa a les pantalles", puntualitza. I buscant jocs de taula familiars i partides de rol, es van trobar el Fancon, Festival d'Oci Alternatiu de Palau-solità i Plegamans. "Els va encantar. Ja porten dos anys jugant, fent rols en viu. Els agrada el teatre, posar-se dins la pell d'un altre personatge i interpretar-lo. A més, a les partides el *master* no només parla, també els planteja enigmes i preguntes, han d'investigar i trobar pistes. És molt participatiu, estan motivadíssimes", assegura la Montse. Ara que són socis de l'associació Stronghold hi van sovint: "Mentre les nenes juguen a rol, nosaltres estem amb els jocs de taula i després aprofitem i fem una partida tots junts".

"És un joc saludable que potencia la imaginació, la creativitat i la intel·ligència. Permet créixer exercint diferents rols i desenvolupant diferents habilitats"

SÍLVIA GARCÍA VELASCO -
PSICÒLOGA INFANTO-JUVENIL

ESPAI DE TROBADA

L'Associació Lúdica Cultural Stronghold està ubicada al barri de la Sagrera de Barcelona i és un lloc ideal per als amants dels jocs de rol, jocs de taula, rol en viu i jocs de miniatures. Els divendres de 19 a 1 h organitzen activitats obertes a tothom que hi vulgui anar a jugar, a partir de 3 anys. També fan grans jornades a l'inici de l'estiu i per Nadal, amb rol infantil i per a adults, jocs de taula per a totes les edats, *escape rooms* i tallers de pintura de miniatures. "És perfecte per a qui hi ha jugat d'adolescent i de gran però no coneix jocs adaptats als més petits, i també és una oportunitat per als que no en saben res i acaba sent tot un descobriment", comenta Adri Cid, presidenta de l'Associació.



Unsplash / @anko_

Aplis per jugar, aprendre (i alguna cosa més)

AURE FARRAN

Article publicat el desembre del 2016

Aplicacions perquè la canalla aprengui i es diverteixi

Videojocs, consoles, tauletes i aplicacions són algunes de les "joguines" preferides per les criatures. Ja que poc s'hi pot combatre, millor buscar-hi la part positiva i ajudar-los a descobrir, per exemple, aplis per jugar i aprendre, com aquestes.

CONTES NADALENCES PER JUGAR I PRACTICAR LA LECTURA A MYABCKIT

myABCKit és una 'startup' de Barcelona que ha ideat una innovadora apli perquè els nens i nenes de 3 a 7 anys aprenguin a llegir i a escriure de manera divertida amb contingut que els agrada i al seu propi ritme. Amb myABCKit Navidad: aprende a leer y a escribir poden aprendre la seva llengua materna o bé una segona llengua. Els continguts estan disponibles en castellà, anglès i català.

Per als petits, és una apli amb jocs divertits en què comencen aprenent les lletres i el seu traç, avancen aprenent gramàtica i ortografia, i milloren la comprensió lectora; sempre incorporant nou vocabulari. Els exercicis tenen diversos nivells de dificultat, que s'adapten al ritme d'aprenentatge de cada nen. Els primers continguts són el Nadal, en què els petits aprenen i repassen les paraules més nadalencques; i el conte del Floc de Neu, creat per la Laia, una nena de 9 anys. A més, myABCKit et convida a viure un viatge pel món de les emocions amb uns contes per conèixer, descobrir i gestionar les emocions. El protagonista de la història és el David, un nen de 4 anys, que juntament amb la seva mare, pare, germana i àvia ens mostrarà les 5 emocions bàsiques: la ira, el fàstic, l'alegria, la por i la tristesa. Els contes estan al joc de Crea frases.

Videojocs, consoles, tauletes i aplicacions són algunes de les "joguines" preferides per les criatures. Ja que poc s'hi pot combatre, millor buscar-hi la part positiva i ajudar-los a descobrir, per exemple, aplis per jugar i aprendre.



TU CUENTO EN LA COCINA, L'APLI QUE UNEIX RECEPTES I INNOVACIÓ

Aplis per jugar, aprendre (i alguna cosa més)

Ferran Adrià i Telefónica presenten Tu cuento en la cocina, una aplicació mòbil pionera en l'àmbit dels jocs educatius que uneix la cuina saludable i les noves tecnologies. L'apli neix amb la vocació d'introduir els més petits en el món culinari i familiaritzar-los, juntament amb els seus pares, amb els bons hàbits nutricionals i alhora també pretén transformar l'educació des de la creativitat i la innovació.

L'aplicació, desenvolupada per Telefónica, presenta 24 receptes del prestigiós cuiner inspirades en els mons de Disney, Pixar, Star Wars i Marvel. Ubicats en una cuina virtual interactiva amb moviment 360º, el jugador interactua amb les icones representatives dels seus personatges preferits ubicades en diversos indrets per anar creant les receptes. A més, l'experiència també permet personalitzar l'avatar afegint-hi característiques físiques similars a les de l'usuari.

UN RATOLÍ PÉREZ MOLT MODERN

Sami Apps ha estrenat una apli dins del projecte de Biblioteca Digi-

tal. 'Un Ratolinet Pérez molt modern', de l'Editorial Corimbo, ens presenta un dels personatges més coneguts per tots els infants en una nova versió renovada. En aquesta ocasió, el Ratolí Pérez es modernitza i amb l'ajuda del seu fill, el ratolinet, aprendrà a fer servir les noves tecnologies per seguir fent el seu laboriós treball cada nit mentre els nens dormen.

La Biblioteca Digital neix de la col·laboració de Sami Apps amb diferents editorials infantils, i amb el suport de la Direcció General de Política Lingüística i la Secretaria d'Afers Exteriors de la Generalitat de Catalunya.

CAMPANYA EDUCATIVA VIDEOJOC ICTUS

La Fundació Ictus impulsa una campanya educativa sobre l'ictus, la seva prevenció, tractament i discapacitat, centrada en el videojoc "Te la jugues?". Està pensat perquè la canalla aprengui d'una manera amena què és un ictus i sàpiga que es pot prevenir, evitar i tractar.

El videojoc consta de diferents etapes que ajuden a entendre millor com funciona el cervell, què és un ictus i com cal actuar. Alhora, permet a l'alumnat fer-ne difusió entre els seus familiars i amics i amigues. Els objectius d'aquesta eina són conèixer el funcionament del cervell i la importància d'un estil de vida saludable, consolidar la necessitat d'actuar de pressa, i obtenir una visió diferent de la discapacitat. Coneixeran què és el cervell, com funciona i com es cuida: escollint una alimentació saludable, estimulants l'activitat física, cantant mitjançant un karaoke amb la Beth Rodergas, fent puzzles i moltes altres activitats, i acabaran trucant al 112 d'una manera virtual.

NEURONUP KIDS, ACTIVITATS I JOCS PER TREBALLAR AMB CRIATURES AMB THDA

NeuronUP aposta per un conjunt d'exercicis infantils dissenyat per treballar l'atenció i les funcions executives. Sota la marca NeuronUP Kids, aquests emprenedors de la Rioja han desenvolupat un pla d'activitats de rehabilitació i estimulació cognitiva plantejat específicament per a nens. L'objectiu és ajudar els petits amb TDAH (trastorns per dèficit d'atenció amb hiperactivitat) i discapacitat intel·lectual.

NeuronUP Kids compta amb 3 tipus d'activitats: jocs, disponibles en format digital i organitzats per fases perquè l'usuari pugi o baixi de nivell segons els seus encerts o errors; generadors, activitats personalitzables per a cada nen en versió paper o digital; i fitxes, al més pur estil col·legial en què el professional compta amb diferents nivells tant en paper com en versió digital. Tot té en comú que són activitats dinàmiques, que s'adapten a la seva edat i gustos, amb dissenys cridaners per als nens, molt interactives i especialitzades.

L'APLI PER A PARES I MARES

Amb l'arribada de les tecnologies, molts pares i mares han creat grups de WhatsApp per estar al corrent de tot el que envolta els seus fills quan són a l'escola, quins són els seus amics, les classes o les activitats que realitzen. Però aquests grups tenen moltes limitacions, com la saturació de missatges i imatges, i altres informacions que no són del tot certes i hi circulen falsos rumors.

Per donar solució a aquestes molèsties i acabar amb la confusió que generen aquests tipus de grups, uns emprenedors de Barcelona han creat l'apli qids, l'alternativa als saturats grups de pares a Whatsapp. El funcionament és senzill: els pares es descarreguen l'aplicació al mòbil de manera gratuïta, des d'App Store o Google Play. A partir d'aquí, creen un grup privat, s'identifiquen i en un sol clic conviden altres pares mitjançant els seus grups actuals de WhatsApp (o contacte a contacte). Els grups de xat són diferents dels de Whatsapp per diversos motius. El grup està dividit en tres murs (informació important, xat i fotos). Així, els missatges importants ja no es perden entre la multitud de missatges diaris que s'escríuen, i s'aconsegueix accedir-hi directament. L'apli qids permet identificar cada pare amb el seu fill, amb noms i fotos. És possible saber qui és qui, i així crear grups més relacionats. L'apli admet configurar quin tipus de notificacions es volen rebre i en quins horaris.



Unsplash /@daen_2chinda

11 jocs per jugar dins de casa

ARA

Article publicat el juliol del 2016

Et proposem alguns jocs per jugar dins de casa. Aptes per a totes les edats. Descobreix-los

A una criatura li és ben igual que a fora estigui caient un aiguat, que faci tant fred que no hi hagi prou abrics per fer-nos-el passar o, just al contrari, que faci una calor que faci insuportable estar a l'aire lliure si no és sota una ombra. Una de les seves prioritats a la vida és jugar, jugar i jugar. Per als dies que sigui impossible sortir al carrer, heu de tenir algunes opcions per fer plegats grans i petits. Us expliquem unes quantes activitats lúdiques perquè prengueu nota.



Postals personalitzades. Tant si estem de vacances, com si s'apropa un aniversari, les festes de Nadal, etc., serà divertit confeccionar postals per enviar-les a amics i familiars. Ens cal cartolina, colors per pintar-la, un sobre i un segell. Al davant que hi pintin el que els vingui de gust, i al darrere podem fer que expliquin alguna cosa.

Una casa de cartró. O un cotxe, o un avió. Tot és possible si tenim una caixa de cartró prou gran perquè hi càpiguen a dins. Per fer la casa, cal posar la caixa amb l'obertura cap avall i retallar els forats per a la porta i les finestres. Els nens poden decorar-la, pintant les teules, la xemeneia, els testos, una bústia.

Guerra de coixins. És una manera estupenda de començar el dia o acabar la migdiada. L'ideal és que un dels pares s'aliï en secret amb els nens per sorprendre l'altre. Dos ingredients imprescindibles són el sentit de l'humor i tenir ganes de fer les paus al final.

Suau o rugós? Dins d'una bossa opaca hi posem objectes variats: una esponja, cotó fluix, un fregall... Per torns, els nens han de posar la mà a dins, tocar l'objecte i endevinar de què es tracta.

Un collage. Tots aquells petits tresors que els nens guarden, com fulles seques, petxines, pedres de riu, són fantàstics per a aquest joc per fer un mural ben bonic per a la seva habitació.

Inventar un conte. És molt més divertit si els pares hi juguem. Algú comença la història i la resta, per torns, van afegint un parell de frases per completar-la. En podeu anar prenent nota i tindreu un conte originalíssim.

En quin animal estic pensant? Un nen tria un animal i, sense dir-li a ningú, l'imita. Qui l'endevina ocupa el seu lloc, i així successivament. Només valen els gestos i els sorolls.

Un mòbil molt original. El podem fer amb qualsevol objecte que tinguem per casa, sempre que sigui petit, no es trenqui, no pesi gaire, dringui quan piqui amb un altre i pugui penjar-se en una corda. Cal unir-los un darrere l'altre, formant una filera. Posteriorment, els podem penjar al balcó, a un arbre o on més ens agradi.

Una de les prioritats de tota criatura a la vida és jugar, jugar i jugar. Per als dies que sigui impossible sortir al carrer, heu de tenir algunes opcions per fer plegats grans i petits.

Toca disfressar-se. Un clàssic que mai falla. Als nens els encanta jugar a ser algú altre. Més que disfresses ja fetes, s'ho passaran bé amb roba i accessoris antics.

Jocs d'enginy. A veure qui diu més noms de nen o de nena que comencin per essa. El joc s'adapta al grau de dificultat que vulguem. Es poden demanar llistes de coses curioses, com coses que puguem posar en una caixa de sabates, plats que es mengin amb les mans, animals sense pèl...

Trepitjar papers. Escampeu un grapat de folis per una habitació i feu que la travessin saltant de paper en paper. Exercitaran el seu sentit de l'equilibri. Cada vegada podem separar més i més els papers.



Unsplash /@brina_blum

El joc, una bona eina per aprendre

PALOMA A. USÓ

Article publicat el novembre del 2017

Les criatures coneixen el món, desenvolupen habilitats socioemocionals i aprenen i se socialitzen de manera innata mentre juguen

Igual com quan una peça encaixa amb una altra i es crea una estructura sòlida, el joc infantil facilita un bon creixement de la criatura i que adquireixi coneixements de manera esglaonada. "El joc és la nostra manera innata de conèixer el món i d'aprendre. Ho portem de sèrie, igual que la curiositat, impulsora de l'atenció i de l'aprenentatge. Els mestres d'educació infantil ho saben molt bé! Aprofiten aquesta naturalesa curiosa dels infants per, a través de l'experimentació, acompanyar-los en el procés d'ensenyament



i aprenentatge, de descoberta del món que els envolta i de les emocions”. Així ho explica la pedagoga Noemí Royes, directora pedagògica d’Edbuilding, de Sant Cugat del Vallès.

“Durant els primers anys de vida es produeixen un nombre molt important de sinapsis neuronals [aprenentatges]. Superada la infància es produirà la primera poda sinàptica. Simplificant-ho molt -detalla-, el cervell mantindrà només aquelles connexions que li siguin beneficioses. En aquest sentit, el repte, tant a casa com a l’escola, és que les experiències d’aprenentatge esdevinguin una cosa positiva i plaent. I el joc sembla tenir els ingredients necessaris perquè aprenentatge i plaer esdevinguin un tot”, destaca Royes, que és postgraduada en neuroeducació per la Universitat de Barcelona. A través del joc, a qualsevol edat, “desenvolupem habilitats socioemocionals, afrontem reptes, exercitem la creativitat, ens socialitzem i posem en pràctica habilitats comunicatives, i sovint també habilitats motores. Quan juguem, les hormones de l’estrès disminueixen (deixem a banda preocupacions) i el nostre cervell genera oxitocina (plaer), dopamina (motivació), serotonina (regulació emocional) i endorfines (felicitat). ¿Hi pot haver un còctel millor per a l’aprenentatge etern?”, es pregunta la pedagoga.

CONSTRUIR LA PERSONALITAT

El prestigiós creador de jocs de taula Toni Serradesanferm respon a partir de la seva experiència com a pare que de manera molt habitual ha introduït el joc de taula en el lleure familiar, a més de ser jugador i autor de jocs. “La llista de beneficis és inacabable: reforçament de les relacions socials, aprendre a perdre, aprendre a guanyar, estimular la creativitat i la imaginació, enriquir l’expressió oral, desenvolupar el pensament lògic, millorar la concentració i la capacitat de reacció, treballar el pensament abstracte, saber-se adaptar a l’entorn, aprendre a treballar en equip...”, enumera. “Però des del meu punt de vista, el joc, tant el simbòlic com el reglat, crea un marc pseudoreal on el nen pot experimentar d’una manera que en la realitat és totalment impossible. Aquesta vivència paral·lela és tan forta que l’aprenentatge que hi estableix és una base molt sòlida sobre la qual construirà la seva personalitat”, diu.

EL REFORÇ DEL VINCLE

“Jugant amb els nostres fills, o amb el nostre alumnat, afavorim el vincle, i cal recordar com és d’important l’emoció per a l’aprenentatge i la memòria”, subratlla la pedagoga Noemí Royes. “Jugant generem espais d’autoconeixement, de regulació i de compartir. Fem que el joc, facilitador d’aprenentatges significatius i desenvolupament social, ens acompanyi tota la vida”, reclama. “Creem espais de joc compartit i distès, moments per mirar-nos als ulls i riure plegats. Juguem, ens ho passem bé i aprenem compartint, només així construirem plegats la societat que somiem”, anima Royes.

En el joc simbòlic, l’infant acostuma a crear espontàniament les seves experiències, ja que sorgeix del seu interès per imitar el que l’envolta. Però en el joc reglat el nen requereix la guia dels adults, dels pares: “Això implica un esforç per als pares i requereix treball i dedicació, de la mateixa manera que dediquem temps a ensenyar-los a caminar o a menjar”, raona l’expert.

Per tant, Serradesanferm ho té clar: “El joc és la millor eina que tenim els pares per formar i crear la personalitat dels nostres fills. Ningú ho podrà fer millor que nosaltres, però, a més, és tan important que no ens podem permetre deixar-ho en mans d’altres. Saber jugar els ensenyarà a saber viure. Els donarà les eines i els recursos que necessitaran a mesura que es facin grans”. El creador de jocs argumenta que “aprendre no consisteix només a assimilar coneixements, i encara menys avui en dia, quan tenim tota la informació a l’abast, amb internet. Però la capacitat d’adaptació, la resiliència, l’empatia, etc. de la criatura les haurà d’haver desenvolupat durant la infància. Són aprenentatges que no es poden ensenyar, s’han de viure en pròpia persona. El joc crea aquesta experiència personal”, rebla.

DINS DE LES RUTINES DIÀRIES

La psicòloga sevillana Rocío Rivero, autora del llibre ‘Crecer jugando paso a paso’ (Editorial Amat), una obra amb contingut pràctic per potenciar el joc dins de les rutines diàries. “El llibre ensenya a jugar amb els nens mentre se’ls dona menjar, se’ls banya, se’ls canvia el

“El joc és la millor eina que tenim els pares per formar i crear la personalitat dels nostres fills”

TONI SERRADESANFERM -
CREADOR DE JOCS DE TAULA

bolquer o es fa el passeig, amb elements que tots tenim a casa. Els pares o els educadors no hi han de dedicar un temps específic; del que es tracta és de saber estimular i potenciar el desenvolupament mentre es duen a terme les tasques del dia a dia". "Aquest és el truc -reconeix- perquè la tasca d'estimulació no resulti pesada o no hi hagi temps per fer-la. Cal passar-s'ho bé amb els nens en les seves rutines mentre ells aprenen i també s'ho passen bé", argumenta.

Per a Rivero és fonamental que els pares juguin amb els seus fills, perquè "aprendre és un procés de participació, interacció i col·laboració, mitjançant activitat i comunicació amb els altres". "Les coses que fem diàriament amb els nens es converteixen en un moment perfecte per ensenyar tot jugant i potenciant el desenvolupament. A més, nosaltres podem estimular la creativitat oferint eines per crear", explica.

La psicòloga detalla que el joc constitueix un element bàsic en la vida d'un infant i és necessari per al seu desenvolupament perquè a través del joc els nens busquen, exploren, comparteixen... "Es coneixen a ells mateixos i descobreixen el món a poc a poc. Jugar afavoreix la creativitat, les habilitats físiques, mentals, la cooperació i els hàbits", conclou.

5 sèries per veure amb la canalla

TONI DE LA TORRE

Article publicat el març del 2020

Una selecció de les propostes que fa el crític de sèries Toni de la Torre

Podeu aprofitar aquests dies de confinament per compartir estones de joc amb la canalla, per engrescar-los amb noves lectures i, per què no, per descobrir plegats noves sèries de televisió. Per començar, res millor que seguir les recomanacions que cada 15 dies fa al "Criatures" el crític Toni de la Torre. N'hem fet aquesta tria:





1. LA ROCA DELS FRARETS

Primers descobriments

La mirada dels nens més petits quan exploren com funciona el seu entorn és de descobriment. També quan miren la televisió, en els primers anys de vida, hi ha una barreja de sorpresa i curiositat que es van creuant en la seva expressió mentre se succeeixen les imatges.

Aquest descobriment l'expressen molt bé els protagonistes de 'Puffin Rock', una sèrie que fins ara només estava disponible a Netflix i que els responsables del Super3 han tingut l'encert d'estrenar-la en català, amb el títol 'La roca dels frarets'.

Els dos protagonistes són dos frarets que fan les seves primeres passes a l'entorn pròxim al niu, situat a prop de la platja d'una illa rocosa d'Irlanda. La més gran és l'Oona, sempre decidida a explorar el seu entorn, i el més petit és el Baba, més juganer però també més indefens. Les trames de la sèrie, dirigides a criatures a partir de tres anys, sovint involucren els personatges explorant el seu hàbitat, allunyant-se de la mirada dels pares i també del niu. És a dir: atrevint-se a descobrir i a perdre de vista les dues coses que els donen més seguretat.

Amb aquest argument s'anima els petits espectadors a deixar-se portar per la curiositat i prescindir del confort que suposa saber que el pare i/o la mare són a prop. Els dos frarets aprenen com funciona la vida al lloc on viuen, aprenen a anar amb compte amb les perilloses gavines, descobreixen on han de buscar menjar i troben racons on protegir-se si cal. En el procés s'ajuden mútuament i confien en els amics que van coneixent a l'illa, i al final de l'aventura cada episodi es tanca amb tota la família protegida al seu niu.

La sèrie transmet l'escalfor familiar i és estèticament una de les ficcions més plaents que podeu veure ara mateix a la televisió. El seu creador és Tomm Moore, conegut per pel·lícules com 'El secret de Kells' (2009) o 'La cançó del mar' (2014), i en aquesta primera sèrie conserva el mateix estil preciosista i també la posada en valor del patrimoni propi, en aquest cas la bellesa dels paisatges irlandesos. La sèrie no surt mai de l'hàbitat natural dels frarets; va trobant nous racons on fer descobriments petits que per als protagonistes són grans. És hora de deixar-se anar de les mans dels pares i anar a veure què és allò que es veu més enllà de les roques. Un bon aprenentatge també per a la nostra canalla, no creieu?



2. ZOG

No segresteu la princesa

Si teniu nens que ronden els 4 anys és possible que ja estiguen familiaritzats amb l'univers de la Julia Donaldson, una autora britànica de contes infantils ben coneguda en el món literari i, des de fa un temps, també un nom propi a la televisió gràcies a les adaptacions que la BBC ha fet d'alguns dels seus contes. El més conegut és *El Grúfal*, que el canal públic britànic va estrenar l'any 2009 amb un gran èxit.

Una dècada després, la relació entre la BBC i l'autora Julia Donaldson no tan sols es manté sinó que ha donat una de les seves adaptacions més reeixides. Em refereixo a Zog, la història d'un petit drac que vol ser el millor alumne de la seva escola de dracs, on se'ls ensenya tot el que han de saber per segrestar princeses, com mana la tradició. Els nens connecten ràpidament amb en Zog i la dinàmica a l'escola, ja que la reconeixen com a similar a la pròpia. Però el gir de la història ve quan coneixem la princesa, que també

viu la seva particular educació sobre com ser una princesa amb una tutora. Ella acaba sent la protagonista de la història, i no el drac, perquè decideix que no vol assumir el rol que li han assignat. Ella vol ser metge.

Aquesta decisió marca el perfil feminista d'una història que, en realitat, vol convidar els espectadors a qüestionar tots els rols. La princesa no té per què ser princesa, però el drac tampoc té per què fer de drac, i el cavaller, que apareix al final, tampoc té per què exercir com a tal. El missatge és nítid i al mateix temps es presenta de manera natural, com a conseqüència de les motivacions dels personatges i els fets que fan avançar una història que malgrat la seva simplicitat està molt ben construïda.

Visualment, manté l'excel·lència característica de la productora Magic Light Pictures, que ha portat a la televisió tots els contes que la BBC ha adaptat de Julia Donaldson.

Curiosament, aquestes adaptacions aquí ens han arribat estrenant-se al cinema, en comptes de la televisió (sovint amb curtmetratges afegits per arrodonir la sessió, ja que són adaptacions de 30 minuts escassos), i algunes s'han editat posteriorment en DVD. Actualment, Zog es pot trobar en català a Filmin. Perquè els nens poden jugar a ser dracs sense segrestar princeses.



3. SNOOPY IN SPACE

Una aventura especial

Poseu-vos còmodes i ajusteu-vos el cinturó, perquè el viatge ja comença. El nostre objectiu: la Lluna. El nostre guia: ni més ni menys que Snoopy, el famós gos de les tires còmiques. La nau que ens hi portarà: una sèrie que ha estrenat el servei Apple TV+

anomenada *Snoopy in space* i que és una delícia per a criatures a partir de 5 anys que deixarà també abduïts els pares.

Creada coincidint amb el 50è aniversari de l'arribada de l'home a la Lluna, arrenca amb el somni de ser astronauta de l'Snoopy, que aconsegueix entrar a la NASA. La sèrie combina dues prioritats: ser divertida i ser didàctica. És una barreja que no és gens fàcil d'aconseguir, perquè sovint quan una ficció vol fer de mestra s'acaba convertint en una lliçó. Però en aquesta sèrie s'assoleix de manera fluida. L'Snoopy i el Woodstock proporcionen els moments còmics fent trapelleries per la nau i generant situacions de caos, mentre que la intel·ligència artificial que els acompanya durant el viatge aporta les explicacions científiques. Aquesta veu també exerceix de narradora per compensar la manca de diàleg dels dos astronautes protagonistes.

Mentrestant, donant suport des de la Terra, hi ha el Charlie Brown i els seus amics. En aquestes escenes no hi trobareu l'humor adult que caracteritzava les tires còmiques que va crear Charles M. Schulz. I és que per adequar la sèrie al públic infantil s'han eliminat els comentaris d'adult que tradicionalment han fet aquests personatges. Però sí que hi trobareu, en canvi, el mateix estil visual de les tires còmiques, que tenen un encant únic i que la sèrie manté amb una animació en dues dimensions senzilla i molt bonica.

Cada episodi, d'una durada molt curta (8 minuts), se centra en una missió diferent. Això dona a la sèrie direcció narrativa, marca una trajectòria per als dos astronautes, que cada cop arriben més lluny, i dona moltes oportunitats per mostrar els personatges treballant en equip, amb la Marcie i el Franklin aportant dades que complementen les explicacions de la intel·ligència artificial. Les gestes són el resultat d'un esforç conjunt. Fins i tot l'etern perdedor que és en Charlie Brown té motius per sentir-se orgullós. Acabareu la sèrie amb un somriure i havent après un grapat de coses sobre viatges espacials simplement gaudint de l'aventura.



4. LA CALETA DE LA LILY

Seré aquí si em necessites

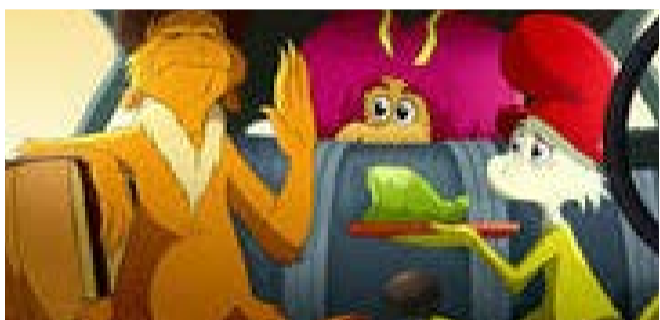
Sovint hi ha amics que són mares o pares monoparentals que m'expressen les dificultats que tenen per trobar ficcions per als seus fills que reflecteixin la seva realitat domèstica. És cert: la televisió sempre ha tingut tendència a insistir en la representació de la família tradicional i les noves formes familiars hi tenen una presència minoritària. És per això que avui us vull parlar de *La caleta de la Lily*, que no només és una de les millors sèries del canal Super3 dels últims anys pel que fa a la qualitat artística sinó que, a més, se centra en una família monoparental.

La Lily viu amb el seu pare en una casa prop de la costa, i tots els episodis comencen amb ells junts fent alguna cosa. Aleshores la Lily se'n va a jugar a la platja i s'acomiada del pare. "Molt bé, Lily, seré aquí si em necessites", diu el pare donant-li llibertat però al mateix temps assegurant-se que la seva filla sap que pot comptar amb ell si el necessita. A partir d'aquí, la sèrie ens introdueix en el món imaginari de la nena, que comença amb un objecte que troba a la sorra i que vol compartir amb els seus amics, uns animals imaginaris que viuen a la Caleta del Tronc.

La Caleta del Tronc és un lloc on la Lily troba l'espai per experimentar, reflexionar, aprendre i passar-ho bé a través de les aventures que viu amb els seus amics, que estan fets de diversos materials que es poden trobar a la sorra (com ara pedres o petxines). Això ressalta el fet que són fruit de la imaginació de la nena, que té una energia entusiasta i una visió sempre positiva de la vida.

Hi ha un tema recurrent a la sèrie, tot i que tractat de manera molt subtil, que és la necessitat d'estar acompanyats per viure la vida amb plenitud. Al capdavant, aquest és el motiu que hi ha darrere la creació d'aquest món imaginari. La figura de la mare no s'esmenta mai, ja que la sèrie està molt centrada en la relació entre la nena i el seu pare. Una excepció és un episodi magnífic en què es parla sobre l'absència de la mare (és l'episodi 46, titulat *Adeu, ocellet*) molt recomanable si voleu parlar als nens sobre la pèrdua d'algú estimat.

Al final de cada episodi el pare crida la Lily i ella torna a casa corrent, recordant a la protagonista i als espectadors que passi el que passi en el seu món imaginari, senti les emocions que senti, sempre pot tornar als braços del seu pare.



5. GREEN EGGS AND HAM

Ous verds amb pernil

“Com saps que no t’agrada si mai no l’has tastat?” Aquesta pregunta recurrent és l’element central de la relació entre Sam-I-Am i Guy-Am-I. El primer és un personatge entusiasta que té una relació obsessiva amb un plat d’aspecte ben estrany (ous verds amb pernil). El segon rebutja una vegada i una altra tastar el plat. La pregunta conté el tema central de la història: atrevir-se a provar coses noves, atrevir-se a descobrir, atrevir-se a viure, en definitiva.

Això és el que ens proposa *Green eggs and ham*, una sèrie d’animació de Netflix que és com una muntanya russa, divertida a cada revolt i carregada d’una energia encomanadissa que fa que vul-

guis que el viatge no s'acabi mai. La història involucra l'espectador en una aventura entre dos personatges que no tenen res a veure entre ells. Les circumstàncies (és a dir, el robatori d'un animal que és meitat gallina i meitat girafa) són les que uneixen Sam-I-Am, de caràcter despreocupat i eternament optimista, i Guy-Am-I, un inventor rondinaire que ha arribat a la conclusió que tot li surt malament. Malgrat les aparences, a mesura que avanci la història, descobrim que tenen molt en comú.

Tots dos se senten sols, però tenen maneres diferents d'afrontar-ho. I no només ells. Pel camí troben una mare sobreprotectora i la filla que pateix la sobreprotecció, que, en el fons, tenen el mateix problema. Tots quatre esdevenen els protectors de la gallina-girafa, perseguida per un malvat col·leccionista, i durant el seu viatge, ple de situacions boges, criatures estranyes i secundaris hilarants, deixen de sentir-se sols per trobar-se els uns als altres.

Estructuralment, la sèrie és excel·lent i converteix el conte original de Dr. Seuss en què es basa (una història realment mínima) en una aventura complexa: dedica episodis a explorar el passat dels protagonistes, col·loca *cliffhangers* (final en suspens) a cada episodi, té girs de guió demolidors, sobretot al tram final, i flueix gràcies a la feina d'un narrador que sap com captar l'atenció d'espectadors de totes les edats (la sèrie està recomanada a partir dels 9 anys).

Amb una animació impecable i un missatge clar que convida a gaudir de la vida, *Green eggs and ham* és, sense cap dubte, la millor sèrie infantil estrenada el 2019. Així que poseu-vos el pitet i prepareu-vos per gaudir, que els ous verds amb pernil són per a gurmets.

I si en voleu descobrir més, [aquí](#) teniu totes les recomanacions de Toni de la Torre.



Unsplash /@markusspiske

Decàleg per fer un bon ús dels videojocs a casa

AURE FARRAN

Article publicat el desembre del 2019

A Espanya hi ha més de 24 milions d'espanyols que juguen a jocs digitals

La indústria del joc digital en totes les modalitats i dispositius és actualment el primer motor mundial en l'àmbit de l'entreteniment. L'any 2018 va generar 134.900 milions de dòlars, amb un creixement d'un 10,9%, segons la companyia Newzoo. A Espanya, 24,6 milions de persones juguen a videojocs i el sector genera més de 2.000 milions d'euros en ingressos, cosa que situa el país com el 9è mercat més important del món. Però encara avui continua arrossegant una imatge socialment controvertida. "El que està mal vist és qualsevol recurs cultural que no és associat a l'alta cultura",

El joc ha de començar en un lloc social i, més tard, passar a un espai privat / GETTY



És important destapar alguns falsos mites i oferir consells per fer un bon ús dels videojocs.

explica Daniel Aranda, professor dels estudis de ciències de la informació i de la comunicació de la UOC i membre del grup de recerca GAME. “S’associa el ‘bon entreteniment’ amb tot el que té a veure amb l’alta cultura, i el que en queda fora és jutjat des de la ‘por social’ o el pànic moral: al que no coneixem, hi atribuïm una etiqueta negativa”, exemplifica Aranda. Aquest procés ja l’han viscut altres tecnologies que en el seu moment es van convertir en novetat, com la televisió i el telèfon. Davant d’aquest escenari és important destapar alguns falsos mites i oferir consells per fer un bon ús dels videojocs:

1. Jugar a videojocs és bo. “El videojoc és una màquina d’aprenentatge, en què el jugador ha de superar un repte, i aquest se supera aprenent quines són les regles del joc, amb esforç, enginy i dedicació”, afirma Aranda. Alguns estudis mostren que entre els beneficis i les competències de jugar-hi, hi ha la capacitat de fomentar la concentració, l’interès pel descobriment, el compromís a llarg termini, l’optimització de recursos i la seva administració, i l’afany per millorar les nostres competències en l’univers del videojoc.

2. No hi ha un barem d’hores de joc correcte o incorrecte. “No hi ha un “ús normal tipus” de dedicació als videojocs: cada família ha de decidir el temps que consideri correcte, segons els seus valors familiars”, explica.

3. És important revisar el codi PEGI i els *gameplays* abans de comprar un joc. Els codis PEGI donen una idea del tipus de contingut que té el joc i l’edat recomanada, una informació que tots els videojocs porten a la caràtula o a la web. Els *gameplays* són talls de fragments d’alguna partida a YouTube. “Aquests recursos donen a les famílies informació sobre el joc i sobre la temàtica per poder-nos fer una idea de la línia del videojoc”, afirma l’expert. Hi ha altres recursos de consulta que s’ofereixen, com la *Guia per als pares*, una secció d’informació que tenen tots els jocs. Tanmateix, Aranda adverteix que “pot no ser gaire fiable perquè prové de la mateixa indústria, i pot ser més útil fer cerques i llegir opinions sobre el videojoc a internet”.

4. Són eines de relació social. “La gràcia del videojoc és jugar en grup, perquè es creen “xarxes de joc social” i com més social és el joc més èxit té”, explica Aranda. Cada vegada més, els videojocs aprofundeixen en les versions multijugador i hi aposten.

5. Els jocs en modalitat en línia són una oportunitat per interactuar. Per a l'expert, és una qüestió que ha de decidir la família, que ha de determinar i paular si el menor ha de jugar més o menys en línia segons l'edat, la maduresa i el tipus de joc. El format en línia pot fer preveure més perills, però també augmenta les habilitats relacionals, explica Aranda, que afegeix que, progressivament, quan es vagi fent gran, anirà jugant més amb desconeguts que amb coneguts.

6. Els videojocs han de formar part de la conversa a casa.

En l'àmbit domèstic és important que la família estigui al corrent dels progressos i que sigui un tema de conversa més. “Els videojocs han de ser un tema de debat ordinari a la família, que hi sigui present, i no un *input* sobre el qual només diem “No hi juguis tant...”, considera Aranda.

7. És necessària la supervisió d'un adult. “Sempre hi ha d'haver la supervisió d'un adult, però anirà evolucionant segons el nivell de maduresa del menor i dels valors de la família”, explica Aranda. Segons l'expert, a mesura que el jove es va fent gran, el nivell de supervisió hauria de ser més baix, bàsicament perquè també ha de formar part de la conversa a casa i, per tant, de manera natural els videojocs ja haurien de tenir visibilitat en la família.

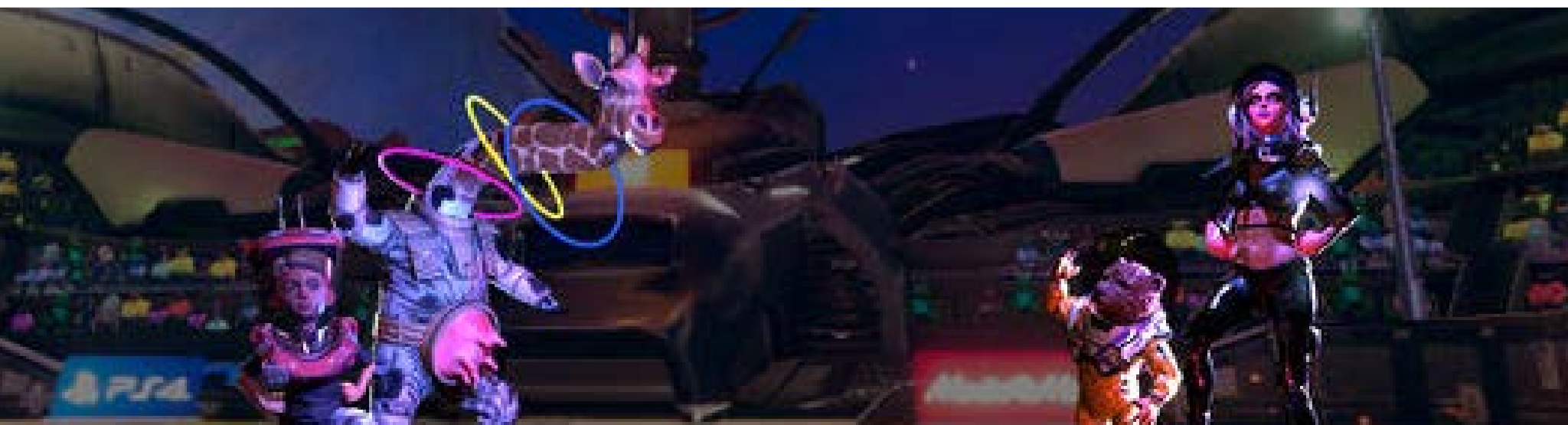
8. El joc ha de començar en un 'lloc social' i, més tard, passar a un espai privat. “L'evolució natural de l'espai de joc i de les necessitats del menor passa primer per un lloc social, com ara el menjador, per afavorir una supervisió dels adults quan és més petit. Amb el temps passarà a un lloc més privat, com la seva habitació, tant per necessitats pròpies del joc (multijugador, en línia, amb converses amb altres jugadors) com per poder-se expressar personalment fora de la mirada dels pares”, explica Aranda.

9. Vigilar els jocs amb apostes (de *gambling*) i les compres en línia. “Aquest tipus de joc fomenta el model d’escurabutxaques, de ruleta..., que cal que l’adult vigili”. És un negoci que s’ha estès a la majoria de jocs i, segons l’expert, cal posar-hi molta atenció perquè fomenten la ruleta, les cartes, etc., una tipologia de joc que no té res a veure amb els videojocs. A més, en molts jocs hi ha una sèrie d’estratègies de compra des de la mateixa aplicació (*in-app*), que permeten al jugador, per exemple, tenir vides en canvi de pagar una quantitat de diners o de desbloquejar un element pagant, diners que es cobren directament amb la targeta vinculada al compte. Per controlar aquesta mena de compres hi ha mesures de control parental tant a Google Play com a Apple.

10. És necessària una alfabetització sobre el joc tant a l’escola com a casa. “Incorporar a les polítiques educatives actuals una bona proposta d’alfabetització sobre els jocs digitals ens permetrà tenir capacitat crítica i competència creativa, i entendre, opinar i generar noves experiències de jocs i projectes”, conclou Aranda.

UN VIDEOJOC QUE CONVIDA A SORTIR DE CASA

I anant una mica a contracorrent en aquest sector, Xplora i PlayStation han desenvolupat *Aces of the Multiverse*, el primer videojoc per a PS4 que converteix l’activitat física realitzada en beneficis en el joc. *Aces of the Multiverse* és un joc que es practica en múltiples realitats paral·leles. A un costat de la pantalla hi ha els personatges de ciència-ficció, que competeixen en un emocionant torneig per proclamar-se Aces. A l’altre costat hi ha els jugadors, els quals, des del seu propi univers reals, poden desbloquejar nous personatges, equipaments i estadis.



La manera d'avançar en el joc és fent exercici físic, que es comptabilitza gràcies al podòmetre integrat en els dispositius Xplora, telèfons en forma de smartwatch per a nens. Es recullen els passos fets i s'envien a la consola a través de l'aplicació de Xplora. Així, l'exercici realitzat durant el dia es pot convertir en superpoders al videojoc.



Unsplash /@benwhitephotography

Bones pràctiques per a la família digital

LAURA PINYOL

Article publicat el març del 2020

Per regular quina relació tenim com a família amb la tecnologia cal establir pautes, predicar amb l'exemple i compartir el marc d'entesa

La cançoneta de "Quan podré tenir mòbil, jo?" i totes les seves versions -"Soc l'únic de la classe que no té mòbil", "Quan sigui el meu aniversari em regalareu un mòbil" o "He demanat un mòbil als Reis i no me l'han dut"-és possible que soni per casa vostra si teniu fills preadolescents. Preadolescents i encara, perquè segons l'INE un de cada quatre nens de deu anys té mòbil i la xifra s'enfila fins a nou de cada deu si parlem de joves de quinze anys.

Cal establir pautes, predicar amb l'exemple i compartir el marc d'entesa / GETTY



Les dades potser esgarrifien però les estadístiques les fem entre tots, i el cas és que la immensa majoria dels adolescents comencen primer d'ESO amb un mòbil a la butxaca. Aquesta realitat fa aflorar les contradiccions d'uns pares i mares que afronten aquest període de l'adolescència sense pautes i sense referents, perquè no s'assembla gens al que van viure ells. La primera generació de nadius digitals que han vist funcionar mòbils intel·ligents, tauletes i portàtils tota la seva vida escolten -atònits- com els adults continuen parlant de noves tecnologies.

Segons l'INE un de cada quatre nens de deu anys té mòbil i la xifra s'enfila fins a nou de cada deu si parlem de joves de quinze anys.

“No hi ha una edat específica, però no és tan important el quan, sinó el com”, afirma Gerard Vilanova, formador en educació digital. La seva recepta seria adquirir el mòbil per al menor “quan tota la família estigui preparada”, i això implica “anticipar-se i educar l'infant donant-li exemple durant uns anys abans”. No fer-ho així, i començar als dotze anys, per posar una data, comporta “gestionar conflictes”. Per això cal que tota la família es vinculi amb aquesta educació “acceptant renúncies i consolidant uns usos adults responsables”.

10 CLAUS PER EDUCAR SALUDABLEMENT EN L'ÚS DE LA TECNOLOGIA

1. Limitar el temps que les criatures passen davant d'una pantalla.
2. Evitar el sedentarisme.
3. L'avorriment no és necessàriament dolent. Els infants no cal que estiguin entretinguts tot el dia.
4. Establir zones i hores lliures de pantalles, com per exemple els dormitoris, i evitar l'ús de mòbils i tauletes una hora abans d'anar a dormir.
5. Procurar evitar l'ús de cascos i vigilar el nivell del volum.
6. Controlar la distància i l'angle de visió per evitar la fatiga dels ulls, lesions oculars i mals de cap. Recomanable 30 cm per a mòbils i 40 cm per a tauletes.
7. Adoptar una posició còmoda i òptima per evitar mals d'espatlla i

cervicals.

8. Vetllar per la qualitat dels continguts.

9. Respectar els moments d'aprenentatge i evitar que l'abús de la televisió, el mòbil o l'ordinador impedeixi l'infant estimular adequadament l'adquisició d'habilitats i el correcte desenvolupament.

10. Predicar amb l'exemple!

Font: Sanitas

Vilanova, autor del llibre *El seu primer mòbil. Bones pràctiques per a la família digital* (Horsori Ed.), parla també d'ètica digital compartida, "el trasllat dels antics valors socials i familiars al medi digital, incorporant-hi els valors específics" d'aquest nou entorn. Així, els valors positius han de "guiar les conductes digitals de cadascú d'acord amb els valors familiars", que solen ser "coneguts, compartits, acceptats i practicats".

Juanjo Fernández, consultor pedagògic, va publicar el llibre *30 manaments per tractar amb adolescents* (Ed. Claret), on planteja com a recurs la fórmula de les 5 C: "Coneixement, confiança, comunicació, compromís i celebració". Com a consultor recomana a pares i mares "abandonar el sentiment d'inseguretat o el complex de superioritat" davant un món en què els uns i els altres hi han arribat per vies diferents, i fa bona la metàfora que diu que "els pares no són penell sinó brúixola!"

EXPOSICIÓ I PRIVACITAT

Potser una de les dificultats més grans és com prevenir-los dels perills d'una circulació autònoma per internet i la interacció a les xarxes quan comencen a fer-ho sols. Sovint, els que avui són adolescents han crescut amb sobreexposició a la xarxa en els perfils de les xarxes socials dels seus pares i mares. ¿Si han conviscut amb aquesta exposició, falta de privacitat i aprovació social en forma de likes, què se'ls pot aconsellar? Respon Gerard Vilanova: "L'amistat és un valor que es modifica amb el medi digital, no és la mateixa cosa presencial que a la xarxa. I amb la intimitat passa el mateix", i dona

pas a un nou concepte, “l’extimitat, que és la intimitat publicada”. Aquesta exhibició passa pel que avançava just abans: les famílies s’han de preparar per actuar com un mirall abans que aquests patrons es transmetin als fills o es deixi a les seves mans. Per això cal desfer una part del camí recorregut i “assumir nous criteris de responsabilitat i funcionalitat”.

NADIUS I ANALFABETS

Vilanova és taxatiu. “Solem anomenar nadius digitals persones que, molt sovint, són analfabets funcionals perquè dominen la tècnica i la mecànica però no tenen valors apresos ni consolidats”. Aquesta és la part que assegura que cal educar també en les persones adultes, en família i a l’escola; perquè molts d’aquests pares i mares “no han estat educats per ningú en l’entorn digital”. Per això recomana un pla de joc: “Incorporar l’educació mediàtica en comunicació als currículums educatius, com una matèria al mateix nivell que les altres”.

PARES, MARES, ADOLESCENTS I TIC

Juanjo Fernández acostuma a fer la xerrada “TIC: tòpics i pànic! (viure i sobreviure a les noves tecnologies en família)”, en què proposa un FamiTICàleg:

- Interès (per la relació dels fills amb les TIC) • Diàleg (parlar i sobretot escoltar: què fan i deixen de fer amb les TIC)
- Obertura (demostrarem que hi ha vida més enllà d’internet)
- Planificació (horari i temps, i prioritats no negociables)
- Alerta (no alarma, però sí advertència clara sobre els perills)
- Sensibilitat (parlem sobre el que està bé i el que no, transmetem conviccions sobre els drets de la gent) • Transparència (l’ordinador, en un espai d’ús comú)
- Recursos (gratuïts i de pagament, per facilitar la gestió de les TIC a casa nostra)

- Coherència (revisem les nostres pròpies actuacions i actuem en conseqüència)
- Actuació (donem importància a les males pràctiques i valorem tots els usos positius)

Per la seva banda, Silvia Barrera, policia i experta en seguretat informàtica, apunta també la necessitat de posar límits: “Si els deixem sols sense pautes o no en fem una certa supervisió, s'exposen a conductes de risc. Per això no les podem descuidar mai, no com un control, sinó com una mesura de protecció”. En tot cas, sigui com sigui, en l'ús del mòbil i les noves tecnologies, tot i el salt generacional, acaba prevalent el marc d'entesa que s'estableixi i comportar-se de manera que allò que dius i allò que fas no entri constantment en contradicció. Per estalviar-nos conflictes, prediquem amb l'exemple.

COSES QUE CAL SABER PER A UNA BONA PREVENCIÓ DIGITAL

Una proposta de lectura interessant: *Nuestros hijos en la red. 50 cosas que debemos saber para una buena prevención digital*, de Silvia Barrera, editat per Plataforma. L'autora és inspectora de policia, màster en seguretat informàtica i experta en investigació de cibercrimis. El llibre és una guia per ajudar pares i mares a ensenyar als seus fills a navegar per la xarxa amb seguretat, perquè la prevenció sigui una font de tranquil·litat. L'autora planteja situacions com els avisos d'intents de robatori de comptes de xarxes socials; sol·licituds d'amistat de persones anònimes als comptes dels menors; càrrecs per consum de targeta de crèdit d'alguns jocs online, i la connectivitat a través de les xarxes socials com una realitat. També hi trobareu suggeriments de com acompanyar-los en aquesta immersió en l'entorn digital.



Unsplash /@markusspiske

Llegiu-los contes!

AURE FARRAN

Article publicat el gener del 2019

Són imprescindibles perquè els nens entenguin el món

Els contes estimulen, diverteixen, fan volar la imaginació... En resum: tenen un gran potencial educatiu, com destaca l'educadora de la UOC Débora Chomski, autora del llibre 'Educar i créixer amb històries' (Eumo). Els relats ajuden els infants a entendre la realitat que els envolta. Chomski proposa que pares i educadors utilitzin la narració com a forma de comunicació i educació. "El desenvolupament del pensament narratiu dels nens i l'ús de relats per educar ofereixen molt de joc per explicar conceptes abstractes, valors, conflictes i problemes", explica. Per exemple, que un

Llegiu-los contes / GETTY



nen té dues mares es pot explicar amb contes. Per a Chomski, l'efecte emocional que té una història en la formació dels infants i els joves és "poderós i val la pena treure'n profit".

Un conte entreté, ensenya, emociona i "vincula el nen amb la seva realitat i amb altres realitats", explica l'experta. A més, afegeix, és "la clau que obre les portes de la imaginació i també dels aprenentatges". Per a Chomski, els més petits i joves poden aprendre dels clàssics i els relats originaris de cada cultura, que defineix com a "imprescindibles, intemporals i universals", però també és important incorporar les noves històries de la cultura actual, perquè "són globals i responen als nous reptes i als nous paràmetres sobre la sexualitat, la identitat personal, els conceptes d'amor, de família i de felicitat, per exemple".

L'ús de relats per educar ajuda els petits a entendre conceptes abstractes, valors, conflictes i problemes

IMPROVISAR CONTES I CANVIAR ELS ORIGINALS

Sigui quin sigui el títol que triem, Chomski recomana explicar als fills com a mínim un conte al dia en un moment tranquil, com l'hora de banyar-se o abans d'anar a dormir. Però, sobretot, l'experta convida els pares i familiars a inventar-se històries amb qualsevol excusa: "Mentre mengem, podem explicar una història d'un aliment, especialment quan és nou per al nen; o en el trajecte de l'escola a casa, compartint alguna cosa viscuda aquell dia". Per a l'experta, compartir històries personals és una bona eina perquè els menuts resolguin una dificultat o un problema per mitjà d'un conte que estigui protagonitzat per ells mateixos.

Chomski també recomana proposar al nen variacions sobre el mateix conte o que ell en canviï algun aspecte. Per exemple: "La Caputxeta va anar a veure l'àvia amb un patinet d'últim model i el llop en realitat era un dron. Hänsel i Gretel no van ser abandonats pels pares per la fam, sinó perquè volien triar pares nous, més moderns i divertits, i van anar al bosc a buscar-ne uns altres", proposa l'experta.



Guia per triar els millors llibres digitals infantils

AURE FARRAN

Article publicat l'agost del 2016

Expertes en edició digital expliquen les claus per fer la millor tria i trobar el llibre adequat

Les tauletes triomfen entre els més petits i esdevenen, així, un gran aliat per animar-los a llegir: "El so, l'àudio i les imatges dels llibres digitals afavoreixen la interactivitat i desperten, d'aquesta manera, el seu interès per les lletres", explica la professora de la UOC Teresa Iribarren, experta en literatura i edició digital. Encara que l'enriquiment dels textos amb aquests recursos no és exclusiu dels llibres infantils, "és en aquest àmbit on s'està aplicant amb més èxit", apunten per la seva banda les autores del llibre *Lectura digital infantil. Dispositivos, aplicaciones y contenidos*, de l'Editorial UOC, Araceli García i Raquel Gómez.

Un conte tan bell com tu /
PERE TORDERA



Sense oblidar que “la pantalla i el paper no són enemics, sinó amics”, com diu Iribarren, el format digital aporta una sèrie d’avantatges per engrescar els nens a llegir: “a banda d’una experiència multisensorial amb la veu, la música, el tacte, etc., també facilita l’accés a continguts multilingües –hi ha apps en diferents idiomes–, permet descobrir altres cultures gràcies a la gran oferta d’obres disponible a internet –això sí, la majoria en anglès– i familiaritzar-se amb les obres clàssiques adaptades al món infantil”, apunta la professora.

Les tauletes triomfen entre els més petits i esdevenen, així, un gran aliat per animar-los a llegir.

CONSELLS PER TRIAR EL LLIBRE DIGITAL ADEQUAT

García i Gómez destaquen sis aspectes formals que cal tenir en compte en la selecció d’un llibre en format digital per a un infant:

Abans tauletes que lectors de llibres electrònics (e-readers). Encara que tots dos dispositius són vàlids, per als més petits es recomana utilitzar les tauletes perquè reproduïxen el color, un factor decisiu per afavorir la interactivitat.

És un llibre o és un joc? A l’hora de triar l’obra és fonamental aclarir si el que es compra és un llibre o només una excusa per jugar. Un llibre enriquit té com a base uns personatges i una història, i els recursos audiovisuals i d’altres tipus estan al servei de la narració.

Música per a cada moment. La banda sonora s’hauria d’adaptar a les diferents parts, és a dir, són més recomanables els llibres en els quals la música varia a cada pàgina, segons el que s’està explicant.

Una veu adaptada als nens. L’entonació de la locució ha de ser adequada i preferiblement dramatitzada.

L’infant marca el ritme de la lectura. En el cas del moviment, és preferible que sigui el lector mateix qui l’activi en acabar de llegir i que només es pugui girar pàgina un cop acabada la lectura.

Sempre amb opció de lectura manual. En les aplicacions que tinguin mode de lectura automàtica, s’hauria de permetre també l’opció de lectura manual.



PLATAFORMES AMB RECOMANACIONS DE LLIBRES DIGITALS INFANTILS

Hi ha webs amb informació molt útil que ajuden a seleccionar el contingut que s'ajusta més als nens. Entre els que destaquen García i Gómez es troben els següents:

[Boolino](#). És una xarxa creada el 2011 que s'ha convertit en un punt de referència pel que fa al foment de la lectura infantil, amb més de 53.000 usuaris registrats i una immensa llibreria amb més de 75.000 llibres. És un cercador i recomanador de llibres per a nens d'entre zero i dotze anys, amb consells i idees sobre la lectura, i també és una plataforma de comunicació del sector editorial.

[Frikids](#). Recomana aplicacions educatives per a dispositius mòbils dirigides a nens d'entre dos i vuit anys, però també és un espai on es pot compartir l'actualitat sobre el sector de les apps, el disseny i la il·lustració infantil. Les aplicacions estan classificades en catorze categories, entre les quals es poden trobar "contes i llibres" i "lletres i escriure".

[Digital Story Time](#). Fundada el 2010, és una web de revisió d'aplicacions de llibres il·lustrats per a iPad. Té una xifra important de comentaris recollits en una base de dades en la qual es pot cercar per la qualitat de l'animació, la interactivitat, l'originalitat, el valor educatiu, la qualitat de l'àudio, el preu, l'edat, etc.

[Best Apps for Kids](#). És un dels recursos més complets sobre aplicacions per les seves múltiples opcions de cerca, perquè disposa d'un espai dedicat en exclusiva a llibres i perquè inclou una informació molt completa de cada producte: anàlisis i ressenyes crítiques sobre les seves característiques, qualitat global, ús educatiu o lúdic, usabilitat per part dels nens i accés directe a la plataforma de venda corresponent –aplicacions en anglès.



Jocs que uneixen pares i fills

TRINITAT GILBERT

Article publicat el desembre del 2013

Gràcies als jocs, les criatures aprenen a relacionar-se, prenen consciència dels seus sentiments, i dels dels altres, aprenen a dominar el llenguatge i, sobretot, reforcen vincles amb la família (pares, tiets i avis). Tot, mentre escriuen i amplien el seu propi historial de bons moments compartits

Quan tens quatre criatures, el menjador és com una ludoteca. Una cuineta de fusta, titelles, circuits de tren, peces de construcció que es queden muntades durant dies... Així és la casa del Ramon i la Maite, pares del Joan (11 anys), l'Alba (10), el Pau (8) i el David (5). "A casa no tenim tele perquè, quan eren més petits, vam decidir portar-la a les golfes, i allà s'han quedat", expliquen els pares.

De jocs, en tenen de tot tipus, però el que més valoren pares i fills és que la casa on viuen, a Tàrrrega, té jardí, i és on fan els partits de futbol, d'hoquei patins i els tornejos de ping-pong. Fins i tot hi



tenen un rocòdrom i jocs de diana i altres construccions de fusta. Encara més. “El pare pinta, és aquarel·lista, i com que té el taller a casa, nosaltres també tenim el nostre racó de pintures”, expliquen els fills. Així que al taller casolà hi han construït junts ginys que s’han convertit en bones joguines, o fins i tot carrosses per a la fira de Sant Antoni.

Mentre expliquen tots junts a què juguen normalment, els pares recorden que el dia ha començat malament. “Hi ha hagut una discussió amb l’esmorzar, perquè un volia agafar xurros abans que els altres fossin a taula, i tot el bon humor s’ha girat”, explica la mare. Així que, enfadats des de primera hora del matí, el joc compartit entre pares i fills els ha permès reprendre la normalitat. “Ens hem tret el malestar de sobre perquè hem acabat rient plegats de seguida”. Potser si no s’haguessin posat a jugar l’absurditat de la baralla els hauria durat una estona més. Però el temps de joc compartit ha permès llimar diferències i recuperar l’habitual to cordial i empàtic que s’estableix entre tots els membres d’aquesta família lleidatana.

Així doncs, el joc els permet marcar pautes de normalitat i també de comportament, que acaben servint per a la quotidianitat. “La unitat familiar requereix unes normes de joc per a la bona convivència, i ells les aprenen molt ràpidament jugant”. Per exemple, jugant s’aprèn que no s’han de fer trampes perquè no s’han de mirar les cartes que estan tapades. Doncs amb la convivència a casa també s’ha de fer el que toca, no es pot fer veure que s’ha fet una cosa quan no s’ha fet.

COMPARTIT O LLIURE?

La Maite i el Ramon també comenten que a casa seva no tot són jocs compartits. També hi ha espais per al joc lliure, esclar, “que, no ens n’amaguem, són còmodes per als pares perquè et permeten avançar en tasques domèstiques o altres activitats”. Però als vespres, quan són tots a casa, s’autoobliguen a abaixar el llistó de les exigències de tasques personals o domèstiques, “per jugar tots junts”.

I ho diuen envoltats de mil i una meravelles de jocs per tots els racons. “És que els meus pares havien tingut una botiga de joguines a Lleida, que es deia L’Esquirol, que era d’aquelles que tenien molts jocs educatius i de fusta”, diu la mare. N’hi ha molts que l’àvia materna conserva a casa, i que, de tant en tant, porta a casa dels néts. “Són jocs que els fills aprecien molt, perquè són antics però moderns alhora, ja que tot acaba tornant”. A més, tots quatre saben que els han de cuidar molt perquè l’àvia els demana, després, que els hi retornin per desar-los a casa seva. “La idea de tenir un joc a la vista i després retirar-lo una temporada la practiquem molt, ja que, si no, no donen importància al que tenen”, comenten els pares.

ÉS EL SEU MOMENT

Hem vist la part pràctica i quotidiana. Però, què en diu la teoria? José Luis Linaza Iglesias, catedràtic de psicologia de la Universitat Autònoma de Madrid (UAM), opina que el joc és una activitat infantil. I justament per això “és important que els pares no robin el protagonisme a les criatures”. Dit amb unes altres paraules, els pares no han de dir als fills com s’han d’organitzar a l’hora de jugar, ja que han de ser les criatures les que ho han de fer. “Si els pares volen jugar amb els fills hauran d’acceptar el paper que els infants els hagin assignat”, apunta.

D’altra banda, el catedràtic sosté que els pares han de generar els espais adequats per al joc i han de deixar temps perquè els fills juguin, però qui ha de fer l’activitat han de ser ells. El joc és una manifestació de la infància: “És així perquè naixem sense acabar-nos de fer, triguem molts anys a assolir l’edat adulta i, mentre no assolim totes les capacitats, el joc permet viure un món de fantasia, permet als nens poder fer tot el que encara no tenen possibilitats de fer perquè està assignat als pares”.

El joc, doncs, és una necessitat de la infància i, per tant, també un dret, perquè permet compensar les frustracions i les limitacions de ser un infant, que durant molts anys sempre depèn d’algú altre. “Com que les criatures idealitzen la vida dels grans, el joc els permet recrear-la, i és just així com aconsegueixen els objectius a què aspiren, amb el món de fantasia que els ofereixen els jocs”. Men-

tre ho fan, el temps passa com ells desitgen, i els trasllats llunyans s'aconsegueixen en pocs segons perquè poden ser des d'astronautes que se'n van a la Lluna fins a submarinistes que bussegen pel fons del mar.

INCENTIVAR EMOCIONS

Per la seva banda, Josep Pérez, professor del departament de pedagogia aplicada i psicologia de l'educació de la Universitat de les Illes Balears (UIB), pensa que els pares han de jugar amb els fills per incentivar el desenvolupament cognitiu i emocional dels infants. "Les emocions es poden controlar a través del joc perquè es poden simular situacions reals, i resoldre-les jugant".

El desenvolupament emocional és important per a la criatura perquè han de saber què senten, i també conèixer els sentiments dels altres. És més, "formaran la seva identitat relacionant-se amb els companys". I tot plegat es pot practicar, evidentment, amb el joc.

Pel que fa al desenvolupament cognitiu, quan pares i fills juguen junts els primers presten als segons habilitats i estratègies, que els segons aprenen de seguida. Per exemple, a l'hora de fer un puzle, els pares poden explicar-los els trucs (les habilitats i les estratègies) per fer-ne. Els infants els aprendran, se'ls faran seus i els podran aplicar altres vegades. Josep Pérez encara argumenta més motius perquè pares i fills juguin junts, com ara que permet la comunicació i la interacció, i compartir vivències.

Finalment, Rafel Bisquerra, director del postgrau en educació emocional i benestar de la Universitat de Barcelona (UB), comenta que les activitats compartides, com els jocs, però també d'altres com cantar o ballar junts o anar d'excursió, "enforteixen vincles entre pares i fills", i conformen la memòria familiar.

També et pot interessar

Els reportatges d'aquest dossier han sigut publicats al 'Criatures', el suplement que es publica els dissabtes des dels inicis del diari.

El 'Criatures' va ser ideat pel director fundador de l'ARA, Carles Capdevila, que va fer de l'educació de les criatures un dels seus objectius professionals i vitals. La voluntat del suplement és, d'acord amb la filosofia de Carles Capdevila, parlar en positiu de la tasca educadora i ajudar la canalla a créixer des de la seguretat, l'alegria, el bon humor i l'empatia.

[Visita Criatures](#)

ara

