

# ESTEU PANTALLATS?

Material didàctic per treballar amb joves  
els usos de xats, videojocs, e-xarxes i  
mòbil



Generalitat de Catalunya  
Departament d'Acció Social i Ciutadania  
**Secretaria de Joventut**



agència catalana  
de la joventut



**EdPAC**

*El que pots fer és llegir un llibre,  
escoltar música i, si no et fa por  
tornar-te idiota, també veure la  
tele.*

Giménez Bartlett  
*El silenci dels claustres, 2009*

2009

Secretaria de Joventut

Educació per a l'Acció Crítica (EdPAC)

## AGRAÏMENTS

A les noies i als nois amb qui hem treballat per obligar-nos a estar constantment al dia i ensenyar-nos què fan i com es relacionen amb les pantalles.

A en Xavier Romera, per la revisió acurada del material i els seus suggeriments per millorar-lo.

A l'Alba López i Artés per la correcció ortogràfica i d'estil.

## LLICÈNCIA

Sou lliures de:

- Copiar, distribuir i comunicar públicament l'obra.
- Fer-ne obres derivades.

Amb les condicions següents:

- Reconeixement. Heu de reconèixer els crèdits de l'obra de la manera especificada per l'autor o el licenciadore (però no d'una manera que suggereixi que us donen suport o rebeu suport per l'ús que en feu de l'obra).
- No comercial. No podeu utilitzar aquesta obra per a finalitats comercials.
- Compartir amb la mateixa llicència. Si altereu o transformeu aquesta obra, o en genereu de derivades, només podeu distribuir l'obra generada amb una llicència idèntica a aquesta.



<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/es/>

# ÍNDEX

## Presentació

Descripció 5

## Xats

- ▼ x1 (Contra)Indicat? 6
- ▼ x2 Explicant, emoticonant 8
- ▼ x3[p] Assaig...ament 12



## Jocs

- ▼ j1 Sóc real (?!) 16
- ▼ j2[p] Ens veu pantallats 20



## e-Xarxes socials

- ▼ e1 Confi-dencialitat 22
- ▼ e2 Accepto! Però què? 25



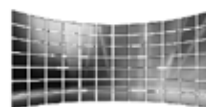
## Mòbils

- ▼ m1 Venc motos i mòbils 28



## Pantalles en general

- ▼ p1[p] No passa res! 32
- ▼ p2[p] (Contra)Publicitat 34



Qüestionari d'avaluació 37

# PRESENTACIÓ

Si hi ha un element definitori i característic dels joves catalans a dia d'avui -a tots els nivells socioculturals i a tot el territori- és l'ús de les pantalles: el mòbil, els xats, els videojocs, els blocs i les e-xarxes socials.

La universalització de l'ús de les anomenades noves tecnologies -tot i que algunes ja tenen força anys- ha estat afavorida per diferents realitats:

- La difusió i abaratiment de l'ADSL o el cable de banda ampla, fet que fa que actualment a la majoria de domicilis s'hi tingui accés.
- L'ús i presència d'aquestes eines en tot tipus d'àmbits; lleure (espais i casals de joves), educatius, culturals (biblioteques), etcètera.
- Les campanyes de màrqueting i la creació de mercat per part de les grans multinacionals de la comunicació.
- La seva intensa difusió gregària i informal entre els propis joves.
- Una sèrie de propietats que agraden als joves (immediatesa, hipercomunicació, connexió permanent, llenguatge visual i concret enlloc d'escrit i abstracte...).
- L'abaratiment progressiu del maquinari (mòbils, ordinadors, consoles...).
- La major facilitat per accedir a programari gratuït o de pagament de forma il·legal.

Tanmateix, la seva difusió, a més a més d'aportar aspectes viscuts com a desitjables (hiperrelació, jocs espectaculars, immediatesa i comunicació simultània...), també ha anat acompanyada de conductes problemàtiques. En funció de la seva intensitat, podrien ser agrupades en tres tipus:

- Lleu –com ara la reducció de l'esport o la substitució d'hores d'estudi per esbarjo virtual.
- Mitjana –com ara la creació de personalitats virtuals o la dificultat d'establir relacions cara a cara.
- Alta –com ara l'assetjament psicològic o sexual o l'establiment d'una relació amb pautes d'addició.

Des de fa uns anys els i les professionals que treballen amb joves observen una certa tendència a emprar-les d'una manera desmesurada, desordenada i sense prou informació. Per això van incorporant progressivament en la seva programació accions encaminades a treballar el tema de forma educativa. Les estratègies que poden emprar són diferents: xerrades o teatre educatiu per als joves, tallers per a mares i pares, supervisió i control de les eines, difusió de materials de sensibilització i altres.

L'Agència Catalana de Joventut de la Generalitat de Catalunya inicia l'any 2005 l'oferta a tots els centres de secundària de sessions preventives d'aquesta temàtica, dins del programa Pack escoles. En poc temps serà el taller amb més demanda. Tot i això, tant el professorat com els dinamitzadors juvenils han demanat activitats que els permetin intervenir de forma educativa els usos de les pantalles en els joves. Aquest material didàctic està creat per cobrir aquesta mancança.

Són ja prou conegudes les grans aplicacions d'aquestes eines. A més a més, arreu hi ha iniciatives per afavorir el seu ús (tant comercials com institucionals) i la dinàmica social va clarament en aquesta línia. Per això, aquest material ofereix activitats per a agents socials i mediadors juvenils que vulguin intervenir en aquestes aplicacions des d'una perspectiva crítica i prudent.

Lluny de ser una visió neutra dels usos d'aquestes eines, parteix de la preocupació de l'extensió del seu ús acrític, tot i constatant una relació entre el seu ús i certes situacions entre els joves: la individualització, l'augment de la dificultat d'expressió tant de manera oral com escrita, la seva definició com a éssers consumidors, el seu sedentarisme o el progressiu control de les seves comunicacions.

# DESCRIPCIÓ

Aquest material està format per 10 activitats:

Tema	Codi	Núm.
Xats amb persones agregades	x	3
Jocs de consola i en xarxa	j	2
e-Xarxes socials	e	2
Mòbil	m	1
Pantalles en general	p	2

Quatre d'elles estan creades per ser desenvolupades amb pantalles, tot i que en algunes no són imprescindibles. Tenen a continuació del codi: [p]

Les activitats han estat dissenyades per ser utilitzades en diferents espais educatius que acullen els joves, siguin de l'àmbit no formal o formals. Les persones que el dinamitzin no han de tenir necessàriament experiència prèvia en el treball educatiu de les pantalles.

En funció del temps disponible i de la realitat de la població diana, els agents socials poden escollir quina o quines activitats realitzar. Cada una té sentit per si mateixa i cap demana el treball previ d'una altra.

En l'àmbit no formal es poden implementar a través de:

- Associacions juvenils.
- Casals o espais de joves.
- Punts d'accés a ordinadors i internet.
- Formació ocupacional.
- Centres cívics.
- Centres oberts.
- Esplais, casals d'estiu o colònies.

En l'ensenyament secundari, les activitats es poden treballar des de diverses assignatures, però especialment a:

Tutories	Es tracta de l'espai acadèmic que disposa de més flexibilitat i autonomia. A més a més, tradicionalment són unes hores en què s'inclouen activitats no acadèmiques.
Crèdits variables o de síntesi	Especialment en aquells que treballin aspectes relacionats amb les tecnologies de la informació i la comunicació (TIC).
Tecnologia	Aquesta assignatura també pot acollir activitats d'aquesta mena dins o fora del currículum oficial.
Educació per la ciutadania	Es pot treballar a través dels pros i contres de les relacions socials, dels valors imperants en la societat de la informació, l'efecte de les pantalles en les habilitats socials i les repercussions del seu consum.
Ciències Socials	Com a un tema més d'actualitat de la globalització de la informació, l'existència i ús de les tecnologies i el seu impacte, el control de les comunicacions, etcètera.

# x1 (CONTRA)INDICAT



L'ús del xat amb persones agregades s'ha estès de manera geomètrica entre els joves, fins al punt que expressen que és l'espai més seu.

Els permeten deixar-se anar, ser com volen ser, mantenir la comunicació amb algú que viu lluny o amb moltes persones alhora, però també els pot crear problemes. De la mateixa manera que amb els medicaments, una bona prescripció i ús haurà de tenir en compte com a mínim tres aspectes: l'elecció dels principis actius, la freqüència i la dosi.

## DESCRIPCIÓ

Els joves elaboren un prospecte d'un xat amb persones conegudes, com si es tractés d'un medicament. A més, rebran a joves usuàries, faran un diagnòstic i -si s'escau- faran un tractament.

## OBJECTIUS

- Aprofundir en els avantatges i inconvenients dels xats.
- Analitzar els usos dels xats que poden tenir riscos.
- Establir pautes d'ús saludables.

## DESENVOLUPAMENT

1. L'educador o educadora comenta que els xats poden millorar el temps lliure d'una persona o crear-li problemes. Recorda el suggeriment que Aristòtil feu al segle IV aC de les virtuts que ens haurien d'acompanyar: la moderació i la prudència.
2. Es demana als joves que, en grups de 4-6 persones, omplin els següents apartats del prospecte d'un medicament, però pensant en un xat amb persones agregades. Hi hauran d'incloure:
  - Nom.
  - Fabricant.
  - Què és.
  - Per a què es fa servir.
  - Abans de prendre'l.
  - Contraindicacions (qui no en pot prendre).
  - Com prendre'l: dosi habitual.
  - Possibles efectes adversos.
  - Conservació.
  - Data de caducitat.
  - Preu.
3. Els diferents grups llegeixen els seus prospectes a la resta dels companys i es debaten les possibles opinions diferents.
4. Posteriorment es tornaran a trobar en grup. Aleatòriament es dividiran en parts iguals entre un equip format per professionals de la psicologia, medicina i educació, i joves pacients.
5. Els pacients hauran d'explicar als tècnics quin ús en fan. L'equip professional, en funció de si compleix o no les recomanacions del prospecte, haurà de fer un diagnòstic i paucar un tractament si ho considera necessari. Per exemple:
  - "Molt bé; segueix com fins ara".
  - "Com a mínim mitja hora de lectura al dia".
  - "Dejuni de xat durant una setmana".
  - "Jugar un partit (bàsquet, futbol...) aquesta tarda per enfortir el cos".
6. Els diferents grups explicaran les recomanacions que han fet als companys.
7. Se suggerirà als alumnes que, en cas de no fer-ne un ús moderat i saludable, segueixin alguns dels consells proposats.

## MÉS?

- + Fer un altre prospecte, però centrat en la televisió, el mòbil o els videojocs o jocs en xarxa.
- + Ampliar o canviar els apartats.
- + Fer un diagnòstic sobre la situació del grup referent a l'ús de xats: addicció, bona salut, sobredosi, etcètera.
- + Repartir prospectes *mèdics* sobre pantalles entre la gent del recurs (el casal de joves, el centre educatiu...).

## WEBS

AIS (Atenció i investigació de sòcio-addiccions)  
Pàgina dels xats d'ElPep.info

<http://www.ais-info.org/cat/sociadicciones/index.html>  
<http://elpep.info/xats.htm>

# X2 EXPLICANT, EMOTICONANT



Els xats ofereixen als seus usuaris l'opció d'utilitzar les emoticones (dibuixos de cares i expressions). Es tracta d'una mena d'expressions prefabricades, l'ús de les quals simplifica les idees i pot col·laborar a l'empobriment del llenguatge.

Les pantalles en general i els xats en particular faciliten l'homogeneïtzació dels i de les joves, en la mesura en què s'adapten les seves idees als estils del mitjà i no a l'inrevés.

## DESCRIPCIÓ

Els joves miraran de descriure uns estats o uns sentiments mitjançant emoticones per, posteriorment, adonar-se de la gran limitació que tenen per a l'expressió.

## OBJECTIUS

- Reflexionar sobre l'homogeneïtat i la limitació de l'expressió de continguts i emocions mitjançant les pantalles vers el cara a cara.
- Analitzar la diferència de l'expressió amb icones desitjada per la persona emissora i la receptora.
- Fomentar les relacions cara a cara.

## DESENVOLUPAMENT

1. L'educador/a divideix el grup en dues parts. Una defensarà les relacions mitjançant els xats i l'altra les que són cara a cara. Cada grup, a més argumentarà en contra de la postura de l'altra part.
2. Una persona recull en una pissarra els arguments, col·locant-los en el següent requadre:
 

	Relacions virtuals	Relacions presencials
Pros		
Contres		

Si s'escau, es poden complementar els arguments amb idees del quadre annex.
3. Un cop feta la posada en comú, es demana als joves que es posin per parelles. Un/a serà A i l'altre/a B.
4. Se li dona als i a les A les dues fitxes adjuntes (la que conté les expressions numerades i la que té els dibuixets). Individualment al costat de cada emoticona haurà de posar el número de l'expressió al qual que creu que correspon.
5. Un cop A ha omplert la fitxa amb les emoticones la passarà a B. Aquest/a haurà d'escriure en una frase o dues què entén que es vol transmetre amb cada dibuix.
6. B li passarà el full amb les expressions inventades a A i aquest/a li llegirà la situació inicial.
7. En gran grup es reflexiona sobre la diferència entre les situacions i estats d'ànims inicials de la fitxa i les intuïdes a partir de les emoticones.
8. L'educador/a obre un debat sobre el resultat de l'activitat, les dificultats i els malentesos associats a les expressions prefabricades, tot convidant a expressar-se cara a cara o mitjançant el llenguatge escrit ric i sense gràfics, malgrat les seves dificultats.



## MÉS?

- + Els i les joves que fan el rol A poden inventar-se les situacions o emocions, enlloc de prendre com a referència les que estan annexades.
- + Un parell o tres de joves que tinguin facilitat per dibuixar poden intentar establir un debat només amb emoticones.
- + Es poden buscar formes de fer-se emoticones pròpies (escanejant dibuixos, amb programari que ho permet, etcètera).

## WEBS

Pàgina xats d'ElPep.info

<http://elpep.info/xats.htm>





















## FITXA Alguns pros i contres d'ambdós tipus de relacions

	<i>Relacions virtuals</i>	<i>Relacions presencials</i>
<b>Pros</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Contacte amb gent que viu lluny.</li> <li>• Relació amb col·legues quan t'han castigat, és de nit, plou, etcètera.</li> <li>• Comunicació amb moltes persones alhora.</li> <li>• Si algú no et cau bé li dónes a <i>ignorar</i> i ja està.</li> <li>• Es poden dir coses que, per vergonya, no explicaries cara a cara.</li> <li>• Es pot xatejar i fer altres activitats a la vegada (escoltar música, estudiar...)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hi ha llenguatge no verbal.</li> <li>• Pot haver-hi contacte físic; abraçades o petons...</li> <li>• És més difícil que ens enganyin.</li> <li>• Veiem com està l'altra persona.</li> <li>• Dónes la cara a l'hora de disculpar-te, demanar per sortir, etcètera.</li> <li>• Es poden fer en llocs diferents (cinema, parc, etcètera). No estàs sol/a a l'habitació o a un ciber.</li> <li>• Saps qui són realment les teves amistats.</li> </ul>
<b>Contres</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• És fàcil que es menteixi.</li> <li>• Acostuma a haver-hi malentesos.</li> <li>• No es pot garantir que la persona del sobrenom sigui qui diu ser.</li> <li>• No hi ha llenguatge no verbal.</li> <li>• Es pot assetjar o crear mal rotllo sense donar la cara.</li> <li>• Es poden imprimir i fins i tot manipular les converses que s'han mantingut.</li> <li>• Estàs sol o sola a l'habitació.</li> <li>• Es pot acabar creant una identitat virtual.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El número de persones que parlen és limitat.</li> <li>• No pots posar la cara que vulguis (quan algú no et cau bé l'has d'escoltar).</li> <li>• De vegades t'has de desplaçar lluny.</li> <li>• Si la persona amb qui has quedat no es presenta et quedes sol o sola.</li> <li>• Quan ets una persona tímida, costa comunicar-se.</li> <li>• Tens l'edat, el sexe, el físic i la personalitat que tens (no la que voldries tenir).</li> </ul>

## FITXA 20 expressions o emocions

1.	El meu pare no em deixa veure els Simpson perquè vol veure un programa d'aquells que només li agraden a ell. Estic farta; sempre fa el que vol!
2.	Els pantalons que vaig posar fa quatre dies a la roba bruta continuen bruts i no sé què posar-me. No tinc roba...
3.	Em sembla que em mola l'Esteban. Quin embolic que tinc al cap!
4.	Realment me l'ha jugada, quin morro que té!
5.	T'he de deixar, que em toca ajudar a fer el sopar.
6.	La Clàudia m'ha dit que té una coseta per mi, què serà?
7.	Crec que m'està posant les banyes. Fa temps que ho penso, estic fatal...
8.	M'han dit que si ho aprovo tot, em deixen anar al concert...
9.	No t'has de perdre la pel·li que et vaig dir. No vegis quin fart de riure...
10.	Em sembla que a la nostra relació li queden dos dies. No ens entenem...
11.	No em trobo gaire bé. No sé perquè, però estic trista...
12.	La setmana que ve és el meu aniversari, en tinc unes ganes ja...
13.	Ahir vaig entregar el treball de Socials. No sé com m'haurà anat; el vaig fer la nit anterior...
14.	Gairebé em quedo dormida a la classe d'avui. Quin pal!
15.	T'has assabentat d'allò de la Sheila i la Núria? Es veu que surten juntes. Sí, sí, juntes...
16.	El meu germà potser marxa a estudiar fora l'any que ve...
17.	Aquest cap de setmana em quedo sol. Podríem organitzar una festa, no? Mai n'he fet cap a casa...
18.	La companya del meu pare diu que potser tanca la fàbrica. No vegis la que hi ha muntada a casa!
19.	A la boda del meu cosí em vaig quedar pillada del cambrer. No li vaig treure l'ull del damunt en tota la tarda...
20.	T'ho explico, però no li diguis a ningú o sem caurà el pèl. Confio en tu...

# FITXA Emoticones per associar a una expressió

Número de comentari	Icona	Número de comentari	Icona	Número de comentari	Icona
					
					
					
					
					
					
					

# x3[p] ASSAIGUAMENT



La gran majoria de joves i adolescents entren xats amb persones agregades (la relació s'estableix només si ambdues l'autoritzen). Tanmateix els trets d'aquesta eina ho posen fàcil per saltar-se aquesta barrera. Això es pot fer de diferents maneres; des de xatejar amb el sobrenom d'una altra persona, fins a relacionar-se amb una persona les intencions i la realitat de la qual és ben diferent a la que hom pensa.

Aquesta situació actualment és explotada per algunes persones interessades a realitzar assetjaments afectius o sexuals, o xantatges, que poden fer-se realitat especialment amb joves mancats d'habilitats de protecció.

## DESCRIPCIÓ

En un xat amb persones agregades, dos joves comencen un diàleg. Un, l'innocent, desconeix la vertadera identitat del seu interlocutor, l'altre, amb l'estratègia que vulgui procurarà aconseguir el major número de dades personals del primer.

## OBJECTIUS

- Fer palesa la facilitat per enganyar a través d'Internet, posant en qüestió la sensació de protecció i seguretat que ofereixen els xats amb persones agregades.
- Debatre sobre el possible impacte de facilitar dades personals mitjançant la xarxa.
- Prevenir casos d'assetjament virtual i informar sobre com actuar en cas que n'hi hagi.

## DESENVOLUPAMENT

1. Es formen parelles. A cada membre se li donarà un dels dos rols de la fitxa adjunta. Els joves que no tinguin xats amb persones agregades, poden participar com a observadors/es.
2. Les parelles iniciaran el contacte mitjançant un xat amb persones agregades sense càmera. Mentre duri el xat, no podran parlar amb ningú més que no sigui la seva parella.
3. Es mantindrà la conversa pel xat. Mentrestant qui faci el paper d'assetjador/a haurà d'anar anotant totes les dades que obtingui de l'altre (edat, on viu, curs que estudia, fotos, etc.).
4. Un cop finalitzada la conversa, l'educador/a farà llegir els dos rols que hi havia a cada parella.
5. Els assetjadors/es explicaran a tot el grup les dades que han aconseguit de l'altre, tot explicant si els ha resultat fàcil o difícil d'obtenir-les. Els que han fet el paper passiu comenten com han viscut l'activitat i com s'han sentit: Heu sospitat res de l'altra persona? Heu confiat en ella?
6. En cas que hagin facilitat dades seves, poden comentar per quines raons ho han fet.
7. En grup gran es demana quines conseqüències poden derivar-se de donar dades personals, procurant no caure en casos anecdòtics i/o sensacionalistes. Es poden plantejar temes com ara:
  - La tendència a facilitar dades per Internet.
  - La fantasia o realitat de la protecció de la intimitat associada a aquestes eines.
  - Casos coneguts d'assetjament.
8. Finalment es farà èmfasi en les mesures que cal prendre per evitar situacions indesitjables en xats, blocs i webs 2.0 de e-xarxes (només xatejar amb gent coneguda, ser prudent amb persones de les quals no tenim referències sòlides de persones de confiança, dubtar de la veracitat de certa informació...).
9. Es pensaran possibles solucions en cas de ser o conèixer persones que són víctimes d'un assetjament virtual:
  - Posar-se en contacte amb els Mossos d'Esquadra.
  - Parlar amb un adult (familiar, educadora, professor...) de confiança.

En les webs adjuntes es pot ampliar la informació.

## [p] TECNOLOGIA NECESSÀRIA

- ▼ Ordinadors amb connexió a Internet.
- ▼ Programari de xat amb persones agregades.
- ▼ Comptes per fer xats privats.

## MÉS?

- + Es pot fer l'activitat emfatitzant més la comunicació amb la gent coneguda tot deixant una mica de banda el contacte amb desconegudes –com es fa amb les relacions presencials.
- + L'espai jove o el centre educatiu pot disposar de comptes propis per fer l'activitat i així facilitar que no es dispersin els joves amb d'altres contactes.
- + Alguna parella pot fer l'activitat cara a cara i veure si l'assetjador ha aconseguit el mateix que els assetjadors virtuals.
- + Els assetjadors poden intercanviar-se les víctimes entre ells (canviant d'ordinador) sense que aquesta ho sàpiga. Els joves s'hauran d'adonar que han xatejat amb dues persones diferents.

## WEBS

Menores en red  
Protégeles  
Internet sin acoso

<http://www.menorenared.com>  
<http://protegeles.com>  
<http://internetsinacoso.es>

# FITXA Rols actiu i passiu

## *Paper de la persona activa*

Has contactat amb l'altre per un amic o amiga comuna que us ha presentat. Tu pots ser qui vulguis i com vulguis (escull una edat, professió, físic...). Ofereix-li alguna cosa que sàpigues que li pot interessar. Per exemple:

- Estàs buscant models de fotografia per catàlegs de roba juvenil.
- Ets directiva d'un club de futbol, l'has vist jugar i vols que faci unes proves.
- Fas càstings de participants d'un concurs de televisió (de cantar, ballar o qualsevol cosa que l'altre sàpiga fer bé) o d'un nou programa de realitat show de joves.

El teu objectiu és intentar aconseguir la major quantitat d'informació possible del teu company o companya:

- Edat.
- On viu i amb qui (pares, avis, germans, etc.).
- On estudia.
- Fotografies.
- Telèfons.
- Pàgines de blocs o e-xarxes socials.
- Vídeos.

Al final hauràs d'aconseguir una cita. No corris, ni demanis totes les dades a l'hora perquè sinó l'altra persona sospitarà.

## *Paper del jove o de la jove amb un rol passiu*

Un amic o una amiga t'ha posat en contacte amb una persona que coneix i que t'encantarà perquè és molt especial. Fliparàs quan t'assabentis a què es dedica i que possiblement tingui una oferta interessant per a tu.

Estàs avorrit/da que no passi res i estàs ben obert a experiències noves. A més estàs fart/a de ser sempre tan prudent i poc llençat/da, i has decidit deixar-te anar.

Saps que el xat pot ajudar-te a tenir noves experiències, perquè tens amigues que han conegut a gent superinteressant. Estàs fart de que et vagin dient què és el que has de fer, els adults no s'assabenten de res i només tenen por.

No perdís l'oportunitat i aprofita la situació. Si tu no treus el màxim de profit d'aquesta persona, ho farà un altre i tu perdràs la teva oportunitat. Qui diu que el xat només serveix per parlar amb els amics?

# j1 SÓC REAL (?!)



Bona part dels jocs de consola o en xarxa -de la mateixa manera que les pel·lícules comercials- no transmeten uns valors gaire educatius. Els motius poden ser diversos: apologia del consumisme o de la riquesa material, culte al motor, obviar el malbaratament de recursos, cerca de solucions competitives enlloc de cooperatives, etcètera. Però sovint els més qüestionats són dos aspectes: que siguin agressius i/o violents, i que reproduïen comportaments sexistes i/o masclistes. En qualsevol dels casos, el seu ús acrític pot ajudar a la normalització d'aquests valors, afavorir-los en certa manera o vacunar-los o dessensibilitzar els joves envers certes conductes.

## DESCRIPCIÓ

Es fa una roda de premsa a dos protagonistes de jocs que es fan reals –un violent i l'altre sexista– i es reflexiona sobre els jocs que van en contra dels nostres principis i se'n proposen d'altres d'educatius.

## OBJECTIUS

- Oferir una altra mirada sobre les consoles de videojocs.
- Despertar o mantenir una actitud crítica envers jocs amb comportaments violents, sexistes o d'altres indesitjables.
- Denunciar alguns estils de vida promocionats en certs tipus de jocs.

## DESENVOLUPAMENT

1. L'educador/a demana quin són els jocs de consola o en xarxa que més agraden i els classifica per temes (esport, carreres, rol, violents...). Posteriorment farà una introducció sobre l'agressivitat, el sexisme, i el vincle entre ambdós. Pot demanar als joves com creuen que ha de ser un home i una dona. Exemple:
  - L'home ha de ser agressiu, fort... i ha de enfrontar-se, lluitar, mostrar la seva valentia...
  - La dona ha de ser bella, tenir parella... i ha de tenir cura de la casa i els infants, mantenir-se sempre atractiva físicament...
2. Sense analitzar els comentaris realitzats, s'assignaran aquests rols:
  - Una protagonista d'un joc en xarxa que s'ha fet real (humana), a qui se li dóna la part que li correspon de la primera fitxa.
  - Un personatge d'un videojoc de consola que s'ha fet humà, a qui se li facilita la seva part de la primera fitxa.
  - Una o un president de la roda de premsa i periodistes (se'ls dóna la segona fitxa).
3. Després de dedicar un temps a preparar la roda de premsa, aquesta s'iniciarà sempre moderada per qui en dugui la presidència.
4. Es duu a terme la roda de premsa en què es fa parlar els protagonistes sobre diferents aspectes relacionats amb la seva vida.
5. Després i en gran grup, l'educador/a explica que es tracta dels protagonistes de dos jocs força populars i es debat sobre els valors violents i sexistes.
6. Finalment es debat sobre els nostres principis i valors, i sobre quins són els jocs que no són coherents amb ells. Es demana quins són els jocs que –a més d'entretenir– ens poden aportar alguna cosa més. Exemple:
  - Els artístics (cantar...).
  - Els centrats en l'aprenentatge d'una professió.
  - Els de respondre preguntes de cultura general.
  - Els que serveixen per l'entrenament mental, l'aprenentatge d'idiomes, etcètera.
  - Aquells que fomenten la solidaritat i la pau.



## MÉS?

- + Es poden utilitzar altres arguments de videojoc o jocs en xarxa, on es tractin altres temàtiques de forma indesitjable: ecologisme, convivència de diferents cultures, estils de vida, etcètera.
- + Es pot fer amb personatges de sèries de televisió seguides pels joves com ara *Sin tetas no hay paraíso* o *Física o química*.

## WEBS

Miss Bimbo –en anglès	<a href="http://missbimbo.com">http://missbimbo.com</a>
Rockstar Games (autors de la sèrie Grand Theft Auto) –en anglès	<a href="http://rockstargames.com">http://rockstargames.com</a>
Pàgina videojocs d'ElPep.info	<a href="http://elpep.info/videojocs.htm">http://elpep.info/videojocs.htm</a>
Contra viento y marea sobre els refugiats (ACNUR –ONU)	<a href="http://www.contravientoymarea.org">http://www.contravientoymarea.org</a>
Un joc perillós (Mans Unides)	<a href="http://unjuegopeligroso.org">http://unjuegopeligroso.org</a>
Ozonalia (Unicef)	<a href="http://www.ozonalia.org/planeta_ozonalia.htm">http://www.ozonalia.org/planeta_ozonalia.htm</a>

# FITXA La protagonista i el protagonista

## *Vida del personatge home*

Acabo de sortir de la presó. Ningú no m'ha vingut a buscar. De nou sóc lliure, però no tinc cap lloc on caure mort. El millor serà que busqui la meva gent a veure si ells em poden donar un cop de mà. Abans passaré per casa de Lucy ella m'ha estat guardant les coses. No sembla alegrar-se gaire de veure'm. Però no m'importa, agafo les poques coses que tinc i marxo.

- Em puc quedar uns dies fins que trobi alguna cosa?
- Val –em diu sense entusiasme– però no et pengis i no em fiquis en embolics.

El carrer està desert. S'està fent fosc. Tinc ganes de celebrar la meva llibertat. Veig un parell de nois amb cara de pringats. Els demano que em donin el que porten al damunt. Un es rebotja, però els vento un parell de bufetades i em donen els diners. Collons! Amb això no en tinc ni per començar!

M'apropo a un cotxe que està parat en un semàfor. Li trec la pistola i baixa de seguida. Ja que hi som li demano la cartera. Surto amb el cotxe conduint a tota velocitat. Sort que hi ha diners.

Em dirigeixo cap a una carretera on sé que hi ha prostitutes. Hi arribo. Totes són negres... Faig pujar a una i li pago una quantitat. Quan hem acabat em pregunto; perquè li he de pagar a una prostituta? Trec la pistola de nou i li foto un tret. Es queda estirada al terra i jo aprofito per treure-li tots els diners que portava.

## *Vida de la noia protagonista*

Vull ser guai, famosa, atractiva i rica. Sé que és difícil, però la meva perseverança i voluntat m'hi ajudaran.

Primer he de ser atractiva, molt atractiva; la resta ja vindrà després.

Unes amigues m'han passat la llista del que he de fer per aconseguir-ho. Sort que compto amb ajuda en aquesta aventura:

1. Aprimar-me.
2. Tenir una cara mona.
3. Aconseguir més pits i un bon cul.
4. Estar a la última moda.

El primer és ben fàcil, tinc tot un conjunt de trucs. Només he de menjar certes coses, i no gaire quantitat. A més, puc aconseguir pastilles que m'ajudaran.

El segon passa per anar supermaquillada per corregir les imperfeccions o, si no, recórrer a la cirurgia. No serà el primer cop que passi per la sala d'operacions, ja que per aconseguir el meu tercer objectiu hi estic obligada.

El quart és el més fàcil de tots, només he de tenir diners i passar-me les tardes de botiga en botiga. Un cop ho he aconseguit ja tinc el primer pas: ser atractiva. Ara només em queda ser famosa i rica.

Una amiga m'ha comentat que aquesta nit hi ha una festa privada. M'he de posar molt sexi. Hi aniran multimilionaris, és la meva oportunitat. Només he de cridar la seva atenció i enamorar-los. Si ho aconsegueixo hauré matat dos pardals d'un tret: famosa i rica. Segurament me n'hauré d'anar al llit amb ell, però això no m'importa per tal d'aconseguir el meu somni i ser guai.

# FITXA Preparant la roda de premsa

Una roda de premsa és una convocatòria que es fa a periodistes (de premsa, ràdio, televisió, agències de notícies, webs informatives...) per donar a conèixer i fer pública alguna cosa noticable.

En aquest cas, és la presentació de dos protagonistes de jocs que s'han fet reals:

- Ell d'una consola.
- Ella d'un joc en xarxa.

Algú de vosaltres ha de presidir la taula i donar la veu als dos protagonistes per a què expliquin la seva experiència (uns 5' cada un/a). Després, s'obrirà el torn de preguntes.

Repartiu-vos els següents rols. Totes i tots sou periodistes:

- D'una revista feminista.
- D'una revista femenina de moda, bellesa...
- D'un diari seriós.
- De l'associació de víctimes de la violència.
- D'una revista sensacionalista.

Les preguntes que feu poden ser neutres o, d'una forma elegant, poden interpel·lar o qüestionar els protagonistes.

# j2[p] ENS VEU PANTALLATS



Les característiques de molts dels jocs –especialment els de consoles– fa que l'atenció de la mirada, l'emocional i la psicològica es concentri en la pantalla. Això facilita una certa desconexió amb un/a mateix (postura corporal, símptomes de cansament...), amb les altres persones i amb altres tasques (com ara estudiar, fer esport, etcètera).

## DESCRIPCIÓ

Mentre nois i noies juguen amb una consola a un joc preferentment adreçat a persones de l'altre gènere, la resta els observa des del darrere de la pantalla.

## OBJECTIUS

- Oferir una altra mirada diferent al fet de jugar amb les consoles o a jocs en xarxa.
- Debatre sobre les diferents poblacions diana a qui s'adrecen les empreses fabricants de les consoles i de jocs.
- Adonar-se dels comportaments més associats a aquests tipus de jocs.

## DESENVOLUPAMENT

1. L'educador/a demana als joves que li diguin quines consoles estàtiques i quins jocs tenen.
2. Posteriorment farà una selecció dels jocs que clarament estan més adreçats a un sol gènere, tot i descartant aquells que no es decanten per cap.
3. Un cop preparada la sessió, se separaran els joves en grups per sexes.
4. Els nois hauran d'explicar a les noies –en cas de desconèixer-los– com funcionen els jocs amb què juguen habitualment (els seus objectius, comandaments, etcètera). I elles hauran de fer el mateix amb ells. És important seleccionar jocs que es puguin jugar fàcilment sense tenir hores prèvies ni massa coneixements previs.
5. Mentre un sexe juga, l'altre se situarà darrere de la televisió o de la pantalla, de manera que vegin els jugadors/es però no el joc. Hauran d'anotar tot allò que els sobti (mirades, expressions, moviments o manca d'aquests...).
6. L'exercici es repeteix però canviant els papers; qui jugava, ara observa i a l'inrevés.
7. Un cop finalitzat, en gran grup es debat sobre:
  - El tipus de joc que s'ha provat.
  - Com s'han sentit jugant a un joc adreçat a l'altre gènere.
  - Com han vist les persones mentre jugaven.
8. Finalment l'educador/a fa una reflexió sobre el sedentarisme associat a aquest lleure perquè tot i que el cervell vagi a 1.000 per hora, els joves estan gairebé callats, no es miren entre ells, no es mouen...

## [p] TECNOLOGIA NECESSÀRIA

- ▼ Una videoconsola.
- ▼ Un o més jocs adreçats preferentment a nois i un altre a noies.
- ▼ Una televisió o un projector.

## MÉS?

- + Es pot fer una observació al mateix grup de joves jugant a un joc real (com ara a bàsquet o futbol) i jugant al mateix “esport” en una consola.
- + Si mentre es juga amb la consola es treu el so, l’observació serà més impactant.
- + La mateixa activitat es pot dur a terme amb altres eines com ara xatejant amb persones agregades, penjant o consultant un bloc, consultant una e-xarxa social, etcètera.

## WEBS

Enterjuegos -noies

<http://enterjuegos.com/juegos-online-chicas/>

Va de jocs

<http://vadejocs.cat>

# e1[p] CONFI-DENCIALITAT



Cada cop és més freqüent que els i les joves formin part d'una (o més) e-xarxes socials. El seu punt fort és, d'altra banda, el seu punt feble; el fet de fer públic les dades personals. La falsa sensació d'intimitat que ofereix la pantalla convida a expressar, sense prudència, què ens agrada, com som, amb qui ens relacionem. De fet, tot el que ha estat publicat a Internet, deixa un rastre i deixa de ser privat.

## DESCRIPCIÓ

A través d'un qüestionari, es demana quines dades no donarien a persones desconegudes. Posteriorment es comparen a les que sí que es faciliten a e-xarxes socials, i s'investiga sobre aquestes eines i la privacitat personal.

## OBJECTIUS

- Reflexionar sobre les dades personals que es faciliten a internet.
- Posar en dubte la seguretat que proporciona la pantalla.
- Conèixer quin ús poden donar les e-xarxes socials a les dades personals.
- Saber quines són les conseqüències d'acceptar les condicions d'ús.

## DESENVOLUPAMENT

1. Es reparteix el qüestionari de la fitxa annexa per a que l'omplin individualment.
2. Es reuneixen en grups de cinc per debatre els motius de compartir o Els joves faran grups de cinc i deba-  
traran sobre els perquè de compartir informació o de no fer-ho.
3. L'educador o educadora en grup gran demana quines dades s'ha escollit de donar i quines s'ha decidit de mantenir en intimitat.
4. Posteriorment, l'educador/a obrirà una reflexió sobre el fet que molta de la informació que no es facilitaria, es fa pública en e-xarxes socials. Obre un debat amb preguntes semblants a aquestes:
  - Es donen aquestes dades per Internet?
  - És segur donar aquestes dades per Internet?
  - Si a una persona desconeguda no li donàriem una foto nostra, com és que la pengem en un bloc públic?
5. Posteriorment, per grups hauran de realitzar una petita investigació. Un cop repartides les següents temàtiques, caldrà que obtinguin el màxim d'infor-  
mació al respecte:
  6. Els punts més significatius de la política de privacitat de les e-xarxes socials que més empren.
  7. Quina destinació poden donar les xarxes socials a les dades personals i a les imatges publicades.
  8. Notícies relacionades amb la vulneració de la priva-  
citat.
  9. Un cop finalitzada la investigació els diferents grups, l'educador/a exposa les seves conclusions.
    - Finalment s'obre un debat per buscar solucions de cara a evitar la vulneració de la nostra intimi-  
tat i la d'altres persones. Per exemple:
    - Emprar altres estratègies de comunicació més segures (com ara el correu-e).
    - No facilitar dades molt personals, ni nostres, ni d'altres persones.
    - Esborrar –quan l'eina ho permeti– les dades que tenim a les e-xarxes socials.
    - Distorsionar les dades donades –qui ens coneix ja sap la veritat.
    - Expressar a col·legues que les empren que no penguin res que faci referència a nosaltres.

## [p] TECNOLOGIA NECESSÀRIA

- ▼ Ordinadors amb connexió a Internet.

## MÉS?

- + Oferir un espai per a que el joves, si volen, comentin alguna experiència personal, seva o d'algun amic que hagi tingut algun problema relacionat amb aquesta temàtica.
- + Penjar a la web o el bloc del recurs informació al respecte.
- + Crear un fullet en html per trametre a la llista de correu del centre.

## WEBS

Menores en red

Protégeles

Internet sin acoso

Pàgina e-xarxes d'ElPep.info

<http://www.menorenlared.com>

<http://protegeles.com>

<http://internetsinacoso.es>

<http://elpep.info/xarxes.htm>

# FITXA T'ho dic a tu, però a tu no

Marca amb una X les persones a qui donaries aquesta informació:

	La millor amiga	Un amic	Una col·lega	Algú desconegut
On visc				
El meu número de mòbil				
El telèfon de casa				
La direcció del meu correu electrònic				
La contrasenya del meu correu electrònic				
La meva edat				
El dia del meu aniversari				
Si m'agraden els nois o les noies				
Curs que estic estudiant				
IES o col·legi on estudio o he estudiat				
Les meves aficions				
Per quins llocs surto el cap de setmana				
Què he fet aquest cap de setmana				
Si tinc parella o no				
Quin tipus de relació tinc amb la meva parella				
Qui són els meus amics				
La meva ideologia				
Els meus ídols				
La meva religió				
Les pel·lícules i la música que m'agraden				
Fotografies meves				
Fotografies de la meva parella				
Fotografies dels meus amics				
Fotografies de casa meva				
Total				



# e2 ACCEPTO! PERÒ QUÈ?



Són anecdòtics els casos de joves que, abans d'entrar a formar-hi part, es llegeixen les polítiques de privacitat o les condicions d'ús d'una e-xarxa social. Acceptar una normativa, sense saber què implica, facilita situacions no desitjades. A més a més, quan els joves les coneixen, sovint mostren rebuig envers elles i no les troben ètiques.

## DESCRIPCIÓ

Amb un qüestionari es fa reflexionar als joves sobre quines condicions acceptarien i quines no, relacionades amb la informació personal, i s'inventaran conseqüències indesitjables relacionades amb les polítiques i condicions de les e-xarxes socials.

## OBJECTIUS

- Conèixer les Polítiques de privacitat i les condicions d'ús de les e-xarxes socials.
- Saber què fan les empreses de les e-xarxes socials amb les dades.
- Plantejar-se la innocuïtat de les e-xarxes socials.

## DESENVOLUPAMENT

1. Es reparteix el qüestionari amb una proposta de política de privacitat i individualment els joves hauran de marcar una de les dues respostes.
2. Els joves contaràn quantes respostes de cada una tenen i les posaran després en comú.
3. L'educador o educadora preguntarà quants estan a les e-xarxes socials més conegudes i els informarà que en formar-ne part han acceptat els mateixos punts que ara –probablement– han rebutjat.
4. En grups de quatre o cinc, es demanarà que s'imaginin possibles problemes originats per les e-xarxes. Per exemple:
  - Una exparella que segueix donant la tabarra i sap moltes coses de la meua "nova" vida.
  - La mare que s'assabenta de qui és el meu xicot i el convida a sopar a casa.
  - Et fan fora d'una acadèmia perquè a la direcció no els agrada la manera de divertir-me que tinc.
  - En una entrevista de feina em pregunten per les vacances a Mallorca d'aquest estiu.
5. Un cop posades en comú, l'educador/a preguntarà si els alumnes coneixen casos verídics semblants.
6. Finalment es demanen propostes per evitar o reduir aquests possibles problemes:
  - Donar-se'n de baixa.
  - Deixar de posar dades personals.
  - Retirar les imatges penjades.
  - Escollir què s'hi posa i què no.

## MÉS?

- + Les propostes interessants recollides es poden donar a conèixer amb un mural, un salvapantalles, unes diapositives per enviar per correu-e...
- + Es poden buscar notícies sobre casos de vulneració de la intimitat de les e-xarxes socials.
- + Llegir la política de privacitat d'alguna e-xarxa social i fer-ne un resum.

## WEBS

Política de privacitat de Facebook

<http://www.facebook.com/policy.php?ref=pf>

Política de privacitat de FotoLog

<http://info.fotolog.com/privacy>

Pàgina de les e-xarxes d'elpep.info

<http://elpep.info/xarxes.htm>

# FITXA Aquest cop, llegeix-t'ho abans d'acceptar-ho

Marca la teva opció:

Accepto	No accepto	..que no podeu garantir que a la meua pàgina hi entrin persones que jo no vull que ho facin (el meu ex que no em para de seguir, els pares, els profes, els assetjadors...).
Accepto	No accepto	...que no us feu responsables si s'hi penja alguna escena meua íntima (fent sexe, al lavabo...). Si passa hauré de buscar responsables a un altre lloc (fins i tot si sóc menor). Entenc que no podeu estar en tot perquè esteu massa ocupats fent negocis.
Accepto	No accepto	...que quan deixi de formar part de la vostra xarxa continuareu utilitzant totes les meves dades fins que us deixin d'interessar.
Accepto	No accepto	...que recolliu informació meua d'altres fonts: com ara diaris, blocs, xats o a altres usuaris o usuàries del servei. És comprensible que vulgueu més informació sobre mi de la que jo publico.
Accepto	No accepto	...que les meves dades personals aniran a parar si és necessari al Departament de Defensa dels Estats Units i sé que manté una molt bona relació amb la CIA.
Accepto	No accepto	...que podeu utilitzar el meu nom i el meu correu per enviar-me la publicitat que vulgueu. Tinc clar que si m'arriba propaganda és perquè sabeu que m'interessen els productes d'aquella empresa.
Accepto	No accepto	...que altres usuaris fiquin informació meua al meu perfil. Tot i que jo prefereixi mantenir en la intimitat la meua orientació sexual, si pateixo alguna malaltia o si "X" i jo tenim una història... tothom té dret a saber-ho.
Accepto	No accepto	...que podeu enviar-me les notificacions que vulgueu al meu correu, fins i tot si no ho vull. Valoreu que per a mi és molt important rebre un correu-e per saber que algú vol ser amic meu, que m'ha escrit alguna cosa o han penjat una foto meua en estat etílic amb nom i cognoms. Així estaré sempre informada de què passa a la meua pàgina, tot i que no l'obri.
Accepto	No accepto	...que podeu vendre informació meua a empreses, que em fiquen a bases de dades o que m'utilitzen per fer estudis sociodemogràfics o de mercat.
Accepto	No accepto	...que em passi el que em passi i tingui els problemes que tingui per aquesta e-xarxa, la responsabilitat no és mai vostra. I si, per la causa que fos, hi hagués un judici, es farà a Nova York.
Accepto	No accepto	...que podeu eliminar les imatges que vulgueu sense haver de donar-me explicacions. Qualsevol imatge que us sembli indecent, com ara, la d'una dona donant el pit a la seva filla, serà esborrada.
Accepto	No accepto	...que podeu canviar les condicions quan us doni la gana i sense avisar-me.

# m1 VENC MOTOS I MÒBILS



La universalització de l'ús del mòbil sembla estar associada al fet que ha esdevingut un element gairebé imprescindible en la construcció de la identitat juvenil. Si bé són indubtables els seus avantatges, en la seva extensió també hi tenen a veure els agents externs. Analitzar les veritables necessitats i els interessos externs és fonamental per poder decidir amb llibertat si volem tenir-ne o no, i quins usos fer-ne.

## DESCRIPCIÓ

Representació de rols en què diferents persones argumenten i raonen sobre disposar o no de mòbil, tant des d'una perspectiva més individual (amics/gues i família) com macroeconòmica i política.

## OBJECTIUS

- Reforçar els i les joves que no en volen tenir-ne un de propi o aquells que només volen encendre'l quan és necessari.
- Reflexionar sobre quines necessitats relacionades amb els mòbils són reals o quines són creades.
- Conèixer els agents externs que intervenen en la universalització de l'ús del mòbil.

## DESENVOLUPAMENT

1. Es demana als joves que facin grups de sis persones. En cada un d'ells, la meitat haurà de formar part de l'àmbit més personal i familiar (micro) i l'altra el sector més polític i econòmic (macro).
3. La persona conductora de l'activitat explicarà com cada grup de 6 joves farà el debat i controlarà el temps. Una de les dues meitats (la macro o la micro) farà el debat mentre l'altra l'observarà. Passats 5' es canvien els papers (qui parlava escoltarà i qui escoltava passarà a debatre).

Subgrup microsòcial	Subgrup macrosòcial
Debatarà sobre els avantatges i els inconvenients de tenir mòbil. En formen part: <ul style="list-style-type: none"> <li>*Una noia que en té.</li> <li>*Un jove que no en vol tenir.</li> <li>*Un pare o una mare que sempre està preocupat/da.</li> </ul>	Format pel agents interessats en que tothom tingui mòbil. Tractaran sobre els seus interessos al respecte i les estratègies que seguiran. En formen part: <ul style="list-style-type: none"> <li>*Un/a representant d'una operadora.</li> <li>*Un/a fabricant d'aparells.</li> <li>*Un càrrec policial.</li> </ul>

2. Emprant com a referència les propostes de l'annex, cada un dels grups de forma separada es dividirà els rols i cadascú es prepararà el seu paper individualment.
4. Es fan 4 períodes de temps (5' x 4 cops) de manera que cada subgrup hagi escoltat i debatut dues vegades.
5. S'obre un col·loqui final i es demana a l'alumnat que han après del gran grup, en què s'aprofundeix en aquests aspectes:
  - Les necessitats reals i les creades per sectors interessats al voltant de l'ús dels mòbils.
  - Els interessos i les influències que rebem per agents externs per al seu ús.

Finalment se'ls poden proposar usos més tranquils:

- Compartir-lo amb altres persones (només el duu qui el necessita).
- Apagar el mòbil i estar-se uns dies sense.
- Emprar més el fix de casa.
- No utilitzar-lo si no és necessari.

## MÉS?

- + En comptes de la compra del mòbil pot fer-se de la compra d'una altra pantalla: consola de joc, mp4, televisió per l'habitació, etc.
- + Repartir els rols de manera que siguin contraris a la realitat personal dels participants (qui té una certa dependència defensa no tenir-ne, etcètera).
- + Buscar altres impactes de l'extensió del seu ús:
  - Contaminació dels que es llencen.
  - Conflicte del coltan a República Democràtica del Congo.
  - Dubtes sobre la innocuïtat de les antenes de telefonia a les poblacions.
- + Poden escriure els diàlegs i gravar-se la imatge i la veu dels dos semi-grups (el micro i el macro). Després es pot projectar a l'equipament o al centre educatiu i fer el debat.

## WEBS

Consume hasta morir  
Pàgina del mòbil d'elpep.info

<http://consumehastamorir.org>  
<http://elpep.info/mobil.htm>

# FITXA Rols àmbit macrosocial

## ***Directiu d'una operadora de telefonia***

Per aconseguir que el mòbil es faci imprescindible, empres totes les estratègies del màrqueting. Amb una publicitat agressiva vols associar la teva companyia amb certs valors (joventut, bellesa, èxit, sexe, llibertat...).

Vols atacar la imatge de la persona que no en té i mostrar-lo com algú sense amics ni amigues, que no pot quedar, que està al marge de la modernitat.

Has d'aconseguir que els i les joves es pensin que els el dones gratis, quan a la pràctica els fas signar un crèdit (contracte de permanència amb un mínim de despesa mensual durant dos anys).

Pots crear estratègies perquè renovin el contracte –com ara aconseguir mòbils nous amb els punts acumulats– i tornar a signar un altra permanència.

Tires de campanyes amb les frases estàndards i promous constantment ofertes i promocions:

- Has d'estar sempre connectat!
- Estigues a l'última, no et quedis fora!
- Et regalem 1.000 SMS

## ***Empresària d'una fabricant de terminals***

Has d'explicar totes les funcions que té el mòbil, de manera que si no el volen per una cosa el desitjaran per una altra; agenda electrònica, reproductor de música i vídeo, jocs en Java, fotografia...

Els fabriqueu deixant anar la tecnologia en comptagotes, per tal que constantment vagin apareixent novetats i la gent tingui ganes de comprar-ne de nous.

També els dissenyeu amb una vida mitjana molt curta; com a màxim als dos anys ha de començar a fallar.

Tens un catàleg amplíssim; des d'aparells que funcionen sota l'aigua, passant per models per a infants de 5 anys, fins a uns que tenen teclat.

## ***Inspectora de policia***

Has pressionat per a què no hi hagi línies anònimes, de manera que totes elles estiguin associades a una persona, una família, una entitat o una empresa.

Si aconsegueixes que tothom en disposi d'un i el tingui encès, pots saber on està cada persona en cada moment. Amb els satèl·lits les pots localitzar i saber amb qui parlen.

Quanta més por tingui la gent (al terrorisme, a catàstrofes, a la delinqüència...) millor, perquè voldran més control policial i disposareu de més poder.

# FITXA Rols microsocial (col·legues i família)

## ***Jove que no en vol***

Ni tens mòbil, ni te'n vols comprar, ni l'acceptaràs si algú te'n regala un. Realment penses que no el necessites i no vols gastar-te la pasta en parlar. Des de casa pots fer trucades gratis o emprar internet. I si una trucada és imprescindible, segur que tens algú que te'l deixi un moment o pots fer un truc des d'una cabina.

Tampoc vols que ningú et controlï; ni el satèl·lit de l'operadora, ni la parella, ni la família.

Veus la publicitat (expressada a través de *banners* d'Internet, anuncis de tele, concerts promoguts per operadores...) com una gran manipuladora i venedora de motos.

## ***Noia que en té***

Fa anys que en tens. Et sembla una eina imprescindible i cada any te'l canvies.

Li trobes mil utilitats i domines totes les seves funcions (coneixement reservat a poques persones). Et baixes melodies i música, saps instal·lar-te jocs, el manegues des de l'ordinador, en coneixes totes les tarifes i ofertes.

Si algú no en té li recomanes que se'n vagi a viure a una caverna i faci foc amb dos pals; i li dius que no és d'aquesta època.

T'agrada sempre vacil·lar del teu aparell i ensenyar-lo a tohom.

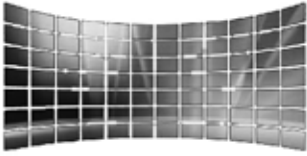
## ***Mare o pare***

Vols que la seva filla tingui sempre el mòbil connectat i t'emprenyes si el té apagat. Fins i tot quan està a l'IES prefereixes que el tingui en silenci.

Pateixes molt i vols poder parlar amb ell o ella en qualsevol moment. Si saps que no li ha passat res et quedes més tranquil o tranquil·la.

El mòbil no és una eina per al teu fill/a; el fet que el tingui et serveix a tu.

# p1[p] NO PASSA RES!



La ubiqüitat de les pantalles, juntament amb la seva gran utilitat per a moltes coses (comunicar-se, aprendre, distreure's, cercar...) ho posa molt fàcil per a passar-s'hi massa hores. Tot el temps que els joves passen amb elles el deixen de dedicar a altres activitats més gregàries i físiques, necessitat que fins ara ha format part del fet de ser jove.

## DESCRIPCIÓ

Després d'intentar definir quins són els trets més característics de la joventut, els i les joves estaran una estona a la sala d'ordinadors, per finalment analitzar si allò que feien tenia relació amb les característiques associades a la joventut.

## OBJECTIUS

- Adonar-se que tot i l'existència de diferents tipus de pantalles, totes tenen aspectes comuns.
- Prendre consciència de l'individualisme latent i el sedentarisme que implica estar-se davant les pantalles.
- Fomentar l'activitat física i les relacions de grup cara a cara.

## DESENVOLUPAMENT

1. L'educador/a demana als i a les joves que facin una llista amb les característiques més singulars de la infantesa, la joventut i la vida adulta. Se'ls suggerirà que entre els diferents aspectes a valorar hi hagi:
  - El potencial i les necessitats físiques (moviment, esport...).
  - El fet de ser conformista o, pel contrari, voler canviar les coses.
  - Preferir estar sol o sola, o amb col·legues, o amics/gues...
  - Tendir a estar en silenci o a parlar, cridar...
  - Buscar lligar, deixar anar la sexualitat, o actuar amb més prudència.
2. Un cop feta, es proposa resumir breument què és ser jove i es pregunta si pensen que és la millor època de la vida. Es pot comentar que a les pel·lícules comercials o la publicitat es mostra com si fos així.
3. Posteriorment hauran d'estar una estona (al voltant de mitja hora) en una sala d'ordinadors fent diferents tasques. Entre els participants s'hauran de repartir les següents:
  - Xatejar.
  - Jugar en xarxa.
  - Buscar informació pel web.
  - Actualitzar o consultar un bloc.
  - Adherir-se a un grup nou d'una e-xarxa social.
4. Passada l'estona dels ordinador s'obre un torn de comentaris demanant què han estat fent, si s'ho han passat bé, amb qui han contactat i si l'estona dedicada se'ls ha fet curta o llarga.
5. Es torna a treure la llista dels trets més propis de la joventut i es compara amb el que ells han estat fent:
  - Hi ha hagut moviment físic o han estat asseguts/des en una cadira?
  - S'han relacionat de veritat o només virtualment? Es miraven a la cara quan parlaven?
  - Tot i que estigués tot el grup, potser que a la pràctica s'hagin comportat com a un conjunt d'éssers solitaris cadascun a la seva cel·la?



6. Per obrir el debat final, l'educador/a pot explicar que mentre han estat a l'ordinador no ha hagut de fer res (podria haver estat llegint el diari), o que si treballar amb joves implica constantment enfrontar-se a conflictes, en aquest cas no era així perquè estava tothom "callat" i "quiet".
7. Un cop finalitzar el debat, i com a cloenda, es pot recordar que per a moltes persones:
  - La millor universitat és la virtual –no hi ha moviments estudiantils, ni assemblees, ni vagues.
  - La millor filla és la que està xatejant –no surt de casa.
  - El millor nen és el que veu la tele –està callat i no demana jugar.
  - La millor relació és la cibernètica –perquè no hi ha risc d'infeccions sexuals o d'embaràs.

## [p] TECNOLOGIA NECESSÀRIA

- ▼ Ordinadors amb connexió a Internet.
- ▼ Comptes per xatejar amb persones agregades.
- ▼ Comptes de e-xarxes socials.

## MÉS?

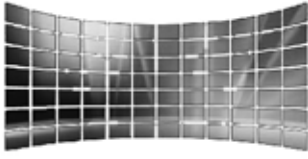
- + Es poden incloure seguint la idea de l'activitat, les consoles de jocs portàtils o els reproductors de música o vídeo que també els individualitzen.
- + Tractar l'impacte en la salut de passar-se massa temps amb una pantalla al davant (problemes de vista, coïssor d'ulls, mal de cap...).

## WEBS

AIS -socioaddiccions

<http://www.ais-info.org/cat/sociadicciones/index.html>

# p2[p] (CONTRA)PUBLICITAT



El màrqueting és especialment intensiu i agressiu amb el jovent per diferents motius: es tracta d'un sector especialment sensible a les modes, és l'edat en què s'introdueixen en el consum i la inversió en ells pot fer-se rendible al llarg de tota la vida (crea ciutadans i ciutadanes consumidores). Conèixer i donar-li la volta a les estratègies publicitàries pot ser una bona iniciativa per prendre una postura crítica amb ella i frenar l'ús de les diferents pantalles quan no es necessiten.

## DESCRIPCIÓ

Partint de l'anàlisi de les tècniques publicitàries, i a partir d'un exercici de combinacions de conceptes, es crearan anuncis de contrapublicitat (una acció que interfereix, distorsiona o rellegeix un determinat missatge publicitari) sobre algun tema relacionat amb les pantalles.

## OBJECTIUS

- Fer visibles les tècniques publicitàries emprades en el foment del consum i del consumisme.
- Mirar la publicitat amb una mirada crítica.
- Utilitzar les estratègies del màrqueting per transmetre continguts educatius.
- Aprendre una tècnica per facilitar un procés creatiu.

## DESENVOLUPAMENT

1. L'educador/a explica quines són les tècniques que utilitza la publicitat per fer desitjable l'objecte o el servei anunciat. Pot ampliar la informació de què disposa a l'apartat webs.
2. Es fan grups de tres o quatre joves i es reparteixen anuncis retallats de revistes o diaris, o es visualitzen per Internet.
3. Cada grup haurà de buscar els valors que la publicitat associa al producte anunciat, i cercar els missatges que no són explícits. Amb la informació omplirà la fitxa annexa.
4. Es posa en comú en el treball dels grups i s'obra un espai de debat sobre el seu possible impacte en els propis joves.
5. L'educador/a explica el concepte de contrapublicitat i proposa un exercici per grups de creació d'un anunci crític.
6. Cada grup redacta una frase sobre les pantalles que mostri o qüestionï algun dels seus usos problemàtics. L'afirmació o pregunta de l'espot haurà de ser senzilla i incloure només dues idees, tot evitant conceptes complexos, frases subordinades, etcètera. Per exemple:
  - Frase: Mentre estàs connectat al Messenger estàs sol.
  - Els dos conceptes clau: Messenger + Solitud.
7. De cadascun dels dos conceptes i per separat, hauran de contestar aquestes tres preguntes sense pensar-s'ho gaire (amb la primera idea que els vingui al cap): 1. Quina situació us suggereix? 2. Amb quin objecte relacioneu aquesta idea? 3. Quina frase et recorda el concepte? Per exemple:

	1. Situació	2. Objecte	3. Frase
A. msn	Una persona teclejant	Ordinador	En cinc minuts vaig a sopar
B. soledat	Una persona en una illa deserta	Ascensor	On són els meus amics?

8. Posteriorment, relacionaran les idees A amb les B dels diferents quadres, tot buscant una imatge o una acció que ho transmeti. Per exemple:

Caselles	Relació
1A + 1B	Un jove teclejant l'ordinador en una illa deserta
1A + 2B	Una noia teclejant dins d'un ascensor
3A + 1B	Un jove en una illa deserta dient: "En cinc minuts vaig a sopar"

9. Amb la relació entre A i B que més hagi agradat, faran un anunci clar i impactant. Una de les frases es pot escollir com a títol de la imatge. En cas que no quedi prou clara la idea que es vol transmetre, opcionalment s'hi pot afegir un subtítol.
10. Els diferents contranuncis es presenten al gran grup.
11. Debat, reflexions i conclusions de l'activitat.

## [p] TECNOLOGIA NECESSÀRIA

- ▼ Ordinadors amb connexió a Internet.
- ▼ Programari lliure d'edició d'imatges (Gimp).
- ▼ Canó informàtic o pantalla per a la projecció del anunci.

## MÉS?

- + Es pot fer una exposició de contranuncis al nostre equipament o centre educatiu, o algun altre de la comunitat.
- + De totes les propostes es poden fer votacions en funció de diferents criteris: la més original, la més canyera...
- + El mateix exercici es pot realitzar amb altres temes (contaminació, desigualtats socials, consumisme, etc.).
- + La versió digital del contranunci es pot enviar per correu-e, suggerint als participants que la posin de fons d'escriptori.

## WEBS

Anuncios.com

Consume hasta morir (Ecologistas en Acción)

L'Observatori de Resistències i Subcultures –RiSc

Softcatalà

Aulamèdia

<http://www.anuncios.com>

<http://consumehastamorir.org>

<http://observatori-risc.net>

<http://softcatala.cat>

<http://aulamedia.org>

# FITXA Anàlisi de l'anunci

## Fitxa tècnica

Empresa o institució anunciant:

Durada:

Públic diana:

Canal d'emissió (ràdio, televisió...):

## Anàlisi en profunditat

Amb què es relaciona el producte anunciat?

Marqueu els valors relacionats amb una X. Un mateix anunci pot associar-se'n a més d'un:

Joventut	
Bellesa	
Sexe	
Fama	
Diversió	
Família	
Amistat	
Amor	
Luxe i riquesa	
Altres	

Classifiqueu els diferents missatges que transmet l'anunci segons aquestes variables:

Explícits (literals, textuais...)	Implícits (sugerits, amagats...)

# QÜESTIONARI D'AVALUACIÓ

## TIPUS DE RECURS I ACTIVITATS APLICADES

- Equipament juvenil x1 x2 x3[p] j1
- Centre d'ensenyament secundari j2[p] e1[p] e2 m1
- Altres \_\_\_\_\_ p1[p] p2[p]

## ACTIVITATS DIDÀCTIQUES

a) La seva aplicació és fàcil i senzilla:

Molt 4	Bastant 3	Poc 2	Gens 1
--------	-----------	-------	--------

b) El seu disseny i redacció (objectius, continguts, propostes metodològiques, etc.) és l'adient:

Totalment d'acord 4	D'acord 3	En desacord 2	Totalment en desacord 1
---------------------	-----------	---------------	-------------------------

c) S'adeqüen als seus objectius:

Totalment d'acord 4	D'acord 3	En desacord 2	Totalment en desacord 1
---------------------	-----------	---------------	-------------------------

## SATISFACCIÓ DELS JOVES

d) Han quedat satisfets amb la seva aplicació:

Molt 4	Bastant 3	Poc 2	Gens 1
--------	-----------	-------	--------

e) Han trobat interessants els temes treballats:

Molt 4	Bastant 3	Poc 2	Gens 1
--------	-----------	-------	--------

f) Han reflexionat i obtingut informació sobre les pantalles:

Totalment d'acord 4	D'acord 3	En desacord 2	Totalment en desacord 1
---------------------	-----------	---------------	-------------------------

## SATISFACCIÓ DE L'EQUIP EDUCATIU

g) Estem satisfets o satisfetes amb el desenvolupament de les activitats didàctiques:

Molt 4	Bastant 3	Poc 2	Gens 1
--------	-----------	-------	--------

h) Tenim la intenció de tornar-les a aplicar:

Totalment d'acord 4	D'acord 3	En desacord 2	Totalment en desacord 1
---------------------	-----------	---------------	-------------------------

i) Valoreu de l'1 al 10 la vostra satisfacció global de les activitats didàctiques:

Si us plau, trameteu aquest qüestionari i les propostes de millora a [equip@edpac.cat](mailto:equip@edpac.cat)