

GUIA PREVENTIVA
SOBRE ENTORNS
DIGITALS
ADREÇADA A
PROFESSIONALS
QUE TREBALLEN
AMB
ADOLESCENTS



Direcció:

Joan Colom Farran. Sub-director general de Drogodependències. Departament de Salut

Coordinació:

Mireia Ambrós i Hortensí. Sub-direcció General de Drogodependències. Departament de Salut

Autors/es:

Mireia Ambrós i Hortensí. Sub-direcció General de Drogodependències. Departament de Salut
 Jordi Bernabeu Farrús. CAS del Bages. Divisió de Salut Mental. Fundació Althaia
 Mireia Espejo i Figuerola. EdPAC – Educació per a l'Acció Crítica
 Pau Pañella Sáñez. EdPAC – Educació per a l'Acció Crítica
 Sònia Rubio Jansana. EdPAC – Educació per a l'Acció Crítica
 Júlia Valencia Domènech. EdPAC – Educació per a l'Acció Crítica

Col·laboradores:

Imma Reguant Espinal. Subdirectora general d'Educació Inclusiva. Departament d'Educació
 Maria Masjuan i Queralt. Tècnica docent de l'Àrea de Cultura Digital del Departament d'Educació
 Xavier Ramos Acosta. Responsable dels Programes d'Emancipació de l'Agència Catalana de la Joventut
 Xènia Pascual Señer. Tècnica del programa de Salut de l'Agència Catalana de la Joventut

Alguns drets reservats © 2020, Generalitat de Catalunya. Departament de Salut.

Els continguts d'aquesta obra estan subjectes a una llicència de Reconeixement – NoComercial – SenseObresDerivades 4.0 Internacional. La llicència es pot consultar a: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.ca>

Edició i coordinació:

Agència de Salut Pública. Sub-direcció General de Drogodependències

Maquetació:

Diego Muñoz

Primera edició: Barcelona, Novembre 2020

Assessorament lingüístic:

Servei de Planificació Lingüística del Departament de Salut Revisió corporativa:
 Oficina de Comunicació. Gabinet de la Consellera

ÍNDEX

PRESENTACIÓ	5
PER QUÈ AQUESTA GUIA	6
QUÈ HI TROBEM I COM ESTÀ ORGANITZADA	8
I. ADOLESCÈNCIA EN L'ERA DIGITAL	12
EL MEDI DIGITAL COM A ESPAI D'OPORTUNITATS I RISCOS	15
1. IDENTITAT	16
2. ACCÉS	22
3. RELACIONS	28
4. SOBREUTILITZACIÓ	34
5. VISIÓ CRÍTICA	40
6. PARTICIPACIÓ	46
II. ACOMPANYAR I PREVENIR ALS ESPAIS EDUCATIUS EN L'ERA DIGITAL	52
1. INCORPORAR LA PREVENCIÓ AL NOSTRE PROJECTE	54
2. ENFORTIR EL NOSTRE PAPER COM A REFERENTS	60
3. REVISAR ELS USOS I LA NORMATIVA DE L'ESPAI	66
4. PLANIFICAR LES INTERVENCIIONS	72
5. APLICAR ESTRATÈGIES PREVENTIVES EN EL DIA A DIA	78
TREBALLAR EL BON ÚS DE LES PANTALLES	79
REDUIR-NE ELS RISCOS	84
ABORDAR SITUACIONS NO PREVISTES	88
III. RECURSOS	92

GUIA PREVENTIVA SOBRE ENTORNS DIGITALS ADREÇADA A PROFESSIONALS QUE TREBALLEN AMB ADOLESCENTS

PRESENTACIÓ

El mitjà digital no és un mitjà més, es pot dir que ja és, i més en temps de la COVID-19, un dels mitjans de socialització més importants per a molta part de la població i per a les persones joves en particular. No només ens comuniquem, sinó que ens relacionem, aprenem, treballem i actuem digitalment i ho tenim cada vegada més integrat en el nostre dia a dia en tots els nostres àmbits. La seva normalització però no significa que no comporti riscos, entre d'altres, per a la nostra salut i que algunes persones tinguin dificultats a l'hora d'entendre els seus codis i fer-ne un bon ús.

En aquest sentit, en el marc de treball de col·laboració entre el Departament d'Educació, l'Agència Catalana de la Joventut i la Sub-direcció General de Drogodependències dins del nou Pla de drogues i addiccions comportamentals 2019-2023 vam identificar la necessitat de desenvolupar de forma conjunta una guia preventiva que abordés les transformacions en l'àmbit digital en què estem immersos i ens permetés reflexionar sobre com evitar els perjudicis cap a les persones joves fent convergir els vessants de promoció de la salut i d'educació.

Aquesta Guia és el resultat de tota aquesta col·laboració i per al seu desenvolupament hem comptat amb entitats i professionals experts amb llarga trajectòria de treball en aquest àmbit com l'entitat Educació per a l'Acció Crítica (EdPAC) i d'en Jordi Bernabeu. Esperem que doni resposta a les necessitats de tot el conjunt de professionals que treballen amb població adolescent.

PER QUÈ AQUESTA GUIA

El mitjà digital està present en la nostra societat i ha pres un rang d'elevada importància, articulant i transformant els processos de socialització que inclouen processos d'aprenentatge, conductuals, cognitius o relacionals.

Podríem dir que durant molts anys ha existit, de manera subjacent, un cert determinisme tecnològic que ens ha portat a creure que la utilització de la tecnologia *per se* és positiva i comporta avenços en els diferents àmbits socials i individuals, i que aquesta es regularia a si mateixa. Malgrat tot, avui en dia sabem que l'adquisició d'habilitats i competències tecnològiques no pot ser l'única eina per afrontar les necessitats dels educands i les diverses problemàtiques emergents associades a l'ús de dispositius i aplicacions digitals.

Si bé és cert que els anomenats nadius digitals «tenen facilitat per a la comprensió del funcionament bàsic dels dispositius i el programari, (...) tenen les mateixes di-

ficultats que les generacions anteriors per entendre el funcionament de l'ecosistema social. Cal que *algú* els faciliti els recursos necessaris per entendre el marc digital en el qual es desenvolupa la societat actual. Si som capaços de fer-ho, de tal manera que els processos de comprensió es donin en un context apte per a la creació de mapes mentals propis, aconseguirem, de retruc, ciutadans més crítics i implicats en l'esdevenir de la societat» (Adell, 2015).

De múltiples maneres, les eines tecnològiques han anat entrant a les nostres vides i també ho han fet a les aules o altres espais educatius -més enllà de les competències digitals- d'una manera, sovint, poc planificada i amb criteris dispars, i per imperatius també del mercat. Això està generant implicacions i conseqüències molt rellevants sobre el funcionament dels nostres espais educatius, però de forma més rellevant sobre la salut de les persones i dels grups (maneres de relacionar-se, capacitats cognitives de memòria, de processament

de la informació i estímuls rebuts, percepcions dels temps i els ritmes, etc.). Aquestes modificacions a diversos nivells estan comportant situacions noves que, pel moment i majoritàriament, estem abordant de manera intuïtiva, sense un debat en profunditat previ ni una planificació conscient.

Des dels diferents àmbits de l'educació és necessari un abordatge preventiu; conèixer aquestes transformacions i reflexionar formes no només en les quals podem extreure'n el màxim potencial, sinó alhora evitar que perjudiquin les persones, les seves relacions, la seva capacitat de decidir des del pensament crític i els seus processos d'aprenentatge. És aquest punt on l'educació i la prevenció i promoció de la salut tenen un objectiu comú i indeslligable.

És important que puguem pensar al voltant de com s'estan desenvolupant aquestes transformacions, en quins processos i pràctiques es concreten, i pensem de forma conscient com volem abordar-les.

D'aquesta manera, els espais educatius hauríem d'incorporar al nostre projecte educatiu concret quin espai hi té el mitjà digital, com volem acompanyar en el seu ús, quines posicions de mínims adoptem o quins límits considerem importants marcar. Serà així com, després, podrem donar resposta d'una manera més segura i coherent a les situacions que la pràctica educativa ens presenti.

QUÈ HI TROBAREM I COM ESTÀ ORGANITZADA

Aquesta guia està adreçada a diferents professionals de l'àmbit de l'educació formal i no formal que treballen amb adolescents, tant en centres d'ensenyament reglat com en espais joves, projectes juvenils, centres oberts o d'altres, i que s'han interessat d'incorporar la prevenció en els entorns digitals a la seva tasca. Pot ser d'utilitat també per a l'àmbit del lleure, per a monitors de cau o esplai i per a d'altres agents socials que tinguin contacte amb adolescents en el seu desenvolupament professional. Es tracta per tant d'una guia que ofereix pautes generals en prevenció que donin resposta a les diferents necessitats que qualsevol professional afronta en el seu treball quotidià amb adolescents.

Es compon de dos grans blocs temàtics que aborden, per una banda, les adolescències digitals i les seves característiques i, per l'altra, la tasca d'acompanyar i prevenir als diferents espais educatius en aquesta era digital.

La primera part "Adolescència en l'era digital" aborda quin impacte tenen els entorns digitals en aquest període vital en clau de potencialitats i riscos, i ens planteja sis dimensions d'aquestes adolescències (identitat, accés, relacions, sobreutilització, visió crítica i participació), en què s'hi proposen diferents continguts de treball.

En cada dimensió hi trobarem un apartat general on s'exposaran les característiques i implicacions d'aquesta en clau educativa i preventiva, un apartat anomenat "una informació" on es proporcionaran algunes dades o conceptes rellevants, un apartat anomenat "una reflexió" on es debatran alguns dels temes clau de la dimensió, un apartat anomenat "un apunt" s'ofereixen diferents propostes metodològiques interessants per tenir en compte en el desenvolupament de la tasca professional (aplicables a la realització d'activitats) i un darrer apartat anomenat "una activitat" que ofereix una activitat relacionada amb la temàtica.

La primera part "Adolescència en l'era digital" aborda quin impacte tenen els entorns digitals en aquest període vital en clau de potencialitats i riscos, i ens planteja sis dimensions d'aquestes adolescències.

Les activitats de cada dimensió són proposades àmplies, que poden efectuar-se i adaptar-se a adolescents d'edats d'entre 12 i 18 anys, a criteri del personal educatiu, professorat, etc. Es tracta de models o exemples per posar en pràctica als diferents espais educatius (a classe o tutoria, com a activitat a l'espai jove, a l'esplai, etc.) i que ens poden servir de referència per elaborar d'altres activitats.

Cadascuna de les activitats estan al seu temps dividides en quatre subapartats. En primer lloc hi trobarem el plantejament de l'activitat i el seu desenvolupament general. També hi trobarem els objectius de l'activitat. En tercer lloc hi trobarem el subapartat "Per adaptar-la" que ofereix diferents propostes per ajustar l'activitat o adaptar-la a les diferents especificitats que es puguin plantejar (materials, eines, temps o espai del que es disposa, característiques del grup d'educands, interès a desenvolupar competències digitals específiques, etc.). I finalment hi trobarem el subapartat "Apro-

fitem per” que proposa algunes claus educatives i de treball per al desenvolupament de l’activitat.

La segona part “Acompanyar i prevenir als espais educatius en l’era digital” se centra en la nostra tasca com a professionals i ofereix claus per desenvolupar la prevenció en relació amb el mitjà digital als nostres espais i als dels nostres educands.

En els seus diferents capítols (incorporar la prevenció al projecte, enfortir el nostre paper com a referents, normatives i usos, planificació d’intervencions i aplicació d’estratègies preventives en el dia a dia) hi trobarem un apartat general expositiu que ens proporcionarà reflexions, ítems de treball i algunes claus per incorporar la prevenció. Cada capítol incorpora una “situació”, que funciona com a exemple o il·lustració d’alguns escenaris o reptes que poden aparèixer en la nostra praxi professional en relació amb els entorns digitals i que es revelen com a oportunitats per fer un treball preventiu. Es tracta d’exemples o models que,

La segona part
“Acompanyar i prevenir
als espais educatius en
l’era digital” se centra
en la nostra tasca com
a professionals i ofereix
claus per desenvolupar
la prevenció en relació
amb el mitjà digital als
nostres espais i als dels
nostres educands.

més enllà del cas específic, ens poden servir per extrapolar a d’altres situacions o ens poden oferir pautes i propostes a tenir en compte.

Aquestes situacions estan estructurades en tres blocs; una descripció del cas o situació, una descripció de les tensions que poden aparèixer davant aquesta situació en el si de l’equip educatiu i en relació amb els educands o altres agents de la comunitat educativa, i per finalitzar un itinerari proposat per treballar i/o resoldre aquest cas.

Per tancar la guia, hi trobarem un tercer bloc de “Recursos”. Es tracta de recursos generals (hi trobarem webs, col·leccions de recursos, articles, guies temàtiques, etc.) que ens poden ser útils en la nostra tasca i que alhora ens poden servir de suport per a algunes de les activitats proposades o com a punt de partida per generar noves activitats.

L. ADOLESCÈNCIA EN L'ERA DIGITAL

ADOLESCÈNCIA EN L'ERA DIGITAL

L'ús de l'entorn digital per part d'adolescents i joves esdevé una pràctica totalment normalitzada: quotidiana –en permanent connexió–, funcional –oci, rendiment acadèmic, etc.– i productiva –s'associa a resultats i els problemes derivats es perceben com a conseqüències no esperades–.

Així en la seva construcció com a persones l'inevitable virtualitat compleix diferents funcions: existim (existeixo); participem (grupament); ens informem (assabentar-se i descobrir); ens relacionem (interaccio); reconeixem (fem *m'agrada*, entre d'altres possibilitats) i ens reconeixen (ens fan *m'agrada*, validant-nos), expliquem (narrem), esdevenim autores i som protagonistes.

L'adolescència connectada es caracteritza llavors, en relació amb els entorns digitals, per:

- **Ser digital:** es pensa, s'accedeix a la informació, es defineix, s'afirma i actua amb d'altres dimensions;
- **Necessitar sentir que s'està en línia i en connexió a diverses realitats,** que s'és adolescent en la mesura que s'està en línia; formant part de diferents grups (adolescents), bona part dels quals, virtuals. La vida grupal és una vida en xarxa;
- **Esdevenir visible:** reconegut o reconeguda i en constant interacció pel que fa a les seves accions.

EL MEDI DIGITAL COM A ESPAI D'OPORTUNITATS I RISCOS

En aquesta adolescència connectada, proposem **sis dimensions** a tenir en compte per a treballar-hi des de la pràctica educativa i preventiva.

- **LA IDENTITAT**
- **L'ACCÉS**
- **LES RELACIONS**
- **LA SOBREUTILITZACIÓ**
- **LA VISIÓ CRÍTICA**
- **LA PARTICIPACIÓ**

Per a centres de secundària

El Departament d'Educació dona resposta a aquestes sis dimensions en el desplegament de les competències digitals, d'àmbit transversal i vinculades a totes les àrees curriculars, dins la dimensió Hàbits, civisme i identitat digital.

**DISPOSO DE
PERFIL (A LES
XARXES SOCI-
ALS, ALS JOCS
EN LINIA, A LES
PLATAFORMES
DIGITALS), PER
TANT EXISTEIXO.**

IDENTITAT

1. Existir en línia és existir, també. Es tracta, entre d'altres, de fugir de la dicotomia món virtual-món real. Toca treballar **dues realitats, complementàries, fusionades** i que actuen com a vasos comunicants.

2. La **virtualitat esdevé real, i la realitat inherentment digital**. Per tant, ja no té sentit parlar en termes com "a la vida real" les coses són diferents. Les xarxes socials no compleixen la seva funció quan es viuen aquestes dues realitats com a independents.

3. Apareix **una significació clarament relacional**, amb un pes important pel que fa a la **imatge** (i a les capacitats per generar-la i dotar-la de contingut -habilitats, reconeixement, rellevància, etc.-), i on cada vegada més es dispersa la fina línia vermella que separa connectivitat amb disponibilitat.

4. Es conformen **noves dimensions** (noves formes de coneixement), que construeixen **tendències i noves influències** (de mercat, professionals, referencials, etc.), que esdevenen **nous receptacles** (de malestars, de gestió del temps, etc.), i **noves fonts de relació, diversió i gestió de la quotidianitat** (amb totes les seves derivades).

UNA INFORMACIÓ

La presència digital és una pràctica estesa i generalitzada: els adolescents disposen de molts dispositius, així com de múltiples perfils a xarxes o aplicacions, hi destinen molt de temps i no entenen els usos tecnològics sense connexió a la xarxa. Tot i que a més edat, hi ha més diversitat d'usos, la seva finalitat principal és comunicativa i relacional, alhora que desenvolupar (de manera més o menys conscient) una identitat digital.

D'altra banda, una de les pràctiques als entorns digitals que ha guanyat visibilitat i protagonisme en els darrers anys són els videojocs, particularment en la seva modalitat en línia; especialment presents en la preadolescència i adolescència primerenca dels nois, progressivament estan concentrant i monopolitzant gran part de l'oci i el consum en el temps lliure, juntament amb plataformes de continguts audiovisuals anomenats *a la carta* com són YouTube o Netflix.

Així, transcendent les mateixes pràctiques digitals, ser influenciador, videojugador o youtuber són actualment ocupacions (i identitats) a les quals una gran part dels adolescents aspiren per a un futur immediat i com a projecte vital.

UNA REFLEXIÓ

La creació de la identitat adolescent, en la majoria dels casos, estableix el vessant digital com a quelcom indeslligable de la seva realitat social global; com em mostro a les pantalles és una extensió de com soc, de la mateixa manera que ho és com em mostro pel carrer, com em mostro quan vaig a l'institut o al cau, o fins i tot com em mostro en ocasions especials com sortides, trobades, festes i celebracions.

Això, lluny de viure's com un inconvenient, és viu sovint com una necessitat que té algunes contrapartides negatives.

La creació de perfils en xarxes socials, de personatges en jocs en línia, de continguts a plataformes audiovisuals... són dimensions identitàries complementàries que obren un gran ventall de possibilitats. Al mateix temps, la gran presència de normes *no escrites*, estereotips, cosificació, rellevància de la imatge corporal, pressions grupals i normes del mercat, són una font de pressió i estrès per als més joves.

En aquest sentit, el creixement exponencial de la xarxa, la seva velocitat a l'hora de transmetre els continguts i la dimensió que poden agafar poden esdevenir grans oportunitats, però alhora poden ser font de maldecaps si es gestiona de manera problemàtica, ja que afecten, principalment, aspectes vinculats a la qüestió acadèmica, professional i de reputació digital, així com a relacions interpersonals.

UN APUNT

Les metodologies que ens poden ser útils són:

· Interactives entre l'alumnat i participatives; la veu principal ha de ser la de qui hi participa i les aportacions i propostes han de quedar recollides i reflectides.

· Conduïdes o semiconduïdes; que tinguin una guia o direcció definida.

· Estructurades o semiestructurades; amb una estructura prèvia però flexible i adaptable als continguts que hi apareixen.

No es tracta que impartim un contingut establert: una activitat tindrà més èxit si qui hi participa elabora els continguts a partir dels seus coneixements o experiències, que arribin a unes conclusions (o preguntes) pròpies i col·lectives. Debats, jocs de rol, anàlisi de situacions, etc. en són exemples positius tant en l'entorn en línia com fora de línia.



UNA ACTIVITAT

POSTUPOPU

En grup gran organitzeu un debat per descriure aquest fenomen:

- **Què és el *postureig*?**
- **Per què en fa la gent? Amb quin objectiu?**
- **Quines coses positives aporta el *postureig*?**
- **Es pot fer *postu* amb tot o hi ha coses que no s'ensenyen a les xarxes? Per quins motius?**
- **Quines conseqüències creieu que té que allò que mostro a les xarxes no concordi amb el meu dia a dia fora de les xarxes?**
- **Els dies que em quedo moltes hores mirant fotos d'altra gent com em sento? Em canvia una mica l'estat d'ànim? Com?**
- **El *postureig* és quelcom que només fan persones determinades? O tothom n'acaba fent una mica? Per què costa no fer-ne? O per què és fàcil veure el dels altres, però difícil veure el propi?**

Objectius

- **Reflexionar al voltant de la construcció de la identitat (també digital).**
- **Identificar continguts i pràctiques nocives als entorns digitals (pressions de mercat, d'iguals, estereotips, etc.).**
- **Promocionar la diversitat.**
- **Enfortir l'autoacceptació.**

Per adaptar-la

Depenent del grup (mida, nivell de cohesió, dinàmiques de coneixement i respecte, etc.) podem organitzar que el contingut en el debat parteixi de les opinions i vivències personals, pel qual crearem un clima de respecte i confiança; d'altra banda podem plantejar l'activitat partint d'un material, per exemple audiovisual, que ha de permetre que no s'hi hagi d'exposar qui no ho vulgui .



En aquest cas si disposem del temps, podem aprofundir en aquesta activitat visionant prèviament el capítol de la sèrie *Black Mirror* (2011) titulat "Nosedive" on popularitat a les xarxes i els espais de relació cara a cara es fusionen.

Per a centres de secundària

Reviseu el desplegament de les competències digitals, dins la dimensió Hàbits, civisme i identitat digital. Competències 8, 9 i 11.

Aprofitem per

- **Reforçar els espais de relació cara a cara.**
- **Reflexionar al voltant d'aquells aspectes considerats negatius (pressió grupal, estrès, distorsió de l'autoimatge...) perquè deixin de ser tabú, i es normalitzi la seva existència per abordar-los educativament.**
- **Potenciar el suport i l'acompanyament entre els membres del grup.**

**MENTRE
HI HAGI
ESCLETXES
DIGITALS,
L'ACCÉS SERÀ
DESIGUAL.**

ACCÉS

- 1.** Les desigualtats socials també esdevenen digitals. És **necessari garantir l'accessibilitat a aquells entorns amb més dificultats** i abocar més recursos als contextos que més ho necessiten.
- 2.** Alhora, en els entorns digitals es troben **topalls d'accés relacionats amb dimensions socials molt rellevants que hem d'abordar educativament**: a les pantalles es traslladen les mateixes estructures socials i de poder que hi havia fora. Les escletxes digitals es poden donar per raons socioeconòmiques o de classe, de gènere, per LGTBfòbia, per raons d'origen o diversitat cultural, per diversitat de capacitats i funcionalitats, etc.
- 3.** Les pantalles són un **agent imprescindible** del que coneixem com a **socialització secundària**, per tant, la seva funció de transmissores de rols i pràctiques (prevalença d'estereotips sexistes, racistes i/o homolesbotransfòbics, cosificació de les dones, criminalització de la pobresa, discriminació a les persones amb discapacitat, etc.) és indiscutible. Fan falta **referents positius** que siguin a l'abast dels adolescents.
- 4.** Poden ser **espais de vulnerabilitat**; per exemple, les noies hi reben molta violència (pressió estètica, uniformitat segons uns estereotips, humiliacions públiques per raó de gènere, assetjament masclista, etc.); a més, les pantalles poden exercir i facilitar la violència masclista (control en l'àmbit de la parella, *sexpredding*, humiliacions públiques per raó de gènere, etc.).
- 5.** En els entorns digitals l'**assetjament** pot prendre **formes més invasives i créixer exponencialment** de tal manera que l'impacte negatiu pot agreujar-se (24/7, invisibilització i difuminació de les persones agressores, més capacitat d'abast, major aïllament, etc.).
- 6.** Per contrapartida, els mateixos entorns digitals **poden convertir-se en un espai d'apoderament i de vehiculació de canvi**. Per exemple, aquests mateixos entorns i aplicacions poden esdevenir un espai de connexió entre adolescents LGBTI d'arreu, i que esdevinguin un espai imprescindible ple de potencialitats i de possibilitats de representació i reconeixement.

UNA INFORMACIÓ

L'impacte de les diferents esclatxes digitals no sempre és fàcil d'identificar ja que aquestes difícilment s'esdevenen de manera aïllada. Diferents categories enteses com a biològiques, socials i/o culturals (com el gènere, l'origen, la raça, l'orientació del desig o identitat sexual, la religió, la classe social, etc.) són cabdals per a la conformació de la identitat de les persones i en modifiquen el seu estar i la seva experiència en la societat, i es manifesten com un teixit interconnectat que en configura la dimensió individual, col·lectiva i social; és a dir, no s'experimenten com a elements separats.

Així, és necessari abordar les desigualtats des d'aquesta perspectiva intersectorial (tenint en compte com interactuen o s'entreteixen), alhora que resulta igualment necessari abordar i treballar cadascun d'aquests àmbits en la seva especificitat.

Per posar un exemple, podem observar en el nostre entorn -fent una generalització que per sort té les seves excepcions- que si els adolescents desenvolupen problemes amb les pantalles, les noies probablement ho faran respecte a les xarxes socials i als xats i els nois respecte als videojocs. Aquesta realitat, que reflecteix una esclatxa per raons de gènere, respon als mandats de gènere (entès aquí el gènere com a creador d'expectatives socials derivades del sexe d'una persona); és a dir, el manteniment de relacions socials, la cura o la gestió d'emocions individuals i col·lectives es continua fomentant més en les noies que en els nois, i l'oci basat en l'entreteniment individual, la competitivitat i l'èxit es fomenta més en els nois i en menys mesura en les noies. Així en relació amb la nostra acció educativa, és important analitzar quins tipus d'oci, dins i fora de les pantalles, s'incentiva per a cada gènere per orientar la tasca preventiva.

Podem, per exemple:

· Fomentar que les noies tinguin un oci ric i variat, no centrat en la complaença dels altres i del grup.

· Fomentar que els nois es facin càrrec de tasques de gestió emocional i cura col·lectiva.

Però és necessari, alhora, tenir en compte altres factors (per exemple, com impacten els estereotips LGTBI en l'adquisició d'aquests rols, en quin substrat cultural i/o religió es desenvolupen, quines realitats socioeconòmiques es donen entre els educands, etc.) per poder dur a terme intervencions educatives que tinguin un impacte real i siguin més transversals i transformadores.

UNA REFLEXIÓ

Hem de tenir en compte aquesta dimensió no només quan treballem qüestions relacionades amb les desigualtats o exclusions, és a dir, de manera específica, sinó que hem de treballar per incorporar-la de forma sistemàtica i transversal a tota la nostra tasca i en totes les nostres accions perquè no es perpetuïn, sense ser-ne conscients, aquelles desigualtats que volem erradicar.

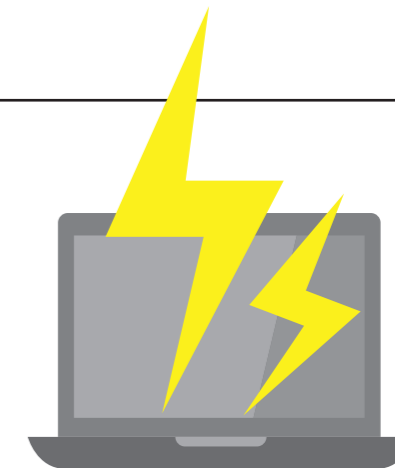
Per exemple, tenim l'evidència que ens indica que aplicar correctament la perspectiva de gènere ens permet fer una anàlisi més acurada de la realitat i ens pot facilitar eines per al canvi, però en el camp específic del medi digital, l'aparició de noves formes o canals de relació que se'ns presenten com a innovadores a les persones adultes poden portar-nos sovint a no copsar-hi els elements de gènere que podem tenir identificats en d'altres espais, i aplicar-hi una visió androcèntrica, sinó masculista.

Per il·lustrar-ho amb un exemple específic, és el cas de la confusió entre sèxting i *sexpreading*, dues pràctiques digitals. El sèxting és senzillament una pràctica afectivosexual com d'altres a través del medi digital (compartir missatges o imatges de caràcter íntim i/o sexual amb persones que poden ser o no una parella puntual, esporàdica o habitual). Com totes les pràctiques sexuals, pot comportar riscos, però aquests no són sinònim de conseqüències; moltes persones practiquen sèxting i això no desemboca en problemes, igual que molts joves tenen relacions sexuals i no contrauen automàticament una infecció de transmissió sexual (ITS) si hem fet una bona prevenció (que és protegir-se i no abstenir-se'n).

D'altra banda tenim el *sexpreading* (que s'ha confós amb el sèxting de manera recurrent) que és el reenviament d'aquestes (habitualment) imatges sense el consentiment de la persona que hi apareix generalment amb la intenció de causar dany. Es tracta llavors d'una agressió sexual (i sovint masculista), que aprofita el fenomen de la virilització d'aquests continguts (reenviaments, *m'agrades* i comentaris per part del grup d'iguals coneguts o desconeguts) per humiliar i penalitzar la persona que hi apareix (una noia en la gran majoria d'ocasions), i no a la persona que efectua l'agressió en primer lloc (generalment un noi).

Missatges preventius només en la línia de "no facis sèxting, perquè tindràs problemes", en comptes de "no tens dret a humiliar a altres persones, traint la seva confiança" apunten en la direcció equivocada, i criminalitzen una pràctica que hauria de ser lliure i consentida, la vinculen causalment amb un risc que es converteix en socialment acceptable per als agressors i fa que les conseqüències recaiguin únicament sobre la víctima.

En aquest cas, com en d'altres, si no apliquem la perspectiva de gènere, contribuïm i permetem l'agressió, i ignorem la dimensió real i estructural del dany.



UN APUNT

Podem afegir a la nostra praxi professional petites pràctiques sistemàtiques que tinguin en compte les desigualtats (de gènere, per raó d'origen, de capacitats, etc.) per fer-hi una feina transformadora:

· Revisar com es reparteixen els torns de paraula i qui ocupa l'espai a l'activitat, l'aula, etc. així com quin repartiment de tasques en relació amb els entorns digitals es preparen quan hi treballem.

· Visibilitzar situacions minoritzades (aquelles que habitualment els passen a les noies pel seu gènere, als adolescents LGTBI, a les persones que provenen d'altres entorns culturals, a les persones amb discapacitats lleus, etc.) especialment en entorns digitals, tenint en compte la seva vulnerabilitat i el seu nivell d'exposició al grup.

· Donar valor a tasques de cura, reproducció o sosteniment de l'entorn social i digital.

· Qüestionar i rebatre els estereotips i els discursos d'odi, presents també en continguts multimèdia.

· Revisar l'accessibilitat de les eines digitals que proposem, així com visibilitzar quan no són accessibles i per què.

· Etc.

UNA ACTIVITAT

OPENCLOUD

Preparem un diagrama sobre quin és l'accés real a les pantalles.

Per fer-ho, generem un grup (o diversos) de treball que debati en profunditat sobre aquestes tres preguntes generals:

- **Què necessito materialment? (Quina quantitat de temps, diners, possibilitats de connexió, etc. es necessita?)**
- **Qui hi accedeix majoritàriament i per què? (Els perfils de les persones usuàries són similars? Què tenen en comú? Quines pràctiques són majoritàries?)**
- **Qui no hi pot accedir i per què? (Quines dificultats tenen per accedir-hi altres persones? Què els passa quan hi accedeixen o quan no hi accedeixen? Què passa quan algú se surt de la norma?)**

Amb aquesta informació, el grup de treball ha de desenvolupar una presentació -on hi participin preferiblement tots els membres del grup-; pot triar fer-ho en un entorn digital (a través d'històries d'Instagram, amb un vídeo de YouTube, amb un programari per fer presentacions, etc.) o en un entorn físic.

Objectius

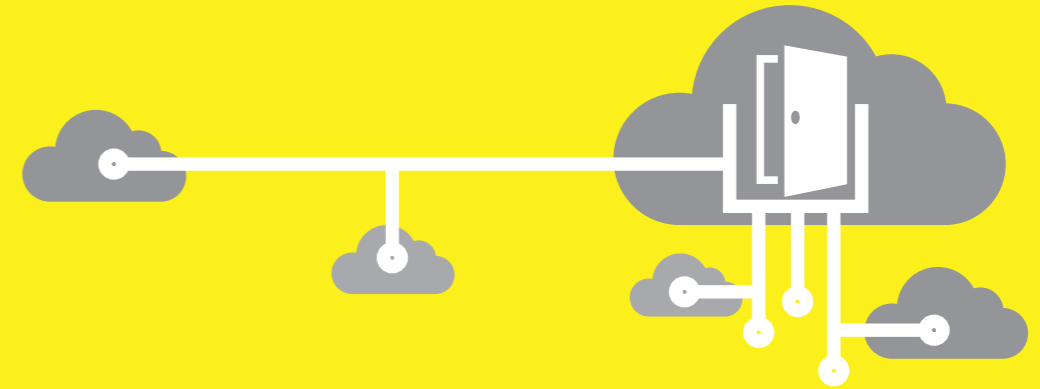
- **Identificar les esclotxes que hi ha en els entorns digitals i treballar per erradicar aquestes esclotxes.**
- **Mitigar la inclusió forçosa, així com l'exclusió forçosa, en els entorns digitals.**
- **Fomentar la perspectiva crítica.**

Per adaptar-la:

Podem plantejar la presentació del diagrama en diversos formats, tant físics com digitals; es poden fer formats expositius -orals o gràfics-, jocs de rol, representacions plàstiques o artístiques, etc.

Si volem que l'activitat duri més temps, podem plantejar fer una "recerca prèvia".

Les eines i dispositius digitals poden ser un recurs ideal per treballar perquè adolescents i joves tinguin una perspectiva més inclusiva. Podem proposar provar com seria el món digital des de la perspectiva de la diversitat física o de capacitats: treure'ns el color de totes les apps de mòbil per comprovar com seria tenir



aquesta divergència visual, o instal·lar-nos una app per a persones no vidents; fer servir tota una setmana les xarxes socials i la missatgeria instantània i els videojocs sense àudio; o d'altres recursos que ens semblin interessants.

També podem fer que educands amb perfils molt diferents es mostrin mútuament quin ús en fan i quines dificultats d'accés tenen (abans de dur a terme l'activitat, o com a experiència posterior).

Per a centres de secundària

Reviseu el desplegament de les competències digitals, dins la dimensió Hàbits, civisme i identitat digital. **Competències 9 i 11.**

Aprofitem per

- **Encabir aquestes reflexions i continguts en un marc més global de desigualtats estructurals.**
- **Crear un espai on treballar l'empatia i enfortir les relacions i vincles dins el col·lectiu.**

NO ESTIC SOL/A: EM RELACIONO.

RELACIONS

- 1.** No és només un tema d'aparells i aplicacions, sinó de connexions. Les xarxes socials esdevenen, en clau adolescent, relacionals. **S'està en línia en el moment en què s'està amb altres.**
- 2.** Fins i tot en aquells usos tecnològics en què no és tan evident (com per exemple, els videojocs) la **dimensió relacional és clau.**
- 3.** Pren especial rellevància el **sentit comunitari**. Cal entendre la xarxa com quelcom més que una suma de perfils interconnectats. Pensant i repensant aspectes com **identitat, comunitat i alteritat.**
- 4.** El que és desitjable o esperable en aquestes noves formes comunitàries està en creació i evolució constant i sovint mancada de referències positives, així que **l'experimentació, els errors o les situacions no esperades o desitjades són una constant.** Com d'altra banda ho és tot a l'adolescència.
- 5.** Les noves maneres de comunicar-nos, relacionar-nos i presentar-nos al món que ens proposa Internet han esdevingut per a molts adolescents i joves **font de felicitat**, però al mateix temps **font de problemes**. Ciberassetjament (assetjament escolar, entre amics, etc.), *sexpreading* (reenviament de missatges amb contingut sexual sense el consentiment de la persona que hi apareix amb la intenció de generar-li un dany), ciberassetjament pedòfil (ciberassetjament a menors per part de persones adultes)... són paraules cada vegada més freqüents als mitjans, però que alhora necessiten un acompanyament i una reflexió en la seva explicació. Reflexionar sobre alguns **valors com són el respecte, la intimitat o la solidaritat, i conèixer alguns riscos ens pot ajudar a gestionar millor totes aquestes relacions.**

UNA INFORMACIÓ

Moltes d'aquestes relacions solen ser viscudes des de l'alarma adulta com un problema. I el ciberassetjament ha estat un concepte sovint recurrent. Olweus (1989), el va definir com «una conducta de persecució física i/o psicològica que realitza un/a alumne/a contra un/a altre/a, que escull com a víctima dels seus repetits atacs. Aquesta acció, repetida i intencionada, situa la víctima en una posició de la qual difícilment pot escapar pels seus propis mitjans. La continuïtat d'aquesta mena de relacions provoca en les víctimes efectes clarament negatius: descens de l'autoestima, estats d'ansietat, i fins i tot estats depressius, la qual cosa en dificulta la integració en el medi escolar i el desenvolupament normal dels aprenentatges». Pel que fa a la versió tecnològica, Avilés (2009) defineix que «hi ha ciberassetjament quan, de forma reiterada, un subjecte rep d'altres, a través de suports mòbils o virtuals, agressions (amenaces, insults, ridiculitzacions, extorsions, robatoris de contrasenyes, suplantacions d'identitat, buit social...) amb missatges de text o veu, imatges fixes o gravades, etc., amb la finalitat de minar la seva autoestima i dignitat personal i danyar el seu estatus social, per provocar-li victimització psicològica, estrès emocional i rebuig social.»

En aquest sentit, el fet que l'assetjament es vehiculi a través de les pantalles 24 hores al dia,

7 dies a la setmana i acompanyant a l'adolescent en tot moment (amb el mòbil a la butxaca i en permanent connexió) i deixant un rastre difícil d'esborrar (el dret a l'oblit d'internet és pràcticament inexistent), pot amplificar i magnificar els seus efectes de manera exponencial. Així, mesures que anys enrere ens haguessin estat útils (com per exemple, en casos extrems, un canvi de centre escolar) en l'actualitat són molt menys efectives o fins i tot no desitjables.

UNA REFLEXIÓ

Des d'una perspectiva adulta, les dues grans preocupacions respecte als mitjans digitals envers els adolescents són l'addicció i la possibilitat de rebre algun tipus d'agressió per part de terceres persones. Tot i això, la gran majoria de riscos i problemàtiques a les quals s'exposen tenen molt més a veure amb situacions quotidianes i que poden semblar, en una primera ullada, de menys importància: mantenir una reputació digital, accés a continguts pels quals no s'ha preparat per maduresa, conflictes que es van acumulant amb les seves amistats o companys, promoció d'una uniformitat d'acord amb estereotips, i moltes d'altres. Sovint, el malestar de l'adolescent tindrà

molt més a veure amb situacions i friccions relacionals del dia a dia i amb els problemes que se'n puguin derivar.

UN APUNT

La conceptualització adulta de les pràctiques i riscos que hi ha als entorns digitals per als adolescents, acostuma a estar molt allunyada -o plantejar-se d'aquesta forma- de la seva realitat quotidiana. Els parlem de situacions o conseqüències en les quals no es reconeixen o els semblen molt remotes o excepcionals (ja que acostumem a plantejar situacions extremes, des de visions alarmistes o exagerades) i sovint obviem aquelles que els són més pròximes i habituals; això fa que no els proporcionem eines útils per a les seves realitats.

Ens hem de centrar també, en la mesura del que sigui possible, en temàtiques i situacions que els siguin properes i que els proporcionin aprenentatges funcionals, i això voldrà dir: a curt o mitjà termini, rellevants i pròximes.

Per exemple, en comptes d'explicar-los que si pengem imatges o continguts *compromesos* poden tenir dificultats per trobar feina en un futur, fem-los reflexionar si són aquestes les primeres imatges que voldrien transmetre a una persona que s'interessa en el seu perfil per a una futura amistat.



UNA ACTIVITAT

A FAVOR O EN CONTRA

Totes les persones participants se situen en fila al centre de l'espai (aula, parc, sala, pati...).

El centre es defineix com un espai neutre, mentre que els extrems significaran "A favor" (esquerra) o "En contra" (dreta).

La persona que dinamitza l'activitat llegeix en veu alta una afirmació. Totes les persones del grup s'han de situar segons la seva opinió personal a favor o en contra del contingut. Una cop situades en l'espai s'inicia el debat, que ha de combinar intervencions a favor i en contra.

A continuació proposem afirmacions a debat, sobre tres temes generals de relacions virtuals:

• **"M'enfada molt si algú em deixa amb el vist." Parlem de noves maneres de comunicar-nos, neguits, malentesos i idees preconcebudes d'una comunicació que a vegades sembla obligatòria 24 hores al dia i 7 dies a la setmana.**

• **"Quan em passen un mem o una fotografia d'algú que fa riure molt la reenvio a amics i amigues." Parlem de difusió no consentida d'imatges i situacions d'assetjament a través de la pantalla.**

• **"Si una persona que estimo em demana les contrasenyes li passo." Parlem de relacions de control i dret a la pròpia intimitat i privacitat.**

Amb aquesta informació, el grup de treball ha de desenvolupar una presentació -on hi participin preferiblement tots els membres del grup-; pot triar fer-ho en un entorn digital (a través d'històries d'Instagram, amb un vídeo de YouTube, amb un programari per fer presentacions, etc.) o en un entorn físic.

Objectius

- **Prendre consciència de quina és la seva posició sobre el tema plantejat i conèixer altres punts de vista.**
- **Fomentar el respecte entre iguals en línia i en persona.**
- **Potenciar la comunicació i l'escolta activa, també fora de les pantalles.**

Per adaptar-la:

Per ajustar-la a l'edat i les vivències del grup específic, podem treballar directament amb idees preconcebudes dels participants.

Per fer-ho podem proposar a l'inici de l'activitat (o fins i tot després de fer les primeres afir-

macions que haurem plantejat si ens semblen adequades) que cada participant escrigui una afirmació (si es vol de manera anònima) en un paper. A continuació en llegim alguns a l'atzar (tenint en compte que potser els hem de filtrar) i iniciem el debat.

Si el grup no es coneix gaire o potser hi ha dinàmiques de poder molt marcades, podem reformular la dinàmica o les afirmacions, de manera que garantim diferents punts de vista expressats amb llibertat i seguretat; podem enunciar les afirmacions en tercera persona ("Sovint la gent s'enfada molt si algú la deixa amb el vist"), podem plantejar el debat de manera que els educands prenguin rols, etc.

Aprofitem per

- **Generar un espai de debat que afavoreixi la participació de totes les persones, de manera respectuosa i sense prejudicis.**
- **Regular els rols grupals i afavorir dinàmiques de participació més inclusives.**
- **Reforçar els usos i les pràctiques digitals positives, sense estigmatitzar-ne les negatives.**



Per a centres de secundària

Reviseu el desplegament de les competències digitals, dins la dimensió Hàbits, civisme i identitat digital.

Competències 9, 10 i 11.

EM PUC PASSAR...

SOBREUTILITZACIÓ

1. Afrontem sovint l'excés d'ús amb les pantalles d'una manera dicotòmica: entre la normalització absoluta i la relació patològica. **Ni tots els excessos són normals ni tots són addicció.** I per sort, tot i que l'addicció a les pantalles centra tots els interessos i és el que més alarma social genera, no és pas ni el risc majoritari ni el més freqüent.

2. L'addicció a Internet és un **tema complex**. Si bé és cert que hi ha nombrosos exemples d'ús problemàtic (pel que fa a dependència, principalment) manquen validacions consensuades vers el que es considera o no un ús que respongui als **criteris d'addicció**.

3. L'**excés de temps invertit, la compulsivitat en l'ús o l'excessiva dependència** poden ser característiques de l'adolescència digital i no un senyal inequívoc d'addicció, però no per això hem de deixar de treballar-les; l'experiència no només ha de ser plaent, també ha de procurar **ser saludable**.

4. Signes d'ús problemàtic –als videojocs, a les xarxes socials, etc.–, associat a l'addicció, poden ser:

- 1. Un ús excessiu:** associat amb la pèrdua de la noció del temps o amb l'abandó de necessitats bàsiques, com menjar o dormir.
- 2. Amb síndrome d'abstinència:** inclouria, igual que en altres addiccions, sentiments de ràbia, ira, tensió o depressió davant la impossibilitat d'accedir a l'ordinador, la consola de jocs o connectar-se a la xarxa.
- 3. Es dona tolerància:** fa referència al fet que els usuaris es van fent cada vegada més tolerants o resistents a les gratificacions que obtenen per l'ús d'aquests dispositius o entorns digitals i, a mesura que avança el temps, necessitarien ordinadors més ben equipats, un programari més avançat o més hores davant de l'ordinador per sentir-se satisfets.
- 4. Hi ha repercussions negatives en la vida de la persona,** tals com, discussions freqüents, mentides, baixa realització personal, aïllament social i fatiga.

5. És important **distingir** quan els dispositius o entorns digitals **són la causa de problemes** (l'addicció compleix diferents criteris que el classifiquen com a trastorn amb entitat pròpia) **o són el símptoma d'altres problemàtiques subjacents** (aïllament, manca de relacions socials, dificultats de comunicació, dificultats de gestió en canvis d'etapes de canvi...). És especialment important perquè, en cas contrari, és molt probable que el símptoma acabi col·lapsant (inclús invisibilitzant la problemàtica de base) i prenent la rellevància suficient per haver de ser abordat per si mateix.

UNA INFORMACIÓ

Per parlar d'usos no saludables dels entorns digitals, especialment aquells que descriuen situacions d'excés d'ús, l'element central que hem de tenir en compte (més enllà de quantitat d'hores o intensitat d'ús) és l'impacte o conseqüències negatives per a la persona i el seu entorn; és a partir d'aquest que podem elaborar una classificació.

ÚS NO PROBLEMÀTIC

Tant per quantitat, com per freqüència o per motivació, no produeix conseqüències negatives ni en el subjecte ni en el seu entorn.

ÚS PROBLEMÀTIC

Associat a conseqüències negatives en l'entorn educatiu, familiar o relacional, tot i que es manté un ajustament en la vida quotidiana.

ÚS PATOLÒGIC/DEPENDÈNCIA/ADDICCIÓ

Es prioritza l'ús de les TIC per davant de situacions considerades de major importància. Conseqüències greus tant per a la persona, com per al seu entorn.

UNA REFLEXIÓ

La visió i preocupació adulta del que és una addicció és difícilment traslladable a una persona adolescent.

El que són senyals d'alerta, han de poder ser percebuts pels seus protagonistes i relatats d'una forma que ho puguin entendre.

M'ESTIC PASSANT?

- Si tots els meus amics o amigues són virtuals...
- Si estic pendent tota l'estona de "quan em connectaré"
- Si per "estar tot el dia en connexió baixo al cole, deixo l'esport, surto menys..."
- Si estic despert/a molta estona a la nit...
- Si a casa em genera moltes discussions...
- Si després d'un problema no aprenc #em-tornaapassar
- Si participo fent mal a algú (compartint fotos o missatges que no toquen, posant m'agrades en situacions compromeses...).

UN APUNT

És important que distingim en quin punt es troben algunes situacions o problemàtiques presents en el nostre grup d'educands. Organitzar activitats preventives és sempre positiu, però a vegades hi arribem tard. Si partim de problemàtiques definides que ja hi ha a l'aula, el grup, l'espai jove, el medi obert... respondre a un conflicte amb una activitat preventiva, en comptes d'abordar-lo com a tal, és un error. Per una banda no estarem donant resposta a la situació i podrem fins i tot enquistar el conflicte per dos motius: confiar-nos creient que ja hi hem posat remei i que la persona o les persones que tenen el conflicte se sentin assenyalades i creguin que si es troben en aquesta situació és perquè han fet les coses malament o fins i tot s'ho mereixen per no haver-ho sabut abans.



UNA ACTIVITAT

JO NO, A MI NO EM PASSARÀ

Proposem les frases: “Jo no estic tan viciat/ada, n’hi ha un parell a classe que fliparies...” “Tota l’estona pensant en la següent partida...!”

Partim de la pregunta: Sovint és molt més fàcil detectar el vici en terceres persones que en un mateix?

Proposem que feu una llista d’aquells elements que ens poden indicar que ens hem enganxat a les pantalles.

Podem fer llistes diferents segons pantalles diferents (videojocs, xarxes socials, etc.).

[Per fer-ho, el professorat, docents o educadors que dinamitzen la sessió poden tenir en ment el punt 4 d’aquesta dimensió “Signes d’ús problemàtic associat a l’addicció” o el contingut del quadre anterior “M’estic passant?”]

Objectius

- **Sensibilitzar en els riscos de la sobreutilització de les pantalles.**
- **Identificar la sobreutilització, especialment en els videojocs.**
- **Proporcionar pautes d’usos saludables.**

Per adaptar-la:

Segons el nivell de reflexió del grup, la seva capacitat d’abstracció, el treball previ, aprofundirem en els continguts.

Si són més joves: podem extreure’n llistes de pràctiques saludables i assumibles que podem adoptar perquè els usos no se’ls escapin de les mans.



Aprofitem per

- **Aprofundir no solament en la quantitat d’ús, sinó la qualitat d’ús; si ens agrada jugar, preferirem no tenir-hi problemes que ens obliguin a deixar-ho.**
- **Abordar els continguts que es consumeixen (especialment en videojocs, sèries, video-clips...).**
- **Si són més grans: podem treballar en aspectes més abstractes com la reflexivitat, l’assumpció de les pròpies accions, el reconeixement dels errors, etc.**

Per a centres de secundària

Reviseu el desplegament de les competències digitals, dins la dimensió Hàbits, civisme i identitat digital. Competència 10.

I QUÈ PASSA AMB LA MEVA PRIVACITAT?

VISIÓ CRÍTICA

- 1.** La digitalitat comporta **control**. Sempre hi ha qui recull tota la nostra informació. Una altra cosa és fins on podem deixar que ens controlin: per què aquest control? Com evitar-ho?
- 2.** El repte és afrontar la revolució digital també des d'una **perspectiva crítica**: darrere de tota aquesta nova esfera de construcció d'identitat, oci, relació i participació hi ha una gran idea de **negoci**. Com introduir l'ètica en un món que, tot i la lògica de la participació, és conduït per les estratègies de mercat?
- 3.** Esdevé una bona i bonica **oportunitat per treballar aspectes lligats a la protecció de les nostres dades, drets i, per extensió, de la nostra privacitat**. Per això cal treballar la xarxa com un entorn que ho sap tot i que no esborra. Que, sota excuses d'anàlisi de mercat o seguretat (de cop) d'estat, controla i monitora comportaments.
- 4.** Aspectes com **identitat digital, exposició, intimitat**, etc. esdevenen **referències bàsiques de treball**. Tant en un aspecte preventiu ("compte amb el que penges") com constructiu ("una bona manera de garantir-ne una bona gestió és fer-ne un ús positiu").
- 5.** És important que entenguin la **petjada que genera la seva activitat a la xarxa**.
- 6.** Vincular-ho amb qüestions d'**higiene digital** que tingui també en compte la seguretat pròpia i de terceres persones en els entorns digitals en serà també útil, parant especial atenció a les restriccions per edat de les aplicacions així com l'accés a continguts ajustats a aquesta.

UNA INFORMACIÓ

Revisem cinc mites sobre seguretat:

1. Només passen coses negatives si em descarrego activament programes.
2. M'extrauen dades si em connecto a pàgines de pagament, a continguts concrets, etc.
3. Soc una persona insignificant per a les empreses i hackers.
4. El meu dispositiu no conté res d'interès.
5. El sistema operatiu és segur.

Tots són falsos. El fet d'estar connectat ja genera, per se, informació. Qualsevol pàgina, aplicació, ús... genera informació. I aquesta és ben valuosa per construir estudis de mercat, de dades que generen riquesa en altres contextos, d'informacions de tipus personal i/o ideològic... un nou mercat que s'engloba en el que s'anomena dades massives (*big data*).

UNA REFLEXIÓ

El control a través de les pantalles pot no venir només a través dels gegants d'Internet; aquests, alhora els ho posen fàcil a d'altres persones del nostre voltant. Compartir ubicació GPS al moment, l'exposició de les nostres activitats i gustos a les xarxes... poden normalitzar-se fins a extrems *perillosos*. A més, hem de tenir en compte que hi ha un bon mercat d'apps i altres eines que permeten el control entre iguals a través dels dispositius mòbils.

UN APUNT

Per treballar preventivament les possibles problemàtiques dels entorns digitals, podem fer-ho des de dues aproximacions: específica o inespecífica.

La primera serien totes aquelles accions generals no relacionades directament amb les temàtiques digitals però que es dirigeixen a treballar els factors (de risc) o les causes que fomentarien o propiciarien les problemàtiques: per exemple, si creiem que la sobreexposició és un risc, podem treballar a enfortir l'àmbit de la privacitat per se. O treballar a enfortir altres factors de protecció.

La prevenció específica és aquella que treballa directament sobre el fenomen i s'acostuma a basar en la informació sobre els riscos, possibles conseqüències i possibles danys.



UNA ACTIVITAT

LA MEVA UBICACIÓ, LA MEVA INFORMACIÓ

1. En un foli intentarem fer una llista amb aquelles ubicacions on hem estat les darreres 48 hores.

Hi anotarem el lloc i les hores o minuts que hem estat a cada ubicació. És interessant que fem memòria per tal de trobar també aquells espais on ens hem aturat només uns minuts (per exemple a la fleca per comprar-hi el pa).

2. Per grups d'entre 3 i 4 persones, posarem aquesta informació en comú i intentarem imaginar que tenim accés a la ubicació de tota la classe/grup des de fa 3 anys. Quina informació en podríem treure? Podríem saber les seves aficions? Saber on viuen? On i amb qui passen les tardes? Si són amics entre ells?

3. Proposarem usos i rendiments que es puguin extreure d'aquestes informacions.

4. Finalment amb el grup gran posarem en comú el punt anterior. En conjunt debatrem sobre els termes i condicions d'ús de les nostres aplicacions. Per exemple, que fa YouTube de tenir accés a les nostres trucades i als nostres contactes?

Com s'ho fan aquestes empreses per treure benefici de les nostres dades?

Objectius

- Reflexionar sobre l'ús de la informació que cedim a les empreses tecnològiques.
- Treballar el dret a la privacitat.

Per adaptar-la:

Una gran majoria d'activitats podem desenvolupar-les amb pantalles o sense. Podem triar quina és la nostra opció (depenent dels objectius que tinguem, el grup amb el qual treballem o l'accés a tecnologia que tinguem a l'abast) i dur a terme tota l'activitat a través d'entorns digitals, fer-los servir en moments puntuals, o no fer-los servir en absolut.

En aquest cas, si tenim accés a Internet podem proposar que, aquelles persones que tenen un compte a Google, visitin el seu historial d'activitat i n'analitzin el grau de privacitat que tenen configurat.

myactivity.google.com

Posteriorment podem generar un espai de debat.



Aprofitem per

- Fer una lectura crítica de les empreses que hi ha darrere les pantalles.
- Introduir alternatives a les aplicacions o programaris més estesos (programari lliure, TOR, OpenStreetMap...)

Per a centres de secundària

Reviseu el desplegament de les competències digitals, dins la dimensió Hàbits, civisme i identitat digital.

Competències 10 i 11.

**NO NOMÉS
CONSUMEIXO,
TAMBÉ
HI PARTICIPO**

PARTICIPACIÓ

- 1.** Si entenem la xarxa com un espai de relació, l'entendrem també com un espai de **participació**.
- 2.** Ara bé, **connectar-se i prou no implica participar-hi**. Fer *clics* a campanyes solidàries no ens fa ja de facto persones més solidàries.
- 3.** Acceptar que l'activitat vital de les persones en línia es limita només a produir o consumir continguts digitals específics en grans plataformes, **empobreix l'experiència digital, així com l'esperit crític**.
- 4.** Hem d'entendre l'espai digital com un bon **canal on vehicular iniciatives, propostes**, etc. sempre complementàriament al que passi als espais físics (públics i/o privats).
- 5.** La proposta passa per **pensar com incorporem la dimensió digital** a les nostres inquietuds com a ciutadans i ciutadanes. I de quina manera les podem utilitzar per exposar, explicar i amplificar el nostre missatge o la nostra iniciativa.
- 6.** L'experiència pot anar, fins i tot, més enllà de participar, sinó **transformar i enriquir** la societat.

UNA INFORMACIÓ

Habitualment les eines de participació no donen cabuda a les realitats adolescents; sigui pel seu llenguatge, els seus tempos o els mitjans que s'utilitzen, o sigui per imperatius legals, els adolescents participen poc d'iniciatives que no estiguin vinculades estrictament a l'oci.

Hem assumit acríticament aquest fet com a característic de l'etapa vital; en canvi, les plataformes digitals estan plenes d'espais d'interacció, propostes, iniciatives, etc. liderades per aquesta mateixa adolescència que abasten una multitud de temes i de graus de participació.

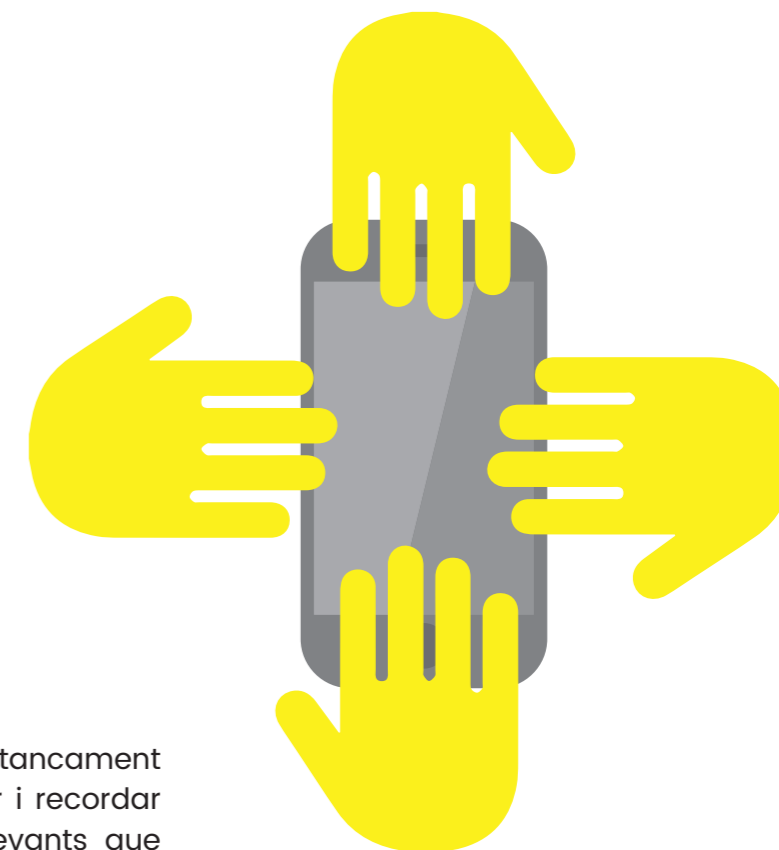
UNA REFLEXIÓ

Si reproduïm lògiques que es basen només en el consum, o en la producció dirigida al consum, no ens haurà d'estranyar que les màximes aspiracions d'adolescents siguin (simplificant un fenomen més complex i que de contrapartida té molts vessants positius) ser influenciadors (en temes que tenen a veure amb la moda, o els "estils de vida") o ser youtubers (en temes relacionats amb els videojocs), noves figures que estan convertint-se en referents d'aquestes generacions.

UN APUNT

En les activitats dur a terme un tancament adequat és un valor afegit. Recollir i recordar els punts forts i els aspectes rellevants que s'han treballat, reforçar l'assoliment dels objectius proposats i aclarir aspectes que poden haver resultat ambigus, n'arrodonirà la intervenció. Recollint les intervencions i propostes del grup farem alhora un reconeixement a l'esforç i la feina feta.

No es tracta d'acabar amb sentències o màximes; es poden obrir noves preguntes i qüestions que permetin continuar reflexionant. És força interessant que el recull sigui de les preguntes amb potencial transformador.



UNA ACTIVITAT

QUIN BARRI VOLEM?

L'espai públic (carrers, parcs, places, camins, zones de lleure...) és un espai on poder-hi fer un munt d'activitats tant individuals com col·lectives.

1. Sortiu al carrer en grups de 4 o 5 persones amb una pantalla (per grup) que permeti fotografiar o enregistrar en vídeo.

• **Trieu un espai del vostre barri al qual us agradaria donar-li un ús diferent.**

• **Fotografieu o enregistreu l'espai. Preneu notes sobre: Hi ha mobiliari urbà? Quin? Quines persones utilitzen l'espai? Fixeu-vos en l'edat, el gènere, etc.; quin ús fan les persones de l'espai? I els vehicles?**

2. Amb el contingut enregistrar i les notes debateu i consensueu una proposta per modificar l'espai. Tal com us agradaria a vosaltres.

3. Prepareu una presentació de la vostra proposta utilitzant tots els materials i recursos que creieu necessaris. Exposeu-ho a la resta de grups.

4. Creeu un compte col·lectiu en una xarxa electrònica i compartiu les vostres propostes per difondre-les entre altres persones del barri. Aproveiteu aquest canal per fer arribar les vostres demandes a l'ajuntament o districte.

Objectius

- **Explorar quines potencialitats poden tenir les pantalles combinades amb projectes o iniciatives de participació ciutadana.**
- **Fomentar la ciutadania digital.**

Per adaptar-la:

Podem potenciar diferents graus d'autonomia en aquesta activitat: per exemple que l'exploració de l'espai públic es faci de manera autònoma, mentre que tot el treball amb el material enregistrar es dugui a terme a l'aula o a l'espai educatiu, o bé que tot es faci autònomament i només es presentin els resultats, o acompanyar en totes les etapes.

Podem fomentar alhora diferents formes d'usar els entorns digitals: podem plantejar que facin servir els mitjans que usen normalment (i reforçar els usos alternatius a les xarxes, plataformes o aplicacions que ja utilitzen habitualment i fomentar-ne bones pràctiques) o podem proposar-los que facin servir altres mitjans com el programari lliure, o eines tecnològiques específiques com editors de vídeo (reforçant alternatives digitals a les massives que ja dominen per eixamplar els seus coneixements).



Per a centres de secundària

Reviseu el desplegament de les competències digitals, dins la dimensió Hàbits, civisme i identitat digital. Competències 9, 10 i 11.

Aprofitem per

- **Conèixer de prop el nostre barri, la gent que hi viu i les activitats o projectes que ja s'hi estan portant a terme.**
- **Recollir propostes de participació per part dels adolescents que ens puguin ser útils per planificar nous projectes o iniciatives.**

II. ACOMPANYAR I PREVENIR ALS ESPACIS EDUCATIUS EN L'ERA DIGITAL

INCORPORAR, LA PREVENCIÓ AL NOSTRE PROJECTE

Tot i que trobem, cada vegada més, un professorat i educadors amb més capacitats en aquesta temàtica o en aquestes eines i mitjans específics, actualment hi ha molta diversitat en els equips educatius. Informar-nos i formar-nos és bàsic, tant en habilitats i competències digitals tècniques com en competències metodològiques, però es tracta d'un procés professional constant i progressiu.

Aquesta disparitat dins els equips tant pel que fa als usos, als coneixements tècnics o al posicionament de com incorporar les pantalles o no en els vincles educatius, no és en si mateix un fet negatiu; però sí és un dels motius pels quals ens urgeix elaborar un posicionament comú en el si dels claustres, els equips de professionals, en les coordinacions, etc. des de la reflexió conscient.

Treballar de manera educativa al voltant de les pantalles no ha d'implicar sempre saber-ne molt tècnicament: es pot educar en pantalles des de perspectives i posicionaments ben diferents. Per exemple, no cal que sàpiga fer funcionar el darrer videojoc aparegut en el mercat per treballar amb els adolescents la idoneïtat dels seus continguts o de la narrativa del joc, les hores invertides a les nits o l'aïllament que pot comportar-hi. Tot i això, si no consensuem una mica quins són aquests posicionaments correm el risc de contradir-nos, ser incoherents i provocar confusió en les persones amb qui treballem.

Caldrà que els centres/espais/serveis des d'on treballem ho incorporin en el seu projecte educatiu concret, es dissenyi de manera conscient, i també de forma transversal. Quines pantalles farem servir, com les farem servir i quan les farem servir, a més amb quina intencionalitat -instrumental, metodològica, de desenvolupament de la competència digital, etc.- i finalitat les farem servir, són preguntes que haurèm de plantejar-nos.



És molt probable que haguem tingut múltiples debats –més o menys informals– al voltant del medi digital amb els nostres equips professionals (als centres, espais joves, CRAEs, etc.). És interessant, però, tenir un debat en profunditat i estructurat, dirigit a extreure'n acords permanents, que fixarem de la manera que trobem més pertinent.

Podeu començar amb algunes preguntes generals per reflexionar sobre el medi digital en termes educatius:

Quines utilitats i potencialitats tenen els entorns digitals per assolir els nostres objectius educatius?

Què ens aporta incentivar o no l'ús del mitjà digital en les nostres tasques específiques?

Quines bones pràctiques coneixem i quins recursos podem emprar?

Hi ha qüestions que considerem bàsiques a protegir i salvaguardar? Per exemple, algunes competències pel que fa a habilitats socials o al desenvolupament cognitiu estan essent modificades pels usos intensius de pantalles. Quines són i quines volem continuar potenciant?

Quines problemàtiques ens hem trobat o quins són els debats recurrents al voltant de l'ús de pantalles que hem tingut?

Quina presència tenen els dispositius tecnològics en els nostres espais educatius (tant els propis del projecte com els dels educands)? Com hi incideixen?

Depenent de l'espai educatiu, us serà útil desenvolupar al màxim aquests acords (des d'unes normes generals a pautes per a qüestions específiques i recurrents o protocols interns) per abastar tota la tasca que hi dueu a terme.

Tenir un posicionament clar i definit com a equip, acordat prèviament de forma participativa i/o de consens entre els membres, ens permetrà treballar de manera coherent i complementària, i alhora dona una resposta conjunta i alineada a les diferents situacions que se'ns presentin relacionades amb l'ús de les tecnologies. També és interessant mantenir o programar periòdicament espais de debat o de revisió dels acords per poder actualitzar-los constantment i ajustar-los a les necessitats que vagin apareixent en la tasca professional, així com avaluar conjuntament experiències noves relacionades amb l'entorn digital que s'hagin dut a terme.

Així podrem abordar les diferents situacions que se'ns vagin presentant, fins i tot aquelles no planificades inicialment, de manera més operativa i també en podrem abordar els aspectes preventius així com els constructius, fet pel qual esdevé una tasca més transversal.

Per a centres de secundària

El projecte educatiu en relació amb el mitjà i els entorns digitals es reflecteix al PEC i al Pla TAC del centre.

SITUACIÓ 1

AFRONTAR ELS REPTES COM A EQUIP

La monitora d'un grup del cau es planteja crear un grup de WhatsApp amb les famílies del seu grup d'adolescents. Si bé ja hi ha alguns grups creats pels mateixos pares i mares, pretén crear un perfil formal davant dels problemes derivats del funcionament d'aquests.

Aquests grups creen malestar entre els monitors, atès que no hi són presents, i es desconeix exactament quines informacions i comentaris es donen allà. I hi han hagut alguns malentesos respecte de la informació que els ha arribat.

Diferents membres de l'equip, per frenar aquesta situació, proposen la participació activa dels monitors en aquests grups. Han rebut el vistiplau de la coordinació i dels responsables. I en aquesta línia, es demana que prèviament a començar el grup, se'n debatin uns criteris de funcionament.

TENSIONS

Es generen discussions entre el mateix equip de monitors. Una part està a favor de crear-lo, altres mostren escepticisme i un grup més n'és totalment contrari.

La coordinació / grup de responsables exposa que es pretén preparar una prova pilot. I que participar-hi és voluntari.

Els monitors implicats en la seva creació deixen clar que no esdevindran disponibles les vint-i-quatre hores al dia, els set dies de la setmana, sinó que es pretén crear un protocol de comunicació amb les famílies complementari als que ja hi ha.

El debat gira a l'entorn de la propietat dels dispositius i, per tant, de visibilitzar els números de telèfon.



ITINERARI PROPOSAT

1. Es proposa missatgeria instantània. Però es prioritzen aquells serveis que garanteixin més privacitat i menys risc de generar malentesos. En aquest sentit es tria l'aplicació Telegram. I s'utilitzarà el mecanisme de distribució de missatges, i no de grups.
2. Es tracta d'un canal per compartir informacions, no opinions.
3. Es durà a terme amb un dispositiu i mòbil del cau.
4. Cal prioritzar de llegir només els missatges que enviïn les persones de referència del cau, per davant d'esdevenir un grup de consulta.
5. És de lliure adhesió. Si no s'hi participa no vol dir que es quedarà exclòs de les informacions d'aquestes (que es distribuïran per altres canals ja previstos).
6. S'ha de gestionar com a equip de monitors. No sempre respondrà la mateixa persona.
7. No es donarà per oficial cap informació que no generi el mateix cau.
8. No es respondrà fora de les hores pactades. En aquest cas: de 8 a 18 hores. I la resposta no serà immediata.
9. Pel que fa al contingut dels missatges, s'ha de redactar d'inici, i cal recordar periòdicament:
 - No explicar o demanar qüestions personals, sinó que afectin al funcionament del grup.
 - No enviar missatges brossa, ni fotos o mems.
 - Evitar discussions personals.
 - Mantenir una actitud respectuosa. No escriure missatges ofensius.
 - Evitar alarmes innecessàries: una cosa que afecta algú no ha de perjudicar a tothom.
 - No posar en dubte la credibilitat dels missatges i evitar fer judicis de valor previs.
 - Ser molt prudents amb les etiquetes. No crear imatges falses de pares i mares, monitors o companys.
 - Tenir present l'efecte eixamplador: un comentari irrespectuós en un espai públic pren una dimensió extra.
 - Cal recordar que no s'enviïn missatges en moments i temps en què la majoria descansa i/o desconnecta o està en horari acadèmic.

ENFORTIR **EL NOSTRE** **PAPER COM** **A REFERENTS**

El personal professional de l'educació és un exemple i model referent en la comunitat educativa i en la societat. Al marge de com decidim abordar certes problemàtiques que poden derivar-se de l'ús de pantalles, quin és l'ús que nosaltres en fem? I, sobretot, quin és l'ús que en fem en relació amb la nostra tasca educativa? El model de referència que transmetem es construeix a través de la nostra pràctica efectuada des de la planificació, però també s'articula per totes aquelles coses que fem, conscients o no, les actituds que tenim, les maneres de parlar, etc. en els espais on treballem. Per exemple, si a vegades prohibim l'ús del telèfon mòbil a l'aula o a l'espai jove però nosaltres l'utilitzem, pot ser que estiguem donant un missatge contradictori. És important revisar l'exemple que donem i dotar-lo de coherència amb els objectius que perseguim.

IDENTITAT DIGITAL PROFESSIONAL

Més enllà d'aquests plantejaments, en la pràctica de la nostra tasca educativa, ens sorgeixen moltes preguntes al voltant de les pantalles; haig d'emprar-les o no en les meves accions educatives? Si decideixo fer-ho, com les haig d'emprar? I quins són els límits que hi poso?

Per exemple, preguntes com "haig de crear un grup de missatgeria instantània amb els meus educands?" no tenen una resposta única, no hi ha receptes universals. Si bé podríem fer una llista de pros i contres d'aquesta opció, aquesta és útil en tant que s'insereixi en un marc més ampli i tingui en compte diversos elements, entre els quals de planificació global d'abordatge de l'educació mediàtica o tecnològica, aspectes metodològics a treballar, de les necessitats organitzatives... així com de les característiques pròpies

del projecte educatiu o acció educativa en el qual ho inserim, tenint en compte també les necessitats del grup d'educands al qual ens referim, així com les pautes preventives i d'acompanyament digital que pretenuem proporcionar.

Si ens plantejem la presència professional als entorns digitals:

1. Una de les qüestions que ens proposa l'entorn digital és el trencament de barres clàssiques entre món virtual i físic que des de la visió adulta s'expliquen com a paral·lels (com volent dir que el físic ve a ser el real).

2. Aquestes línies difoses entre presencialitat i virtualitat deixen entreveure que finalment estem parlant de termes complementaris, compatibles i en ús des de la interacció constant.

3. Que ahora aporten debats nous a tensions ja conegudes: vida personal/professional, rol professional/ciudadà, ofici-

na/espai digital, (des)protecció, etc. Per això cal una reflexió seriosa i acurada al voltant dels nous estats professionals.

4. Si el que es tracta és d'acompanyar cal que les seves presències disposin de referents. En diferents espais, també digitals.

5. I que en la digitalitat aquests disposin de criteris per aprofundir entre el continuïum connectabilitat-disponibilitat: "no sempre hi soc"; "si puc, em va bé -i vull- contestaré"; "rebut", "ja contestaré"; "ara te'n dic alguna cosa"; etc. Ens cal capacitat per ajudar a desenvolupar usos complexos. Lògiques d'ús, i adults, que vagin més enllà de la mera observació i del pur consum, i que tinguin per finalitat preservar diferents eixos.

Hi ha casos paradigmàtics del que implica un problema relacional que creix exponencialment a la xarxa. Ara que es recorre sovint al concepte (ciber)assetja-

ment, sabem que moltes pràctiques amb final tràgic s'haurien pogut desenvolupar de manera diferent si hi haguessin hagut persones amb capacitat d'intervenir en aquestes crisis.

Plantegem-nos tres propostes: 1) potenciar la figura de tutor/a, professor/a i/o educador/a com a pont entre les persones afectades i els serveis especialitzats, que garanteixin uns criteris d'intervenció: confidencialitat, rapidesa i sentit comú (no tot cal que ho resolguin els professionals externs i/o especialistes); 2) introduir els serveis especialitzats com a persones quotidianes en les seves vides, i en la comunitat educativa en general; 3) remarcar en qualsevol acció preventiva que explicar determinats problemes (discrecionalment i a gent adulta de confiança) pot ser una bona manera de resoldre'ls.

En definitiva, tractar la idea de l'adult o referent educatiu com a quelcom transparent i no com una persona vinculada específicament al control.



SITUACIÓ 2

ESDEVENIR REFERENTS

DIGITALS

Un educador de l'espai jove es planteja obrir un grup de WhatsApp amb els adolescents voluntaris habituals de l'espai per preparar unes activitats vinculades a l'acte de final de curs. Hi vol exposar informació d'utilitat perquè tinguin clars aspectes bàsics d'organització i funcionament.

TENSIONS

Ha rebut crítiques d'alguns companys, ja que està utilitzant dispositius i números de telèfon personals.

Quan explica a la coordinació la proposta, aquesta respon en sentit doble: d'una banda, aprova la iniciativa; però per l'altra, remarca la importància de donar i treballar amb dades personals.



ITINERARI PROPOSAT

1. Es crea un grup en alguna aplicació que tots els usuaris disposin –o que sigui de fàcil instal·lació– sense necessitat de donar dades ni perfils personals. A partir d'aquesta idea, es buscaran serveis que garanteixin més privacitat i menys risc de generar malentesos (per exemple, un grup d'Instagram).

2. L'educador/a inicialment afegirà les persones al grup a partir d'un perfil de creació pròpia expressament per a la iniciativa.

3. Hi definirà i consensuarà uns motius de participació:

Explicar la finalitat de la creació del grup i que aquest té, en el seu plantejament inicial, una duració limitada.

Acotar quines persones han estat convidades com a membres i qui els convida.

Delimitar funcions de les persones membres.

4. Es definiran i consensuaran de manera participativa a l'inici del grup unes normes bàsiques de funcionament i convivència digital (de forma presencial o digital); es recomana:

No enviar missatges brossa, ni fotos o mems.

Les respostes per part de l'educador/a no han de ser immediates.

Cal recordar que no s'enviïn missatges en moments i temps en què la majoria descansa i/o desconnecta o està en horari acadèmic (incloent-hi l'esbarjo).

Evitar discussions personals.

Mantenir una actitud respectuosa. No escriure missatges ofensius.

No explicar o demanar qüestions personals, sinó que afectin al funcionament del grup.

REVISAR ELS USOS I LA NORMATIVA DE L'ESPAI

En els diversos entorns educatius, a l'aula, a l'espai jove, al casal, al cau, etc. hi ha hagut diferents nivells d'incorporació o introducció de les pantalles. Aquestes poden haver-se introduït de manera planificada -formant part d'un projecte més ampli i tenint en compte en quins moments i quins usos se'n derivaran-, en forma de recurs -com a suport per a activitats puntuals- o part d'un equipament -d'ús regulat per part dels educands-, o sovint de manera no planificada.

Però no només tenen una presència destacada aquelles pantalles o mitjans digitals amb una funció educativa -les quals podem gestionar de forma positiva com a educadors; hi tenen una especial rellevància en el dia a dia aquelles que els adolescents utilitzen quotidianament de manera integrada i porten a les activitats o als espais (especialment el mòbil, però també tauletes, consoles portàtils, reproductors de música, etc.).

NORMATIVES

En els centres educatius la situació al voltant de l'ús de dispositius mòbils ha estat i continua essent molt dispar. En alguns casos s'han decantat cap a normatives de prohibició d'ús de mòbils o la seva restricció. Tot i aquesta norma, la realitat del dia a dia exposa la dificultat del seu compliment i manteniment; prohibició, restricció, etc. genèricament no és quelcom consensuat amb l'alumnat o els educands, i per tant és una realitat viscuda com una imposició per part del centre, l'equip educatiu o de monitors, etc.

Per a centres de secundària

Els usos de dispositius de l'alumnat, així com el seu règim disciplinari, s'incorporen a les normes d'organització i funcionament del centre (NOFC).

En aquest sentit, alhora es donen quotidianament criteris dispars i sovint discrecionals d'aplicació de la normativa per part dels diferents membres dels equips, fet que facilita les excepcions constants, mirar cap a una altra banda, ignorar les infraccions, etc. Per evitar aquesta disparitat és molt important anar tots en una mateixa direcció.

ESTABLIR NORMATIVES AL VOLTANT DE LES PANTALLES

1) És important preparar processos participatius (fòrums, debats, espais de reflexió...) amb tots els agents de la comunitat educativa (equips educatius, educands, famílies, i/o altres agents involucrats) 2) per establir un corpus de normes i pautes a seguir en l'ús dels dispositius mòbils de l'alumnat 3) que poden tenir en compte la diversitat dels diferents espais i usos de l'equipament 4) i alhora siguin realistes i el seu acompliment sigui possible 5) així com consensuar quines són les conseqüències de l'incompliment d'aquestes normes i 6) vetllar perquè les accions que se'n derivin es duguin a terme.

No es tracta només d'informar els educands de quin és aquest corpus normatiu, sinó de fer participar a totes les persones que hi estan involucrades perquè puguin decidir quin i com serà el seu rol o les accions o actituds i comportaments que s'hau-

ran de dur a terme, i perquè puguin incorporar-lo.

Si la normativa no és incorporada i participada, pot ser font constant de conflicte.

USOS I PRÀCTIQUES DES DE L'ESPAI EDUCATIU

Habitualment pensem només en l'ús del mòbil (o altres dispositius mòbils com la tauleta o la consola portàtil) per part dels adolescents a classe, als passadissos, les sales de treball o les activitats a l'espai jove o a les sortides, però prèviament hauríem de fer un plantejament integral com a centre/servei/equipament en allò referit al nostre ús de les pantalles, procurant que sigui coherent amb la normativa que plantejem als educands.

Per exemple, quines eines de promoció/comunicació utilitzem (web, xarxes socials, missatgeria instantània, etc.)? Demanem permís per fer fotografies que penjarem als perfils públics? Permetem que els educands generin continguts digitals per al centre? En quins espais del centre es pot o no utilitzar segons quins aparells, i com? Com configurem l'espai (la classe està orientada sempre a una pantalla digital? A la



taula del professorat, l'ordinador és al centre, etc.)? Facilitem alternatives a l'ús de les pantalles en tasques concretes -per no promocionar el fet que tothom hagi de disposar de mòbil-? Els professionals, en fem un ús acrític?

SITUACIÓ 3

COMPATIBILITZAR NORMATIVES I USOS DESITJATS

La comissió de convivència de l'institut té la intenció d'abordar el ciberassetjament com a qüestió preferent per al curs que ve. D'entre les diferents propostes d'intervenció es vol crear una bústia de demandes vinculades a possibles deteccions de casos d'assetjament entre iguals. Per aquest motiu, es proposa generar algun mecanisme digital de recepció de missatges.

TENSIONS

La normativa del centre no permet l'ús d'eines digitals per a finalitats no lectives en l'horari d'assistència al centre.

És té clar que cal preservar la confidencialitat del servei.

Escriure demandes de manera anònima pot comportar falses culpabilitats.

Es poden donar situacions problemàtiques fora de l'horari de l'escola que acabin gestionant-se durant l'horari escolar, i saturin els professionals del centre.



ITINERARI PROPOSAT

1. Explicar, en el marc del projecte més ampli, la iniciativa. I proposar el servei digital (que serà compatible amb les normatives del centre, o aquestes es revisaran per a incloure aquest servei) sempre complementari a altres propostes d'intervenció.
2. Remarcar la privacitat, confidencialitat i privacitat del servei.
3. Recordar els aspectes bàsics de prevenció de l'assetjament i promoció de la convivència: respecte i cohesió.
4. Promoure accions en les diferents assignatures com a promoció dels usos constructius de les xarxes socials, els videojocs o altres entorns digitals on pugui aparèixer el ciberassetjament.
5. Promoure sessions conduïdes per especialistes, complementàries a les dels professionals del centre, sobre els usos de les xarxes socials, així com l'alerta davant d'algunes aplicacions.
6. Fomentar l'ús del servei de manera responsable i per a la finalitat establerta.
7. Vetllar perquè el servei estigui imbricat i no es deslligui del projecte viu de la comissió i hi hagi una revisió i retroalimentació constant.

PLANIFICAR LES INTERVENCIIONS

La planificació de les nostres intervencions educatives ens permet anticipar-nos i hi podem incloure espais, activitats o metodologies per generar i oferir pautes educatives per a la prevenció i la reducció de riscos al voltant dels usos i abusos de les pantalles.

És interessant que aquesta tasca no la fem exclusivament de manera individual. Per poder dissenyar intervencions i accions educatives i preventives coherents, cal tenir en compte que, sovint, són molts els agents que hi participen i les condicionen a diferents nivells. A més, un debat col·lectiu a l'entorn d'aquestes qüestions amb la resta de professionals ens portarà a compartir perspectives, eines, metodologies que podem decidir com combinar dins de l'equip; això enriquirà la nostra visió i possibilitats.

Per dissenyar les diferents actuacions educatives i fer alhora una bona educació digital, podem fer algunes reflexions genèriques que pretenen servir-nos com a eina per facilitar la inclusió de la prevenció i la reducció de riscos a processos de planificació i disseny dels diferents tipus d'actuacions:

1. En relació amb la UTILITAT/FUNCIÓ:

És enriquidor i/o imprescindible l'ús de pantalles per a les diferents actuacions de la intervenció? Quina funció hi tenen?

Quines potencialitats generals o específiques aporten a la intervenció?

Com destacarem aquestes potencialitats?

En quins moments de la intervenció seran presents i en quins moments no?

Si la funció no està definida, la podem cobrir d'una altra manera també educativa que en prescindeixi?

2. En relació amb els RISCOS:

Quins riscos aporten a la intervenció?

Quins riscos genèrics en relació amb les pantalles poden fomentar?

La inclusió de pantalles en aquesta activitat/espai/tasca/projecte normalitza el seu ús de forma acrítica (en qualsevol moment, a qualsevol lloc, per a qualsevol cosa)?

Quins elements hem d'afegir-hi per fomentar un pensament crític?

3. En relació amb la DIMENSIÓ TRANSFORMADORA de l'educació:

Podem fer-les servir de manera transformadora, crítica i creativa?

Podem fer servir eines o aplicacions més segures i no comercials?

Podem proposar alternatives viables a la seva utilització, perquè l'ús o no sigui una opció vàlida dins la mateixa activitat?

Podem pensar activitats de manera creativa al marge?

Fer-se les preguntes plantejades de forma conjunta pot ser un bon exercici per incloure'ls i per activar, de retruc, la reflexió al voltant dels usos i abusos de les pantalles des d'una perspectiva crítica.



Cal que, en aquesta temàtica, la nostra mirada sigui transversal, atès que les pantalles estan presents a la majoria d'àmbits de les nostres vides; sovint, fins i tot quan la seva presència no és física. Les coses que ens passen a través de les pantalles no es queden al món virtual com si aquesta fos una dimensió diferenciada de la vida sinó que repercuteixen, modifiquen o ens afecten de manera integral. Per aquest motiu, aquesta és una qüestió al voltant de la qual cal reflexionar-hi, per incloure-la en el disseny i la planificació de totes les intervencions que duem a terme.

SITUACIÓ 4

PLANIFICACIÓ

L'equip que està duent a terme un projecte d'aprenentatge i servei a l'institut vol integrar la dimensió digital a tot el procés de forma creativa.

TENSIONS

El professorat que hi participa té competències digitals dispars i això provoca certa incomoditat respecte de la proposta.

No tot l'alumnat té accés a tot l'equipament tecnològic necessari.

No hi ha confiança en la maduresa dels grups per fer servir els dispositius mòbils en les activitats.



ITINERARI PROPOSAT

- 1.** El professorat ha de planificar la intervenció tenint en compte les diverses competències digitals, tant del professorat participant, com de l'alumnat. Les tasques relacionades es repartiran tenint també en compte aquests criteris.
- 2.** Es treballa i consensua amb el grup d'educands quins moments es farà ús de dispositius mòbils i amb quines finalitats.
- 3.** S'organitza el treball perquè l'alumnat pugui accedir i/o compartir els equipaments digitals per igual.
- 4.** Es tindrà en compte no només l'ús que en fan els alumnes sinó quina utilitat i potencialitats poden tenir per a les entitats amb les quals s'efectua el projecte.
- 5.** Es realitza una valoració final que inclogui específicament ítems sobre els usos del mitjà digital en el projecte, per part de l'alumnat així com del professorat.

APLICAR ESTRATÈGIES PREVENTIVES EN EL DIA A DIA

TREBALLAR EL BON ÚS DE LES PANTALLES

Un bon ús és, en essència, aquell que és consensuat i participat. És a dir, el que no només inclogui la possibilitat que s'hi formi part, sinó que la participació esdevingui necessària i desitjada, alhora que assumeixi un consens (un acord entre les parts) de la forma més conscient i responsable possible.

En l'àmbit educatiu, com a personal d'educació podem consensuar pautes d'ús i fer un acompanyament digital per propiciar una educació mediàtica enriquidora.

Entenem per **acompanyament digital** estar al costat de l'educand d'una manera activa, és a dir, participant en les activitats o accions digitals d'una forma conjunta i consensuada. No es tracta únicament de compartir l'espai físic, sinó d'involucrar-se conjuntament i construir un espai de relació. En aquest acompanyament és molt important que estigui present el respecte i l'estimació explícita. Així, a mesura que es posi en pràctica, aquest acompanyament anirà convertint-se en un espai de relat i reflexió compartida.

En relació amb els usos en el marc d'intervencions educatives planificades, tenim algunes guies/directrius a la nostra disposició; per exemple, en els centres escolars en l'àmbit de l'educació formal, és imperatiu desplegar les competències digitals a primària i a secundària, en tot el currículum

escolar, però especialment a través de les activitats d'acció tutorial. Una correcta assumpció de les competències digitals proposades, actua com a factor de protecció enfront de conductes problemàtiques de les pantalles.

Per a centres de secundària

El programa mòbils.edu aposta per l'ús educatiu dels dispositius mòbils. Així, el curs 2019-2020 s'ha posat en marxa una iniciativa pionera per a mestres, professorat i alumnat de 100 centres de tot el territori de diferent tipologia.

A més de fomentar un bon ús de la tecnologia, assumir competències digitals adequades i fer un acompanyament digital competent que tingui en compte les diferents dimensions de la tasca educativa, hi ha d'altres factors, al marge de les pantalles, que podem treballar a favor d'aquesta prevenció.

En general, podem assenyalar algunes bones pràctiques, en relació amb les pantalles, que poden funcionar com a punt de partida i que són interessants en relació amb adolescents:

No afavorir la necessitat de tenir tot tipus de dispositius.

Establir pautes horàries d'ús per no caure en la trampa de l'ús abusiu al que som cridats.

Dur a terme una gestió del temps conscient, escollir quan i per a què l'ús hi té cabuda.

Compartir dispositius per a diverses persones (sovint no en cal un per persona).

Utilitzar les pantalles en espais compartits.

Fomentar les relacions presencials.

Promoure el manteniment del respecte i el bon tracte a les xarxes socials i a tot intercanvi digital.

D'altra banda, és essencial tenir present quines són les competències, capacitats o habilitats que l'ús intensiu de pantalles pot afectar; d'aquesta manera podem propiciar activitats educatives enfocades a potenciar-les i treballar-les. Algunes competències bàsiques a incloure en la nostra programació de propostes educatives:

Llarg termini, percepció de procés global

Concentració i altres processos cognitius (comprensió lectora, memòria, associació d'idees)

Empatia

Mirada crítica

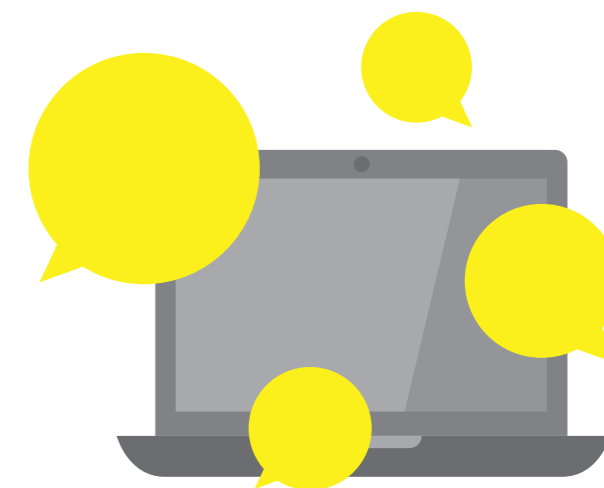
Assumpció dels temps d'espera

Tolerància a la frustració

Escolta activa

Parlar en públic

Consciència corporal positiva



SITUACIÓ 5.1

FOMENTAR-NE UN BON ÚS

El professorat de cicles formatius ha detectat la creació de grups d'Instagram en els quals es comenten i publiquen, de manera oberta i pública, fotografies i comentaris ofensius entre les diferents disciplines, tant de l'alumnat com del professorat.

TENSIONS

Genera problemes de convivència dins del centre.

Hi ha mala maror entre el professorat davant certs comentaris o fotografies extretes dels seus perfils personals.

Se sospita de la possible autoria d'aquests, tot i no tenir-ne la certesa.

Alguns comentaris tenen trets racistes i/o sexistes.



ITINERARI PROPOSAT

1. Els tutors cal que dediquin la seva tutoria (o tutories) a tractar amb els diferents grups la qüestió, en què recorda les normatives pròpies del centre, i de gestió de les xarxes socials.
 2. Es remarca que siguin molt prudents amb les etiquetes. I es demanarà no generar informacions sobre professorat o estudiants.
 3. Es treballa activament perquè no es victimitzin les persones que apareixen en aquests grups i, si calgués, s'hi posarà a disposició atenció específica, per detectar possibles situacions d'assetjament.
 4. Es treballa a l'aula i al centre (dinàmiques, activitats, etc.) a fi de preservar la convivència i enfortir les relacions interpersonals entre l'alumnat, així com el respecte al professorat.
 5. S'organitzen dinàmiques per sensibilitzar sobre determinats usos de les xarxes socials i per potenciar-ne un ús positiu.
 6. Es convida a denunciar els perfils en les mateixes aplicacions com a contingut inapropiat.
- Es farà una especial incidència a treballar amb una perspectiva antiracista i/o de gènere.

REDUIR-NE ELS RISCOS

D'una banda, com sabem, l'adolescència alberga el procés de desenvolupament de la pròpia identitat, un procés de diferenciació envers els altres i, alhora, un augment de la necessitat de pertinença als grups d'iguals. L'articulació d'aquests processos a través d'eines de relació digitals pot comportar riscos específics si no acompanyem aquest ús que els processos flueixin d'una manera respectuosa i que no perjudiqui el benestar. De l'altra, afloren usos problemàtics mancats d'acompanyament per part de la comunitat educativa en els quals tenen cabuda assetjaments, violències, discriminacions, humiliacions, etc. en format digital i, per tant, amb diferents especificitats i formes que en persona.

Hi ha diferents indicadors que podem observar i que poden ajudar-nos a copsar si els nostres educands estan tenint una relació problemàtica amb les pantalles:

Tendència a l'aïllament familiar

Baix rendiment escolar

Deixar de banda activitats relacionals, socials, etc. presencials

Utilització compulsiva, excessiva i perjudicial

Estils de vida totalment sedentaris, sense activitats fora de les obligacions formals

“Inversió social”: totes les amistats són virtuals

Canvis en els patrons del son i vigília

Hem de tenir clar que aquests senyals han d'avaluar-se conjuntament, i contextualitzar el problema, ja que per si sols no signifiquen un problema.

Tot i això, la presència de diversos d'aquests indicadors ens ha de posar en alerta per fer-ne un seguiment i estar atents per a possibles intervencions.



Per detectar riscos i treballar-los, ens serà útil discernir entre:

Els problemes que afecten a un mateix o a una mateixa: sedentarisme, pèrdua d'hores de descans, dificultat en els processos d'aprenentatge o concentració, etc.

Els problemes que involucren a d'altres: assetjaments diversos, violències de gènere, humiliacions, exclusió, etc.

Els problemes relacionats amb la construcció de la pròpia identitat: intimitat/privacitat, la pressió estètica, l'exposició o la sobreexposició, etc.

Tots aquests elements i dimensions dels riscos es poden treballar tant en les seves manifestacions digitals com en la dimensió presencial o física. El treball entre els entorns presencials i virtuals és complementari ja que es tracta de mons fusionats.

És important, però, tenir en compte que en les qüestions relacionals i les problemàtiques al seu voltant, hi ha pràctiques digitals normalitzades que no tenen, en un inici, cap intenció de fer mal a un altre, però que poden funcionar com una bola de neu, magnificar-se per l'àmplia difusió i ampli-

ficació que es produeix a les xarxes, o per la progressiva difuminació del sentiment de responsabilitat que es dona en situacions que s'esdevenen en línia. Les especificitats de les pantalles i les seves aplicacions, doncs, poden convertir en problemàtica una situació que en un inici no ho era o que, en persona, tindria un impacte molt menor.

SITUACIÓ 5.2

TREBALLAR PER REDUIR-NE ELS RISCOS

La tutora d'un alumne de tercer d'ESO exposa la seva preocupació al voltant d'aquest noi perquè es passa tota l'estona del pati jugant amb el mòbil. S'aïlla i no estableix relacions amb els seus companys, alhora que no participa de les dinàmiques pròpies del pati. A l'aula també es presenten dificultats per la gestió dels dispositius. Sovint es troben al noi fent-ne ús quan aquest no està permès. Al mateix temps, comença a presentar absentisme així com manifesta una actitud passiva a l'aula (sembla adormit, poc interactiu, etc.). Els seus companys comenten que es passa molta estona jugant.

La professora, en una tutoria amb l'alumne, intenta abordar la qüestió. Detecta molta resistència per part del noi, alhora que constata que la presència d'alguns indicadors d'usos problemàtics en relació especialment amb els videojocs. El noi acaba admetent que destina molt de temps als jocs en línia i que també hi gasta diners, i que darrerament ha començat a fer algunes apostes en línia.

TENSIONS

Els professorat no té eines per detectar la gravetat de la problemàtica o si es tracta d'una possible addicció al joc o al joc d'atzar. Ni disposa de pautes d'actuació.

La manca d'assistència i retards puntuals generen dificultats amb part del professorat. El caràcter normatiu de la institució *allunya* el noi de l'equip docent.

ITINERARI PROPOSAT



1. Es proposa una comissió de valoració del cas amb l'equip psicopedagògic. La idea és que qui l'orienti i en faci el tractament psicològic pugui fer una primera valoració i determinar-ne línies d'actuació.

2. Cal posar atenció especial en altres elements, no només el joc o les apostes. És important determinar si aquests estan essent la causa de problemes o estan funcionant com a símptoma d'altres problemàtiques prèvies que ens poden haver passat desapercebudes.

3. Cal demanar una visita amb la família per exposar la situació, analitzar la qüestió i proposar pautes d'actuació conjuntes:

a) Conèixer exactament l'ús i problemàtica associada (usos domèstics, dificultats, malestars percebuts, etc.)

b) Valorar l'ús dels dispositius amb normatiues concretes:

- Normes i límits horaris

- Prioritzar el treball acadèmic per davant del joc

- Determinar interruptors externs: tallafocs, alarmes pel que fa a l'ús, dispositius fora de l'habitació per anar a dormir, etc.)

- Permetre un temps raonable de joc vinculat

al manteniment de tasques i activitats fora de l'horari escolar.

- Controlar o eliminar la despesa econòmica en els jocs, així com eliminar la possibilitat de realitzar apostes (disponibilitat de dades de targeta de crèdit, PayPal, etc.).

c) En el cas que hi hagi altres problemàtiques prèvies que hagin pogut desembocar en aquest ús conflictiu, s'han de facilitar pautes o recursos a la família perquè pugui treballar els temes de fons.

4. Cal vetllar especialment perquè l'alumne compleixi les normes relatives als dispositius del centre.

5. En cas de no reeixir, s'ha de valorar amb l'equip psicopedagògic si s'han d'aplicar pautes específiques per a l'alumne en qüestió, més enllà de la normativa.

6. S'acorda una proposta formativa a l'equip docent i també per a l'alumnat atesa la novetat del tema i l'interès que genera.

7. Es farà un seguiment tant a l'alumne com a la família per valorar-ne els progressos o, en cas contrari, derivar-lo a serveis especialitzats, si s'escau.

ABORDAR SITUACIONS NO PREVISTES

Una gran part de la tasca preventiva recau en aquelles situacions que s'esdevenen habitualment en la nostra pràctica educativa i que són difícilment planificables. Sovint, aquestes situacions no previstes ens proporcionen un repte alhora que una oportunitat educativa.

Converses entre passadissos, temes d'actualitat que sorgeixen a l'aula, consultes informals mentre es desenvolupen activitats, etc. són espais idonis per treballar moltes de les temàtiques vinculades als entorns digitals.

Tot i això, la gran majoria de situacions que haurem d'abordar de manera més intensa són aquelles no desitjades o no cercades pels educands, derivades de l'ús de les pantalles o els entorns digitals, que els hi poden causar danys.

Recomanacions per a una bona atenció i abordatge envers situacions no desitjades amb les pantalles:

Què hem de fer?

Saber detectar una problemàtica.

Calibrar si la situació s'ha d'abordar en el moment o s'ha de programar per a un altre.

Respectar la confidencialitat, la voluntat, la intimitat... de les persones afectades.

Si hi ha un conflicte, no individualitzar-lo i treballar des d'una perspectiva comunitària.

Decidir si s'aborda de manera grupal o individual.

Acceptar els diversos posicionaments per treballar-hi.

Poder detectar inquietuds o preocupacions dels educands (escolta activa).

Estimular la conversa al voltant del tema.

Propiciar espais de debat, sempre des del respecte.

Què cal evitar?

Desentendre'ns de conflictes que no s'han donat exclusivament al medi educatiu

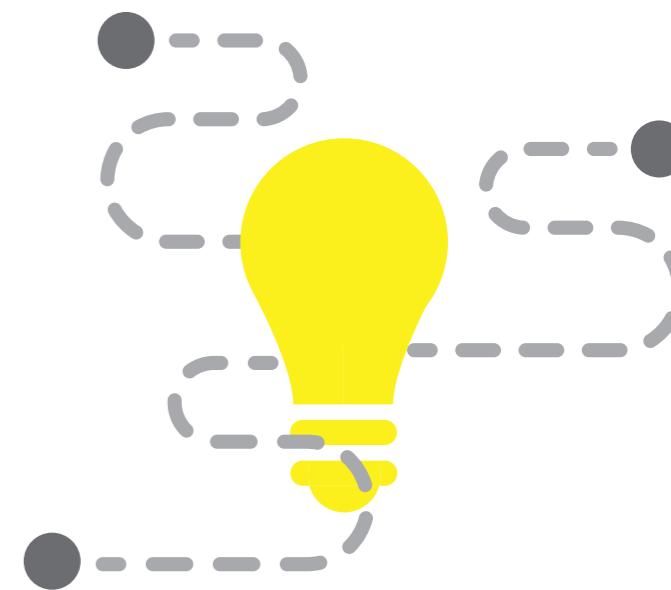
Efectuar judicis de valor precipitats.

Emprar un to paternalista o autoritari.

Culpabilitzar (o revictimitzar) les persones víctimes en casos d'assetjament o ciberassetjament, violència masclista a través de les pantalles, etc.

Donar receptes iguals per a tothom.

Pensar que podem resoldre-ho tot.



SITUACIÓ 5.3

ABORDAR SITUACIONS NO PREVISTES

Una mare comenta a l'educadora del centre obert, en una sessió individual, que ha estat revisant sense permís les converses privades de la seva filla –la qual asisteix al centre– a través de missatgeria instantània i xarxes socials i li exposa la seva preocupació. La noia xateja freqüentment amb nois desconeguts més grans que ella i hi intercanvia algunes fotografies de caire íntim, i també penja freqüentment moltes fotografies en perfils públics.

TENSIONS

Hi ha resistències a intervenir-hi quan no té lloc al centre educatiu.

Hi ha diferències en l'equip educatiu sobre fer servir informació respecte a la noia que s'ha obtingut de manera poc ètica. Es dona un debat polaritzat sobre el dret a la privacitat dels menors d'edat i l'obligació parental de tenir-ne cura, i com això repercuteix en l'ús dels entorns digitals.

Part de l'equip educatiu es nega a abordar la situació exclusivament amb la noia, ja que argumenten que si fos un noi no hi hauria aquesta preocupació.

L'equip té poques eines per fer-hi una intervenció amb perspectiva de gènere.



ITINERARI PROPOSAT

1. Es treballa individualment i grupal amb les famílies dels assistents al centre temes relacionats amb la parentalitat positiva; i cal fer especial incidència en temes de respecte a la privacitat i acompanyament en l'adquisició d'autonomia. Es farà de manera sostinguda, i no puntual, durant el curs.
2. Es treballa amb tots els adolescents temes relacionats amb la privacitat i l'exposició a les xarxes. Procurarem:
 - Treballar en termes de prudència, però no d'alarma.
 - Aplicar una perspectiva de gènere a la intervenció.
 - No responsabilitzar els menors de situacions induïdes per persones adultes.
3. Amb les noies, cal fer una especial incidència en els senyals d'alerta sobre situacions indesitjables a les xarxes (contacte amb persones amb una gran diferència d'edat, cedir a demandes d'atenció constant, demanda insistent d'imatges íntimes, foment del secretisme, etc.) i es plantejaran dinàmiques grupals d'apoderament.
4. Amb els nois cal treballar el respecte i el consentiment, així com la revisió del privilegi des de la perspectiva de les violències de gènere.



RECURSOS

ELPEP.INFO

<http://www.elpep.info/pantalles/>

ElPep.info és un projecte de l'Agència de Salut Pública de Catalunya de la Generalitat, coordinat per la Sub-direcció General de Drogodependències, per potenciar la difusió dels missatges preventius relacionats amb les drogues i reduir comportaments de risc dels joves -en aquest cas- d'entre 14 i 17 anys.

SOBREPANTALLES

www.sobrepantalles.net

Portal web del Servei de Salut Pública de l'Ajuntament de Granollers. Pretén ser una eina de reflexió i acompanyament en els usos digitals, principalment pel que fa a adolescents i joves.

OH MY GOIG! EMPANTALLADES

<https://www.youtube.com/watch?v=iDx3ne4dVac>

«OH MY GOIG és un espai educatiu pensat per informar, sensibilitzar i responsabilitzar els adolescents (i no tan adolescents) sobre la sexualitat. Amb la Noe Elvira, del Centre Jove d'Anticoncepció i Sexualitat (CJAS- APFCiB) aprendrem a gaudir d'una vida sexual positiva, responsable i lliure!»

A través de mòbil, tauletes, ordinadors i videoconsoles ens podem relacionar amb gent de tot el món, compartir interessos i fins i tot tenir sexe. Instagram, Facebook, WhatsApp, jocs en línia... el postureig... què tenen a veure amb la sexualitat? A l'OMG parlem del fenomen de les pantalles i d'algunes conseqüències si se'n fa mal ús.»

PREVENCIÓ DE L'ADDICCIÓ A LES PANTALLES

https://www.althaia.cat/althaia/ca/assistencial/salut-mental/infanto-juvenil/llibret_tic_web.pdf

La Unitat de Joc Patològic i altres Addiccions no Tòxiques de la Divisió de Salut Mental de la Fundació Althaia / Xarxa Assistencial Universitària de Manresa ha editat una guia amb consells i recomanacions per fer un bon ús de les tecnologies de la informació i la comunicació (TIC). La publicació sorgeix de la necessitat de donar a conèixer a pares, mares i a professionals dels àmbits educatius i socio-sanitaris algunes orientacions per poder prevenir la possible addicció a les pantalles, així com poder identificar els signes d'alerta per detectar un possible ús problemàtic de les TIC en els infants i adolescents.'

PANTALLASAMIGAS

www.pantallasamigas.net

PantallasAmigas és una iniciativa per l'ús segur i saludable d'Internet i altres TIC en la infància i en l'adolescència, i per una ciutadania digital responsable.

CESICAT.CENTRE DE SEGURETAT DE LA INFORMACIÓ DE CATALUNYA

<https://ciberseguretat.gencat.cat/ca/inici>

'El CESICAT és l'organisme encarregat de garantir la protecció, prevenció i governança en matèria de ciberseguretat de la Generalitat de Catalunya i el seu Govern. El Centre de Seguretat de la Informació de Catalunya (CESICAT) és una fundació del sector públic de la Generalitat de Catalunya, amb participació majoritària directa i adscrita al Departament de Polítiques Digitals i Administració Pública.'

REVISTA CONVIVES.

<http://convivesenlaescuela.blogspot.com/>

Convives és una associació de persones implicades en educació que, des de perspectives diverses, comparteixen la seva visió sobre la convivència escolar.

EDUCAC. FAMÍLIA I PANTALLES

<https://www.educac.cat/families/familia-i-pantalles>

«Amb aquests vídeos que us presentem en col·laboració amb la Unitat d'Atenció al Joc Patològic i altres Addiccions no Tòxiques del Consorci Sanitari de Terrassa (CST), volem contribuir a donar algunes respostes a preguntes que segur que en algun moment tots ens hem fet. Dubtes que ens plantejem quan veiem els fills buscant informació a Internet, jugant a videojocs davant de la pantalla o comunicant-se amb els seus amics amb el mòbil.»

PORTAL FAMÍLIA I ESCOLA - EDUCACIÓ EN L'ÚS DE LES TECNOLOGIES

<http://educacio.gencat.cat/ca/arees-actuacio/families/us-tecnologies/>

Portal del Departament d'Educació de la Generalitat de Catalunya que ofereix materials i recursos educatius per a les famílies, en relació amb l'educació en l'ús de les tecnologies.

MÒBILS A LES AULES? I TANT!

<https://drive.google.com/open?id=0B7N6-Q7V5LldZfV6MFo2NIE0TIk>

Projecte sobre l'ús dels mòbils a l'Institut Pla Marcell de Cardedeu. «És un fet. Tenim, portem, sempre el mòbil a sobre. La majoria dels alumnes i la majoria del professorat. Cal però fer-ne un ús respectuós.»

DOSSIER EDUCAR EN EL MÓN DIGITAL

lab.cccb.org/ca/dossier/educar-en-el-mon-digital/

Dossier web editat pel CCCB (Centre de Cultura Contemporània de Barcelona) que reuneix articles sobre educació en el món digital. «Com podem preparar els més joves per afrontar els reptes d'un món on l'accés instantani a la informació està canviant la manera en què ens comuniquem, processem el coneixement i pensem. Explorem com es perfilen els nous models d'ensenyament i aprenentatge en l'era digital.»

INTERNET SEGURA

<https://internetsegura.cat>

Lloc web de l'Agència de Ciberseguretat de Catalunya especialitzada en ciberseguretat on podem trobar notícies, materials i recursos. Disposen d'un apartat específic per a educadors a <https://internetsegura.cat/educador/>

DO NOT TRACK; PART 1 HOW APPS ACCESS YOUR PRIVATE INFORMATION, PART 2 GOOGLE IS TRACKING YOUR EVERY MOVE.

<https://www.youtube.com/watch?v=YNNulgHYAbo>

<https://www.youtube.com/watch?v=2HqOdp0u7eE>

Peces audiovisuals curtes (en anglès) sobre privacitat i ús de dades per part de les grans companyies tecnològiques. Part del projecte documental "Traque interdite est une série documentaire personnalisée consacrée à la vie privée et à l'économie du Web." (en francès) que podeu trobar íntegrament a <https://donottrack-doc.com/ca/intro/>

COMODITAT O PRIVACITAT? QUIN ÚS ES FA DE LES NOSTRES DADES I COM LES PODEM GESTIONAR

<https://www.ccma.cat/tv3/alacarta/generacio-digital/comoditat-o-privacitat-quin-us-es-fa-de-les-nostres-dades-i-com-les-podem-gestionar/video/5558380/>

Peça audiovisual sobre privacitat i dispositius digitals. Clip del programa de TV3 Generació Digital.

DOSSIER REPTES DE LA PRIVACITAT

<http://lab.cccb.org/ca/dossier/reptes-de-la-privacitat/>

Dossier web editat pel CCCB (Centre de Cultura Contemporània de Barcelona) que reuneix articles al voltant de la privacitat en el món digital. “Quin és el lloc de la privacitat en un context tecnofílic? Quin valor té el dret a l’oblit? Com conciliar el marc legal, la innovació tecnològica i la responsabilitat social? Estem davant d’un debat en què els límits entre intimitat, anonimat, vigilància i control són indefinits.”

ANONIMITZA’T . MANUAL DE DEFENSA ELECTRÒNICA / ANONYMISE YOURSELF. ELECTRONIC SELF-DEFENCE HANDBOOK

https://issuu.com/cccb/docs/manual_de_defensa-cat_-ang

Material editat pel CCCB (Centre de Cultura Contemporània de Barcelona) “Anonimitza’t. Manual de defensa electrònica”, ofereix un conjunt de recomanacions, eines i pràctiques per preservar el nostre sentit de la privacitat en el món post-Snowden.

JÓVENES, OCIO Y TIC. UNA MIRADA A LA ESTRUCTURA VITAL DE LA JUVENTUD DESDE LOS REFERENTES DEL TIEMPO LIBRE Y LAS TECNOLOGÍAS

http://www.adolescenciayjuventud.org/que-hacemos/monografias-y-estudios/ampliar.php/id_contenido/127066/

Aquest estudi del Centro Reina Sofia analitza com les TIC han irromput en els espais d’oci juvenil i els efectes que això suposa en la seva estructura, les activitats i vivències.

ORIENTACIONES – MANUAL PARA COMBATIR EL DISCURSO DE ODIO EN INTERNET A TRAVÉS DE LA EDUCACIÓN EN DERECHOS HUMANOS

<http://www.infocoponline.es/pdf/orientaciones.pdf>

Manual editat pel Consell d’Europa per combatre els discursos d’odi presents als entorns digitals.

UNFOLLOW A LES VIOLÈNCIES MASCLISTES

<https://www.cnjc.cat/ca/unfollow-violencias-masclistes>

Projecte educatiu del Consell Nacional de la Joventut de Catalunya (CNJC) enfocat a prevenir i abordar les violències masclistes i les relacions abusives que es donen entre adolescents i joves a través dels entorns digitals. El projecte consta d’una guia que va complementada amb unes fitxes d’activitats per treballar la temàtica amb adolescents i joves.



Generalitat de Catalunya
Agència de Salut Pública de Catalunya
Sub-direcció General de Drogodependències