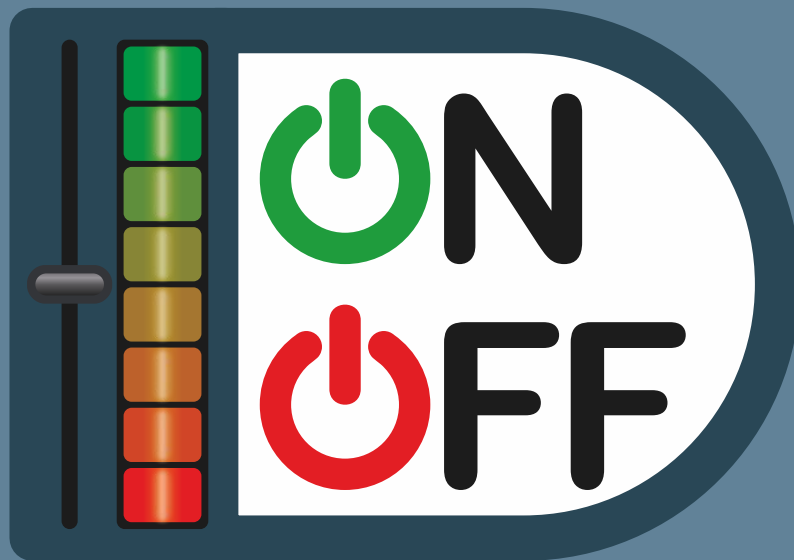
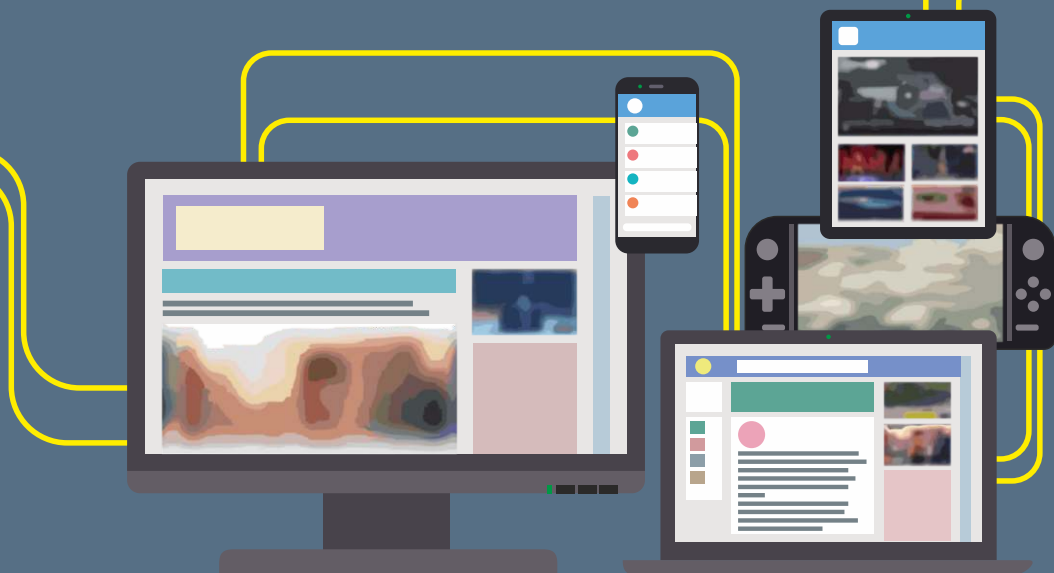


Guia d'orientacions per a la realització d'activitats educatives



Una invitació a la reflexió
sobre les pantalles i els seus
aspectes positius i negatius



Autors

Jaume Larriba Montull, Núria Tarifa Lucea y Gerard Vergés Granados.
PDS · Promoció i Desenvolupament Social

Agraïments

Al Pla Municipal sobre Drogues de l'Ajuntament d'Eivissa (Balears), a l'Associació Ciutadana de Lluita contra la Droga "Alborada", de Vigo (Galícia), a l'Institut Europeu d'Estudis en Prevenció, IREFREA, de Palma (Balears), al Pla Foral de Drogodependències del Govern de Navarra, al Pla sobre Drogues de la Conselleria de Sanitat del Govern del Principat d'Astúries i a la Unitat de Prevenció Social de la Diputació de Huelva per les idees, suggeriments i col·laboració tècnica aportades per a l'elaboració de la present guia.

© Promoció i Desenvolupament Social, associació (PDS)

Edita: PDS · Promoció i Desenvolupament Social
Provença, 79, baixos 3^a - 08029 Barcelona
Tel.: 93 430 71 70
Fax: 93 439 07 73
pds@pdsweb.org
www.pdsweb.org

Edició: Barcelona, 2019
Tirada: 650 exemplars
Dipòsit legal: B 26860-2019

Disseny gràfic i maquetació: E. Bosch

Índex

PRESENTACIÓ	4
FITXA TÈCNICA	5
ACTIVITAT 1 <i>Visita guiada, fòrum d'anàlisi i discussió</i>	6
ANNEX 1 QÜESTIONARIS DE LA VISITA A L'EXPOSICIÓ	7
ACTIVITAT 2 <i>Identitat digital</i>	11
ANNEX 2 IMATGES PREDEFINIDES D'EXEMPLE	12
ANNEX 3 FITXA DE LA IMATGE	14
ACTIVITAT 3 <i>Ciberassetjament</i>	15
ACTIVITAT 4 <i>Apropament crític als missatges dels jocs i dels videojocs</i>	18
ANNEX 4 FITXES DEL JOC O VIDEOJOC	20

Presentació

ON-OFF: una invitació a la reflexió sobre les pantalles i els seus aspectes positius i negatius és un programa de promoció del bon ús de les tecnologies de la informació i la comunicació (TIC) i la prevenció dels problemes associats al seu mal ús.

Consta d'una exposició de deu plafons i de la present guia d'activitats, dirigides al treball amb grups d'adolescents de 12 a 14 anys aproximadament, amb la finalitat de reflexionar al voltant de diferents aspectes relacionats amb l'ús de les TIC. El plantejament i els continguts s'han elaborat amb perspectiva de gènere atenent els diferents usos de les TIC que fan els i les adolescents.

Aquesta guia es pot utilitzar tant en l'àmbit de l'educació formal (centres educatius) com de l'educació no formal (centres juvenils, associacions, etc.). *ON-OFF* ha estat elaborat per l'associació PDS - Promoció i Desenvolupament Social, comptant amb la col·laboració de les associacions Alborada (Galícia) i IREFREA (Balears), dels programes sobre drogues de l'Ajuntament d'Eivissa (Balears), de la Diputació de Huelva i dels Governos Autònoms de Navarra i d'Astúries, i amb finançament de la Delegació del Govern per al Pla Nacional sobre Drogues.

La present guia proposa quatre activitats per treballar amb grups de menors de 12 a 14 anys diferents temàtiques que es plantegen a l'exposició *ON-OFF*. La primera activitat planteja el contingut mínim de treball (activitat bàsica) que s'hauria de fer quan s'utilitzi l'exposició en un context educatiu, sigui formal o informal. No obstant això, es recomana complementar la primera activitat amb l'aplicació d'una o més de les altres activitats suggerides a la guia, en funció de les necessitats del grup amb el qual es treballi. Aquestes activitats, que es poden considerar complementàries a l'activitat bàsica inicial, permeten aprofundir el treball en tres àrees temàtiques contemplades en l'exposició: la identitat digital, el ciberassetjament i l'abús dels jocs i els videojocs.

Activitats	Àmbit temàtic	Temps necessari
1. Visita guiada a <i>ON-OFF</i>	Fòrum d'anàlisi i discussió sobre els continguts generals de l'exposició.	60 minuts
2. Identitat digital	Identitat digital i petjada digital.	60 minuts
3. Ciberassetjament	El risc de ciberassetjament a les xarxes socials.	60 minuts
4. Jocs i videojocs	Riscos i potencialitats dels jocs i els videojocs.	60 minuts

El temps mínim necessari per fer les activitats proposades en aquesta guia és de 60 minuts. No obstant això, per a un major aprofundiment en els continguts de cada activitat, seria recomanable ampliar aquest temps a 90 minuts, quan això sigui possible.

FITXA TÈCNICA

Títol: ON-OFF

Materials

- Exposició formada per 10 panells de 200 x 85 cm (sistema *roll-up*).
- Guia d'orientacions amb propostes d'activitats educatives.

Objetiu general

- Facilitar a professionals de l'educació i de la prevenció de les addiccions la realització d'activitats educatives amb adolescents per promoure un ús saludable de les TIC i prevenir el seu mal ús i els problemes associats amb aquest.

Població destinatària

- Adolescents de 12 a 14 anys.

Activitats educatives

- Activitat 1: Visita guiada, fòrum d'anàlisi i discussió.
- Activitat 2: Identitat digital.
- Activitat 3: Ciberassetjament.
- Activitat 4. Apropament crític als jocs i els videojocs.

Perfil de les persones aplicadores de las activitats educatives

- Professionals de l'educació i de la prevenció de conductes addictives.

ACTIVIDAD 1

Visita guiada, fòrum d'anàlisi i discussió

Objectiu:

- Facilitar la comprensió, l'anàlisi i la reflexió sobre les potencialitats i els riscos derivats de l'ús de les "pantalles" (TIC).

Material:

- Els 10 panells de l'exposició *ON-OFF*.
- 3 qüestionaris de la visita a l'exposició (annex 1). Caldrà una còpia de cadascun per cada grup de 7 a 8 participants.
- Pissarra.

Desenvolupament:

1. Presentació

Iniciar la presentació de l'activitat amb una pregunta que faci referència als motius pels quals la gent utilitza internet. Posteriorment, explicar que aquesta exposició pretén facilitar la reflexió sobre les potencialitats i els riscos de l'ús de les "pantalles". Comentar que les "pantalles", en si mateixes, no són positives ni negatives; que aportin experiències positives o que generin problemes, dependrà de l'ús que se'n faci.

2. Lectura de l'exposició

Pemanar al grup de participants que, durant 10 minuts, faci un recorregut lliure pels panells de l'exposició fent una lectura ràpida dels seus continguts. A continuació, dividir el grup en 3 parts. D'aquesta manera cada subgrup estarà format (previsiblement) per un nombre entre 7 i 9 persones. Lliurar a cada grup la seva còpia corresponent del qüestionari de la visita a l'exposició (veure annex 1). Cada grup treballarà diferents continguts contemplats a l'exposició: el primer grup, treballarà els panells 2, 3 i 4; el segon grup els panells 5, 6 i 7; i al tercer grup li correspondrà analitzar els panells 8, 9 i 10. Preveure uns 5 minuts perquè els membres de cada grup llegeixin amb detall els continguts dels panells que els han correspost.

3. Reflexió en grups petits

Quan els grups hagin llegit els panells corresponents hauran de respondre el seu qüestionari associat (veure fitxes de l'annex 1). Les respostes als qüestionaris poden i han de reflectir les discrepàncies dins del grup, si n'hi hagués. Després de respondre el qüestionari, cada grup haurà d'elaborar un titular que resumeixi l'aspecte o la idea clau de cadascun dels panells que haurà analitzat. Informar els grups que disposen de 20 minuts per fer aquesta activitat. Avisar del temps restant disponible als 10 i als 15 minuts.

4. Fòrum de discussió

Després del treball en grups petits (lectura i anàlisi dels "seus" panells, resposta del qüestionari i elaboració dels titulars), cada grup presentarà als altres el treball realitzat (les seves respostes a les preguntes del seu qüestionari i els titulars de resum dels panells que ha analitzat). En finalitzar l'exposició d'allò que ha treballat el primer grup, la persona que dinamitza l'activitat obrirà un torn lliure de paraula amb tot el grup de participants. Serà el moment d'assenyalar i comentar les possibles discrepàncies i els elements comuns o de consens que puguin sorgir. Repetir el mateix procediment amb els dos grups restants.

ANNEX 1

QÜESTIONARIS DE LA VISITA A L'EXPOSICIÓ

SUBGRUP 1

PANEL 2:

PREGUNTES

RESPOSTES

La imatge que les persones mostren a les xarxes socials és real? Raona la resposta.

Lorena_5 s'ha obert un perfil en una xarxa social. Per què penseu que s'ha creat un compte?

TÍTOL DEL PANELL:

PANEL 3:

PREGUNTES

RESPOSTES

Algunes persones publiquen a les xarxes molts moments del seu dia a dia. Per què creieu que ho fan?

Què significa per vosaltres la intimitat?
I la privacitat?

TÍTOL DEL PANELL:

PANEL 4:

PREGUNTES

RESPOSTES

Què és la petjada digital?

Pujar informació sobre nosaltres a les xarxes socials sembla inofensiu però, quins problemes poden causar les petjades digitals?

TÍTOL DEL PANELL:

ANNEX 1

QÜESTIONARIS DE LA VISITA A L'EXPOSICIÓ

SUBGRUP 2

PANEL·L 5:

PREGUNTES

RESPOSTES

La informació dels *influencers* i les *influencers* és més real i fiable pel fet que els segueixi molta gent?

Com sabem si una font d'informació és fiable a internet?

TÍTOL DEL PANEL·L:

PANEL·L 6:

PREGUNTES

RESPOSTES

Anoteu de manera individual la mitjana d'hores que passeu en un dia normal davant d'una pantalla (mòbil, videojoc...). Després, calculeu la mitjana d'hores del vostre grup.

En quins moments és adequat jugar amb el mòbil o a un videojoc *online*?

TÍTOL DEL PANEL·L:

PANEL·L 7:

PREGUNTES

RESPOSTES

Feu una llista de videojocs que conegueu i classifiqueu-los en funció de quin tipus siguin (*arcade*, *acció*, *esport*, *estratègia*, *aventura*, *rol*, *simulació*, etc.).

Hi ha diferències de gènere en els protagonistes i les protagonistes dels jocs en línia i dels videojocs actuals? En cas afirmatiu, quines diferències trobeu?

TÍTOL DEL PANEL·L:

ANNEX 1**QÜESTIONARIS DE LA VISITA A L'EXPOSICIÓ****SUBGRUP 3****PANELL 8:****PREGUNTES****RESPOSTES**

Per què creieu que hi ha gent que publica missatges o vídeos ofensius a les xarxes socials?

Quines repercussions pot tenir això?

Tenir un sobrenom al perfil de les xarxes socials permet mantenir l'anonimat?

TÍTOL DEL PANELL:

PANELL 9:**PREGUNTES****RESPOSTES**

Si som testimonis d'una situació d'abús a les xarxes socials, tenim alguna responsabilitat o bé són les altres persones les que han d'actuar davant d'aquella situació?

Què podem fer davant de situacions d'abús o d'injustícia a les xarxes socials?

TÍTOL DEL PANELL:

PANELL 10:**PREGUNTES****RESPOSTES**

Escriviu 3 de les recomanacions del panell (les que us semblin més importants) que donaríeu a un amic o a una amiga per fer un bon ús de les pantalles.

Afegiu-hi una recomanació extra (diferent de les plantejades al panell) per als vostres companys o companyes.

TÍTOL DEL PANELL:

ACTIVITAT 2

Identitat digital

Objectiu:

- Reflexionar sobre la formació de la identitat digital a les xarxes socials i les seves conseqüències: petjada digital i idealització de la identitat.

Materials:

- Paper i llapis.
- Imatges predefinides d'exemple (annex 2).
- Fitxa de la imatge (Annex 3).

Desenvolupament:

1. Presentación de la actividad

Començar explicant que treballarem sobre com formem la nostra identitat digital a les xarxes socials i de les conseqüències que se'n poden derivar d'aquesta identitat. Preguntar al grup si saben el que és la identitat digital i escoltar un parell de respostes sense comentar-les. Explicant tot seguit que aquesta activitat els ajudarà a formar-se una idea més completa de la resposta a la pregunta anterior, a comprendre millor com formem la identitat digital a les xarxes socials i com repercuteix aquesta identitat digital en la nostra identitat *offline*.

2. Anàlisi i debat sobre suposades imatges publicades a les xarxes socials

Abans de començar l'activitat cal disposar de les imatges de l'annex 2 impreses o projectades. La persona dinamitzadora de l'activitat projectarà o distribuirà a cada participant la primera imatge i demanarà als membres del grup que opinin sobre quins aspectes positius i negatius els sembla que pot tenir el fet de publicar-la a les xarxes socials. Repetir el mateix procediment amb la resta d'imatges. Per orientar el debat es poden emprar les següents preguntes:

- Per què penseu que les persones protagonistes de les fotografies publiquen aquestes imatges?
- Què us agrada d'aquestes imatges?
- Publicaríeu aquestes fotografies a les xarxes socials? Per què?
- Què implica publicar a les xarxes socials fotografies en les quals apareixen persones que no ens han donat el seu consentiment per fer-ho??
- Que ens fem una fotografia amb un amic o una amiga, implica que ens doni el seu consentiment per publicar-la a xarxes socials?
- Què és adequat publicar a les xarxes socials i què no?
- On està el límit entre la intimitat i l'exhibicionisme?
- Què és el *sexting*? Quins riscos té fer aquesta pràctica?

3. Dibuint i compartint imatges

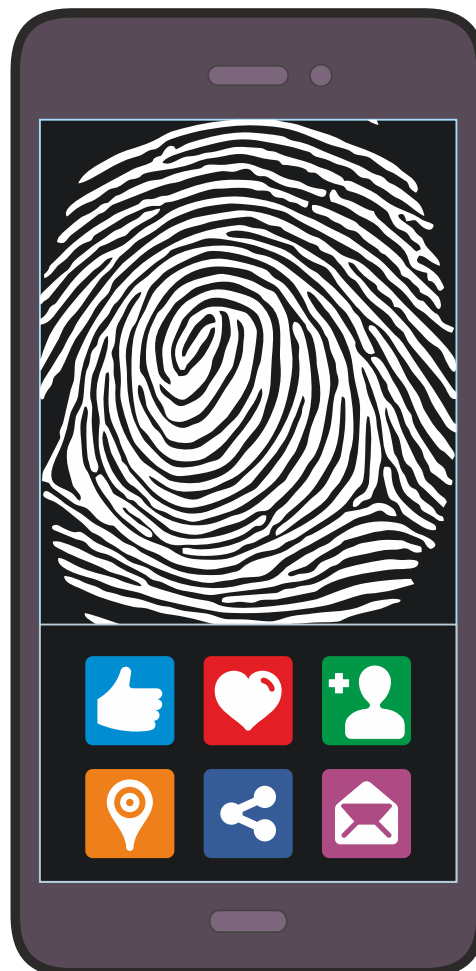
Formar grups de 5 persones i lliurar a cada grup una còpia de l'annex 3. A l'espai en blanc hauran de dibuixar una imatge que els agradaria compartir amb els altres grups de classe, simulant que la compartiran a les xarxes socials. Fer saber als grups que han de pensar el motiu pel qual la publicarien. Quan tots els grups hagin fet el seu dibuix, cada grup passarà el dibuix que ha fet al següent grup. El grup receptor de la imatge haurà d'afegir un comentari al dibuix rebut i respondre les preguntes que trobarà al revers del full. Aquestes preguntes són:

- Nombre de likes que li donem a la imatge.
- Què els agrada i què no els agrada de la imatge.
- Si compartirien la imatge i per què.

ACTIVITAT 2

Repetir el procediment fins que els fulls amb els dibuixos hagin passat per tots els grups i arribin de nou als grups que els han creat. Cada grup, amb la imatge que ha creat i els comentaris que ha rebut, haurà de comparar el motiu inicial que els ha portat a “publicar” la imatge i el resultat que ha obtingut. Per facilitar-ho, la persona que dinamitza l'activitat obrirà un espai de reflexió per analitzar els resultats obtinguts pels diferents grups. Per orientar el procés de reflexió i debat pot utilitzar alguna de les preguntes següents:

- Amb quin objectiu les persones publiquen a les xarxes socials?
- La imatge que algunes persones volen transmetre a les xarxes socials és real?
- El nombre de likes en una publicació és indicatiu de tenir més o menys amics o amigues?
- Quins riscos implica que una persona li doni molta importància al nombre de likes o de seguidors que té a les xarxes socials?
- Què pot passar si una persona no té seguidors o likes en una publicació a les xarxes socials? Com es pot sentir algú que no té seguidors a les xarxes socials?
- Què és la petjada digital?
- Quines conseqüències negatives pot tenir publicar a les xarxes socials tot el que ens passa?
- Com podem crear una petjada digital positiva?

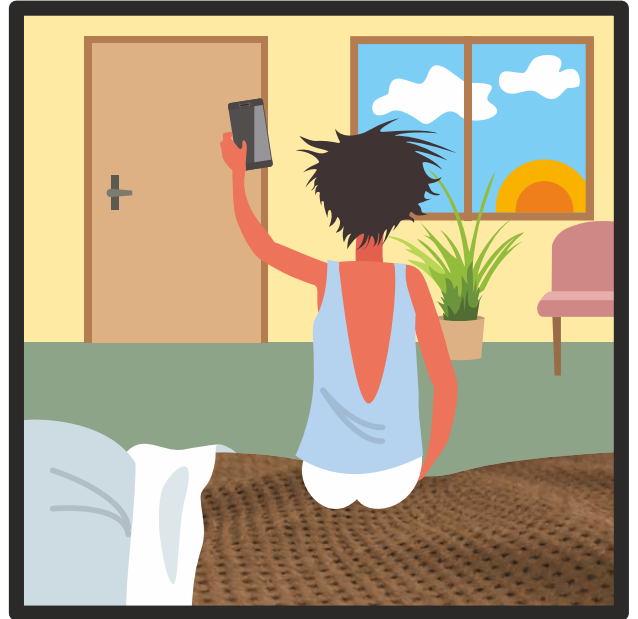


ANNEX 2

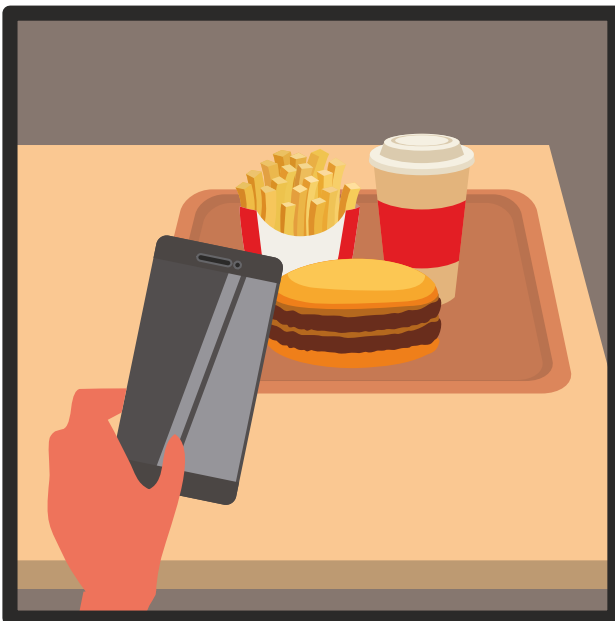
IMATGES PREDEFINIDES D'EXEMPLE



1



2



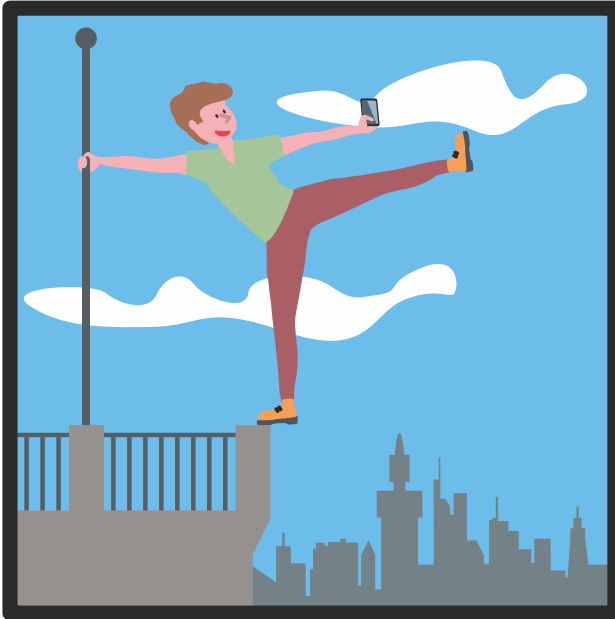
3



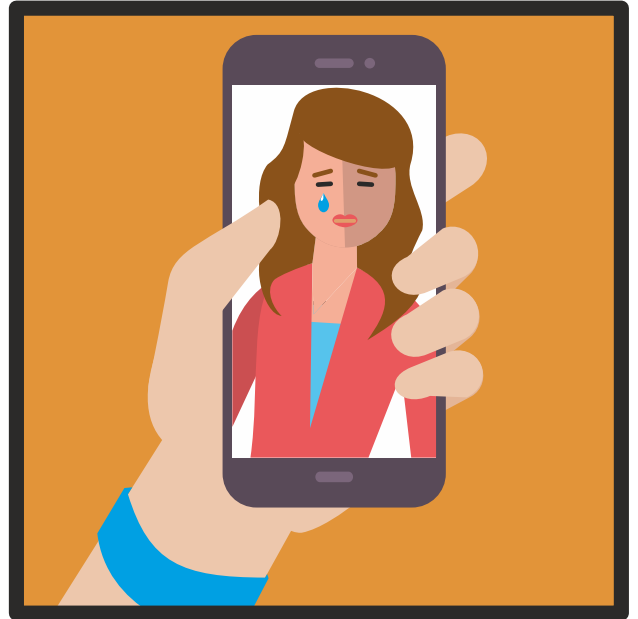
4

ANNEX 2

IMATGES PREDEFINIDES D'EXEMPLE



5



6



7



8

ANNEX 3

FITXA DE LA IMATGE

DIBUIX:



Comentaris:

ACTIVITAT 3

Ciberassetjament

Objectiu:

- Prendre consciència de les conseqüències del ciberassetjament, aprenent a detectar-lo i treballar la corresponsabilitat davant d'aquesta problemàtica.

Desenvolupament:

1. Presentació de l'activitat

Començar preguntant al grup si saben que és el ciberassetjament. Escoltar dues o tres respostes. Seguidament, explicar que l'activitat que farem els ajudarà a formar-se una idea més completa sobre què és, què implica i com actuar davant del ciberassetjament. Explicar que treballarem aquest tema mitjançant la representació d'un "judici de mediació" d'una situació suposada en la qual s'acusa un noi d'haver fet ciberassetjament a una noia. Tot seguit, llegir al grup en veu alta la següent situació hipotètica:

2. Lectura de la història

La Cristina té 13 anys i estudia 2n de l'ESO. És nova a l'institut, perquè el curs passat vivia a una altra ciutat. La Cristina és extravertida i molt sociable. La segueix molta gent a les xarxes socials i cada dia penja fotografies d'allò que fa durant el dia.

En Gari i la Vanesa són companys de classe des de la infància. Tots dos són molt populars a l'institut i al principi de conèixer la Cristina, els va caure molt bé. Però a mitjans de curs, en veure la popularitat que va adquirir ella, li van deixar de parlar i van començar a enviar-li missatges ofensius a través del mòbil. La Cristina no sabia com reaccionar ni què fer. En Pedro repeteix curs aquest any. Al Pedro li agrada Cristina, encara que ella no té interès en ell. El dissabte passat, el Pedro va fer una festa a casa seva i va convidar tota la classe. La Cristina s'ho va passar d'allò més bé i va connectar amb diverses persones de classe, ballant amb elles i fent-se fotografies que va penjar després a les seves xarxes socials. L'endemà, en Gari, la Vanesa i en Pedro van comentar la festa en un grup de WhatPapp en el que hi està la majoria de la classe, però no la Cristina. En Pedro va enviar al grup una fotografia de la Cristina que va extreure de les xarxes socials d'ella. A la fotografia, en Pedro va manipular la imatge per ridiculitzar la Cristina. Els comentaris dels companys i companyes no van trigar a aparèixer en el grup:

- Vanesa: Què fort! Jajajajajaja
- Gari: Quin ridícul que fa!
- Pedro: És penosa, sempre igual... He creat un perfil a Instagrax @DapenaCristina amb aquesta fotografia. Comenteu-la!
- Vanesa: Molt bona idea! Els ho comentaré a les meves amigues del futbol. Com riuran!

Dues companyes de classe, la Sofia i la Sara, segueixen el perfil d'Instagrax i li donen "likes" als comentaris ofensius que publiquen la Vanesa, en Gari i en Pedro. La resta de la classe no segueix el perfil perquè no volen tenir problemes.

El dilluns després de la festa, la major part de la classe està comentant pels passadissos la imatge de la Cristina i el perfil creat a Instagrax. En arribar la Cristina a classe, s'adona que la gent la mira rient-se'n i no sap ni entén què està passant. En Salva, company i amic de la Cristina, li explica el què passa i recrimina al Pedro, la Vanesa i el Gari el que estan fent::

- Salva: Us sembla bé el que feu?
- Pedro: És una broma, no n'hi ha per tant. Li ho has dit a la Cristina? Ets un acuseteta!

El professor de socials veu la Cristina plorant a l'hora del pati..."

ACTIVITAT 3

3. Representació d'un "judici de mediació" de la situació exposada (*role-playing*)

Un cop llegida la història anterior, demanar voluntaris i voluntàries per representar un "judici de mediació" de la situació exposada. Els papers que s'hauran d'assignar són els següents::

- Persona defensora d'en Pedro.
- Persona defensora de la Cristina.
- Pedro.
- Cristina.
- Companys i companyes: Gari, Vanesa, Sofía, Sara i Salva.
- Jurat popular (assignar aquest paper a la resta del grup).

El "judici de mediació" es desenvoluparà de la següent manera:

1. La persona que defensa la Cristina exposa la seva versió dels fets.
2. Repetir el procediment amb el defensor o la defensora del Pedro.
3. Demanar la intervenció dels testimonis: el Gari, la Vanesa, la Sofía, la Sara i el Salva.

La resta de participants, que fa el paper de jurat popular, no ha d'emetre encara el seu veredict. Ho farà més endavant.

La persona que dinamitza l'activitat moderarà i controlarà la representació del "judici de mediació", donant la paraula a les persones implicades i formulant preguntes als defenses i als testimonis, si ho estima oportú. A més, es reserva el paper de mediatra, ajudant a crear un clima propici perquè les parts implicades abandonin eventuais retrets i busquin possibles solucions al problema.

4. Anàlisi de la situació representada i dels veredictes del jurat

Un cop finalitzada la representació, obrir un debat amb tot el grup sobre el "judici de mediació" representat. Per a aquesta finalitat es pot utilitzar alguna de les preguntes següents:

- Com creieu que es va sentir la Cristina en aquesta situació?
- Per què penseu que en Pedro i els seus amics i amigues van actuar com ho van fer?
- El fet que en situacions com aquesta algunes persones puguin creure sincerament que es tracta d'una broma, evita que hi pugui haver ciberassetjament?
- Com es pot sentir una persona que és objecte de bromes i no se les pren com a tal?
- Com podem detectar situacions de ciberassetjament?
- Davant situacions com les de la història anterior, les persones que estan al grup de la xarxa social i no diuen res són corresponsables del que està passant?
- Com caldria actuar davant d'una situació de ciberassetjament?

Després del debat, deixar 5 minuts per a què el jurat popular (els membres del grup que no van participar en la representació), ara sí, deliberi i faci públic el seu veredict sobre la responsabilitat de cadascuna de les persones implicades en la història representada.

5. Tancament de l'activitat

Tancar l'activitat amb un breu comentari sobre la responsabilitat de cada persona en la situació treballada i sobre les conseqüències psicològiques i socials de les persones que pateixen ciberassetjament. Alhora, de manera complementària o alternativa, també es pot tancar l'activitat formulant al grup i debatent breument les preguntes següents:

- Quines repercussions pot tenir enviar imatges compromeses a un amic o una amiga?
- En quin moment una persona perd el control de les seves imatges a la xarxa?
- Si publiquem amb un sobrenom o nick es conserva l'anonimat?

ACTIVITAT 4

Apropament crític als missatges dels jocs i els videojocs

Objectiu:

- Afavorir una actitud crítica en front dels missatges dels jocs i els videojocs.

Material:

- Paper y llapis.
- Fitxes del joc o videojoc (annex 4).
- Accés a internet i equip necessari per poder veure un vídeo.

Dresentació de l'activitat:

1. Presentació de l'activitat

Començar comentant que els videojocs són una forma d'entreteniment i fan passar el temps d'una manera amena. Es pot jugar a través de diferents pantalles: ordinador, telèfon mòbil, consola, tauleta, etc. A més, hi ha una infinitat de categories i classificacions dels jocs i videojocs. Explicar que aquesta activitat pretén ajudar a reflexionar d'una manera crítica sobre els missatges que transmeten els jocs i els videojocs.

2. Analitzant un joc o un videojoc

Dividir els participants en 4 o 5 grups i assignar-los una temàtica sobre jocs i videojocs. Les temàtiques a assignar són: acció, esport, FPS o *Battle Royale*¹, rol, aventura i carreres. Cada grup ha de triar un joc o un videojoc per treballar sobre la temàtica que els haurà assignat la persona dinamitzadora. Un cop que els grups hagin triat el seu joc o videojoc, lliurar-los una fitxa (annex 4) en la que hauran de respondre unes preguntes referides al joc o videojoc triat. Si hi ha alguna pregunta de la qual desconeixen la resposta, se la poden inventar en funció del que s'imaginin del joc o videojoc en qüestió.

3. Posada en comú i debat

Quan els grups hagin respost les preguntes de la seva fitxa, demanar que exposin a la resta de participants les seves respostes. Tot seguit, obrir un espai de reflexió i debat per analitzar les respostes aportades. Per orientar el debat es poden utilitzar preguntes com ara:

- Quines característiques defineixen els personatges principals dels vostres jocs o videojocs?
- Es ressalten les mateixes característiques en homes i dones en els jocs i videojocs que heu seleccionat? I en la vestimenta dels personatges, hi ha diferències? Quines diferències identifiqueu en funció del gènere?
- Els nois i les noies de la societat actual tracten d'identificar-se amb algun dels personatges principals dels jocs o videojocs? Amb quines característiques s'identifiquen?
- Quins elements usen els jocs i videojocs perquè el públic jugui amb ells?
- Heu pensat en jocs o videojocs online? Quins riscos tenen aquesta mena de jocs?
- Quins valors transmeten els jocs i videojocs que heu seleccionat? Quines conseqüències té això en la manera de pensar de les persones que juguen amb ells?

1 El terme FPS o *first-person shooter* significa trets en primera persona i es considera un gènere dins dels videojocs. La característica principal és que la visió del món i la interacció amb l'entorn es fa des d'una perspectiva en primera persona. Són semblants als jocs en tercera persona com els anomenats *Battle Royale*, on juguen una gran quantitat de jugadors i l'objectiu principal dels quals és ser l'últim jugador o equip en peus, eliminant tots els altres oponents..

ACTIVITAT 4

4. Anàlisi d'un vídeo

Després de l'anàlisi dels jocs i videojocs triats pels participants, es pot completar l'activitat amb l'anàlisi d'un vídeo. Per a això, plantejar al grup què en saben sobre el Freemium. Escoltar dues o tres respostes, sense comentar-les, i informar que a continuació veuran un vídeo que els ajudarà a formar-se una idea més clara sobre això. Tot seguit veure el vídeo de PantallasAmigas: *Videojuegos "gratuitos" ¿Conoces qué son el FREEMIUM y las compras integradas?*, disponible al canal de YouTube d'aquesta organització, a l'enllaç següent:

<https://www.youtube.com/watch?v=8q3EJnZKsx4>

Un cop vist el vídeo, obrir un debat amb tot el grup sobre els seus continguts. Per animar el debat es poden formular preguntes com ara:

- Coneixeu jocs o videojocs que facin servir el *Freemium*?
- Existeix realment algun joc, videojoc o aplicació que sigui gratuïta?
- Creen desigualtats a la xarxa els jocs i videojocs *Freemium*?
- Quines recomanacions podeu donar a les persones perquè facin un bon ús dels videojocs?



ANNEX 4

FITXES DEL JOC O VIDEOJOC

- **Nom del joc o videojoc:**
- **Descriu breument la història del joc o videojoc:**
- **Personatges:**
 - **Quina proporció de personatges masculins hi ha en aquest joc o videojoc?**
 - **Quina proporció de personatges femenins hi ha en aquest joc o videojoc?**
 - **Nom i gènere del personatge principal:**
 - **Edat:**
 - **Trets físics:**
 - **Tria i envolta 3 característiques que defineixen a aquest personatge:**

Atractiu/attractiva Insegur/insegura Intel·ligent Fort/forta Feble
Preocupat/preocupada per ajudar altres persones Impulsiu/impulsiva
Agressiu/agressiva Triomfador/triomfadora Líder Dur/dura
Respectuós/respectuosa amb les altres persones

- **Indumentària que porta el personatge:**
- **Comenta les seves afeccions:**
- **Quin rol exerceix? (passiu/passiva, assertiu/assertiva, agressiu/agressiva, un altre):**
- **Tria i envolta 3 comportaments que fa aquest personatge:**

Matar Lluitar Estimar Tenir cura Competir Ajudar
Expressar sentiments Destruir

Un programa de:



Finançat per:



Amb la participació de:

