



**MATÈRIES** DESTRESES LINGÜÍSTIQUES,  
HABILITATS DIGITALS, VALORS SOCIALS,  
MATEMÀTIQUES

**EDAT:** 2n - 3r ESO (13-15 anys)

## OBJECTIUS DE LES FITXES DE TREBALL

Internet és una font inesgotable de recursos: podem trobar-hi vídeos, música, premsa digital, xats, enciclopèdies, traductors a tots els idiomes... Però no tot el que hi ha en la xarxa és cert i segur.

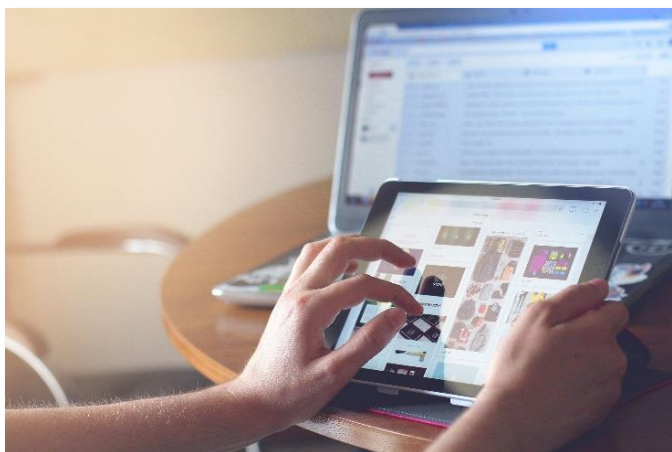
Amb esta proposta didàctica, l'alumnat investigarà conceptes digitals com el ciberassetjament (ciberbullying) o el ciberassetjament pedòfil (grooming). Reflexionarà sobre l'ús responsable de les pantalles i les normes de convivència online i offline. Aprenderà a generar contrasenyes segures i algunes pinzellades sobre seguretat en les xarxes socials. Finalment, confeccionaran per equips un tríptic per a compartir amb el seu entorn tot el que han après.

### **Treball individual**

1 \_ Com utilitzem les pantalles?

## 1 \_ Com utilitzem les pantalles?

---



Esta primera activitat ens servirà per a conèixer alguns dels hàbits de l'alumnat relacionats amb l'ús de les pantalles.

Els proposem que responguen individualment el [formulari de Google "Consum responsable d'internet"](#). És important que siguin sincers. Que entenguin que les respostes són anònimes i, per tant, ningú els jutjarà.

Quan tota la classe haja contestat, **pot ser interessant preparar un gràfic per a vore'n els resultats globals.**

Per a fer-ho, podeu compartir un full de càlcul de Google perquè tots puguin introduir-hi les respostes i, finalment, generar el gràfic. **És interessant que cada un d'ells observe si es veu representat en les respostes majoritàries o no, en què es diferencien les seues respostes i què pensen sobre la qüestió.**

Finalitzada esta part, algunes notícies sobre l'ús excessiu d'internet i les conseqüències que té pot donar lloc a **obrir un debat:**

- Sabies que a començament del segle XXI es van diagnosticar els primers casos de la síndrome de Hikikomori? Accedix a la [notícia del diari digital 20 minutos](#).
  
- Sabies que l'ús que fa un adolescent d'internet pot ser problemàtic quan el nombre d'hores de connexió afecta el desenvolupament correcte de la seua vida quotidiana? Accedix al consell de salut Mapfre <https://www.salud.mapfre.es/salud-familiar/ninos/adolescentes/mal-uso-de-internet/>

### **Treball en equip**

- 1 \_ Siguem responsables
- 2 \_ Coneixes el significat de...?
- 3 \_ Ajudem altres persones
- 4 \_ Demostrem el que sabem

En esta segona part de la proposta didàctica es plantejarà a l'alumnat diverses activitats amb l'**objectiu final que, per equips, facen un tríptic informatiu** sobre qüestions relacionades amb l'ús d'internet.

## 1 \_ Siguem responsables

---

L'accés a les noves tecnologies i a internet és crucial per a assolir els objectius de desenvolupament sostenible i que es desenvolupen i s'implementen en tots els països del món pot influir perquè s'aconsegueixen. En este article del Pacte Mundial podeu vore [les 7 formes en què la tecnologia pot contribuir als ODS](#).

Després de llegir-lo, molts estaran d'acord que no tindre accés a mitjans digitals és un gran desavantatge i que viure sense electricitat, com els passa a xics i xiques com ells en algunes zones del planeta, deu ser molt difícil.

**Ara analitzem: fins a quin punt fem un ús excessiu d'internet i dels dispositius? Té efectes negatius per a nosaltres? I per a les persones que ens envolten?**

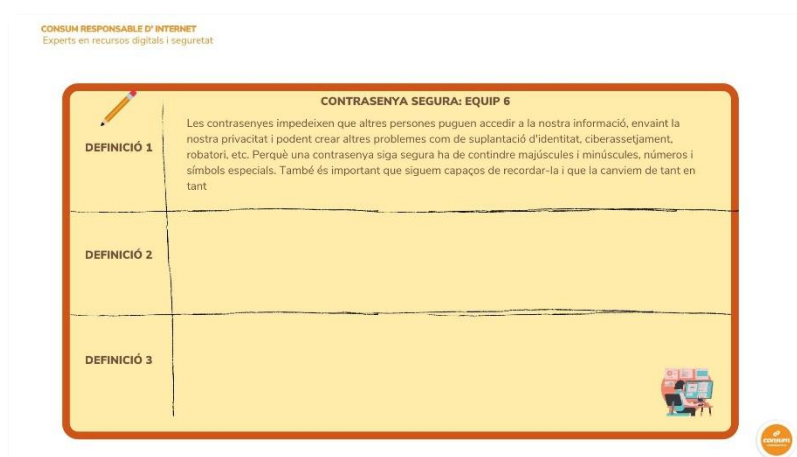


En la [presentació de CANVA](#) següent voran algunes situacions típiques en què l'ús d'internet i dels dispositius és l'única solució o, potser no. **Obriu una reflexió breu sobre les qüestions plantejades i anima'ls a proposar quines normes es podrien establir per a fer un ús adequat de les tecnologies perquè no**

**interferisquen en altres aspectes de les nostres vides.**

## 2 \_ Coneixes el significat de...?

En l'activitat següent, l'alumnat aclarirà el concepte de 6 termes relacionats amb l'ús d'internet. Amb esta finalitat es planteja un joc que duran a terme en grups de 4 o 5 alumnes. En total, 6 grups, un per a cada fitxa.



En el joc, a cada grup se li facilitarà una fitxa amb un concepte digital i la definició corresponent. En la fitxa hauran d'escriure altres dos definicions que s'inventen.

Una vegada acabades les definicions de tots els grups, jugarem a endevinar la resposta correcta.

Per a fer-ho, i per torns, cada grup llegirà les tres definicions que té del terme que li ha tocat i la resta d'equips consensuarà quina creu que és la definició correcta. Cal animar-los a fer definicions creïbles i amb termes correctes, només així aconseguiran confondre els companys.

Si volem que el joc tinga un poc més d'emoció podem donar punts. L'equip que tinga més punts podrà triar primer el tema sobre el qual volen fer la investigació final per al tríptic de la pròxima activitat. Podem donar els punts de la manera següent:

## Orientacions per a docents

EQUIP QUE LLIG LES DEFINICIONS	EQUIPS QUE ENDEVINEN
Si tots els grups endevinen la que els hem donat – 0 punts	Si encerten la definició correcta – 10 punts
Si cap equip encerta la correcta – 10 punts	Si no encerten la correcta – 0 punts
Si alguns equips l'encerten i altres no – 5 punts	

A continuació, **us facilitem els enllaços a cada una de les 6 fitxes de joc** per a completar les definicions. Voreu que es poden omplir des de l'ordinador mateix perquè no les hagen d'imprimir.

[CIBERBULLYING](#)

[CONTRASENYA SEGURA](#)

[GROOMING](#)

[NETIQUETA](#)

[PHISHING](#)

[SEXTING](#)

Usant esta dinàmica, podeu generar tantes fitxes de joc com considereu oportunes, amb termes relacionats amb internet i els dispositius, per a promoure'n un ús responsable.

### 3 \_ Ajudem altres persones

---

**Ara que han treballat alguns conceptes clau i han reflexionat sobre l'ús de les pantalles**, en esta activitat se'ls proposa compartir tot el que han après amb la gent del seu entorn mitjançant un tríptic de conscienciació.

Pot ser un material de gran utilitat per a nivells educatius inferiors i inclús persones majors que necessiten suport per a l'alfabetització digital.

## Orientacions per a docents

En la [presentació següent de CANVA](#) trobareu informació i recomanacions perquè puguin preparar els tríptics informatius sobre diferents temes relacionats amb el consum responsable d'internet.



Per al disseny poden utilitzar un simple document de Google amb diverses columnes o alguna aplicació de disseny tipus CANVA.

**L'edat mínima per a utilitzar CANVA és 13 anys.**

### 4 \_ Demostrem el que sabem

---


**A més de tindre clars tots els conceptes treballats, resulta fonamental saber comunicar-los de manera efectiva.** Esta activitat els ajudarà a ampliar la informació dels tríptics quan els entreguen a altres persones.

Per a dur-ho a terme, cada grup de treball prepararà una xicoteta presentació per a la resta de la classe en què explicarà tot el que han investigat. **Com en qualsevol presentació, unes certes recomanacions bàsiques sempre ajuden.**

**CONSUM RESPONSABLE D'INTERNET**  
Experts en recursos digitals i seguretat

**DEMOSTREM EL QUE SABEM**

- 1** Dividiu el que aneu a explicar en funció de les persones que esteu al grup.
- 2** Penseu com aneu a fer-ho i tots els apartats que voleu abordar.
- 3** Assageu l'exposició tots junts. Feu -vos recomanacions, utilitzeu un bon to de veu i ritme, mireu als vostres companys...
- 4** En finalitzar l'exposició agraiu la seua atenció i obriu un xicotet torn de preguntes per si algú té dubtes.



I al final de cada presentació, els equips poden valorar si els companys i companyes han estat atents demanant-los que responguen a unes certes preguntes.



Amb esta finalitat, cada equip ha d'elaborar unes simples targetes de joc en les quals indicaran una pregunta i tres possibles respostes sobre la informació que han presentat. És important que prèviament seleccionen els aspectes més rellevants de la presentació, abans de decidir les preguntes i respostes.