

GUIA D'ACTIVITATS “**Què passa amb el WhatsApp?**”



Les Tecnologies de la Informació i la Comunicació (TIC) estan fortament esteses en tots els àmbits de la societat. Ens permeten comunicar-nos sense que la distància sigui una barrera, accedir amb rapidesa a gran nombre de fonts d'informació, autogestionar l'aprenentatge i enfortir determinades habilitats.

Malgrat això, la comunitat científica internacional també alerta dels problemes derivats de les tecnologies i coincideix en que és necessari entendre determinats usos com a símptoma d'un problema de base i no la causa d'aquest. Segons en [Jordi Bernabeu](#) ens enganxem al mòbil o a les relacions *online* per suplir altres carències moltes vegades, lligades al jo i a la qüestió social. Tenint en compte aquesta premissa, cal revisar l'actitud que prenem els educadors davant d'aquesta problemàtica i no fer del temor a l'addicció el centre de les nostres preocupacions i conseqüents intervencions.

A continuació us proposem tres activitats per a continuar treballant el tema de la utilització de les pantalles un cop el grup hagi participat en el taller “Què passa amb el whatsapp?”

1. Enquesta Kahoot

Per iniciar l'activitat es proposa que l'alumnat exposi quines són les idees clau que recorden del taller realitzat. Es pot complementar la pluja d'idees amb l'exposició i posada en comú del llistat "d'avantatges i desavantatges de les TIC" que l'alumnat haurà omplert en petits grups durant el taller.

A continuació es visionarà el documental "[Pantalles addictives](#)", del programa "30 Minuts" de TV3, on s'explica de manera comprensible per què són tan addictives les TIC. Té una durada de 40 minuts i si es disposa de poc temps, es pot visualitzar a partir del minut 16:50 on el documental es centra en l'impacte que generen en adolescents i adults les recompenses que rebem de les xarxes socials.

Un cop acabat el visionat demanarem a l'alumnat si afegirien o canviarien alguna cosa del llistat inicial.

A continuació es dividirà el grup en quatre o cinc subgrups i cadascun escollirà una aplicació de xarxes socials, joc de moda, etc que hauran d'analitzar i d'identificar quins mecanismes utilitzen per a generar estímuls de felicitat i en definitiva promouen una actitud de dependència i addicció. A continuació cada grup pot exposar als companys i companyes de l'aula la seva anàlisi.

Per finalitzar l'activitat es proposa que el grup faci un qüestionari de 18 preguntes relacionades amb el tema que s'ha treballat i en particular sobre els hàbits i la relació que mantenim amb les pantalles.

L'enquesta està allotjada en el lloc web kahoot.com. Kahoot és una plataforma per crear concursos de tipus pregunta/resposta i enquestes. L'enquesta del taller està disponible en aquest enllaç: <http://bit.ly/TallerQuePassa>. Caldrà que us registreu (és gratuït) o que accediu amb la opció "Play as guest" i que projecteu la pàgina a la pissarra de l'aula on la plataforma oferirà als alumnes un codi PIN que els permetrà accedir al qüestionari. Els alumnes per la seva banda, hauran d'accedir online a la pagina <https://kahoot.it> a través dels seus dispositius mòbils o bé amb els ordinadors de l'aula i introduir el PIN anterior i a partir d'aquí s'inicia el joc.

L'enquesta és una manera entretinguda i amena d'acabar l'activitat alhora que facilita la reflexió respecte els resultats que s'han obtingut a les diferents preguntes. En aquest sentit la plataforma permet exportar els resultats a una taula d'Excel o incloure'ls al Google Drive.

En cas que vulgueu fer el qüestionari en format paper trobareu en aquest enllaç: <http://bit.ly/pregunteswhatsapp> un document word que podreu personalitzar i imprimir.

2. Recursos al web www.siguestu.cat

2.1. Visionat de la història “La Prova”

Es proposa el visionat de la història del Som-hi [«La prova»](#) (de l'eix addiccions). Cal tenir en compte que per accedir a aquest recurs cal estar registrat al web [siguestu.cat](http://www.siguestu.cat)

La història parla de la Lida que sempre té el mòbil a la mà: a l'autobús, a taula i fins i tot al bany. Quan no truca o envia missatges, s'entreté amb els videojocs. A la nit, a més a més, es queda llevada fins a altes hores perquè està enganxada a Internet o a la tele. L'Isa es comença a preocupar i decideix portar-la a la seu de Pantallers Anònims. La Lida ho troba exagerat, i per posar-se a prova entrega el seu mòbil a l'Isa durant un temps.

A continuació us proposem una sèrie de preguntes basades en la història i orientades a descobrir el sentit de coherència (SOC) de l'alumnat participant, cadascuna d'elles correspon a una dimensió del SOC: comprensibilitat **(C)**, gestionabilitat **(G)** i significativitat **(S)**.

- **(C)** Creieu que la Lida ha sobreestimat o subestimat el poder de les pantalles?
- **(C)** I vosaltres, considereu que hauríeu d'anar amb la Lida a Pantallers Anònims? Per què sí, o per què no?
- **(G)** Creieu que seríeu capaços de buscar ajuda si fóssiu addictes a les pantalles? Creieu que en el vostre entorn social hi ha algú que us ajudaria a superar una addicció com la de la Lida? Qui seria aquesta persona? Perquè?
- **(S)** Quines coses importants de la vida creieu que s'està perdent la Lida estant tot el dia enganxada a les pantalles?

2.2. Visionat del vídeo “No seas estrella”

Es proposa el visionat d'un vídeo que permet reflexionar sobre la nostra intimitat a la xarxa. El recurs va ser publicat per UNICEF-Espanya el febrer de 2018 amb el nom [“No seas estrella”](#) i està accessible com a recurs del Sigues tu.

Unicef va llançar aquesta campanya per tal d'alertar sobre els perills i les repercussions que pot tenir la informació que difonem a través de les xarxes socials. Aquest vídeo ens pot ajudar a reflexionar amb l'alumnat sobre els usos que fan de les seves xarxes socials i de la importància de protegir alguns aspectes de la vida privada.