



Aprendre junts, créixer en família

La nostra família en el món digital

Mòdul de continuïtat del mòdul 5

Aprendre junts, créixer en família

La nostra família en el món digital

Mòdul de continuïtat del mòdul 5

Índex

Introducció	5
-------------------	---

Sessió per a pares i mares	10
Sessió: Com hem canviat!	12
Activitat 1. La finestra indiscreta	13
Activitat 2. Alguna cosa no funciona	18

Sessió per a fills i filles	31
Sessió: Una família de... bestioles!	32
Activitat. El curtcircuit d'en Led	33

Sessió per a famílies	53
Sessió: Ser on són els nostres fills i filles	54
Activitat 1. Mama, papa..., millor amb tu	55
Activitat 2. La dimensió paral·lela	62

EDICIÓ

Fundació "la Caixa"

AUTORS

Eduard Vaquero Tió. Universitat de Lleida
Ainoa Mateos Inchaurredo. Universitat de Barcelona
Nuria Fuentes-Peláez. Universitat de Barcelona

DIRECCIÓ DEL PROJECTE

Nuria Fuentes-Peláez. Universitat de Barcelona
Ainoa Mateos. Universitat de Barcelona

DISSENY GRÀFIC

Cèl·lula, Acció Creativa

IL·LUSTRACIONS

Imma Itxart

TRADUCCIÓ

Caplletra

IMPRESSIÓ

Studium

© de l'edició, Fundació "la Caixa", 2022

Pl. de Weyler, 3 - 07001 Palma

DL: B 13497-2022



Mòdul de continuïtat del mòdul 5

La nostra família en el món digital

El mòdul «La nostra família en el món digital» inicia la col·lecció de materials per als mòduls de continuïtat del programa «Aprendre junts, créixer en família» (Amorós *et al.*, 2011; 2016).¹

Ningú no posa en dubte el gran impacte que tenen avui en dia les tecnologies digitals en l'àmbit familiar. L'ús de les tecnologies digitals ha crescut en els últims anys i, a mesura que aquest ús ha augmentat, s'ha comprovat que aquestes tenen un impacte més gran en les dinàmiques familiars, en la forma de viure la infància i l'adolescència. S'ha evidenciat, doncs, la necessitat d'ajustar l'exercici de la parentalitat positiva a aquest nou escenari i d'obrir un debat al voltant dels possibles efectes de les tecnologies digitals en la vida dels fills i filles i en la criança.

De manera conscient o inconscient, les famílies consideren les tecnologies i els dispositius digitals una part indispensable i fonamental de la seva vida i de casa seva. No parlem tan sols d'Internet o de dispositius mòbils com els telèfons o les tauletes. Tampoc no ens referim exclusivament a dispositius que fa més temps que són presents als entorns familiars, com ara la televisió, l'ordinador o les consoles, els quals amb l'arribada d'Internet es van sumar a la

¹ Amorós, P., Fuentes-Peláez, N., Mateos, A., Pastor, C., Rodrigo, M. J., Byrne, S., Balsells, M. A., Martín, J. C. i Guerra, M. (2011). *Aprendre junts, créixer en família* (3a edició, 2016). Barcelona: Obra Social "la Caixa".

connectivitat a la xarxa. En definitiva, parlem també de dispositius que tradicionalment no pertanyien a la col·lecció de «trastos» de casa, com per exemple els assistents de veu, que a poc a poc es van fent cada vegada més populars.

Independentment del tipus de dispositiu en qüestió, les tecnologies digitals suposen canvis qualitius en el funcionament de les famílies i en les relacions familiars, i per tant constitueixen nous reptes per a l'exercici d'una parentalitat positiva. L'exercici de la parentalitat positiva en un món digital comporta la mobilització de competències parentals ajustades al context sociotecnològic actual i a les necessitats canviants i particulars dels fills i filles.

Les competències parentals en un món digital s'han de considerar en tots els espais, els moments i les situacions que siguin necessaris per influir en el desenvolupament positiu de la infància i l'adolescència, que ha d'estar basat, per consegüent, en dos requisits importants. D'una banda, la participació, per tal d'aprofitar les oportunitats que ofereixen els espais virtuals i no presencials (per exemple, la possibilitat de mantenir un contacte i comunicar-se a distància de manera immediata), sense desprestigiar els beneficis i les qualitats pròpies de l'exercici de la parentalitat positiva als espais familiars presencials (com la calidesa del contacte físic o la comunicació cara a cara). I d'altra banda, la protecció, per tal d'establir mecanismes de seguretat davant els riscos que hi pot haver en entorns digitals i tecnològics (per exemple, l'accés a continguts inadequats, el ciberassetjament o la suplantació d'identitat, entre d'altres), mecanismes que són necessaris per garantir una apropiació progressiva dels dispositius digitals d'acord amb l'edat dels infants i adolescents mitjançant el consens de normes i límits que regulen l'ús d'aquests dispositius dintre i fora de casa.

Tant per participar en el món digital com per protegir-lo, és necessari considerar tres principis transversals a l'enfocament ecològic de la parentalitat positiva, les 3P: *presencialitat*, *progressivitat* i *permissibilitat* (Vaquero, 2020).²

El principi de *presencialitat* fa referència al fet de ser i estar presents on són els nostres fills i filles, és a dir, exercir el rol de pares i mares en els espais, els contextos, les situacions i els moments en què els infants i els adolescents interactuen amb la tecnologia. En definitiva, allà on participen, es comuniquen, es diverteixen..., siguin espais físics o bé virtuals. Això suposa, d'una banda, que l'exercici parental de mares i pares s'ha d'ampliar a espais virtuals que tradicionalment no s'utilitzaven amb aquesta finalitat, però també implica que el rol parental s'ha de regir per una aproximació proactiva a les tecnologies digitals mitjançant un acompanyament progressiu ajustat a les dinàmiques que es generen als espais virtuals on són els infants i adolescents.

La gestió proactiva de les tecnologies digitals inclou el principi de la *progressivitat* d'accés i ús. Això comporta que les famílies adaptin els usos de les tecnologies digitals d'acord amb pautes i preceptes basats en el principi de proporcionalitat progressiva a les característiques, les necessitats i el context educatiu, social i familiar dels infants i adolescents. I és que, avui en dia, és pràcticament impossible aïllar un nen o una nena de les pantalles, ja que n'hi ha per tot arreu. Sembla que el més racional és la introducció progressiva de les pantalles i les tecnologies digitals, és a dir, l'apropiació

² Vaquero, E. (2020). «Parentalidad digital». *Studium Educationis. Rivista Quadrimestrale per le Professionisti Educative*, 3(1), 203-2014.

gradual de les tecnologies a tots els àmbits, des de l'ús familiar en determinats espais de casa fins a la participació individual o grupal en entorns virtuals d'aprenentatge a través de diferents dispositius als centres educatius.

Finalment, el principi de *permissibilitat* se sustenta en la qualitat d'allò que és permisible o que té la possibilitat de ser permès. Al contrari que la permissivitat, que significa tolerància excessiva, la permissibilitat fa referència al fet necessari d'establir pautes, normes o límits al voltant de les tecnologies digitals. En general, es refereix a delimitar, negociar i consensuar directrius, preceptes o regles que regulen i orienten determinades decisions, actituds, conductes o usos en pro d'una millor convivència. En l'àmbit familiar, des de la perspectiva de la parentalitat positiva, les normes s'han d'intentar consensuar entre tots els membres de la família. Això vol dir que es recomana que les normes que regulen l'ús de les tecnologies a casa siguin poques i clares, iguals per a tothom, proporcionals a les responsabilitats i ajustades a les necessitats de cada membre de la família, i consensuades i respectades.

L'aplicació d'aquests principis promou un desenvolupament positiu de la infància i l'adolescència amb les tecnologies que tenen al seu abast, i alhora permet viure la paternitat i la maternitat de forma natural en un món tecnològicament cada vegada més avançat.

Mòdul de continuïtat del mòdul 5

La nostra família en el món digital

Objectius del mòdul

Fomentar una gestió i apropiació positiva de les tecnologies digitals en l'àmbit familiar a partir dels principis de presencialitat, progressivitat i permissibilitat, que permeten establir els mecanismes per participar dels beneficis i protegir dels riscos que comporten aquestes tecnologies.

Competències parentals

- Delimitació dels moments i el temps d'ús de les pantalles.
- Valoració dels usos de la tecnologia per part dels fills i filles i de la família.
- Coneixement dels canvis que les tecnologies produeixen en l'àmbit familiar.

Competències dels fills i filles

- Valoració dels usos de les tecnologies digitals a casa.
- Regulació dels usos de les tecnologies digitals.
- Estratègies per regular l'ús responsable de les tecnologies digitals.

Sessió per a pares i mares

Com hem canviat!

- Activitat 1. La finestra indiscreta
- Activitat 2. Alguna cosa no funciona

Sessió per a fills i filles

Una família de... bestioles!

- Activitat. El curtcircuit d'en Led

Sessió per a famílies

Ser on són els nostres fills i filles

- Activitat 1. Mama, papa... millor amb tu
- Activitat 2. La dimensió paral·lela

Sessió per a pares i mares

Els efectes de les tecnologies en l'àmbit familiar poden passar desapercibuts. A poc a poc, les famílies van afegint i normalitzant un conjunt de pràctiques parentals als espais de la vida quotidiana vinculades amb l'ús dels dispositius digitals al seu abast.

D'aquesta manera, de vegades, l'ús de les tecnologies modifica o altera els espais i els moments que comparteixen els membres de la família. Els moments dels àpats, les demostracions d'afecte o els espais d'oci compartit en família es poden veure transformats per la inclusió de les tecnologies digitals. Aquest efecte pot suposar, fins i tot, que en determinades circumstàncies de la vida quotidiana les famílies puguin, per exemple, delegar funcions parentals en dispositius digitals o acordar nous hàbits de relació, comunicació i afecte en l'àmbit familiar, entre altres implicacions.

En aquest sentit, la sessió de pares i mares està dirigida a aconseguir que, en primer lloc, prenguin consciència i alhora reflexionin sobre les pràctiques parentals que les tecnologies digitals poden alterar en l'àmbit familiar, per tal que en segon lloc, identifiquin els espais i els moments en què els dispositius digitals hi són presents.





Sessió

Com hem canviat!

Objectius

- Reflexionar sobre les pràctiques parentals vinculades a l'ús de les tecnologies digitals en l'àmbit familiar.
- Identificar situacions familiars en què l'ús de les tecnologies digitals podria canviar per millorar la relació entre els diferents membres de la família.

Continguts

- Las pràctiques parentals i l'ús de les tecnologies digitals.
- Els espais, els dispositius i els moments familiars en què s'utilitzen les tecnologies digitals.

Activitats

- Activitat 1. La finestra indiscreta
- Activitat 2. Algunes coses no funcionen

Materials

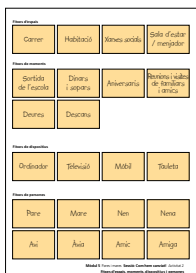
- Fotografies (activitat 1)
- Casos (activitat 2)
- Fitxes d'espais, moments, persones i dispositius (activitat 2)



Mòdul 5
Sessió per a pares i mares
Com hem canviat!
Activitat 1
La finestra indiscreta
Fotografies



Mòdul 5
Sessió per a pares i mares
Com hem canviat!
Activitat 2
Alguna cosa no funciona
Casos



Mòdul 5
Sessió per a pares i mares
Com hem canviat!
Activitat 2
Alguna cosa no funciona
Fitxes d'espais, moments, persones i dispositius

Desenvolupament de la sessió

En aquesta primera sessió es pretén que els pares i les mares prenguin consciència i, alhora, reflexionin sobre les pràctiques parentals que les tecnologies digitals poden alterar a casa, a més d'identificar els espais i els moments en què els dispositius digitals hi són presents.

Activitat 1

La finestra indiscreta

Debat en gran grup
20 minuts
Objectiu 1
Contingut 1

a. Introducció

Moltes vegades, l'ús de les tecnologies modifica o altera la forma en què acostumem a fer les coses a casa. L'espai dels àpats, les demostracions d'afecte amb la nostra parella i els nostres fills i filles o els moments d'oci compartit en família es veuen transformats per la inclusió de les tecnologies digitals. Aquest efecte fins i tot comporta que, de vegades, les famílies deleguem funcions parentals en dispositius digitals, que definim nous hàbits de relació, comunicació i afecte en l'àmbit familiar o que configurem part de la nostra identitat tant personal com familiar.

En aquesta activitat es busca reflexionar sobre les pràctiques parentals vinculades a l'ús de les tecnologies digitals en l'àmbit familiar, analitzant les situacions més comunes, els efectes que suposen i els membres de la família que hi poden estar implicats.

b. Desenvolupament

S'introdueix l'activitat explicant a les persones participants que l'ús de les tecnologies digitals en l'àmbit familiar comporta que, de vegades, s'alterin i es modifiquin determinades situacions o pràctiques parentals quotidianes. Per ajudar els participants, la persona dinamitzadora explica al grup que a continuació es presenten cinc imatges³ de diferents

³ Les imatges que s'inclouen en l'activitat es poden fer servir lliurement amb fins formatius.

pràctiques parentals quotidianes en què s'observen diversos usos de les tecnologies digitals en l'àmbit familiar.

- Imatge 1. Delegació de funcions parentals.
- Imatge 2. Modificació d'espais de convivència i educació familiar.
- Imatge 3. Nous hàbits i espais de relació, comunicació i afecte.
- Imatge 4. Transformació d'hàbits i espais d'oci familiar.
- Imatge 5. Configuració d'identitats virtuals i exposició sense consentiment.

Es projecta cada imatge i s'obre un debat plantejant tres preguntes obertes:

- Què passa a la imatge/situació?
- Com influeix l'ús de les tecnologies digitals a casa?
- Quines persones de la família hi estan implicades?

És important tenir en compte que alguna família es pot veure identificada amb alguna de les imatges, per la qual cosa s'han d'evitar els judicis de valor sobre la idoneïtat d'aquestes situacions, com també sobre els riscos que comporten les tecnologies. Per això, es pot traslladar a les persones participants que aquestes situacions, juntament amb altres, són cada vegada més comunes en l'àmbit familiar. Amb aquesta reflexió es vol oferir una perspectiva general a partir de l'exemple de cinc situacions que poden ser habituals en l'àmbit familiar amb la finalitat que les famílies puguin reconèixer quines pràctiques parentals es poden veure alterades per l'ús de les tecnologies digitals i com aquestes pràctiques poden alterar la forma en què exercim el rol parental.

c. Conclusió

Les tecnologies no són per si mateixes bones o dolentes, per si soles no causen efectes positius o negatius. En l'àmbit familiar, els seus efectes estan relacionats amb els usos que en fem. Aquests usos modifiquen la forma en què exercim el nostre paper de mare i pare. Per això, és important reflexionar i prendre consciència de quins usos de les tecnologies es poden fer als espais de vida quotidiana, com influeixen sobre determinades pràctiques parentals i quines persones o membres de la família hi estan implicats.

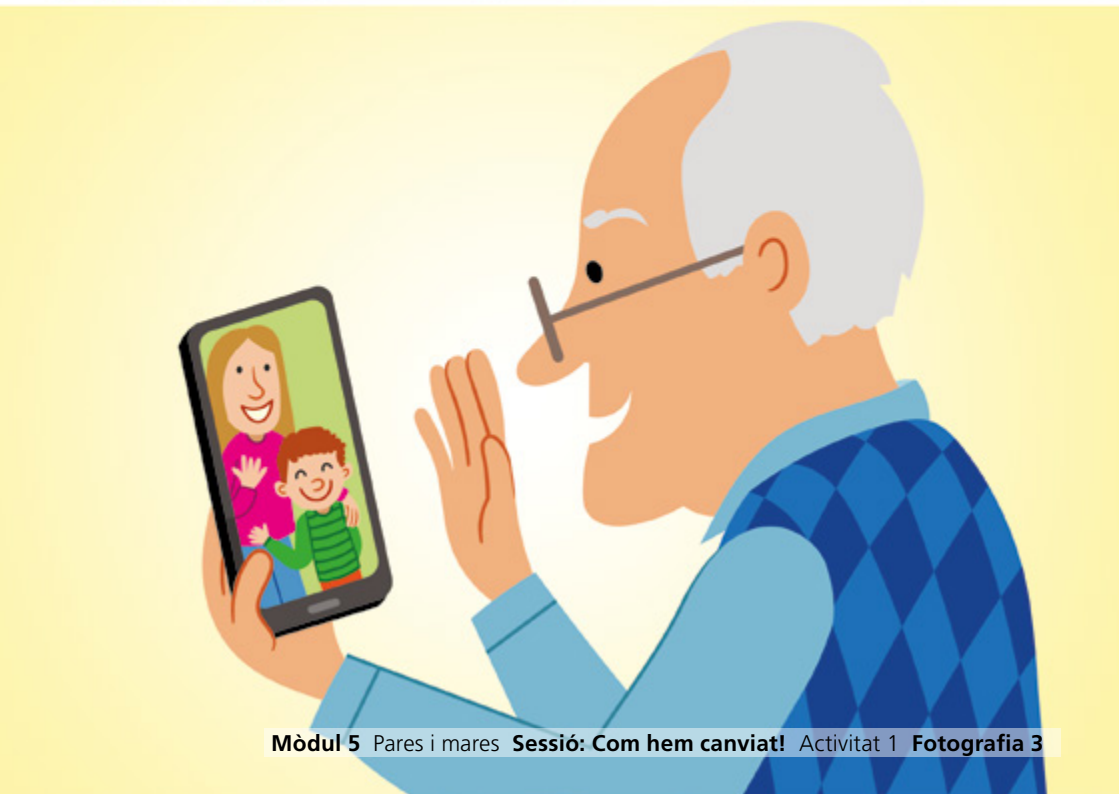




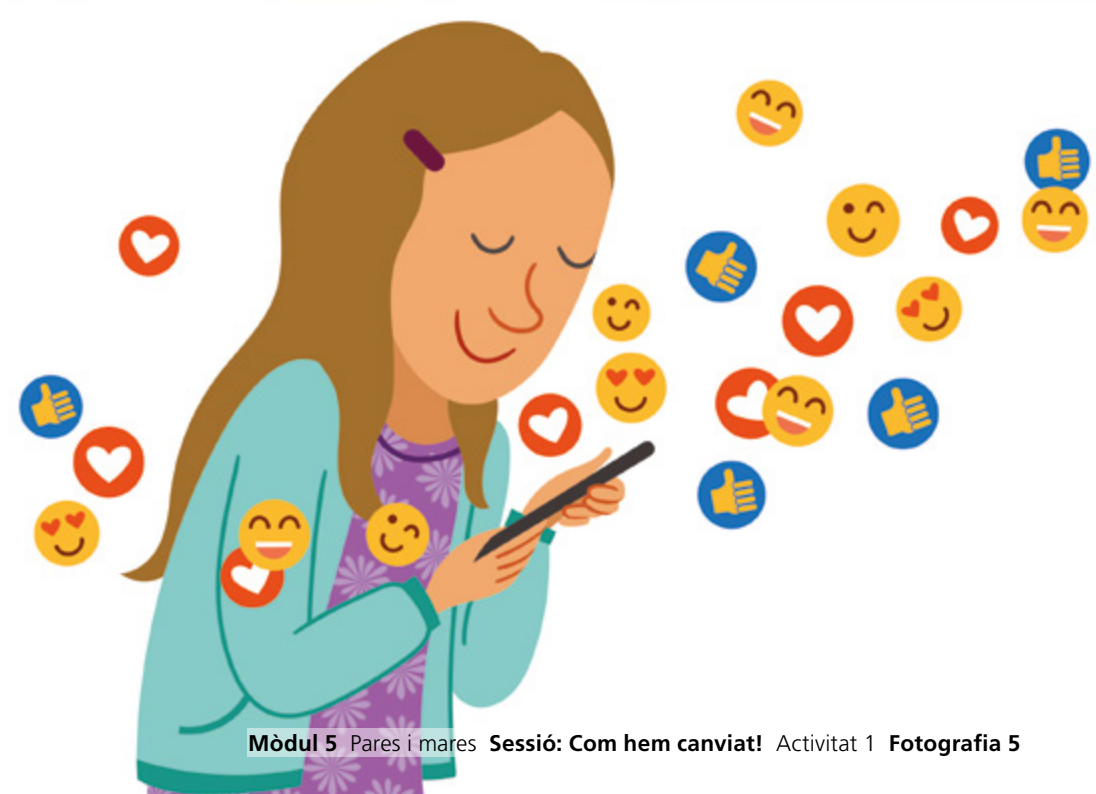
Mòdul 5 Pares i mares Sessió: Com hem canviat! Activitat 1 Fotografia 2



Mòdul 5 Pares i mares Sessió: Com hem canviat! Activitat 1 Fotografia 4



Mòdul 5 Pares i mares Sessió: Com hem canviat! Activitat 1 Fotografia 3



Mòdul 5 Pares i mares Sessió: Com hem canviat! Activitat 1 Fotografia 5



Activitat 2

Alguna cosa no funciona

Anàlisi de casos

30 minuts

Objectiu 2

Contingut 2

a. Introducció

Acostumem a utilitzar les tecnologies que tenim al nostre abast sense reflexionar gaire sobre els dispositius, els espais i els moments en què les fem servir. És normal, tenint en compte que la llar és un espai informal que tots els membres de la família compartim sense pensar sovint quant de temps passem davant la televisió, en quins moments responem una trucada telefònica o per què xategem per Whatsapp mentre fem tasques quotidianes com, per exemple, el dinar. Aquestes situacions són percebudes i practicades, també, pels fills i filles, que veuen com interactuem amb les tecnologies que tenim al nostre abast i, sovint, imiten de manera intuïtiva els nostres comportaments. Som el seu model, un mirall en el qual mirar-se. No hem d'oblidar el potencial de l'aprenentatge per modelatge o imitació. Si veig que el meu pare o la meua mare miren el mòbil mentre dinem, per què no puc dinar jo també amb un telèfon mòbil o una tauleta?

L'objectiu d'aquesta activitat és identificar dispositius digitals, espais familiars quotidians i moments en què tant els pares i mares com els fills i filles utilitzen les tecnologies digitals en l'àmbit familiar. Es tracta d'analitzar mitjançant quatre casos alguns exemples quotidians que ens permetin prendre perspectiva en relació amb la influència de les tecnologies digitals en les competències parentals.

b. Desenvolupament

La persona dinamitzadora presenta l'activitat i organitza els participants en quatre grups equitatius. Dona a cada grup un dels quatre casos. Cada cas conté un exemple de com les tecnologies poden arribar a alterar les relacions i els espais familiars.

Cas 1. Candy Crush i la truita de patates

L'Elvira és la mare de l'Amèlia. Li encanta jugar al Candy Crush.⁴ Ja ha arribat al nivell 5.248 i sempre que té un moment fa algunes partides: al metro, a la pausa de la feina o mentre prepara el menjar de la seva filla Amèlia. Quan fa un doble *combo* o passa de món ho celebra i es posa molt contenta. L'altre dia, mentre jugava concentrada, se li va fer tard i es va oblidar d'anar a recollir l'Amèlia a l'escola. Va arribar mitja hora tard i van perdre l'autobús de tornada a casa. En arribar a casa no van tenir temps ni de banyar-se ni de preparar el sopar, de manera que l'Elvira va decidir que per sopar prendrien una amanida preparada. L'Amèlia es va enfadar una mica i se'n va anar a dormir disgustada perquè aquell dia tocava truita de patates per sopar, el seu plat preferit.

Cas 2. Una nit a soles amb l'ordinador

Al Dimitri, fa un parell de dies que li fa mal el braç esquerre. Està una mica preocupat i a l'hora de dinar explica el que li passa al seu fill Ivan, de 10 anys. Ell li diu «Papa, és fàcil, ves al metge i que t'ho arregli...», però el Dimitri li respon que no sap si anar al metge perquè perdria un dia de feina. A la nit, sol a la seva habitació, l'Ivan comença a buscar per Internet amb l'ordinador què és el que pot tenir el seu pare. No entén gaire el que hi troba i s'espanta una mica en veure el contingut d'algunes pàgines. Després, a l'Ivan li costa dormir, angoixat perquè no sap què li passa al seu pare ni tampoc com pot parlar amb ell sobre aquest tema.

Cas 3. Vull ser com tu, mama

L'Olívia és la mare de la Laura. Tenen molt bona relació i constantment s'envien missatges per WhatsApp per parlar de les seves cosetes. És molt habitual veure-les enviant-se missatges de veu... «Hola, bon dia, que et vagi bé el dia, bonica». «Fes un petó a la petita de part meua». L'Alba, filla de la Laura i neta de l'Olívia, està a punt de celebrar el seu desè aniversari. És una data molt important per a totes tres i han decidit preparar una festa d'aniversari. L'Alba, que veu que la seva mare i la seva àvia s'entenen molt bé, que sempre estan parlant i enviant-se missatges, demana un telèfon mòbil pel seu aniversari. La Laura no ho veu clar, té molts dubtes i no sap quin ús en farà l'Alba. Té por de les xarxes socials, ja que no sap gaire qui s'hi podria trobar.

⁴ Candy Crush és un joc en què els jugadors han de combinar dolços de colors disposats en un tauler de joc. Per fer una combinació calen tres o més dolços del mateix color. Si s'eliminen aquests dolços del tauler i se substitueixen per uns altres de nous, es creen noves coincidències i combinacions. Les combinacions de quatre o més caramels creen caramels únics que actuen com a potenciadors, amb més capacitat per netejar el tauler. Els taulers tenen diversos objectius que s'han de completar en un nombre fix de moviments o una quantitat de temps limitada, com una determinada puntuació o la recol·lecció d'un nombre específic d'un tipus de caramel. Font: *Viquipèdia*.



Cas 4. Una visita televisiva

El José Carlos i la Melany són els pares del Yannick, un nen de 7 anys molt eixerit i divertit. Al Yannick li encanta mirar dibuixos animats, sèries infantils i pel·lícules. Però al José Carlos i a la Melany no els agrada que sempre miri la tele i no faci cas de les joguines o que no vulgui anar al parc a jugar amb algun company o companya de l'escola. L'altre dia, una amiga de la Melany va anar a casa seva per fer-li una visita sorpresa. La Melany, que en aquell moment estava ajudant el Yannick a fer els deures, va obrir la porta, va preparar un cafè i es va posar a parlar amb la seva amiga. El Yannick, veient que no podia continuar els deures sense la seva mare, va engegar la televisió per mirar dibuixos sense haver acabat les tasques per a l'endemà. La Melany, en veure que el Yannick havia deixat de fer els deures, es va enfadar, però no li va dir res i el va deixar seguir mirant la televisió perquè en aquell moment estava amb la seva amiga.

Juntament amb el cas, es reparteix a cada grup un conjunt de fitxes en què apareixen diversos espais, famílies, moments, dispositius digitals i persones.

Fitxes d'espais

Carrer	Habitació	Xarxes socials	Sala d'estar / menjador
--------	-----------	----------------	-------------------------

Fitxes de moments

Sortida de l'escola	Dinars i sopars	Aniversaris	Reunions i visites de familiars i amics
Deures	Descans		

Fitxes de dispositius

Ordinador	Televisió	Mòbil	Tauleta
-----------	-----------	-------	---------

Fitxes de persones

Pare/mare	Nen/nena	Avi/àvia	Amic/amiga
-----------	----------	----------	------------

Els espais familiars són els espais físics o virtuals en què es poden utilitzar les tecnologies digitals i en què es produeix una acció (carrer, habitació, xarxes socials i sala d'estar / menjador). Els moments són els períodes de temps en què succeeix l'acció (recollida de l'escola, dinars i sopars, aniversaris, reunions i visites de familiars i amics, deures, descans). Els dispositius digitals (ordinador, televisió, mòbil, consola i tauleta) són el ventall de tecnologies que es poden utilitzar en un espai i en un moment. Les persones (mare, pare, nen, nena, avi, àvia, amic i amiga) són els implicats en una acció amb dispositius digitals en un espai i un moment concrets.

Per al desenvolupament de l'activitat, els pares i les mares, organitzats en grups petits, llegeixen el cas que els ha tocat treballar amb l'ajuda de la persona dinamitzadora. Després de llegir-lo, miren d'identificar quins espais, moments, dispositius i persones estan relacionats amb el cas utilitzant les fitxes repartides prèviament. Les fitxes que no estiguin relacionades amb el cas s'han de descartar i no s'utilitzen. Per ajudar a dur a terme aquesta tasca, la persona dinamitzadora pot preguntar a cada grup les qüestions següents:

- On passa l'acció? (espais)
- En quin moment? (moments)
- Quines tecnologies o dispositius s'hi utilitzen? (dispositius)
- Quines persones participen en l'acció? (persones)

Es deixen 10 minuts perquè cada grup respongui a les preguntes seleccionant una o diverses fitxes entre les disponibles per a cada espai, moment, tecnologia o persona vinculada a cada cas.

Després d'aquests minuts de treball en grup, la persona dinamitzadora proposa una dinàmica en què cada petit grup ha de llegir en veu alta el seu cas o bé llegeix ella mateixa la situació per tal que els participants comprenguin el cas.

Després de la lectura, es plantegen les qüestions següents:

- Què passa a la vostra història?
- Quines fitxes estan relacionades amb la vostra situació?

Tot seguit, un representant de cada grup agafa les fitxes i les penja a la paret organitzades en quatre grups: espais, moments, dispositius i persones.

Després d'això, es pregunta a tots els grups què creuen que no funciona en aquest cas i se'ls anima a intentar explorar, mitjançant algunes preguntes, quines mesures es poden prendre perquè l'ús de les tecnologies sigui beneficiós per a la relació familiar i per evitar que sigui contraproductiu en l'exercici de la criança:

- Què creieu que no funciona?
- Què penseu que es pot millorar?

- Què faríeu al seu lloc?
- En què creieu que la tecnologia altera les relacions familiars en aquest cas?

Amb aquesta activitat es pretén que totes les persones participants identifiquin, mitjançant els diferents casos, els principals espais, moments, dispositius i persones que hi poden estar implicats i que poden modificar les pràctiques parentals quotidianes; també es busca que reflexionin sobre possibles escenaris positius i sobre com s'haurien d'utilitzar les tecnologies en diverses situacions quotidianes.

c. Conclusió

Per acabar l'activitat s'explica, a partir de les fitxes que cada grup ha penjat a la paret, que hi ha múltiples espais, moments, dispositius i persones que, combinats, poden donar lloc a diverses situacions en què les tecnologies digitals s'utilitzen de manera que alteren aquests espais i moments, com també les relacions entre els membres de la família. Per tal d'evitar-ho, sovint es pensa que el millor és eliminar els dispositius digitals de l'equació. Però, en el dia a dia, no sols és molt complicat aïllar els dispositius digitals d'aquests espais, moments i persones, sinó que fer-ho no garanteix que estiguem influint positivament en la relació dels nostres fills i filles amb les tecnologies digitals.

En aquesta activitat hem vist situacions en què les tecnologies digitals poden comportar certs riscos i conseqüències no desitjades en els fills i filles. Però és important reconèixer que, amb les orientacions adequades, podem promoure pràctiques parentals amb les tecnologies digitals que ens permetin fomentar experiències positives.

En la sessió de famílies es treballen dos dels tres principis transversals a l'enfocament ecològic de la parentalitat positiva, la presencialitat i la progressivitat, que permeten promoure un desenvolupament positiu de la infància i l'adolescència amb les tecnologies al seu abast i, alhora, viure la paternitat i la maternitat de manera natural en un món tecnològicament cada vegada més avançat.

d. Recursos

Candy Crush i la truita de patates

L Elvira és la mare de l'Amèlia. Li encanta jugar al Candy Crush.¹ Ja ha arribat al nivell 5.248 i sempre que té un moment fa algunes partides: al metro, a la pausa de la feina o mentre prepara el menjar de la seva filla Amèlia. Quan fa un doble *combo* o passa de món ho celebra i es posa molt contenta. L'altre dia, mentre jugava concentrada, se li va fer tard i es va oblidar d'anar a recollir l'Amèlia a l'escola. Va arribar mitja hora tard i van perdre l'autobús de tornada a casa. En arribar a casa no van tenir temps ni de banyar-se ni de preparar el sopar, de manera que l'Elvira va decidir que per sopar prendrien una amanida preparada. L'Amèlia es va enfadar una mica i se'n va anar a dormir disgustada perquè aquell dia tocava truita de patates per sopar, el seu plat preferit.

¹ Candy Crush és un joc en què els jugadors han de combinar dolços de colors disposats en un tauler de joc. Per fer una combinació calen tres o més dolços del mateix color. Si s'eliminen aquests dolços del tauler i se substitueixen per uns altres de nous, es creen noves coincidències i combinacions. Les combinacions de quatre o més caramels creen caramels únics que actuen com a potenciadors, amb més capacitat per netejar el tauler. Els taulers tenen diversos objectius que s'han de completar en un nombre fix de moviments o una quantitat de temps limitada, com una determinada puntuació o la recol·lecció d'un nombre específic d'un tipus de caramel. Font: *Viquipèdia*.

Una nit a soles amb l'ordinador

Al Dimitri, fa un parell de dies que li fa mal el braç esquerre. Està una mica preocupat i a l'hora de dinar explica el que li passa al seu fill Ivan, de 10 anys.

Ell li diu:
—Papa, és fàcil, ves al metge i que t'ho arregli...

Però el Dimitri li respon que no sap si anar al metge perquè perdria un dia de feina. A la nit, sol a la seva habitació, l'Ivan comença a buscar per Internet amb l'ordinador què és el que pot tenir el seu pare. No entén gaire el que hi troba i s'espanta una mica en veure el contingut d'algunes pàgines. Després, a l'Ivan li costa dormir, angoixat perquè no sap què li passa al seu pare ni tampoc com pot parlar amb ell sobre aquest tema.

Vull ser com tu, mama

LOlívia és la mare de la Laura. Tenen molt bona relació i constantment s'envien missatges per WhatsApp per parlar de les seves cosetes. És molt habitual veure-les enviant-se missatges de veu: «Hola, bon dia, que et vagi bé el dia, bonica», «Fes un petó a la petita de part meva»... L'Alba, filla de la Laura i neta de l'Olívia, està a punt de celebrar el seu desè aniversari. És una data molt important per a totes tres i han decidit preparar una festa d'aniversari. L'Alba, que veu que la seva mare i la seva àvia s'entenen molt bé, que sempre estan parlant i enviant-se missatges, demana un telèfon mòbil pel seu aniversari. La Laura no ho veu clar, té molts dubtes i no sap quin ús en farà l'Alba. Té por de les xarxes socials, ja que no sap gaire qui s'hi podria trobar.

Una visita televisiva

El José Carlos i la Melany són els pares del Yannick, un nen de 7 anys molt eixerit i divertit. Al Yannick li encanta mirar dibuixos animats, sèries infantils i pel·lícules. Però al José Carlos i a la Melany no els agrada que sempre miri la tele i no faci cas de les joguines o que no vulgui anar al parc a jugar amb algun company o companya de l'escola. L'altre dia, una amiga de la Melany va anar a casa seva per fer-li una visita sorpresa. La Melany, que en aquell moment estava ajudant el Yannick a fer els deures, va obrir la porta, va preparar un cafè i es va posar a parlar amb la seva amiga. El Yannick, veient que no podia continuar els deures sense la seva mare, va engegar la televisió per mirar dibuixos sense haver acabat les tasques per a l'endemà. La Melany, en veure que el Yannick havia deixat de fer els deures, es va enfadar, però no li va dir res i el va deixar seguir mirant la televisió perquè en aquell moment estava amb la seva amiga.

Fitxes d'espais

Carrer	Habitació	Xarxes socials	Sala d'estar / menjador
--------	-----------	----------------	-------------------------

Fitxes de moments

Sortida de l'escola	Dinars i sopars	Aniversaris	Reunions i visites de familiars i amics
Deures	Descans		

Fitxes de dispositius

Ordinador	Televisió	Mòbil	Tauleta
-----------	-----------	-------	---------

Fitxes de persones

Pare	Mare	Nen	Nena
Avi	Àvia	Amic	Amiga

Relació de casos i fitxes

Cas 1. Candy Crush i la truita de patates

Fitxes d'espais	Fitxes de moments	Fitxes de dispositius	Fitxes de persones
Carrer	Sortida de l'escola	Mòbil	Mare, nena

Cas 2. Una nit a soles amb l'ordinador

Fitxes d'espais	Fitxes de moments	Fitxes de dispositius	Fitxes de persones
Habitació	Dinars i sopars	Ordinador	Pare, nen

Cas 3. Vull ser com tu, mama

Fitxes d'espais	Fitxes de moments	Fitxes de dispositius	Fitxes de persones
Xarxes socials	Aniversaris	Mòbil	Mare, àvia, nena

Cas 4. Una visita televisiva

Fitxes d'espais	Fitxes de moments	Fitxes de dispositius	Fitxes de persones
Sala d'estar / menjador	Deures	Televisió, tauleta	Mare, amiga, nen

Valoració i tancament de la sessió

Les tecnologies digitals comporten canvis en el funcionament familiar. Recorda que, perquè no alterin l'exercici de la criança, és important saber identificar les situacions que es presenten a casa i reflexionar sobre els usos que fem de les tecnologies.

A tall de resum, a continuació exposem les idees clau per a pares i mares sobre la feina duta a terme a les activitats (si es considera necessari, es pot entregar una còpia als i les participants d'aquestes idees clau com a recordatori):

- Tingues en compte que les tecnologies no causen per si mateixes efectes positius o negatius, sinó que l'ús que se'n fa és el que pot ocasionar canvis no desitjats.
- Recorda que l'ús i l'apropiació intensa i poc reflexionada de les tecnologies digitals en l'àmbit familiar pot produir canvis en el funcionament de les relacions familiars i alterar la dinàmica en els espais i les situacions quotidianes.
- Reflexiona sobre quins són els espais físics o virtuals en què es poden usar les tecnologies digitals i en què es produeix una acció (carrer, habitació, xarxes socials i sala d'estar / menjador).
- Identifica els moments familiars en què les tecnologies es poden utilitzar (recollida de l'escola, dinars i sopars, aniversaris, reunions i visites de familiars i amics, deures, descans).
- Analitza els dispositius digitals (ordinador, televisió, mòbil, consola i tauleta) que es poden utilitzar en un espai i un moment.
- Recorda que les tecnologies digitals són utilitzades per persones (mare, pare, nen, nena, avi, àvia, amiga i amic) i són elles les implicades en una acció en un espai i un moment concrets).



Sessió per a fills i filles

En l'àmbit familiar, l'ús de les tecnologies digitals s'ha intensificat els últims anys. Els infants són els qui potser utilitzen amb més intensitat les tecnologies al seu abast. La naturalitat amb què interactuen i la facilitat per imitar o apropiar-se de determinats usos resulta sorprenent.

En aquesta sessió es treballen competències relacionades amb la regulació dels usos de les tecnologies digitals. Es busca que els infants identifiquin els espais familiars principals en què tots els membres de la família poden utilitzar les tecnologies. Amb això es pretén que desenvolupin bons hàbits amb els dispositius que tenen al seu abast en aquests espais. Les tecnologies digitals poden comportar canvis qualitatius en el funcionament familiar, motiu pel qual és important promoure bons hàbits des de la infància.

En aquest sentit, la finalitat de la sessió és fer una aproximació positiva a l'ús de les tecnologies digitals en l'àmbit familiar a partir d'una història en què es presenten exemples i es busquen solucions que permeten avançar en la regulació i el bon ús dels dispositius i les pantalles.





Sessió

Una família de... bestioles!

Objectius

- Identificar espais familiars en què pares, mares, fills i filles utilitzen de manera adequada els dispositius digitals al seu abast.
- Promoure bons hàbits en l'ús de dispositius digitals.

Continguts

- Els espais, dispositius i moments familiars en què s'utilitzen les tecnologies digitals.
- Bons hàbits d'ús de les tecnologies digitals en l'àmbit familiar.

Activitat

- Activitat. El curtcircuit d'en Led

Materials

- Relat. «El curtcircuit d'en Led»



Mòdul 5
Sessió per a fills i filles
Una família de... bestioles!
Activitat
El curtcircuit d'en Led
Relat

Desenvolupament de la sessió

En aquesta sessió es pretén que els infants identifiquin les pràctiques parentals que es poden veure alterades per l'ús de les tecnologies digitals en l'àmbit familiar, que hi reflexionin i que relacionin la utilització d'aquests dispositius amb bons hàbits d'ús.

Activitat

El curtcircuit d'en Led

Relat. 60 minuts

Objectius 1 i 2

Continguts 1 i 2

a. Introducció

Els nens i les nenes no són aliens a l'ús de les tecnologies digitals en l'àmbit familiar. D'una manera o altra, són conscients de quins dispositius digitals s'utilitzen, en quins espais i moments familiars s'usen i quins membres de la família en fan ús més o menys intensament.

En aquesta activitat es pretén que els infants participants identifiquin els espais familiars en què se solen utilitzar els dispositius digitals al seu abast, que reflexionin sobre alguns inconvenients que pot comportar el seu ús en l'àmbit familiar i que relacionin la utilització de dispositius digitals amb bons hàbits d'ús que intentin mitigar els possibles riscos i efectes dels usos poc recomanables.

b. Desenvolupament

La persona dinamitzadora introdueix el relat «El curtcircuit d'en Led», mirant de situar els nens i nenes en la història abans d'iniciar-ne la lectura. Explica que és una història sobre bestioles i màquines fantàstiques amb un personatge principal que es diu Led.

En Led és una màquina de la ciutat de Tecnòpolis que un dia té un curtcircuit i es perd en un aiguamoll. Allà coneix en Bug i la Malva, dues petites bestioles exploradores a qui els encanta sortir a buscar noves aventures i que intentaran, amb l'ajuda d'una colla de bestioles més, que en Led aconsegueixi tornar a casa seva.

Un cop s'ha introduït la història, s'ha de crear una atmosfera adequada i un ambient propici per explicar el relat; és bo abaixar una mica la il·luminació de la sala i fer que s'asseguin tots fent una rotllana a terra. A poc a poc, la persona dinamitzadora comença a explicar la història modulant la veu amb una entonació adequada.



El relat es divideix en diferents parts:

1. **Descripció de la situació:** se situa l'acció i es presenten els personatges.
2. **Descripció del problema:** s'exposa la trama i els problemes que es desenvolupen en la història.
3. **Anàlisi de situacions:** es presenten possibles respostes que permeten analitzar els problemes plantejats en la història.
4. **Proposta de solucions:** es busquen solucions i respostes als problemes plantejats en la història.
5. **Desenllaç:** es tanca i s'acaba la història.

1. Descripció de la situació

En Bug té 8 anys i és el germà petit d'una família de bestioles. Ell i la seva germana gran de 12 anys, la Malva, es troben cada tarda per explorar els voltants de casa seva en cerca d'aventures. En Bug i la Malva tenen una cosa en comú: els encanta jugar a ser exploradors, conèixer gent i descobrir coses noves. Cada vegada que troben alguna cosa nova, la cara els brilla d'il·lusió i es passen hores i hores concentrats jugant junts.

Un dia, mentre rondaven per l'aiguamoll, es van topar amb una bestiola molt estranya. No s'assemblava gens ni mica a res que haguessin vist abans i es van espantar una mica.

—Hola, com et dius? —va preguntar en Bug amb veu innocent.

—Hola, soc en Led —va respondre aquella bestiola estranya amb veu una mica robòtica...

En Led tenia dues antenes de metall molt estranyes, dues bombetes als ulls i el cos recobert d'un munt de tires de plàstic amb llums de colors.

—Per què té aquests llums de colors tan llampants el teu vestit? —va preguntar la Malva.

—No és el meu vestit, és el meu cos. Quan em perdo faig un munt de llums de colors perquè em trobi la meva família.

—Alçaaa! Quina bona idea! —va dir en Bug.

—Si tu ho dius... —va xiuxiuejar en Led en veu baixa i en to de preocupació.

—Espera. Què dius? Que t'has perdut? D'on ets? —va preguntar la Malva—.

Tens pinta de no ser d'aquí...

—Soc de Tecnòpolis, una ciutat que és molt lluny d'aquí.

—Tecnò... què?! —va exclamar en Bug—. On és aquest lloc, Malva?

—No ho sé, Bug...

2. Descripció del problema

En Led va explicar a la Malva i en Bug que Tecnòpolis és la ciutat de les màquines. Allà, les màquines viuen totes juntes en pau i harmonia. Hi ha màquines de tota mena: màquines de cafè, ventiladors, telèfons, ordinadors, rentadores, neveres i fins i tot drons que volen o cotxes que van sense conductor pels carrers.

—Hala, que fort, Led! —va exclamar en Bug—. Malva, hi podem anar?

—Escolta, Led, i per què dius que t'has perdut? Què t'ha passat? —va dir la Malva.

—Crec que he tingut un curtcircuit.

—Un curt... què? —van preguntar en Bug i la Malva alhora.

—Un curtcircuit. Quan alguna cosa no funciona bé, de vegades les màquines tenim curtcircuits. És com quan et pica el nas, que esternudes molt fort, tanques els ulls i no saps gaire què ha passat.

—Així que... has esternutat i t'has perdut... No sembla greu... —va dir la Malva amb cara de poc entusiasme.

—Bé, és que les màquines, quan tenim un curtcircuit, ens despertem en un altre lloc —va explicar en Led—. D'aquesta manera ens reiniciem i tornem a estar bé, però no recordem gaire què ha passat...

—Ahh!, ja ho entenc... —va assentir la Malva.

—I on eres abans d'esternudar? —va preguntar en Bug.

—És clar! Si ens dius on eres potser et podem ajudar a trobar la teva família —va exclamar la Malva.

En Led es va quedar pensatiu un moment, intentant recordar on era i què li havia provocat el curtcircuit.

A continuació, s'exposen quatre situacions que formen part de la història i que explica en Led:

- A. Uns segons després, va recordar que era a casa dinant amb tota la família. Mentre menjaven, tots estaven connectats parlant per telèfon amb altres màquines. Feia tanta estona que parlaven entre ells que en Led estava avorrit i enfadat perquè no li feien cas.
- B. A més, en Led va recordar que altres vegades havia explicat als seus amics que els seus familiars el deixaven molta estona sol a la sala d'estar mirant la televisió. A en Led li agradava mirar la tele de tant en tant, però li agradava més jugar amb altres màquines com ell o amb la seva família.
- C. També li va venir al cap que, sovint, els seus familiars li feien fotos quan estava content, feliç i alegre, i que després les ensenyaven a altres màquines a través



de les xarxes socials. A en Led li agradava fer-se fotos amb els seus familiars, però era una mica tímid i li feia vergonya que altres màquines que no coneixia les veiessin.

- D. Finalment, també va recordar que algunes vegades la seva família s'havia enfadat amb ell perquè, quan no sabia què fer, s'ajuntava sense permís amb la tauleta i es posava a jugar durant hores, i no feia cas de ningú ni de res del que passava al seu voltant.

Per un moment, en Led es va adonar que tenia un problema, no li agradava com utilitzaven ell i els seus familiars la televisió, el telèfon o la tauleta. Però necessitava arribar al fons de la qüestió si volia tornar a casa, i per això va demanar a en Bug i a la Malva que l'ajudessin.

—Eureka! —va cridar mentre tot el seu cos feia ràfegues de colors—. Ja sé què em passa, però necessito que m'ajudeu a processar tota la informació.

—Tu digue'ns què necessites, Led! —van dir en Bug i la Malva.

—El primer que necessito és reunir totes les bestioles que conegueu perquè ens ajudin a pensar. Quants més siguem, més ràpid trobarem una solució.

—Fet! —va dir la Malva—. Anem a buscar el Consell de Bestioles, Bug!

En Bug i la Malva van anar a buscar el Consell de Bestioles, un grup secret i exclusiu de bestioles, molt llestes i capaces de resoldre els enigmes més complicats, dels llocs més recòndits i pantanosos de l'aiguamoll.

3. Anàlisi de les situacions

Tot seguit, la persona dinamitzadora explica als infants participants que totes i tots formen part del Consell de Bestioles i els introdueix en la història com a personatges que volen ajudar en Led, la Malva i en Bug. Continua dient que tot el grup té una missió molt important, ajudar en Led, la Malva i en Bug a descobrir els motius que van fer que en Led tingués un curtcircuit. Per fer-ho, planteja tres preguntes amb les quals cal intentar trobar respostes a cada un dels problemes que en Led havia recordat:

1. Què li passa a en Led?
2. Per què no li agrada que els seus familiars utilitzin el telèfon, la televisió o la tauleta?
3. En quin moment i en quin espai no li agrada a en Led que s'utilitzi el telèfon o la televisió?

	Situació A	Situació B	Situació C	Situació D
Pregunta 1	En Led està molest perquè els seus familiars parlen per telèfon quan estan menjant junts.	A en Led no li agrada que els seus familiars el deixin sol davant la televisió.	A en Led no el convenç la idea que els seus familiars comparteixin fotos seves amb altres màquines.	En Led s'adona que no està bé aïllar-se del món perquè està sempre connectat amb la tauleta.
Pregunta 2	En Led preferia que els seus familiars parlessin amb ell en lloc de fer-ho amb altres màquines.	A en Led li agradaria que els seus familiars juguessin amb ell i que es divertissin tots junts.	En Led sent una mica de vergonya que les seves fotos les vegin altres màquines que ell no coneix.	En Led reconeix que es perd coses quan es dedica a fer més cas d'un dispositiu que de la seva família.
Pregunta 3	En els moments de fer els àpats amb tota la família, al menjador o a la cuina.	En els moments de jugar en família, a l'habitació o a la sala d'estar.	En els moments feliços i alegres, a Internet.	En els moments en què s'avorreix o no sap què fer.

Un cop s'han comentat les preguntes i les diferents respostes que dona el grup de participants, la persona dinamitzadora sintetitza les aportacions principals i continua la narració de la història.

—Bestioles! Sou unes màquines!—va exclamar en Led.

—No! Això ho ets tu!—va respondre en Bug.

—És clar! Ha ha ha!

Tots van riure. De sobte, es va sentir una veu al fons que deia:

—Led, ara ja saps què va passar i per què vas tenir un curtcircuit... Però, com penses tornar a casa?

Totes les bestioles miraven en silenci en Led, que es va quedar un moment pensant, fins que, de sobte, se li van il·luminar els ulls...; és clar, eren bombetes. I acabava de tenir una gran idea: si entre tots eren capaços de proposar una solució a cada problema d'en Led, potser s'entusiasmaria tant que tot el seu cos s'il·luminaria i això li provocaria un curtcircuit que el tornaria amb la seva família. Tot seguit, totes les bestioles es van reunir per debatre i arribar a una solució consensuada.



4. Proposta de solucions

En aquest punt, es plantegen als participants dues preguntes per intentar trobar una solució a cada un dels problemes d'en Led:

1. Què podrien fer els familiars d'en Led?
2. Què podria fer en Led?

Novament, si és necessari, la persona dinamitzadora repeteix en veu alta la lectura dels problemes i les preguntes. Així, com a resum, es recullen a continuació algunes possibles solucions a cada situació:

	Situació A	Situació B	Situació C	Situació D
Pregunta 1	Deixar el telèfon lluny de la taula durant els àpats. Establir converses amb tots els membres de la família.	Buscar espais i moments d'entreteniment i oci en família. Intentar no abusar de la televisió com a substitut d'altres activitats.	Preguntar a en Led si li agrada que es comparteixin fotos seves.	Proposar a en Led activitats alternatives perquè no s'avorreixi.
Pregunta 2	Parlar amb els seus familiars després d'acabar la conversa telefònica per dir-los que no li agrada que parlin per telèfon quan estan menjant.	Proposar als seus familiars de veure alguna cosa junts a la televisió. Plantejar un joc als seus familiars perquè juguin amb ell.	Dir als seus familiars que se sent incòmode quan comparteixen fotos seves amb altres màquines que ell no coneix.	Autoregular l'ús de la tauleta. Comprometre's amb els seus familiars a buscar alternatives per quan s'avorreixi.

S'intenta que els i les participants, prenent el paper del Consell de Bestioles, plantegin possibles solucions que permetin a en Led tenir un curtcircuit i tornar així a casa seva amb la seva família.

Un cop exposades les solucions, es continua la narració del relat.

—Bestioles! Ho noteu? —va preguntar en Led.

—Què et passa, Led?! El cos et brilla! —va respondre la Malva.

5. Desenllaç

A mesura que en Led sentia totes aquelles idees tan bones del Consell de Bestioles, es va anar emocionant tant i tant que tot el cos li va començar a brillar com no havia vist mai cap bestiola. Ple de llums, el cos li resplendia tant que totes les bestioles van haver de tancar els ulls.

De sobte es va sentir un esternut gegant: aaaatxim! I tothom va callar. A poc a poc, totes les bestioles van començar a obrir els ulls. No sabien què havia passat, però de sobte en Led havia desaparegut.

— Què ha passat? —va preguntar la Malva a totes les bestioles.

— Ha tingut un curtcircuit i ha tornat a casa seva —va dir en Bug.

A totes les bestioles els sabia greu no haver-se pogut acomiadar del seu amic Led, però en el fons estaven molt contents d'haver-lo pogut ajudar i d'haver après que, de vegades, a casa hi ha «curtcircuits» en la forma en què utilitzem les tecnologies. Malgrat això, pensant-ho bé i parlant-ho amb els pares i mares, no hi ha res que no es pugui solucionar.

c. Conclusió

Es conclou l'activitat emfatitzant el valor de reflexionar al voltant dels usos que fem de la tecnologia tots els membres de la família a casa. L'ús dels dispositius digitals, de les xarxes socials i de les pantalles pot canviar o alterar la manera de relacionar-nos en família. Per això és important saber en quins espais és més o menys convenient fer-los servir, en quin moment és més o menys adequat, quina informació compartim, etc. Per tal que les tecnologies no suposin un problema a casa, és necessari que tots els membres de la família parlin i proposin entre tots solucions que comportin bons hàbits d'ús.

El curtcircuit d'en Led



En Bug té 8 anys i és el germà petit d'una família de bestioles. Ell i la seva germana gran de 12 anys, la Malva, es troben cada tarda per explorar els voltants de casa seva en cerca d'aventures. En Bug i la Malva tenen una cosa en comú: els encanta jugar a ser exploradors, conèixer gent i descobrir coses noves. Cada vegada que troben alguna cosa nova, la cara els brilla d'il·lusió i es passen hores i hores concentrats jugant junts.

Un dia, mentre rondaven per l'aiguamoll, es van topar amb una bestiola molt estranya. No s'assemblava gens ni mica a res que haguessin vist abans i es van espantar una mica. —Hola, com et dius? —va preguntar en Bug amb veu innocent. —Hola, soc en Led —va respondre aquella bestiola estranya amb veu una mica robòtica...

En Led tenia dues antenes de metall molt estranyes, dues bombetes als ulls i el cos recobert d'un munt de tires de plàstic amb llums de colors.

—Per què té aquests llums de colors tan llampants el teu vestit? —va preguntar la Malva.

—No és el meu vestit, és el meu cos. Quan em perdo faig un munt de llums de colors perquè em trobi la meva família.

—Alçaaa! Quina bona idea! —va dir en Bug.

—Si tu ho dius... —va xiuxiuejar en Led en veu baixa i en to de preocupació.

—Espera. Què dius? Que t'has perdut? D'on ets? —va preguntar la Malva—. Tens pinta de no ser d'aquí...

—Soc de Tecnòpolis, una ciutat que és molt lluny d'aquí.

—Tecno... què?! —va exclamar en Bug—. On és aquest lloc, Malva?

—No ho sé, Bug...

En Led va explicar a la Malva i en Bug que Tecnòpolis és la ciutat de les màquines. Allà, les màquines viuen totes juntes en pau i harmonia. Hi ha màquines de tota mena: màquines de cafè, ventiladors, telèfons, ordinadors, rentadores, neveres i fins i tot drons que volen o cotxes que van sense conductor pels carrers.

—Hala, que fort, Led! —va exclamar en Bug—. Malva, hi podem anar?

—Escolta, Led, i per què dius que t'has perdut? Què t'ha passat? —va dir la Malva.

—Crec que he tingut un curtcircuit.

—Un curt... què? —van preguntar en Bug i la Malva alhora.

—Un curtcircuit. Quan alguna cosa no funciona bé, de vegades les màquines tenim curtcircuits. És com quan et pica el nas, que esternudes molt fort, tanques els ulls i no saps gaire què ha passat.



—Així que... has esternutat i t'has perdut... No sembla greu... —va dir la Malva amb cara de poc entusiasme.
—Bé, és que les màquines, quan tenim un curtcircuit, ens despertem en un altre lloc —va explicar en Led—. D'aquesta manera ens reiniciem i tornem a estar bé, però no recordem gaire què ha passat...
—Ahh!, ja ho entenc... —va assentir la Malva.
—I on eres abans d'esternudar? —va preguntar en Bug.
—És clar! Si ens dius on eres potser et podem ajudar a trobar la teva família —va exclamar la Malva.

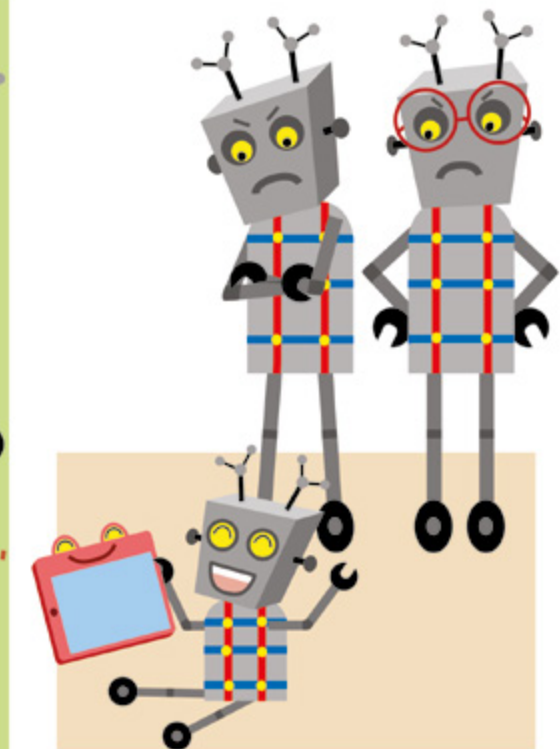
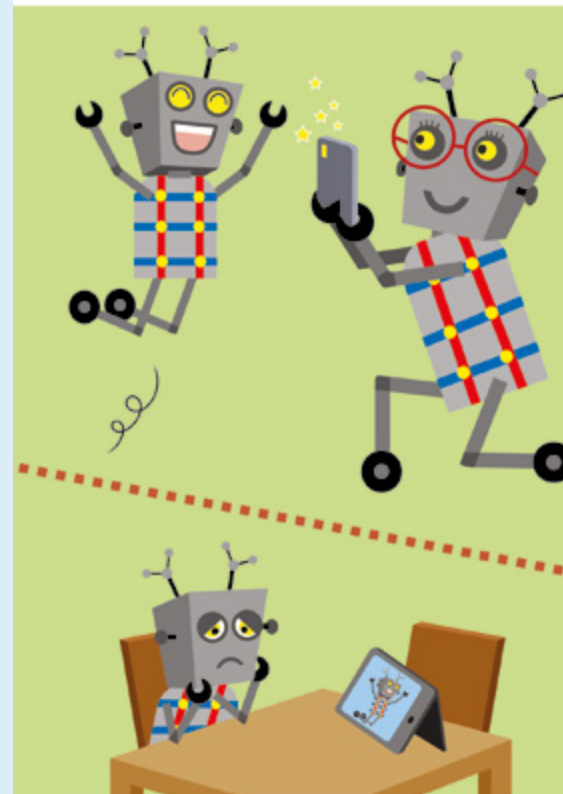
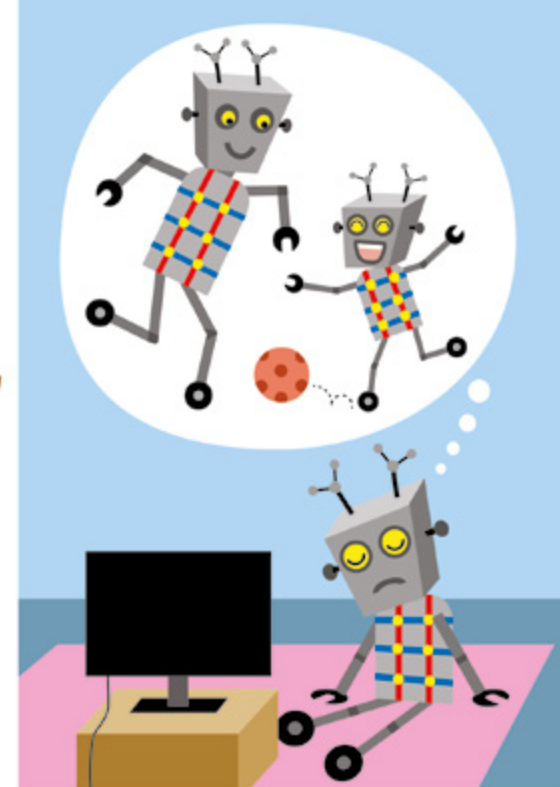
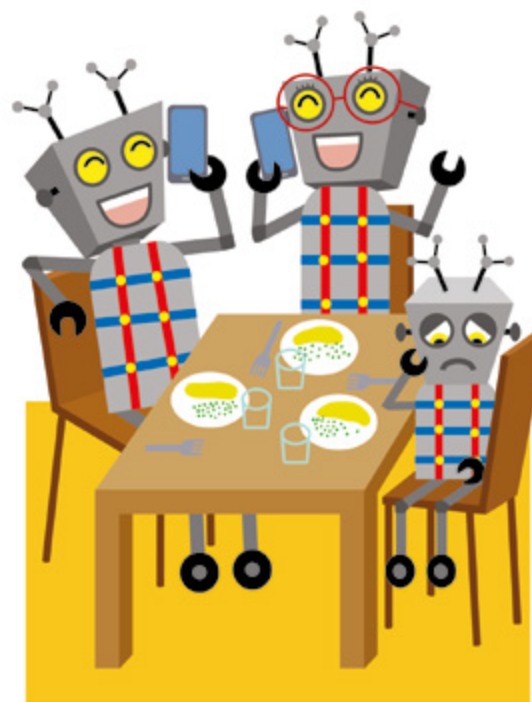
En Led es va quedar pensatiu un moment, intentant recordar on era i què li havia provocat el curtcircuit (a continuació, s'exposen quatre situacions que formen part de la història i que explica en Led):

A.

Uns segons després, va recordar que era a casa dinant amb tota la família. Mentre menjaven, tots estaven connectats parlant per telèfon amb altres màquines. Feia tanta estona que parlaven entre ells que en Led estava avorrit i enfadat perquè no li feien cas.

B.

A més, en Led va recordar que altres vegades havia explicat als seus amics que els seus familiars el deixaven molta estona sol a la sala d'estar mirant la televisió. A en Led li agradava



mirar la tele de tant en tant, però li agradava més jugar amb altres màquines com ell o amb la seva família.

C.

També li va venir al cap que, sovint, els seus familiars li feien fotos quan estava content, feliç i alegre, i que després les ensenyaven a altres màquines a través de les xarxes socials. A en Led li agradava fer-se fotos amb els seus familiars, però era una mica tímid i li feia vergonya que altres màquines que no coneixia les veiessin.

D.

Finalment, també va recordar que algunes vegades la seva família s'havia enfadat amb ell perquè, quan no sabia què fer, s'ajuntava sense permís amb la tauleta i es posava a jugar durant hores, i no feia cas de ningú ni de res del que passava al seu voltant.

Per un moment, en Led es va adonar que tenia un problema, no li agradava com utilitzaven ell i els seus familiars la televisió, el telèfon o la tauleta. Però necessitava arribar al fons de la qüestió si volia tornar a casa, i per això va demanar a en Bug i a la Malva que l'ajudessin.

—Eureka! —va cridar mentre tot el seu cos feia ràfegues de colors—. Ja sé què em passa, però necessito que m'ajudeu a processar tota la informació.

—Tu digue'ns què necessites, Led! —van dir en Bug i la Malva.

—El primer que necessito és reunir totes les bestioles que conegueu perquè ens ajudin a pensar. Quants més siguem, més ràpid trobarem una solució.

—Fet! —va dir la Malva—. Anem a buscar el Consell de Bestioles, Bug!

En Bug i la Malva van anar a buscar el Consell de Bestioles, un grup secret i exclusiu de bestioles, molt llestes i capaces de resoldre els enigmes més complicats, dels llocs més recòndits i pantanosos de l'aiguamoll.

—Bestioles! Sou unes màquines!—va exclamar en Led.

—No! Això ho ets tu!—va respondre en Bug.

—És clar! Ha ha ha!

Tots van riure. De sobte, es va sentir una veu al fons que deia:

—Led, ara ja saps què va passar i per què vas tenir un curtcircuit... Però, com penses tornar a casa?

Totes les bestioles miraven en silenci en Led, que es va quedar un moment pensant, fins que, de sobte, se li van il·luminar els ulls...; és clar, eren bombetes. I acabava de tenir una gran idea: si entre tots eren capaços de proposar una solució a cada problema d'en Led, potser s'entusiasmaria tant que tot el seu cos s'il·luminaria i això li provocaria un curtcircuit que el tornaria amb la seva família. Tot seguit, totes les bestioles es van reunir per debatre i arribar a una solució consensuada.

—Bestioles! Ho noteu? —va preguntar en Led.

—Què et passa, Led?! El cos et brilla! —va respondre la Malva.

A mesura que en Led sentia totes aquelles idees tan bones del Consell de Bestioles, es va anar emocionant tant i tant que tot el cos li va començar a brillar com no havia vist mai cap bestiola. Ple de llums, el cos li resplendia tant que totes les bestioles van haver de tancar els ulls.

De sobte es va sentir un esternut gegant: aaaatxim! I tothom va callar. A poc a poc, totes les bestioles van començar a obrir els ulls. No sabien què havia passat, però de sobte en Led havia desaparegut.

—Què ha passat? —va preguntar la Malva a totes les bestioles.

—Ha tingut un curtcircuit i ha tornat a casa seva —va dir en Bug.

A totes les bestioles els sabia greu no haver-se pogut acomiadar del seu amic Led, però en el fons estaven molt contents d'haver-lo pogut ajudar i d'haver après que, de vegades, a casa hi ha «curtcircuits» en la forma en què utilitzem les tecnologies. Malgrat això, pensant-ho bé i parlant-ho amb els pares i mares, no hi ha res que no es pugui solucionar.



Valoració i tancament de la sessió

Els infants d'avui en dia neixen i creixen envoltats d'estímul tecnològics, per la qual cosa és important promoure bones pràctiques d'ús dels dispositius digitals des de la infància. Tots els membres de la família en són responsables, tant els pares i les mares com els nens i les nenes. Recorda que per fomentar que els nens i nenes facin un bon ús de les tecnologies digitals és necessària una bona comunicació, que es guii, que s'acompanyi i que es regulin els temps, els espais i els moments.

En aquest sentit i a tall de síntesi i recordatori de la sessió per a nens i nenes, es pot destacar:

- Utilitzem les tecnologies de forma tan natural que de vegades no ens adonem que canvien les nostres relacions familiars.
- Podem fer servir les tecnologies de manera positiva, però per fer-ho cal saber quins espais, moments, tecnologies i persones hi poden estar implicats.
- Respecta els espais familiars del dinar, el sopar, les reunions i les visites d'amics i familiars, el descans, els deures, etc., limitant i regulant, amb l'ajuda de la teva família, l'ús dels dispositius digitals.
- Tingues en compte que no és convenient utilitzar els dispositius digitals (ordinador, televisió, mòbil, consola i tauleta) en qualsevol espai o moment.
- Recorda que les tecnologies digitals són utilitzades per persones, i que la mare, el pare, l'avi i l'àvia et poden orientar per saber com hi has d'interactuar en l'espai i el moment adequats.





Sessió per a famílies

Com hem vist en les sessions anteriors, l'àmbit familiar és un dels espais en què pares, mares, fills i filles utilitzen amb més intensitat les tecnologies digitals que tenen al seu abast. Tant és així que, d'alguna manera, s'ha ampliat l'exercici de la parentalitat o marentalitat a una nova dimensió. Avui en dia, l'exercici de ser pare o mare ja no sols es pot exercir als espais físics de la llar, sinó que també és possible fer de mare i de pare a través d'espais virtuals o no presencials.

En aquesta sessió per a famílies es treballen competències que promouen un acostament positiu a les tecnologies digitals en l'àmbit familiar a partir dels principis de presencialitat i progressivitat. Aquests són dos dels tres principis de les 3P, que permeten establir mecanismes de funcionament familiar per tal que les famílies puguin participar dels beneficis que comporten les tecnologies i prevenir els riscos que poden suposar. El tercer principi, el de permissibilitat, està relacionat amb l'establiment de normes i límits, competències que es treballen en altres mòduls del programa.

En aquest sentit, la sessió se centra en el principi de presencialitat per tal que pares, mares, fills i filles sàpiguin quins són els espais virtuals en què poden participar. A més, en la sessió s'aborda el principi de progressivitat, que suposa la necessitat d'acompanyar i introduir de manera gradual l'ús dels dispositius digitals en l'àmbit familiar.





Sessió

Ser on són els nostres fills i filles

Objectius

- Conèixer els espais virtuals als quals poden accedir els nostres fills i filles i participar-hi.
- Aprendre estratègies per introduir i acompanyar els fills i filles, de manera gradual, en l'ús dels dispositius digitals.

Continguts

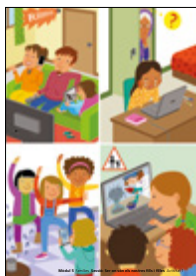
- El principi de presencialitat: acompanyament als espais virtuals.
- El principi de progressivitat: segmentació dels usos dels dispositius digitals.

Activitats

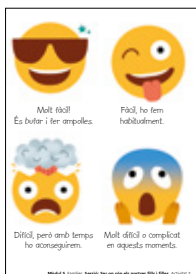
- Activitat 1. Mama, papa..., millor amb tu.
- Activitat 2. La dimensió paral·lela.

Materials

- Situació 1. Aprendre a anar amb bicicleta.
- Situació 2. Aprendre a gestionar el telèfon mòbil.



Mòdul 5
Sessió per a famílies
Ser on són els nostres fills i filles
Activitat 1
Mama, papa...,
millor amb tu
Teatre o joc de rol



Mòdul 5
Sessió per a famílies
Ser on són els nostres fills i filles
Activitat 2
La dimensió paral·lela
Treball en petit grup

Desenvolupament de la sessió

Aquesta sessió se centra a abordar dos principis per a la gestió positiva de les tecnologies digitals a la llar: la *presencialitat* i la *progressivitat*. El principi de *presencialitat* es refereix al fet de ser i estar presents allà on són els nostres fills i filles, és a dir, exercir el rol de pares i mares als espais i en els moments en què interactuen amb la tecnologia i acompanyar-los sempre que sigui possible. El principi de *progressivitat* d'accés i d'ús comporta que les famílies orientin els usos de les tecnologies digitals seguint pautes i preceptes basats en una introducció proporcional i progressiva d'acord amb les característiques, les necessitats i el context educatiu, social i familiar dels infants.

Activitat 1

Mama, papa..., millor amb tu

Teatre o joc de rol

30 minuts

Objectiu 1

Contingut 1

a. Introducció

El principi de presencialitat es refereix al fet de participar en els espais físics i virtuals on són els nostres fills i filles, és a dir, exercir el rol de pares i mares en els contextos en què ells i elles, els nens i nenes, interactuen amb la tecnologia, allà on participen, es comuniquen, es diverteixen... Avui en dia, la parentalitat no solament es pot exercir quan s'és físicament en presència de filles o fills, sinó que aquest paper s'amplia també als espais virtuals i digitals, de comunicació i de participació no presencial. Missatges a través de canals de comunicació com el xat o la videoconferència, missatges d'afecte a través del telèfon mòbil, un «Com ha anat l'examen?» o «Tot bé a l'escola?», són exemples de comunicacions i missatges vinculats amb l'acció parental digital. Això comporta, d'una banda, que l'exercici parental de mares i pares s'ampliï a espais virtuals que tradicionalment no s'utilitzaven amb aquesta finalitat, com ara les xarxes socials o les eines de comunicació sincrònica, per exemple, els xats i altres aplicacions de missatgeria instantània.

b. Desenvolupament

En aquesta activitat es pretén que pares, mares, nens i nenes prenguin consciència de la necessitat tant de conèixer els espais virtuals com de participar-hi, mitjançant una petita



representació teatral en què hauran d'interpretar i representar una escena quotidiana. Podran escollir una de les quatre situacions (escenes) que es presenten a continuació:

Situació 1. Una família està asseguda al sofà després de dinar. El pare mira la televisió; la mare, el telèfon mòbil. La nena demana el telèfon o la tauleta per mirar vídeos de dibuixos, però... Atenció, paràlisi per pantallitis! De sobte, truquen a la porta i sembla que no se n'adona ningú. Per segona vegada, sona el timbre i tots els membres de la família es miren per veure qui s'aixeca.

Situació 2. Una nena està fent els deures. Demana a la seva àvia si es pot connectar amb un company per videoconferència des de la seva habitació per resoldre dubtes. La nena se'n va a l'habitació a fer la videoconferència, però de sobte l'àvia sospita alguna cosa quan sent plorar la seva neta a l'habitació. Deu ser un company de classe, aquest nen?

Situació 3. Un grup d'amigues preparen una coreografia per a la festa de final de curs de l'escola. Volen buscar idees de balls i pregunten a les seves famílies si es poden gravar per veure com queda el vídeo. Les famílies hi accedeixen, però l'endemà senten una notícia als mitjans de comunicació sobre un cas polèmic i es pregunten: Publicaran el vídeo? Quin tipus de vídeo gravaran? Serà adequat per a la seva edat, el vídeo? I què passa una vegada publicat?

Situació 4. Per a un treball de ciències de l'escola s'han de buscar a Internet experiments amb aliments quotidians. Els infants entren en un fòrum on troben receptes amb experiments, però... Atenció, la seguretat és el primer! La majoria dels experiments de ciències requereixen l'ajuda d'una persona adulta.

La persona dinamitzadora llegeix en primer lloc les situacions en veu alta. En segon lloc, pregunta als participants quina situació prefereixen representar de les quatre plantejades; si les famílies hi estan d'acord i el temps disponible ho permet, pot plantejar la representació d'una segona situació. En tercer lloc, anima quatre persones a representar una petita escena teatral a partir de la situació seleccionada, procurant que hi hagi el mateix nombre de participants: dos homes o dones i dos nens o nenes (és important que hi participin tant adults com infants). La resta del grup ha d'observar atentament la situació representada, el «teatret» de l'escena.

Una vegada acordada la situació i les persones voluntàries per a la representació (actrius i actors), es pregunta a cadascuna quina figura familiar vol representar (pare, mare, nen, nena, avi, àvia...). Després d'això, se'ls informa que cada figura s'ha d'associar a un

rol (sobreprotector, confiat o crític) i que han d'escollir quin prefereixen representar. Els rols disponibles són:

Persona sobreprotectora: li preocupa què hi ha darrere les pantalles, té por i sempre prefereix deixar de banda aquests temes. A vegades, quan és amb algú altre, s'adona que, anant amb compte, es pot treure partit de les TIC.

Persona confiada: no té por del que hi ha darrere les pantalles i a vegades ha tingut algun petit problema per no haver estat atenta a les possibles conseqüències.

Persona crítica: li preocupa que l'ús de les pantalles tingui efectes negatius, però reconeix que també aporta molts beneficis. Abans d'evitar-les, intenta saber com es poden utilitzar segons les diferents situacions i, tot i que els té respecte, s'hi aventura amb prudència per esbrinar què hi ha al darrere.

En una mateixa representació, els rols es poden repetir per emfatitzar-ne algun i es poden assignar a qualsevol figura de qualsevol situació, tant a pares i mares com a nens i nenes. Per exemple, en la representació de qualsevol de les quatre situacions hi pot haver un pare i un nen permissius, encara que hi hagi dues figures amb el mateix rol. Així mateix, les figures es poden representar de manera que, per exemple, una nena pugui fer el paper de mare i una mare pugui fer el paper de nena. Hi ha llibertat perquè la representació dels rols sigui com les famílies decideixin interpretar l'escena. A vegades, és convenient invertir els rols i que els infants facin d'adults i viceversa. Això els ajuda a posar-se a la pell de l'altra persona. Per dur a terme l'escenificació, cal:

- Un total de quatre persones (actors i actrius) que interpreten l'escena (dos adults i dos infants);
- Un mínim de dos rols diferents dels personatges (sobreprotector, confiat, crític).

El grup de voluntaris disposa d'uns minuts per llegir de nou la situació escollida, plantejar-se com podrien representar la figura i el rol, i organitzar la petita representació de l'escena teatral. S'indica a les persones voluntàries que poden interpretar lliurement l'escena i improvisar i exagerar el rol assignat. Per exemple, en la representació de la situació número 2, es pot orientar els intèrprets perquè una figura paterna exerceixi el rol de confiat; una figura materna, el rol de crític; una nena, el paper de sobreprotector, i un nen, el rol de confiat. En aquesta mateixa representació, la figura que exerceix el rol de confiat pot treure importància al fet que la nena estigui plorant; la figura sobreprotectora pot prohibir que la nena vagi a l'habitació a fer la videoconferència, i la figura crítica



pot exercir el rol de conciliador, intentar esbrinar quin problema hi ha i per què, i proposar l'alternativa de situar l'ordinador al menjador o a la cuina per afavorir la participació i l'acompanyament actiu de les figures adultes.

Quan els actors i actrius estiguin preparats, faran la representació. Cal vetllar perquè l'ambient sigui l'adequat i perquè les persones que facin d'observadores estiguin atentes. Se'ls indica que han de procurar identificar-se mentalment amb alguns dels personatges que s'interpreten, amb aquells amb els quals sentin més afinitat durant la representació.

Després de la representació, la persona dinamitzadora pregunta a les persones voluntàries (actors i actrius):

- Com us heu sentit?
- Us heu identificat amb el vostre paper?

Després d'això, es pregunta a les persones que fan d'observadores, intentant donar veu tant als nens i les nenes com als pares i les mares:

- Us heu identificat amb algun dels personatges?
- Amb quin? Com us heu sentit?

Per acabar, s'agraeix a les persones voluntàries la seva participació i es demana un aplaudiment per a elles. Tot seguit, es pregunta a tots els participants (voluntaris i observadors) què creuen que pot suposar el fet d'exercir el rol de confiat o de sobreprotector. Cal posar èmfasi que un enfocament confiat o sobreprotector dificulta i obstaculitza que s'exerceixi un rol parental sota el principi de presencialitat, és a dir, ser present físicament o virtualment en els moments en què els infants necessiten un acompanyament i una orientació. Aquests enfocaments poden comportar un bloqueig en la participació de la família per a l'adequat desenvolupament parental amb les tecnologies digitals i poden fomentar actituds que derivin en riscos. Un rol sobreprotector tendeix a limitar i prohibir per por o per desconeixement sobre l'ús dels dispositius i restringeix oportunitats de desenvolupament positiu amb les tecnologies. Un rol confiat tendeix a no regular l'ús de les tecnologies digitals i a infravalorar-ne els possibles efectes nocius. En canvi, un enfocament crític permet explorar les oportunitats per a un desenvolupament positiu amb les tecnologies digitals a partir del desenvolupament d'habilitats de comunicació, de resolució de problemes i de prevenció de riscos. El rol crític es basa, per tant, en la bona comunicació i en l'establiment de límits que regulin, de forma progressiva i proporcional a les característiques dels fills i filles (edat, assumpció de responsabilitats, etc.), l'ús de les tecnologies digitals en l'àmbit familiar. Aquest rol parental es pot exercir sota el principi de presencialitat, cosa que vol dir participar en els espais i els moments en què els infants interactuen amb la tecnologia, acompanyant-los, guiant-los i orientant-los.

c. Conclusió

Avui en dia no es pot educar, ensenyar o exercir una parentalitat o marentalitat positiva digital sense una aproximació crítica i positiva a les tecnologies digitals. Sense conèixer-les i sense ser-hi és molt difícil acompanyar, orientar i guiar en les bones pràctiques parentals i educatives en aquesta dimensió digital. Conèixer aquests entorns virtuals, ser-hi i participar-hi possibilita disposar de més arguments, més mitjans i més eines com a pares i mares per diversificar les oportunitats d'aprenentatge i per gestionar un ús contingent, adequat i proporcional a les necessitats de cada infant en les circumstàncies tecnològiques presents en el context.

En el cas dels fills i filles, és important parlar i comunicar-se amb els pares i les mares per establir una relació de confiança basada en l'afecte que permeti de manera crítica explorar les possibilitats de les tecnologies digitals de forma progressiva i que limiti els possibles riscos. Els infants poden trobar en els seus pares i mares suports per interactuar amb les tecnologies de manera segura i crítica. L'ús de dispositius i xarxes socials no s'hauria de produir de manera aïllada, sinó orientada, guiada i supervisada. Aquesta orientació ha de suposar el seguiment de normes consensuades i d'hàbits de comunicació basats en la confiança i l'afecte amb els pares i les mares.



Fitxes amb els rols

Sobreprotector

A aquesta persona li preocupa què hi ha darrere les pantalles, té por i sempre prefereix deixar de banda aquests temes. A vegades, quan és amb algú altre, s'adona que, anant amb compte, es pot treure partit de les TIC.

Confiat

Aquesta és una persona que no té por del que hi ha darrere les pantalles i a vegades ha tingut algun petit problema per no haver estat atenta a les possibles conseqüències.

Crític

A aquesta persona li preocupa que l'ús de les pantalles tingui efectes negatius, però reconeix que també aporta molts beneficis. Abans d'evitar-les, intenta saber com es poden utilitzar segons les diferents situacions i, tot i que els té respecte, s'hi aventura amb prudència per esbrinar què hi ha al darrere.



Activitat 2

La dimensió paral·lela

Treball en petit grup

30 minuts

Objectiu 2

Contingut 2

a. Introducció

Avui en dia és pràcticament impossible aïllar qualsevol nen o nena de les pantalles perquè a tot arreu n'hi ha alguna. La presència de les tecnologies a les llars és molt elevada. En els dos contextos, el més racional sembla que és la introducció progressiva de les pantalles i les tecnologies digitals, és a dir, l'apropiació gradual de les tecnologies a tots els àmbits, des de l'ús familiar en certs espais de la llar fins a la participació individual o grupal en entorns virtuals d'aprenentatge a través de diferents dispositius als centres educatius.

En aquesta línia, una estratègia és la segmentació d'usos, que significa dividir en petites parts els usos que pot tenir qualsevol tecnologia en l'entorn familiar, per després anar introduint aquests usos de manera progressiva i proporcional a les característiques i al moment evolutiu dels fills i filles. Això té dos beneficis ben clars. En primer lloc, permet als pares i mares supervisar i acompanyar de manera menys estressant i aclaparadora l'ús concret, la qual cosa fomenta alhora que aquests s'especialitzin en el coneixement de l'ús i en l'acompanyament basat en el principi de presencialitat. En segon lloc, permet als nens i nenes emprendre una introducció progressiva en les tecnologies des de la calma, la reflexió, la comunicació i el consens mitjançant l'establiment de preceptes, pautes i normes consensuades.

b. Desenvolupament

L'activitat consisteix a establir paral·lelismes entre dues situacions que aparentment no tenen cap connexió. La primera situació és deixar sortir un nen o nena a fer sol una excursió amb bicicleta. La segona és deixar que un nen o nena tingui un telèfon mòbil i en faci un ús independent. Perquè cada situació es desenvolupi adequadament són necessàries diferents petites accions que s'han d'anar superant de manera progressiva. En aquest sentit, cada situació es subdivideix en accions que suposen premisses per completar l'acció (situació).

Situació 1. Fer una excursió amb bicicleta.

- Saber anar amb una bicicleta sense pedales.
- Equilibrar-se amb l'ajuda de rodetes.
- Pedalar a mesura que es guanya força.
- Fer servir mesures de seguretat bàsiques (casc, genolleres, etc.).
- Pedalar i equilibrar-se amb dues rodes.
- Anar al parc amb bicicleta amb la família.
- Conèixer les regles bàsiques de circulació per anar amb bicicleta.
- Fer una excursió amb bicicleta amb la família.
- Fer una sortida curta amb bicicleta.
- Fer una ruta llarga amb bicicleta amb els amics.

Situació 2. Aprendre a gestionar el telèfon mòbil.

- Fer servir el telèfon mòbil del pare o la mare.
- Fer servir el telèfon uns minuts al dia.
- Veure puntualment algun vídeo.
- Saber quins són els moments en els quals es pot fer servir el telèfon mòbil.
- Escriure o enviar missatges a un familiar o conegut.
- Fer servir la connexió wifi de casa.
- Saber quins són els espais on es pot fer servir el telèfon mòbil.
- Escriure o enviar missatges a un company/a d'escola.
- Tenir un telèfon mòbil propi.
- Tenir un número de telèfon propi.
- Tenir i fer servir connexió a Internet per dades.
- Portar el telèfon mòbil fora de casa.
- Fer servir el telèfon unes quantes hores al dia.
- Fer servir aplicacions com les xarxes socials.

L'activitat tractarà d'evidenciar la necessitat de segmentar usos i introduir noves pràctiques supervisades de manera gradual i progressiva conformement al nivell de complexitat que representin. El paral·lelisme s'evidencia perquè els pares, mares, nens i nenes comprenen que un nen o una nena no pot sortir sol a fer una excursió la primera vegada que va amb bicicleta, sinó que abans ha d'aprendre a anar-hi i anar guanyant progressivament habilitats, actituds i coneixements que suposin fites que serveixin de base per, més endavant, poder fer una excursió amb bicicleta amb seguretat. En canvi, a vegades, als pares, mares, nens i nenes els costa comprendre que no es pot fer servir un telèfon de manera totalment autònoma sense haver après, abans de tenir un mòbil, a gestionar-lo



de manera progressiva mitjançant petites experiències d'ús positives que constitueixin la base perquè més endavant es pugui gestionar de manera autònoma un dispositiu mòbil.

Per al desenvolupament de l'activitat, es planteja als i les participants que s'organitzin per famílies. Es dona a cada família un sobre amb les frases de la situació 1, «Fer una excursió amb bicicleta» amb la fitxa d'emoticones:

- Molt difícil o complicat en aquests moments.
- Difícil, però amb temps ho aconseguirem.
- Fàcil, ho fem habitualment.
- Molt fàcil! És bufar i fer ampolles.



La persona dinamitzadora explica a les famílies que el sobre conté una llista de frases de la situació «Fer una excursió amb bicicleta», en què cada frase representa una petita acció que permet, després de molts aprenentatges, fer una excursió amb bicicleta. Es demana a les famílies que situïn cada frase sota una de les quatre icones de la fitxa 1, les ordenin i les categoritzin en funció de com de fàcil o difícil és per a elles cadascuna de les diferents frases de la situació. Es permet que, si hi ha cap dubte, les famílies parlïn entre elles sobre què comporta cada acció per a la seva família, de manera que es fomenti el consens i la comunicació.

Al cap d'uns 10 minuts, la persona dinamitzadora demana que algunes famílies voluntàries llegeixin en veu alta les frases que han situat sota cadascuna de les icones de la fitxa 1. Com que segur que no totes les famílies hauran situat les mateixes frases sota cada icona, caldrà explicar que no hi ha accions mal situades o ben situades, sinó que cada família les ha col·locat en cada icona en funció de les seves circumstàncies, de l'edat dels seus fills i filles, del gust o no d'aquests per anar amb bicicleta, etc.

Després d'ordenar la situació 1, es demana a les famílies que recullin les frases de la situació 1 i les introdueixin dins el sobre. Tot seguit es dona a cada família un segon sobre amb les frases de la situació 2, «Aprendre a gestionar el telèfon mòbil». Una vegada repartits, es llegeixen les frases i es demana a les famílies que facin la mateixa dinàmica: situar cada frase de la situació 2 sota una de les quatre icones de la fitxa 1, ordenant-les i categoritzant-les en funció del nivell de dificultat que els suposa cadascuna de les diferents frases de la situació.

Al cap d'uns 10 minuts, la persona dinamitzadora demana que algunes famílies voluntàries llegeixin en veu alta les frases situades sota cada icona de la fitxa 1 i destaca davant del grup de famílies que, com en la situació 1, no totes les famílies han col·locat les mateixes frases sota cada icona. Explica a les famílies participants que el fet que una d'elles hagi situat una acció sota una icona o altra significa que totes les famílies són diferents, també pel que fa a la segmentació d'usos digitals. En aquest sentit, la segmentació d'usos de les tecnologies no sols pot canviar, sinó que ho ha de fer, i ha d'anar guanyant responsabilitat i progressivitat i ha de disposar d'un acompanyament al llarg del temps. Tant els pares i mares com els fills i filles en poden fer, a més, usos diferents, però aquests usos s'han de consensuar en família.

Per acabar l'activitat, es posarà de manifest que per gestionar l'ús de dispositius digitals a la llar cal segmentar i dividir els usos d'aquests dispositius en funció del temps, el lloc i les característiques dels infants. Els pares i mares han de comprendre que passar de 0 a 100 sense acompanyament en l'ús de les tecnologies pot suposar un obstacle per consensuar i establir certes normes i pautes per al seu ús. Els nens i nenes han de comprendre que, per poder gestionar de manera autònoma un dispositiu digital com un telèfon mòbil, han d'aprendre a fer-lo servir a poc a poc per anar guanyant responsabilitat i autonomia.

En aquesta activitat es poden plantejar situacions diferents de les presentades per diversificar els exemples de segmentació en altres dispositius o tecnologies, com per exemple les xarxes socials.

c. Conclusió

La gestió de les tecnologies digitals inclou el principi de progressivitat d'accés i d'ús. Això comporta que les famílies orientin els usos de les tecnologies digitals segons unes pautes i uns preceptes progressius i proporcionals a les característiques, les necessitats i el context educatiu, social i familiar dels infants i adolescents. No hi ha dubte que les solucions a manera de receptes úniques no són vàlides per a totes les famílies, infants i adolescents. Tot depèn de les característiques i del context educatiu, com també del context familiar i social, tot i que al centre sempre hi ha l'infant i no el dispositiu. La pregunta és tan complexa de respondre com preguntar-nos a quina edat un infant pot començar a anar amb bicicleta o a quina edat pot començar a tornar sol a casa en sortir de l'escola.

d. Recursos

Material: 2 sobres per a cada família participant

Fitxa 1. Emoticones

Fitxa 2. Situacions



Molt fàcil!
És bufar i fer ampolles.



Fàcil, ho fem
habitualment.



Difícil, però amb temps
ho aconseguirem.



Molt difícil o complicat
en aquests moments.

Situació 1. Fer una
excursió amb bicicleta

Situació 2. Aprendre a
gestionar el telèfon mòbil

Saber anar amb una bicicleta sense pedals.	Fer servir el telèfon mòbil del pare o la mare.
Equilibrar-se amb l'ajuda de rodetes.	Fer servir el telèfon uns minuts al dia.
Pedalar a mesura que es guanya força.	Veure puntualment algun vídeo.
Fer servir mesures de seguretat bàsiques (casc, genolleres, etc.).	Conèixer els moments en els quals es pot fer servir el telèfon mòbil.
Pedalar i equilibrar-se amb dues rodes.	Escriure o enviar missatges a un familiar o conegut.
Anar al parc amb bicicleta amb la meua família.	Fer servir la connexió wifi de casa.
Saber quines són les regles bàsiques de circulació per anar amb bicicleta.	Saber quins són els espais on es pot fer servir el telèfon mòbil.
Fer una excursió amb bicicleta amb la meua família.	Escriure o enviar missatges a un company/a d'escola.
Fer una sortida curta amb bicicleta.	Tenir un telèfon mòbil propi.
Fer una ruta llarga amb bicicleta amb els amics.	Tenir un número de telèfon propi.
	Tenir i fer servir connexió a Internet per dades.
	Portar el telèfon mòbil fora de casa.
	Fer servir el telèfon unes quantes hores al dia.
	Fer servir aplicacions com ara les xarxes socials.



Valoració i tancament de la sessió

Per a l'exercici de la parentalitat positiva de les tecnologies digitals en l'àmbit familiar, és important conèixer els principis de presencialitat i progressivitat. Recorda que el principi de presencialitat es basa en la participació tant als espais físics com als virtuals, mitjançant una comunicació fluida i confiada basada en l'afecte. El principi de progressivitat se centra en la segmentació d'usos, la qual cosa significa la divisió en petites accions i premisses de l'ús complex dels dispositius digitals segons les característiques dels fills i filles.

En aquesta línia, a manera de síntesi i de recordatori del que s'ha treballat a la sessió de famílies, es pot facilitar als pares i les mares algunes idees clau, com per exemple (si es considera necessari, se'ls poden facilitar en paper):

- Has de ser present als espais virtuals en els quals participen els teus fills i filles, coneix-los i intenta comprendre quins són els motius que els impulsen a ser-hi.
- Acompanya i guia els teus fills i filles en els moments en els quals interactuen amb les tecnologies digitals.
- Comunica't amb ells de manera honesta i basa aquesta comunicació en la confiança, l'afecte i l'empatia.
- Mantingues una actitud crítica, oberta i d'escolta activa cap als interessos i les preferències que tenen en el món digital.
- Estableix normes i límits d'ús i temps dels dispositius digitals, tant dins com fora de la llar, de manera consensuada i acordada amb tots els membres de la família.
- Segmenta i divideix en petites accions i premisses l'ús de dispositius digitals de manera que els teus fills i filles puguin anar guanyant responsabilitat i autonomia.
- Determina aquestes accions segons les característiques de la teva situació personal, social i familiar, així com en funció de la dificultat que comportin.
- Evita comparar la manera en què els teus fills i filles fan ús de la tecnologia que tenen al seu abast. Cada infant és únic, igual que les circumstàncies familiars que envolten i modelen l'apropiació de la tecnologia des de petits.

D'altra banda, en relació amb els infants podem destacar, a manera de recordatori, les idees clau següents:

- Explica als teus pares on ets i com ets en el món digital, intenta que comprenquin què t'agrada i per què quan participes en aquests espais.
- Deixa't guiar i acompanyar pels adults de la teva família quan interactuis en espais virtuals i dispositius digitals.

- Parla amb la teva família sobre quines coses et passen al món virtual. Ells et comprendran i et donaran el suport necessari perquè sentis que estàs en un context segur.
- Intenta tenir esperit crític amb qualsevol contingut o usuari. A la xarxa no tot és el que sembla.
- Participa juntament amb la teva família en l'establiment de normes i límits per a l'ús de dispositius digitals tant dins com fora de casa.
- Pensa que no pots començar a córrer sense abans aprendre a caminar. No pots fer servir el 100 % de les funcions de qualsevol tecnologia sense abans comprendre quins riscos comporten.



Resum del mòdul de continuïtat del mòdul 5

La nostra família al món digital

Finalitat del mòdul

Fomentar la gestió positiva de les tecnologies digitals en l'àmbit familiar a partir dels principis de presencialitat, progressivitat i permissibilitat, que permeten establir els mecanismes necessaris per participar dels beneficis i protegir dels riscos que comporten.

Sessió per a pares i mares

Sessió: Com hem canviat!

Objectiu general: Prendre consciència sobre com les tecnologies digitals poden alterar pràctiques parentals a la llar i identificar els espais, els moments i els dispositius digitals.

Activitat 1. La finestra indiscreta

Debat en gran grup

Objectiu específic: Reflexionar sobre les pràctiques parentals vinculades a l'ús de les tecnologies digitals en l'àmbit familiar.

Activitat 2. Alguna cosa no funciona

Anàlisi de casos

Objectiu específic: Identificar situacions familiars en què l'ús de les tecnologies digitals podria canviar per millorar la relació entre els diferents membres de la família.

Sessió per a fills i filles

Sessió: Una família de... bestioles!

Objectiu general: Analitzar usos proactius i reactius dels dispositius digitals en l'àmbit familiar.

Activitat. El curtcircuit d'en Led

Relat

Objectiu específic: Identificar espais familiars en els quals pares, mares, fills i filles fan servir de manera adequada els dispositius digitals que tenen al seu abast.

Objectiu específic: Promoure els bons hàbits en l'ús de dispositius digitals.

Sessió per a famílies

Sessió: Ser on són els nostres fills i filles

Objectiu general: Comprendre els principis de presencialitat i progressivitat per gestionar positivament els dispositius digitals en l'àmbit familiar.

Activitat 1. Mama, papa..., millor amb tu

Teatre o joc de rol

Objectiu específic: Conèixer els espais virtuals als quals poden accedir els nostres fills i filles i participar-hi.

Activitat 2. La dimensió paral·lela

Treball en petit grup

Objectiu específic: Aprendre estratègies per introduir i acompanyar els fills i filles, de manera gradual, en l'ús dels dispositius digitals.

Tipus de paper utilitzats en aquesta publicació.

Paper de la coberta:

Unión Papelera, cartolina estucada FSC de 250 g

Paper interior:

Unión Papelera, òfset FSC de 100 g

Aquests papers provenen de boscos regenerats de forma sostenible.



Pots descarregar els
materials de les activitats
amb aquest QR

