



-confiable

Educar en l'ús saludable i
segur de les noves tecnologies



Guia per a famílies, escoles i educadors

Miquel A. Prats • Carles Dorado *(coordinació)*

Descarrega del llibre: www.i-confiable.net/llibre



Coordinació:

Miquel Angel Prats. Grup de recerca PSITIC de la FPCEE Blanquerna (URL)

Carles Dorado. Grup de recerca DiM de la Facultat de Ciència de l'Educació. UAB

Autors:

Capítol Navegació i Correu electrònic: Gemma Cuñat, Mercè Foguet, Teresa Gabarró, Pepa Jiménez i Rosa M. Mas

Capítol Xats i Messenger: Marta Beranuy Fargues, Carla Graner Jordana, Àngels Martínez Badia, Xavier Patiño Vidal,
Noemí Royes Rodríguez i Jorge Roderó Gonzalez

Capítol Videojocs: Pilar Llinares, Anna Saus, Pau Saura, Rufino Chamorro, Maria Plana i Nivard Gonzalez

Capítol Televisió: Maria Álvarez, Margarita Rodríguez, Ferran Sánchez i Noemí Santiveri

Capítol Mòbils i PDA's: Joan Caseras Solé, Gemma Codina Barreras, M^a. Dolors Espinosa Fernández, Ferran Gandol i
Casado i Josep Maria Silva i Galán

Edició: Ajuntament de Sabadell

Disseny i Impressió: Primera Impressió, SL

Il·lustracions: Andreu Faro (<http://www.e-faro.info>)

Diposit Legal: B-12977-2009

ISBN: 978-84-87221-92-7

Aquesta obra està subjecta a un llicència **Reconeixement-NoComercial-CompartirIgual 2.5 Espanya** de Creative Commons, es permet la seva copia i distribució per qualsevol mitjà sempre que sempre que se'n citi el titular dels drets (Ajuntament de Sabadell) i els seus autors; no se'n faci un ús comercial; i no es realitzi cap modificació de la mateixa.

La llicència completa es pot consultar a <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/es/deed.ca>



“Los padres solos no pueden educar a sus hijos, hagan lo que hagan, porque no pueden protegerlos de otras influencias muy poderosas. Los docentes solos no pueden educar a sus alumnos, por la misma razón. La sociedad tampoco puede educar a sus ciudadanos, sin la ayuda de los padres y del sistema educativo. La intervención de padres y maestros es imprescindible, pero todos debemos conocer sus limitaciones y reconocer que, la tupida red de influencias en que vivimos, todos ejercemos una Influencia educativa, buena o mala, por acción o por omisión. Vivimos haciendo surf en la cresta de una ola que procede de mares muy distintos. No podemos andar con paños calientes.

*Si queremos educar bien a nuestra infancia, es decir, educarla para la felicidad y la dignidad, es imprescindible una movilización educativa de la sociedad civil, que retome el espíritu del viejo proverbio africano: **“Para educar a un niño hace falta la tribu entera”**.*

José Antonio Marina
Aprender a vivir (p. 21)



[ÍNDEX]



- 7 Presentació de l'alcalde
 - 9 Introducció del projecte i-confiable
 - 11 1. Internet, navegació i correu electrònic
 - 14 1.1. Què és?
 - 16 1.2. Com s'utilitza?
 - 24 1.3. Aspectes a tenir en compte en el seu ús i consells pràctics per a pares, mestres i educadors
 - 27 2. Xat i missatgeria instantània
 - 29 2.1. Què és?
 - 31 2.2. Com s'utilitza?
 - 37 2.3. Aspectes a tenir en compte en el seu ús i consells pràctics per a pares, mestres i educadors
 - 39 3. Mòbils i PDA's
 - 40 3.1. Què és?
 - 42 3.2. Com s'utilitza?
 - 43 3.3. Aspectes a tenir en compte en el seu ús i consells pràctics per a pares, mestres i educadors
 - 49 4. Videojocs
 - 50 4.1. Què és?
 - 51 4.2. Com s'utilitza?
 - 52 4.3. Aspectes a tenir en compte en el seu ús i consells pràctics per a pares, mestres i educadors
 - 55 5. Televisió (TDT) i DVD
 - 56 5.1. Què és?
 - 58 5.2. Com s'utilitza?
 - 60 5.3. Aspectes a tenir en compte en el seu ús i consells pràctics per a pares, mestres i educadors
 - 63 Recomanacions i consells pràctics
 - 65 Criteris en què confiar
 - 67 Decàleg d'i-confiabilitat
-
- 69 *Una recerca d'hàbits tecnològics familiars a la població de Sabadell*
 - 71 *Alguns llibres de consulta i adreces web d'interès*
 - 77 *Glossari bàsic*
 - 85 *Equip i-confiable.net*



PRESENTACIÓ



Molts dels que avui som pares, mares o mestres vam néixer en uns anys en què tenir un ordinador a casa era impensable. Tampoc no podíem preveure les possibilitats que temps després ens donaria Internet ni tampoc les comunicacions a través dels telèfons mòbils. Avui, tot ha canviat. Les Tecnologies de la Informació i la Comunicació (les TIC) ens situen davant unes eines informàtiques i telemàtiques que molts de nosaltres hem hagut d'aprendre. En canvi, els nostres fills i filles ja hi han nascut i les han integrat en el seu dia a dia de forma natural. Aquesta diferència es la que de forma més clara i general ens situa davant el que anomenem "l'esclatxa digital".

Davant aquesta realitat, les polítiques públiques encaminades a trencar aquesta esclatxa ja no es poden quedar només a fomentar l'aprenentatge mecànic de com fer servir les TIC. La formació per ser competent en la Societat de la Informació va més enllà, afecta a tothom, els mateixos infants i joves, però de forma molt especial als més grans, i requereix la participació de tota la societat, de tota la comunitat. La formació ha de ser integral i no pot venir d'un únic agent de la comunitat educadora. Ens hi hem d'implicar tots i totes, superant l'ensenyament estRICTE d'eines i abordant els reptes que impliquen els valors socials i les normes de convivència.

A principis de 2007 des de l'Ajuntament de Sabadell vam impulsar un projecte amb un objectiu engrescador: l'i-confiable naixia amb la voluntat d'apropar les mares, pares i mestres a les noves formes de comunicació però alhora també per donar instruments a les famílies, docents, infants i joves per poder utilitzar les TIC de forma segura. Ho vam fer en el marc del programa municipal *Sabadell fes clic* i de la mà de la regidoria d'Educació, amb múltiples activitats. Gràcies a un ajut del *Plan Avanza* del ministeri d'Indústria, Turisme i Comerç, aquest projecte es va desplegar amb molta força.

Em sento orgullós de presentar-vos ara aquest llibre que inclou molts dels aprenentatges descoberts o recopilats en el desenvolupament del projecte perquè puguin ser d'utilitat a les famílies de la ciutat i també a altres comunitats, que podran aprofitar aquests coneixements a través d'Internet.

Vull agrair a tot l'equip del projecte i-confiable la seva dedicació i també reconèixer la implicació de la Fundació Blanquerna de la Universitat Ramon Llull i de la Facultat de Pedagogia de la Universitat Autònoma de Barcelona, Vull agrair també la seva dedicació als equips directius, mestres i a les Associacions de Mares i Pares d'alumnes de les escoles de la ciutat i a tots aquells que s'han implicat en el projecte.

Esperem que aquest llibre posi el seu gra de sorra en la dinamització de la comunitat educativa de Sabadell tot fent possible un ús més generalitzat de les TIC. Tot plegat amb un objectiu comú: invertir en un present i futur millor pels nostres ciutadans i ciutadanes i treballar per la cohesió social.

Manuel Bustos,
Alcalde de Sabadell

Dr. Miquel Àngel Prats, Dr. Carles Dorado i
Xavier Tarrés Chamorro

INTRODUCCIÓ



“Muchos adultos se equivocan en su manera de apreciar cómo los niños aprenden con los juegos electrónicos. La idea más generalizada es que esos juguetes hipnóticos convierten a los niños en adictos espasmódicos con menos posibilidades de redención que un tonto. Pero no hay duda de que muchos juegos electrónicos enseñan a los chicos unas estrategias y exigen unas habilidades de planificación que después usarán en la vida.”

Nicholas Negroponte - *El mundo digital* (p. 242)

Hi ha una tendència més o més generalitzada a entendre les TIC únicament i exclusivament com a instruments, eines o aparells merament tecnològics. Malauradament, això és una llàstima, ja que aquesta tendència oblida que aquests nous aparells i aquestes noves eines tecnològiques incorporen inevitablement un nou codi i un nou alfabet que cada cop va sent més necessari de conèixer per viure de forma autònoma en la societat del segle XXI. És per això que darrerament fem, i no pas en va, els termes d'alfabetització digital, d'analfabetisme digital i/o esclatxa digital per referir-nos, d'una manera o altra, a l'impacte que produeixen les TIC a la societat.

En el cas de l'**alfabetització digital**, ens referim a totes les accions que posen en pràctica diferents processos i/o activitats pedagògiques amb la finalitat d'ensenyar a llegir i a escriure en aquest nou format (digital), així com instruir en els aspectes, tècniques, procediments, habilitats i conceptes més bàsics també d'aquest nou món amb la intenció final de moure's amb una certa autonomia i criteri. Així, en el cas de l'**analfabetisme digital**, ens referim a totes les persones que, per raons molt diferents, s'han quedat o tenen el risc de quedar-se fora de la societat tecnològica d'avui dia en no poder assimilar aquest nou llenguatge de forma senzilla i natural. Òbviament, i a partir de l'aproximació a la definició d'aquests termes, el concepte d'**esclatxa o fractura digital** sorgeix, doncs, de l'existència d'aquell espai de diferència i greuge entre els individus que tenen el coneixement (l'alfabet) i els recursos (aparells i espais) per poder accedir a les fonts d'informació i comunicació que permeten les TIC i els individus que, per diferents raons, no poden ni tenen els recursos suficients, de manera que es genera una nova situació de risc d'exclusió social: la digital.

Per això és cabdal **prendre consciència de la importància cada cop més necessària de programes, activitats i esdeveniments que dinamitzin i ajudin a**

l'alfabetització digital de la ciutadania a partir dels usos i les necessitats més freqüents que tenim amb la tecnologia. És així com deixarem de veure les TIC només com a freds aparells tecnològics i més com a càlids llenguatges i nous vehicles per comunicar-nos i informar-nos.

Creiem, doncs, convenient esmentar en aquesta línia que les noves tecnologies no són eines exemptes de perills si cauen en mans de persones desconsiderades o bé que desconeixen l'impacte emocional que poden produir a l'altra banda de la pantalla. Aquest element moltes vegades suposa una veritable barrera d'entrada a la comunicació entre pares i fills —i de vegades entre mestres i alumnes—, respecte d'una utilització de les TIC que es requereix als estudiants de forma intensiva per part de les escoles i que moltes vegades és desconeguda i incompresa en el seu veritable abast per pares i mares.

L'objectiu de trencar aquesta barrera comunicacional és el que triem com a base d'aquest projecte, que té una finalitat més profunda, que és **dinamitzar la comunitat educativa de la ciutat de Sabadell tot estenen un ús més generalitzat de les TIC, invertint en un present i futur millor per als habitants de la ciutat, millorant la cohesió social, connectant els actors de la comunitat educadora i creant un coneixement que pugui ser compartit també fora dels límits físics estrictes de la nostra ciutat gràcies a la xarxa Internet.**

Així, el llibre que teniu a les mans és també el resultat d'aquest projecte, altrament anomenat "**i-confiable**", atès el seu alt grau d'intencionalitat per voler mostrar la confiança i la seguretat de la tecnologia, el qual s'ha portat a terme a la ciutat de Sabadell a partir de tot un seguit d'activitats que s'han desenvolupat majoritàriament al llarg del 2008 i inicis del 2009. Activitats que han anat des de les xerrades a les AMPA de les escoles, passant per un taller obert al Fira-TIC Sabadell de Nadal, la creació d'una xarxa social per Internet, la realització d'una recerca diagnòstica sobre hàbits tecnològics familiars, un concurs de webs segurs i acabant amb una sèrie de conferències obertes sobre la mateixa temàtica a la ciutadania. En definitiva, un programa ben atapeït de diferents espais de trobada i diàleg per tractar de donar les orientacions més oportunes i adients a pares, mestres i educadors en general sobre l'ús responsable i saludable de la tecnologia.

Pel que fa al llibre, l'estructura de cada capítol segueix, per norma general, un mateix patró: una breu entrada sobre l'impacte sociotecnològic de cadascuna de les tecnologies analitzades i més comunament emprades per la major part dels nostres infants i adolescents; un apartat que descriu què és i com funciona i, finalment, un apartat que pretén aportar els aspectes que cal tenir en compte en el seu ús, així com els consells pràctics per a pares, mestres i educadors. De totes maneres, volem advertir el lector de tres qüestions:

En primer lloc, aquesta publicació ha nascut de forma col·laborativa a partir de tot un seguit de dinàmiques participatives que han permès treballar amb els formadors que posteriorment han anat a les AMPA. Això significa que el llibre no és cap manual, ni vol establir criteris d'autoritat absoluta. És senzillament una guia orientativa per saber quin és l'estat de l'art sobre cada tecnologia i conèixer els reptes i els perills del seu ús amb infants i adolescents.

En segon lloc, atesa la complexitat de la temàtica, i tal com dèiem abans, ens ha semblat molt adient agrupar les tecnologies més emprades pels nostres infants i adolescents (navegació per web i missatgeria electrònica, missatgeria instantània, videojocs, TDT i mòbils i PDA). Per tant, és molt probable que ens haguem deixat moltes coses al tinter. En som conscients. Aquesta guia pretén ser un primer punt de partida i una aproximació molt succinta a les accions que han de tenir en compte els educadors davant la nova cultura digital emergent.

I, en tercer lloc, no cal que recordem al lector la rapidesa en què avança la tecnologia i l'alt grau d'obsolescència que agafen els aparells tecnològics. Per tant, aquesta guia és molt probable que quan surti al carrer ja estigui antiquada, tecnològicament parlant. És per això que hem volgut accentuar més aviat la vessant més sociopedagògica d'acompanyament i seguiment, que no pas la tecnològica-instrumental. I en aquest sentit, hem volgut fugir de forma volguda i compromesa a resoldre tot aquest tipus de qüestions de confiabilitat de la tecnologia a temes menors on finalment es redueix a posar quatre filtres i tancar l'aixeta de la connexió. Creiem que el tema és més seriós i demana un projecte de “tribu” i de coresponsabilització de cadascun dels agents implicats en l'educació dels nostres infants i adolescents.

I, per últim, valgui aquesta introducció també per agrair a tots els pares, mares i educadors de la ciutat de Sabadell la seva participació en el projecte; a tot l'equip de formadors la seva complicitat mostrada en tots moments; a tots els ponents de les conferències marc la seva generosa disponibilitat i la seva saviesa, i a tot l'equip humà de l'Ajuntament de Sabadell la seva paciència i perseverança per fer que aquest projecte sortís endavant.

A tots ells, moltes gràcies per haver format part de l'equip de l'i-confiable. Ha estat un veritable honor i plaer treballar per a la ciutadania de Sabadell.

I a vosaltres, amables lectors, us esperem al web del projecte:

<http://www.i-confiable.net>.

Us desitgem una bona i segura navegació!

Gemma Cuñat, Mercè Foguet, Teresa Gabarró,
Pepa Jiménez i Rosa M. Mas

1. INTENET, NAVEGACIÓ i CORREU ELECTRÒNIC

Segons la perspectiva del sociòleg i filòsof Bauman, Z. (1994), la societat postmoderna es pot definir com a una societat líquida, en què les relacions són cada vegada menys sòlides, més inestables, menys compromeses.



En l'actualitat els infants i adolescents viuen en un entorn sociotecnològic i aquest fet condiona la manera de relacionar-se, d'emocionar-se i de comunicar-se entre ells. Estan sotmesos continuament al que s'anomena "emocions-xoc", és a dir, situacions emocionals impactants de curta durada. Aquestes noves formes de relacionar-se estan produint canvis estructurals profunds en la societat.

Els nostres infants i adolescents han nascut en la societat de la informació i la comunicació; les tecnologies ja formen part de la seva manera de viure i d'entendre el món. És per això que algun autor, com Mark Prensky, anomena aquesta generació com a "nadius digitals".

Ens trobem per primera vegada en la història de la humanitat davant d'una generació que, en l'àmbit tecnològic-digital, en sap més que l'anterior. Per la seva banda, l'altra cara de la mateixa moneda és que la generació adulta, la de referència, es troba per primera

vegada "fora de joc", és a dir, sense referents clars per saber com ha d'orientar i aconsellar els més joves en el seu ús, ja que són situacions completament noves i sense experiència prèvia. És per això que la generació de referència ha de fer l'esforç de conèixer i apropar-se a aquest nou món si vol tenir l'autoritat moral que la caracteritza.

Les tecnologies més comunes que fan servir els joves són Internet, correu electrònic, xat, Messenger, serveis web 2-0, videojocs i els mòbils.

[1.1. QUÈ ÉS?]

Internet és un excel·lent mitjà per compartir informació, per intercanviar idees i opinions i, sobretot, per comunicar-se. Té un gran poder d'atracció per als nostres fills i al mateix temps els aporta un seguit d'aspectes positius. Això mateix passa amb l'ús del **correu electrònic**, ja que els permet comunicar-se d'una manera més immediata i enviar i rebre arxius de tot tipus: documents, música, imatges.

A Internet, més concretament a l'anomenat web 2.0, trobem alguns recursos molt útils, com per exemple els blocs, els *fotologs*, el Youtube, entre altres, que permeten comunicar-nos i compartir tot tipus d'informació text, imatge, vídeo.

Ara bé, també té uns riscos i és aquí on el nostre paper ha de ser molt important, ja que cal ajudar-los a reflexionar sobre l'ús d'Internet.

Aspectes a considerar:

- **Un ús continuat d'Internet pot provocar conductes additives.**

Com a pares i educadors tenim l'obligació de protegir-los i conèixer les diferents eines de control. No hem d'oblidar que hi ha programes informàtics que s'anomenen filtres, que permeten bloquejar l'accés a continguts no desitjats i també permeten controlar el temps de connexió. Però amb això no n'hi ha prou, la majoria d'experts coincideixen que les millors eines per protegir els menors a la xarxa són l'educació i la informació, i la millor manera d'ajudar-los és tenir-hi una bona comunicació i establir-hi una relació de confiança.

- **És un espai de fàcil accés i on es comparteixen tot tipus d'informació i d'arxius.**

Els nostres fills han de saber amb qui comparteixen la informació. De la mateixa manera que a casa no hi entra qui vol, a Internet hem de tenir les mateixes precaucions. A més, hem de vetllar perquè en facin un bon ús; virtual no vol dir que sigui irreal o de fantasia; a Internet NO TOT S'HI VAL. Cal, doncs, educar i ensenyar als nostre joves que tot allò que és un delictes en el món real també ho és a Internet, com per exemple publicar continguts nocius o imatges, vídeos etc. que puguin ferir la sensibilitat.

- **És un mitjà que afavoreix poder contactar amb desconeguts.**

La capacitat interactiva d'Internet propicia poder mantenir gran quantitat de contactes i no es valora la qualitat d'aquests contactes. El mateix llenguatge de les xarxes socials fomenta un tipus de relació superficial i de consum. És habitual fer servir les paraules "contactes", "cites", "trobada", "comunicació", "amistat", que es refereixen sovint a relacions interpersonals i a vincles socials que podríem associar amb la metàfora del zàping televisiu.

- **A la xarxa hi pot haver continguts il·legals, nocius i/o falsos.**

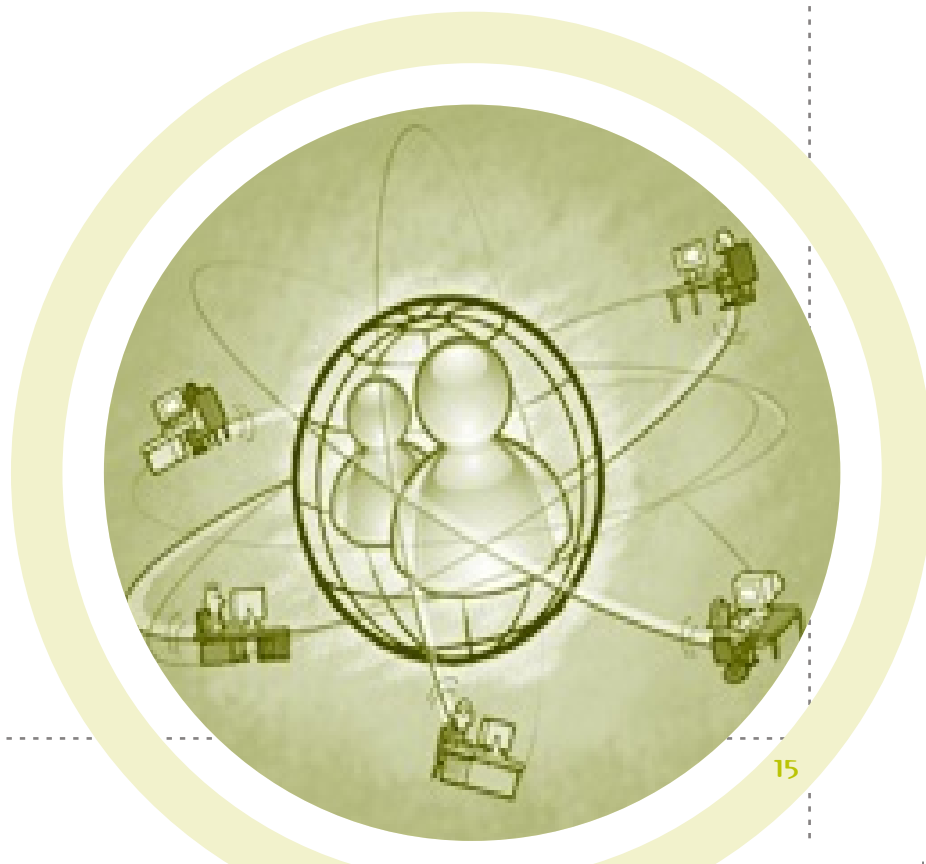
Cal educar els joves perquè tinguin una actitud crítica i analítica i sàpiguen discriminar la quantitat i la qualitat de la informació. Al mateix temps, cal que sàpiguen que el fet de descarregar, enviar o intercanviar programes, arxius de música o pel·lícules amb copyright a la xarxa, en el nostre país pot ser objecte d'un delictes, i per tant tenir conseqüències no desitjades.

- **Es pot accedir amb facilitat a tot tipus de comerç electrònic.**

Accedir amb facilitat als entorns digitals comporta educar els infants i joves amb criteri a l'hora d'adquirir qualsevol tipus de producte. També cal insistir en la privacitat i la protecció de les dades dels menors, les personals i les bancàries.

- **L'ordinador, a través del correu, està exposat a rebre correu brossa (*spam*).**

Sovint els joves utilitzen la tecnologia P2P (peer-to-peer) sense saber els riscos que comporta. Quan utilitzem programes com l'eMule, Ares, Azureus, etc. per capturar programes, pel·lícules d'altres ordinadors, hem de ser conscients que si no tenim el programa ben configurat estem oferint tota la nostra informació a la resta d'usuaris de la xarxa, i a la vegada estem obrint les portes a tot tipus de virus, troians, espies.



1.2. COM S'UTILITZA?

a) El navegador web

El navegador és un programa situat a l'ordinador de l'usuari que permet accedir al servei de la xarxa. Els més coneguts són:



Mozilla Firefox



Google Chrome



Microsoft Explorer

La barra de títol. És el lloc on surt el títol de la pàgina que es visualitza.

La barra de menús. Igual que en totes les aplicacions Windows, els menús són molt semblants a la resta d'aplicacions de Microsoft.

La barra d'eines. Les operacions a les quals accedim mitjançant el sistema de la barra de menús també es poden utilitzar per mitjà d'aquesta barra.

La barra d'adreces. És el lloc on s'escriu l'adreça de la pàgina que volem visitar.












La barra de vincles. Serveix per accedir de manera més ràpida a l'adreça de les pàgines que utilitzem més sovint.

La barra d'estat. Indica l'estat de la pàgina activa.

Pantalla de visualització. És la zona on es visualitza la pàgina íntegrament.



Pel que fa a la barra d'eines:

-  Accedeix a l'última pàgina que s'ha utilitzat durant la sessió actual.
-  Ens permet situar-nos a la pàgina web següent sempre que s'hagi retrocedit en la navegació almenys en una pàgina.
-  Interromp el procés de transferència de la pàgina activa.
-  Actualitza el contingut de la pàgina actual.
-  És la icona per poder accedir a la pàgina inicial.
-  Permet accedir a algunes eines de cerca que hi ha a Internet per consultar llocs web.
-  Mostra una llista de totes les carpetes i els enllaços que nosaltres hi hem afegit al llarg de tota la nostra navegació.
-  Mostra la direcció de la nostra navegació; és un enllaç a totes les pàgines més actuals per les quals hem navegat.
-  Obre un menú que permet accedir al programa que gestiona el correu.
-  Imprimeix la pàgina activa.
-  Obre el programa que utilitzem per a l'edició de llocs web.

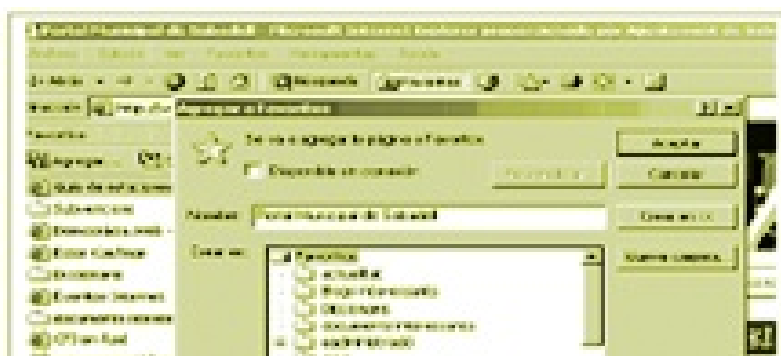
Opció Favorits, de Microsoft Internet Explorer

Un cop estiguen a la pàgina que us interessa memoritzar, premeu “favoritos”, de la barra d'eines superior.

De la finestra que s'ha obert a la part esquerra de la pantalla, premeu agregar... i apareixerà una altra finestreta.



De la finestra que s'ha obert a la part esquerra de la pantalla, premeu *agregar...* i apareixerà una altra finestreta.



Al camp *Nombre* apareixerà, per defecte, el nom del web que voleu guardar. Del camp *Crear en*, seleccioneu la carpeta on voleu que us quedi guardat el web o creeu-ne una de nova (*Nueva carpeta*). Finalment premeu acceptar i comproveu que s'ha realitzat l'operació.



b) Com funciona el correu electrònic

Un dels serveis més utilitzats de la xarxa és el de correu electrònic. Ens permet enviar i rebre missatges amb qualsevol ordinador amb connexió a Internet. Avui dia es pot obtenir un compte de correu gratuït de manera molt fàcil. Gmail de Google, o Hotmail de Microsoft són dos dels proveïdors més utilitzats. Quan decideu quin proveïdor us agrada més, haureu de seguir els passos per al registre que us indiqui a través del web. Hi ha proveïdors que també faciliten l'accés a través d'un programa client de correu electrònic per POP3. El proveïdor disposa d'un ordinador dedicat a gestionar el servei de correu de tots els clients.



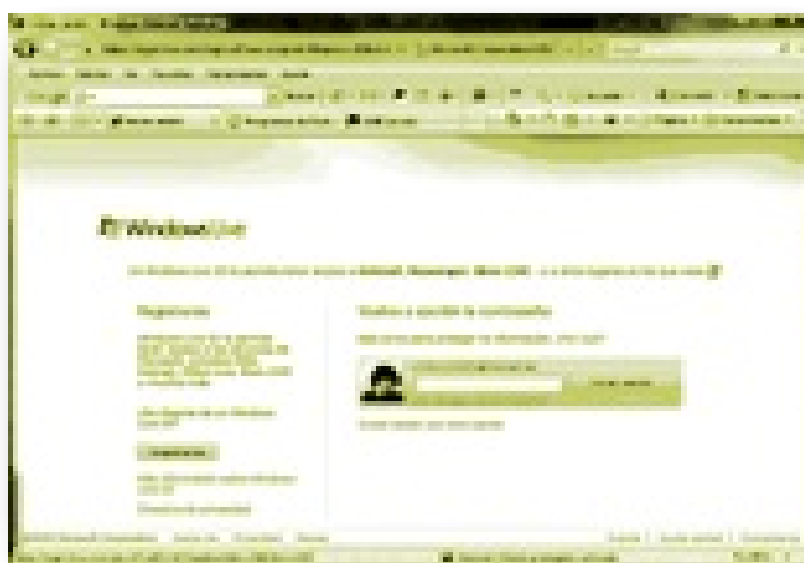
Exemple de creació d'un compte de correu a Gmail



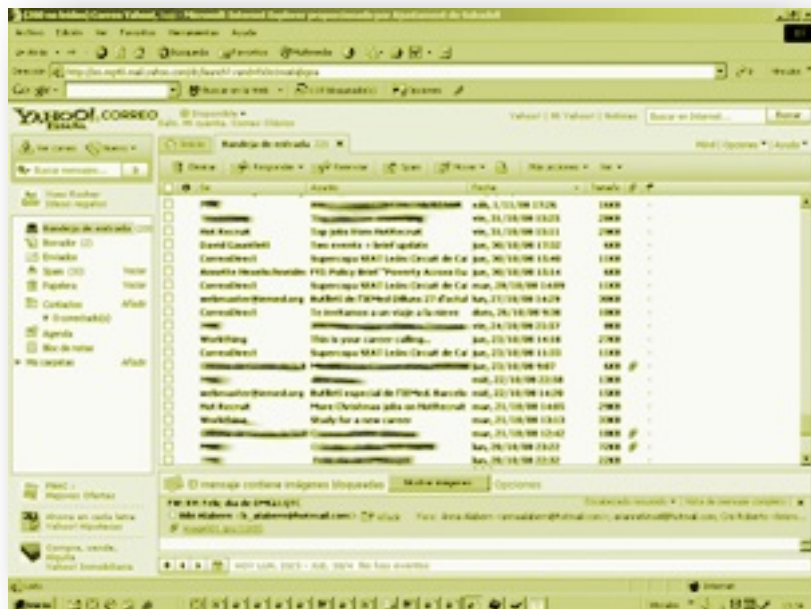
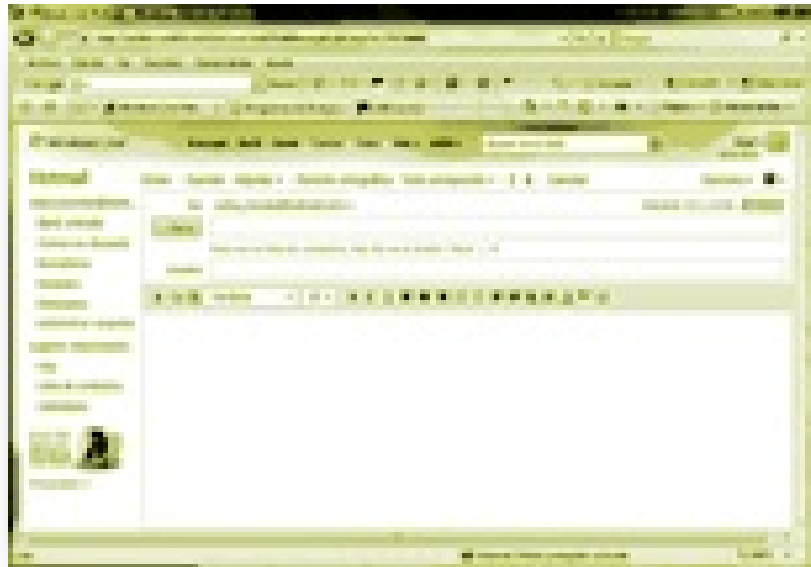
Quan us doneu d'alta el programa us indicarà el nom de la bústia i el nom d'usuari d'accés a Internet. Per poder enviar un missatge necessiteu:

- Una connexió a Internet.
- Accedir al web del proveïdor o bé un programa de client de correu, si en té.
- L'adreça de correu electrònic de la persona a qui voleu enviar el missatge.

Un cop ho tingueu tot, heu d'obrir el programa de correu electrònic.



Una vegada que ens hàgim identificat, ens trobarem davant de la nostra bústia de missatges rebuts. Malgrat això, tenim molta més informació i possibilitats:



Per crear un missatge nou s'ha de fer clic al botó Redactar. Aleshores apareix una pantalla amb diferents cel·les que heu d'anar emplenant.

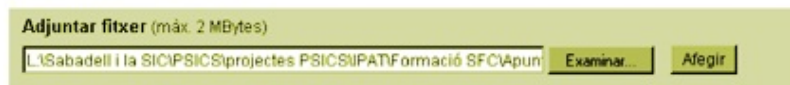
Un cop hàgiu emplenat totes aquestes caselles, ja podreu escriure el missatge (a la casella grossa que apareix a la part inferior de les cel·les).

Per enviar el missatge heu de fer clic a la icona *Enviar* i el vostre missatge serà tramès al destinatari.

Per veure els missatges rebuts, feu clic a *Revisar correu*. Si us interessa llegir el contingut d'algun dels missatges, el podeu visualitzar fent clic damunt de l'assumpte. Un cop obert el podreu reenviar a altres persones, respondre o eliminar. També el podreu desar a una carpeta, que haureu de seleccionar del desplegable, fent clic a *Moure*.



A un missatge hi podeu adjuntar fitxers de qualsevol tipus: de música, de text, documents, sons..., fins i tot programes comprimits. Per fer-ho, feu clic al botó Examinar i busqueu l'arxiu que voleu adjuntar; un cop l'hagueu localitzat hi feu un doble clic al damunt i aleshores apareixerà el nom de l'arxiu al cap i heu de fer clic a Afegir.



Si heu enviat un missatge electrònic i en rebeu un vosaltres amb l'encapçalament: "Mail Delivery System" vol dir que el destinatari no era vàlid, és a dir, que no s'ha trobat cap usuari amb aquesta adreça a l'ordinador destinatari.



1.3. ASPECTES A TENIR EN COMPTE EN EL SEU ÚS I CONSELLS PRÀCTICS PER A PARES, MESTRES I EDUCADORS

Com a educadors i responsables, és molt important vetllar perquè els adolescents no perdin algunes habilitats socials, ja que absorts amb els seus iPods, telèfons mòbils, videojocs, etc. els resta temps i espais per poder comunicar-se i interactuar de manera real. És a dir, les relacions virtuals en el món global (Internet) guanyen fàcilment terreny a les relacions presencials en el món terrenal. Per als joves, l'atractiu principal d'Internet prové de la facilitat de poder establir nous contactes sense gaire compromís.

Òbviament, la tecnologia ha contribuït a canviar les relacions també en l'àmbit familiar i és per això que és molt important que des de la família i l'escola es puguin prendre decisions i col·laborar per omplir la xarxa de continguts i valors. Des del nucli familiar cal d'educar des de la confiança i des de l'afecte, ja que serà la manera d'avançar plegats de forma constructiva.

Els pares haurien de conèixer un mínim les tecnologies:

- Instal·lar als ordinadors antivirus, tallafocs.
- Mirar de tant en tant les pàgines visitades a Internet (els infants saben esborrar-ho).
- Esborrar fitxers temporals, cookies... dels ordinadors.
- Els avantatges que ens proporcionen les tecnologies
- És preferible col·locar els ordinadors en sales comunes i si l'aparell està a l'habitació que es vegi la pantalla des de la porta d'entrada.
- Poden denunciar els fets als organismes oficials (vegeu els vincles proposats).

Els pares haurien d'educar i parlar amb els infants sobre:

- La conveniència de tenir varietat d'activitats d'oci, potenciant les que són amb grup de companys i adequats a l'edat.
- Saber seleccionar els temes més interessants segons les seves preferències.
- Saber utilitzar el programari adequat per obtenir les informacions que necessitin o desitgin.
- El respecte envers els altres i cap a ells mateixos en la confiança cap als pares, professorat o...
- Quines tecnologies són bones; el que pot ser perjudicial és l'ús que se'n pot fer
- Compartir els espais i el maquinari.
- Compartir temes actuals: assetjament escolar...
- Que vegin els consells com a ajuda no com a càstigs o com a desconfiança cap a ells.
- Com ser coneixedors del que es poden trobar a la xarxa i/o als missatges,
- "Pactar" hores i horaris d'utilització de les tecnologies. Valorar el descans nocturn.
- No explicar "secrets" per aconseguir "amics".
- Parlar i conversar amb els amics quan estan junts i no reservar-ho tot per Internet o altres formes de missatgeria.
- Distingir entre delatar i explicar als pares i mestres un possible problema d'algun company perquè pugui ser ajudat.

Els pares i educadors també han de ser conscients del temes legals que tot això implica:

- Conèixer els drets de protecció de les dades personals i l'Agència Catalana de Protecció de Dades.
- No es poden tractar les dades dels infants menors de 14 anys sense permís previ de la família.
- Davant d'abusos flagrants contra la dignitat humana (pedofília, xenofòbia, bullying, etc.) cal tenir "Tolerància zero".
- Cal conèixer adreces i llocs on es poden denunciar possibles infraccions.

Consells a donar als infants:

- No totes les informacions que es poden trobar a Internet són fiables; no totes estan contrastades.
- No respondre missatges a desconeguts.
- No respondre missatges de caire dubtós, encara que siguin de persones conegudes o aparentment conegudes.
- No llegir els missatges dubtosos, llençar-los o si cal desar-los per poder compartir.
- No enviar missatges en cadena; en qualsevol cas, cal esborrar el contingut on hi ha les adreces.
- En enviar un missatge electrònic a moltes persones alhora, convé posar les adreces en còpia oculta.
- No concretar cites provinents de correu o xats amb desconeguts. En qualsevol cas, cal comentar-ho als pares.
- Ser conscients que hi ha persones que utilitzen missatges o fotografies de bones causes per establir connexions amb desconeguts
- Compartir els dubtes.
- Cal denunciar possibles fets no apropiats.
- Bloquejar remitents no desitjats.
- No donar dades personals i/o familiars (nom, adreça, fotografies...).
- No donar adreces o contrasenyes ni de coneguts que han confiat en ell.
- Tenir cura del que es mostra a través de la xarxa amb la càmera web (*webcam*).
- Controlar el temps que dediquem a les activitats d'oci.
- No cal fer un "bunker tecnològic" ni tancar-se a l'habitació quan s'utilitza Internet... No cal amagar res.
- La identitat de la persona desconeguda pot ser falsa (nom, edat, sexe, foto...).
- No comprar mai sols per Internet, ni facilitar dades personals per poder fer els enviaments (en qualsevol cas, acompanyats d'un adult o familiar).
- No baixar vídeos o arxius sospitosos per Internet pel seu compte. Poden no tenir res a veure amb el títol que porten.
- Cal aprendre a sortir de l'aplicatiu d'Internet que estiguis donat d'alta i tancar el navegador en acabar d'utilitzar-lo principalment si estàs en un local públic.

Marta Beranuy Fargues, Carla Graner Jordana,
Àngels Martínez Badia, Xavier Patiño Vidal,
Noemí Royes Rodríguez i Jorge Roderó González



2. XAT i MISSATGERIA INSTANTÀNIA



Internet, un cop desvinculada dels seus orígens militars, s'ha convertit en el mitjà de comunicació idoni per intercanviar informació i relacionar-se. Adults, joves i adolescents han "caigut" a la xarxa: mentre que els adults s'han hagut d'actualitzar per no perdre el "tren professional", la major part de joves i adolescents han incorporat l'ús de les noves tecnologies al seu dia a dia amb tota naturalitat. Encara més, la majoria dels infants han nascut i creixeran en un món totalment digital.

Internet ofereix un ventall de possibilitats que la converteixen en una eina encisadora per a l'ésser humà. Les eines de comunicació a temps real, com els xats i la missatgeria instantània, no en són una excepció.

Aquestes aplicacions possibiliten el contacte i la comunicació amb la xarxa social i ofereixen l'oportunitat de fer nous contactes i participar en noves xarxes. Generalment, el Messenger manté connectats els qui ja es coneixen i els xats permeten crear noves xarxes socials per als qui volen compartir interessos

comuns o conèixer gent. Ambdues modalitats faciliten l'intercanvi de coneixements, emocions i opinions.

Ara bé, què fa que aquestes aplicacions siguin tan atractives? Doncs, d'una banda, el xat i els programes de missatgeria instantània ens permeten una comunicació bàsicament escrita, que tot i facilitar l'expressió d'emocions mitjançant l'ús d'emoticones eviten el contacte cara-a-cara. Així, la manca del *feedback* gestual facilita l'expressió de determinades opinions.

La comunicació escrita proporciona un espai temporal per pensar, escriure i reescriure. A més, permet l'expressió d'emocions amb menor censura que la comunicació cara a cara gràcies a la distància i aparent anonimat propi del mitjà que facilita el joc d'entitats.

La creació d'identitats és quelcom especialment interessant en l'etapa adolescent, ja que els permet experimentar. El canvi d'indumentària, de pentinat, etc. ara es complementa amb el canvi de sexe, edat i color d'ulls en un sol "clic". Matute (2003) creu que és ben sa poder jugar amb la identitat per calibrar els aspectes més agradables que volem adquirir. Internet deixa de banda les limitacions socials i permet assajos amb diferents formes de relacionar-se, portant al límit les condicions biològiques, psicològiques i socials, i experimentant amb noves formes de ser per exportar-les al món real una vegada comprovada la seva eficàcia virtual.

Ara bé, aquest "joc" podria arribar a ser problemàtic quan es tracta de crear una identitat fictícia que modifica aspectes que en el món real serien inamovibles i que provoquen en l'adolescent el menyspreu de la seva identitat real.

En resum, els xats i els programes de missatgeria instantània converteixen Internet en una eina amb qualitats molt seductores per a adolescents i joves: ofereix immediatesa, una comunicació incansable i ininterrompuda, augmenta les possibilitats d'èxit dels més tímids i la confidencialitat, a més de facilitar l'experimentació amb la pròpia identitat. Un bon ús d'aquestes tecnologies ofereix un gran ventall de possibilitats.



2.1. QUÈ ÉS?

Tal com indiquen aquests dos conceptes en llengua anglesa, són aplicacions que ens permeten fer 'tertúlia' o intercanviar 'missatges' al moment, amb les persones que disposen de la mateixa tecnologia.

Xats:

T'imagines arribar a una cafeteria i poder sentir totes les converses sense que ningú no es molesti? Què et semblaria afegir-te a la conversa que consideres més interessant? Doncs això és el que es pot fer quan s'entra a una sala de xat. Per poder entrar en un xat només es necessita accedir al web mitjançant un navegador i connexió a Internet.

Els xats estan dividits en sales (habitacions o *rooms*) amb noms que indiquen quin és el principal tema de conversa. Per exemple: "amics", "més de 30", "amor" o "futbol". Només caldrà que ens registrem i que ens posem un àlies (*nick*) que preservarà la nostra identitat i ens permetrà accedir a la sala amb la resta de participants del xat. Aquest àlies serà un tret diferencial per a cada usuari (en alguns xats queda registrat i ja no el pot fer servir ningú més, però en altres no) i formarà part de la nostra "identitat digital". Es poden trobar àlies com: "barsa4ever", "love16", "chico_moreno", etc.

La majoria d'aquestes converses no estan moderades ni tenen restricció d'accés, és a dir, no hi ha cap mena de control sobre qui es connecta, quin és el tema de conversa o el seu tarannà. En canvi, ens podem trobar sales de xat programades, organitzades i moderades per algun mitjà de comunicació i/o organització. Per exemple, el Club Súper3 organitza xats entre els seus membres i els personatges de ficció del Club; alguns diaris o mitjans digitals organitzen xats entre els seus lectors i persones de rellevància social, política, musical, etc.

Missatgeria instantània:

Els programes de missatgeria instantània, com ara el Messenger o altres similars com Skype o Google Talk, permeten fer xerrades entre persones que tenen la mateixa eina instal·lada i que s'han agregat com a contacte anteriorment a través de la seva adreça de correu electrònic. Això implica, teòricament, que la comunicació és entre persones que tenen una relació prèvia (companys de l'escola, del club d'esport, veïns, etc.). Tot i així, entre la població adolescent, l'ús que se'n fa moltes vegades és diferent, i hi ha casos de nois i noies que fan 'col·leccions' de contactes i arriben a relacionar-se amb amics d'amics que no coneixen.

La missatgeria instantània ha evolucionat molt amb el temps i ha incorporat noves funcions. No serveix únicament per mantenir converses en temps real, també permet intercanviar fitxers (documents, fotografies, gravacions...) i, si es disposa de micròfon, altaveus i càmeres web, permet fer videoconferències.

Xarxes socials:

L'evolució del xat i la missatgeria instantània ha estat molt ràpida, tant en presenciacions com en la filosofia i l'ús que se'n fa. S'han creat veritables xarxes socials digitals, com el Facebook o el Tuenti, que disposen d'un espai de missatgeria propi i que permeten estar continuament connectats i en comunicació amb els coneguts personals o bé amb personatges públics que també formen part de la xarxa.

Ning, Xing, Tuenti, LinkedIn, Fotolog, My Space... i, potser el més conegut, Facebook. Aquests són els noms que adopten les xarxes socials, llocs on milions de persones d'arreu del món estan en contacte permanent i expressen a través de text, vídeo o fotografia tot allò que volen, quan volen. Aquestes xarxes també permeten la creació de grups per interessos comuns o col·lectius. Per exemple: grup d'ex-alumnes de l'escola, admiradors d'un cantant, etc.

Els sistemes de comunicació han evolucionat molt des dels primers SMS enviats el Nadal del 1992, els primers i senzills missatges instantanis en sistemes ara ja obsolets com l'ICQ, la primera versió del Messenger de l'estiu de 1999 o l'actual Facebook, llançat al 2004. Una evolució tecnològica que permet enriquir la comunicació entre les persones des dels més senzills missatges fins a arribar a formar vertaderes xarxes socials a Internet.



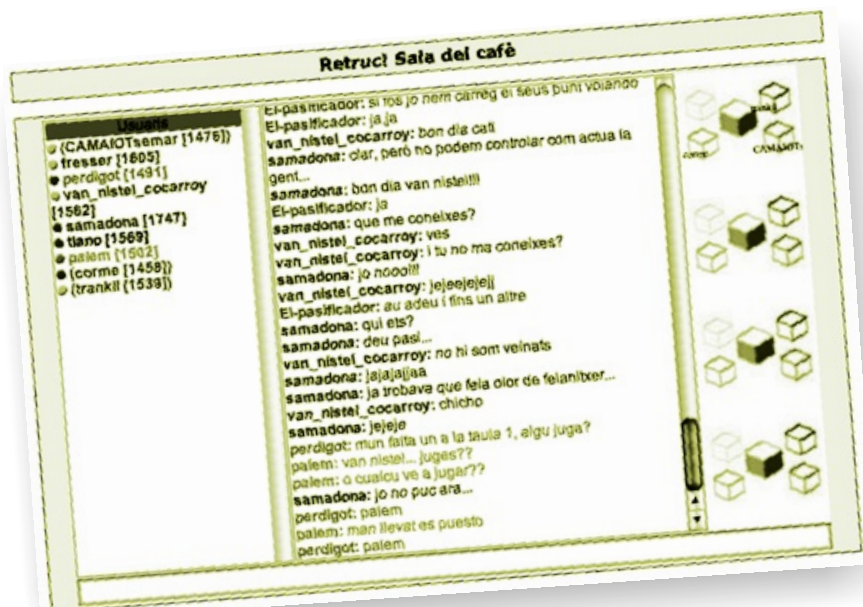
2.2. COM S'UTILITZA?

Xats:

Actualment hi ha molts llocs web amb servei de xat (Chatear, Teoriza, Yahoo, Terra...). En cas de voler-hi accedir, no cal donar cap tipus de dada personal, només triar un àlies (*nick*) que ens identifiqi per a aquella sessió.

Un cop dins, ens trobem en una sala pública que es visualitza en una finestra subdividida en diverses zones: el diàleg, zona de conversa i l'espai d'usuaris connectats.

A la zona de diàleg introduïm el text desitjat quan volem fer una



intervenció A la de conversa surt, en temps real (a vegades explícita l'hora), la relació d'inter-vençions dels participants, precedides de l'àlies. A l'espai d'usuaris hi apareix una llista amb els àlies dels usuaris connectats al xat.

Habitualment, les converses tracten la temàtica de la categoria escollida (amistat per edats, esports, zona geogràfica...), però sovint el tema és només un pretext per iniciar converses privades que portin, o no, a una relació amb altres persones.



Exemple de Sala general de la web www.chatear.com

En cas de voler fer un xat privat amb algú, cal sol·licitar-ho clicant sobre el seu àlies. Si l'altra persona ho accepta, s'obre una nova finestra de xat per als dos interlocutors i ningú més pot visualitzar la conversa.

És freqüent que, si hi ha bona sintonia entre tots dos, es produeixi un intercanvi d'adreces electròniques per tal de continuar en contacte via correu o bé a través d'algun programa de missatgeria instantània.



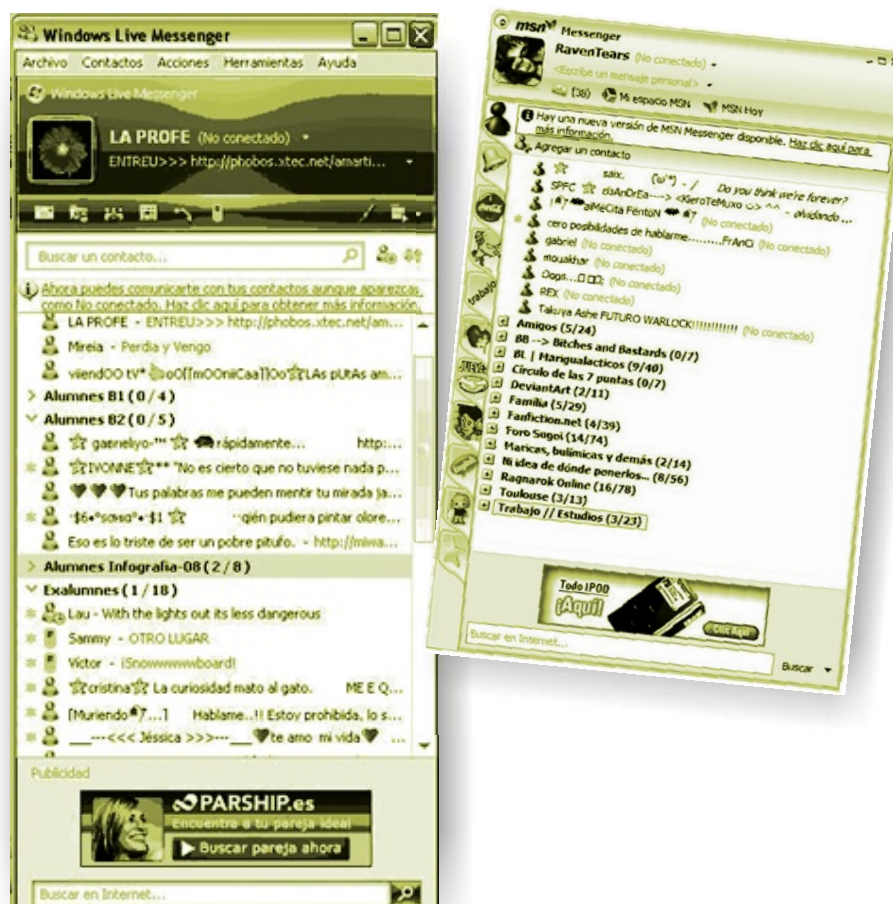
Zona privada

Messenger:

Si bé hi ha diferents aplicacions semblants o basades inicialment en xats de missatgeria instantània com Google Talk, Yahoo i Skype, entre altres, actualment el que compta amb més usuaris, sobretot adolescents, és el Windows Live Messenger. Per utilitzar-lo cal tenir el programa instal·lat a l'ordinador i afegir-hi contactes amb qui interactuar. Per als qui no volen fer la instal·lació, hi ha la possibilitat d'utilitzar el servei en línia Webmessenger, si bé aquesta opció no

disposa de la totalitat de serveis associats a l'aplicació en local. En el cas que el nostre sistema operatiu no inclogui el programa o disposem d'una versió antiga, la descàrrega es gratuïta i es pot fer des del lloc web de Microsoft, que també facilita tots els requisits tècnics necessaris i els detalls de la instal·lació.

Quan obrim l'aplicació, la finestra del Messenger presenta l'aspecte següent:



A la part superior hi ha el menú per accedir a les opcions del programa i l'espai on apareixen els trets identificatius que l'usuari vol mostrar: la imatge de perfil, l'àlies, l'estat (connectat, no disponible, absent...) i un espai de comentari opcional. També hi ha les icones que donen accés directe a la safata d'entrada del correu electrònic, a les carpetes compartides, a la comunitat My Space i les icones per accedir al cercador de persones i la gestió dels contactes propis.

Amb les icones del lateral dret es pot activar l'accés als enllaços que la mateixa aplicació promociona (Sony Pictures, Movistar, Messenger TV, Videojocs, Notícies MSN...) o mantenir-los amagats. La publicitat directa, en format bàner, apareix sempre a la part inferior de la finestra, just a sobre del quadre d'entrada de text.

A la zona central de la finestra hi apareixen els noms o àlies dels nostres contactes, ordenats segons la nostra preferència (per grups: família, amigats, feina...). Tots els contactes es mostren amb una icona que canvia de color en funció de l'estat de connexió del contacte: color verd = en línia, vermell o gris = no connectat). També es poden afegir estats personalitzats (no disponible, absent, etc.).



Per iniciar una conversa amb qualsevol contacte en línia, cal fer clic sobre el nom del contacte i s'obrirà una finestra de xat privada. Es poden tenir diverses finestres de xat obertes alhora.

La popularitat adquirida pel *Live Messenger* sobre altres aplicacions similars en bona part és deguda a l'atractiu que representa per a l'usuari la gran quantitat d'emoticones i *gifs* animats que permet intercalar en les converses, il·lustrant o substituint idees i paraules.



També és possible afegir convidats a una conversa, de forma que tots puguin veure què diuen els altres en la mateixa finestra, com en una sala de xat. Això és força útil, tant per mantenir una tertúlia informal entre amics com per intercanviar consultes de caire acadèmic (deures escolars) o laboral. Per exemple, per fer un treball en grup, permet intercanviar impressions o informació (adjuntar, enviar i rebre fitxers de tot tipus) i coordinar-se, sense necessitat de trobar-se presencialment.

Cal saber que el programa permet emmagatzemar al nostre ordinador l'històric de les converses mantingudes amb els nostres contactes, als quals hauríem d'informar que tenim activa aquesta opció.

Per als usuaris amb micròfon i càmera web, el complement de trucades de veu o la possibilitat d'establir una videoconferència és una altra eina amb molt potencial. La petició ens arriba des de la finestra de conversa amb el nostre interlocutor i cal acceptar-la per accedir-hi. Mentre visualitzem la imatge de l'altra persona i escoltem la veu, el xat de text continua activat i es pot utilitzar conjuntament.

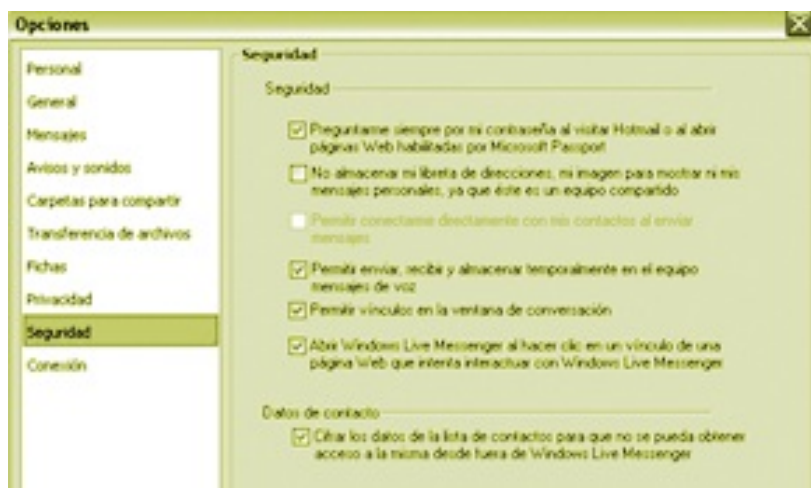


Finalment, un asterisc taronja a la dreta del nom a la llista de contactes indica que l'usuari ha fet actualitzacions en el seu espai personal, o que hi ha novetats al seu bloc de la comunitat My Space (vinculat al Messenger). Podem accedir-hi fent clic sobre l'asterisc, sempre que la privacitat definida per l'autor ho permeti.

També podem accedir al bloc personal dels nostres contactes, si està definit com a públic, introduint la seva adreça URL al navegador. Cal tenir molta cura de no divulgar informació personal nostra ni d'altres persones quan efectuem entrades als blocs.



El perfil i la targeta de contacte de cada usuari es pot consultar des del menú contextual que s'obre amb el botó dret del ratolí situat sobre el seu nom. Únicament es pot accedir a les dades que cada contacte vulgui fer públiques. Per tant, és important definir el nivell de privadesa adequat als nostres interessos en el moment de crear el nostre perfil.



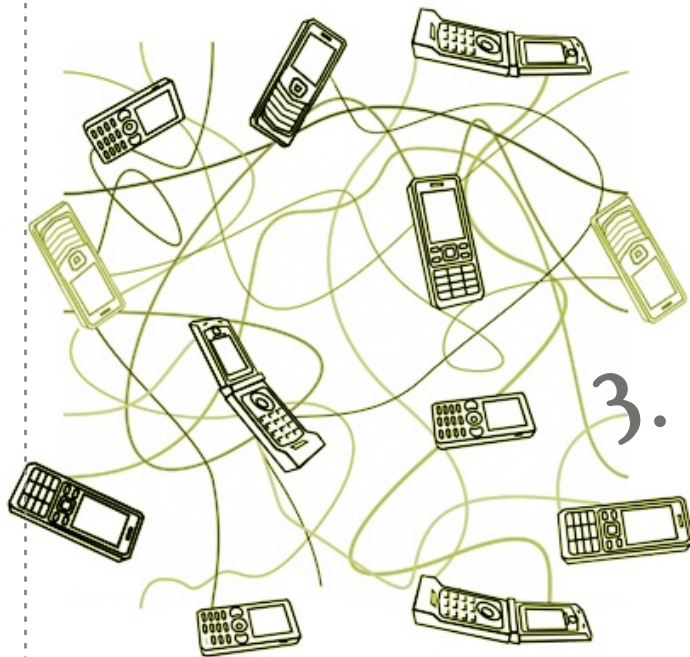
Per acabar, cal recordar que, un cop instal·lat el programa al nostre ordinador, és convenient ajustar la configuració del programa a les nostres necessitats des del submenú Opciones del menú Eines (*Herramientas*). En cas que l'aplicació sigui utilitzada habitualment per menors d'edat, és recomanable afegir l'extensió de Protecció Infantil en el moment de la descàrrega.

2.3. ASPECTES A TENIR EN COMPTE EN EL SEU ÚS I CONSELLS PRÀCTICS PER A PARES, MESTRES I EDUCADORS

- Cal evitar l'ús exclusiu d'Internet, en solitari i sense cap tipus de control, sobretot quan l'ordinador es troba a l'habitació dels joves. Col·locar la màquina en un espai compartit ajudarà a entendre que es tracta d'una eina per a tota la família i que permet compartir moltes coses.
- Cal acompanyar els infants quan naveguin per Internet i intentar establir canals de comunicació duradors per a l'adolescència. És una oportunitat per aprendre i descobrir coses junts.
- S'ha d'intentar estar al dia de les tendències i modes d'ús de les eines informàtiques i, sobretot, de quins són els hàbits dels nostres fills/es o alumnes a la xarxa.
- Convé recordar-los que mai no s'han de publicar ni facilitar les dades personals a la xarxa. En les converses de xat és important no donar ni demanar informació personal que pugui identificar-los, tampoc fotografies.
- Cal ser clars (sense ser alarmistes) quant als riscos que comporta xatejar amb desconeguts. Convé recordar-los que poden comptar amb nosaltres si es troben en una situació incòmoda.
- Se'ls ha de recordar que quan facin servir eines de missatgeria instantània en un ordinador públic (escola, biblioteca, etc.) no han d'utilitzar la casella "de connexió automàtica" que recorda les seves dades d'accés, i que és necessari que es desconnectin del programa abans de marxar per tal de protegir la seva privacitat.
- Cal consensuar, en la mesura del possible, les normes de navegació, el temps i les restriccions d'ús.

Joan Caseras Solé, Gemma Codina Barreras,
M. Dolors Espinosa Fernández,
Ferran Gandol i Casado i Josep Maria Silva i Galán





3. MÒBILS i PDA

El mòbil és l'aparell tecnològic que més impacte ha causat en la nostra societat els últims anys, tant en la seva vessant social d'ús com en la de desenvolupament tecnològic. Les causes d'aquest impacte poden ser dues: la disponibilitat i l'evolució tecnològica constant, que ha permès la convergència de diferents tecnologies en un sol aparell.

La disponibilitat, poder-se comunicar des de qualsevol lloc i en qualsevol moment, ens ha alliberat de les limitacions d'espai i temps del telèfon fix i ens ha permès gaudir de la immediatesa en les comunicacions i l'accés a la informació. D'altra banda, l'evolució tecnològica del telèfon mòbil ha fet que l'aparell disminuís de mida i pes i que incrementés en molt poc temps el nombre de prestacions de serveis. En aquest sentit, cal destacar el desenvolupament en les pantalles, càmeres fotogràfiques, bateries i la incorporació d'un programari cada cop més accessible per a l'usuari. Aquests dos elements tenen un caràcter molt rellevant en la societat de la informació i expliquen la gran expansió de la utilització del mòbil en la societat actual.

Aquest gran boom del mòbil ha provocat una lluita entre les companyies de telefonia, fet que ha comportat un bombardeig publicitari a tots nivells i que ofereixin diferents tarifes, accessoris, programes de punts, tot encaminat a l'ús de diferents serveis, a la fidelització de clients i al consumisme. El mòbil s'ha convertit en un producte efímer, sotmès a les modes i a la necessitat de canvi constant per estar al dia en les últimes incorporacions tecnològiques. Sens dubte, durant els propers anys les novetats tecnològiques del mòbil seran constants i esdevindrà un aglutinador d'aplicacions i de serveis.

3.1. QUÈ ÉS?

El telèfon mòbil és un aparell que inicialment va sorgir com a evolució del telèfon fix per poder fer trucades des de qualsevol lloc. Des del seu naixement als anys 50, a Chicago, fins al 1995, el seu ús era gairebé exclusivament per a la gent benestant i per fer trucades.

Des d'aleshores aquest aparell s'ha estès a gairebé la totalitat de la societat occidental. Les dades demostren que als anys 90 tenir mòbil era més una excepció que una regla; en canvi avui en dia la situació s'ha invertit.

El telèfon mòbil ja no és només un dispositiu tècnic, sinó que s'ha convertit en un objecte personal i social sotmès a les influències de la moda. El telèfon mòbil ha esdevingut un element tecnològic importantíssim en la vida diària de les persones, ja que possibilita noves vies per a la comunicació i per al desenvolupament d'entorns socials. Per a gran part de la població occidental, la possessió d'un telèfon mòbil s'ha convertit en una necessitat.

Una de les principals aportacions comunicatives del telèfon mòbil són els SMS (Short Message Service). Aquest tipus de missatgeria de text ha generat l'aparició d'un llenguatge de comunicació propi condicionat per la mida de la interfase dels mòbils, i destaca l'ús massiu de les abreviatures. Gràcies a la immediatesa de la recepció, aquest tipus de missatgeria ha esdevingut un mitjà de comunicació personal molt utilitzat en els diferents àmbits de la vida, ja sigui l'oci, la família o la feina. Els darrers anys s'ha començat a incrementar l'ús de la missatgeria multimèdia dels mòbils: MMS (Multimedia Messaging Service). El fet de poder afegir material multimèdia als missatges, ja sigui un vídeo o una fotografia, incrementa les possibilitats de la comunicació via missatgeria dels mòbils.

Un altre element destacable dels mòbils és l'accés a Internet. Aquest fet permet fer recerca per diferents llocs web, enviar i rebre missatges de correu electrònic, videoconferències, participar en xats, utilitzar el Messenger i comprar, entre moltes altres coses.



En l'àmbit empresarial, el mòbil s'ha convertit en una extensió de l'oficina i ha facilitat la mobilitat i la disponibilitat.

En el camp educatiu, també es comença a fer servir com a recurs de treball aprofitant les múltiples possibilitats que té.

No es pot oblidar tampoc l'ús del mòbil que fan les mateixes empreses de telefonia per fer publicitat de les seves "ofertes" de productes.

Tenint en compte els elements esmentats, avui dia **disposar d'un mòbil vol dir tenir una porta oberta al món en tot moment.**



3.2. COM S'UTILITZA?

El mòbil és un aparell que en poc temps ha evolucionat molt, des dels primers models amb una bateria gran de curta duració, passant pels aparells amb teclats, fins als actuals mòbils de pantalla tàctil. Igual que la resta de noves tecnologies, el mòbil també ha passat del format analògic al digital, gràcies al progrés vist fins ara.

Per poder fer servir el mòbil cal tenir un contracte amb una empresa proveïdora de telefonia. Aquests contractes poden ser de quota mensual o de prepagament. En el primer cas, es paguen una quota fixa i les trucades que es realitzen; en el segon cas, es carrega la targeta amb un import que es va consumint a mesura que es realitzen trucades o connexions. Cada modalitat té els seus avantatges i inconvenients, i es tria una o altra segons els usos i les necessitats dels usuaris.

Per poder fer trucades cal tenir cobertura. Aquesta depèn de cada empresa de telefonia que és responsable de la instal·lació d'antenes. Anys enrere la cobertura de mòbil no arribava a tot el territori, però actualment els problemes en aquest sentit s'han minimitzat.

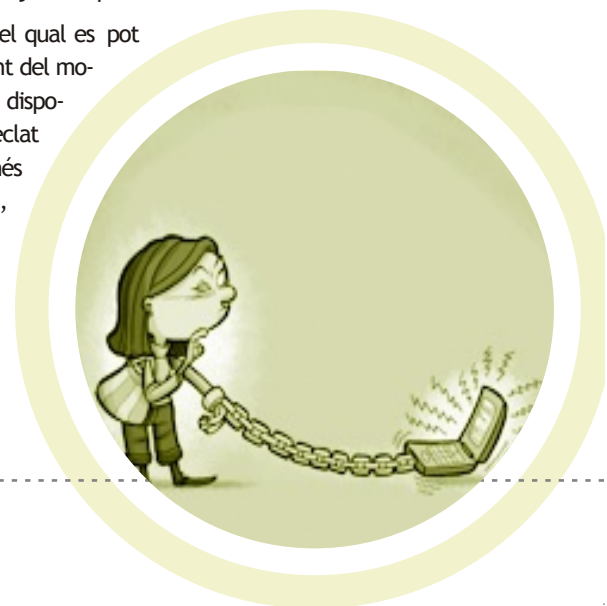
Els mòbils funcionen amb una bateria recarregable. Els carregadors s'han d'usar sovint per tenir el mòbil operatiu. Fins al moment cada model té el seu propi carregador, cosa que fa que no siguin intercanviables ni reutilitzables en canviar de mòbil.

Cada telèfon disposa d'una targeta SIM (Subscribe identity module) única i intransferible que l'associa a un número de telèfon dins la xarxa. Aquesta targeta té un espai de memòria i s'hi pot emmagatzemar l'agenda telefònica, els missatges de text i les preferències de l'usuari. El mateix mòbil també disposa d'un espai de memòria per poder desar aquesta informació, que és ampliable en alguns mòbils si s'hi afegeix una targeta de memòria (SD, micro SD, MemoryStick,...).

Tots els mòbils tenen una estructura funcional comuna: pantalla, teclat, botó d'engegar i apagar, botó per penjar i despenjar, etc. En els models d'última generació es poden gestionar les utilitats del mòbil per mitjà de la pantalla tàctil.

D'altra banda, presenten un menú des del qual es pot accedir a totes les funcions que, depenent del model, seran més o menys extenses. També disposen d'accessos directes mitjançant el teclat per anar ràpidament a les funcions que més s'utilitzen, per exemple, posar-lo en silenci, bloquejar el teclat, accedir a Internet, telèfons habituals, etc.

Una de les funcions dels mòbils és el Bluetooth que permet fer connexions sense fil amb altres aparells (mans lliures al cotxe, casc de moto, portàtil, etc.).



3.3. ASPECTES A TENIR EN COMPTE EN EL SEU ÚS I CONSELLS PRÀCTICS PER A PARES, MESTRES I EDUCADORS

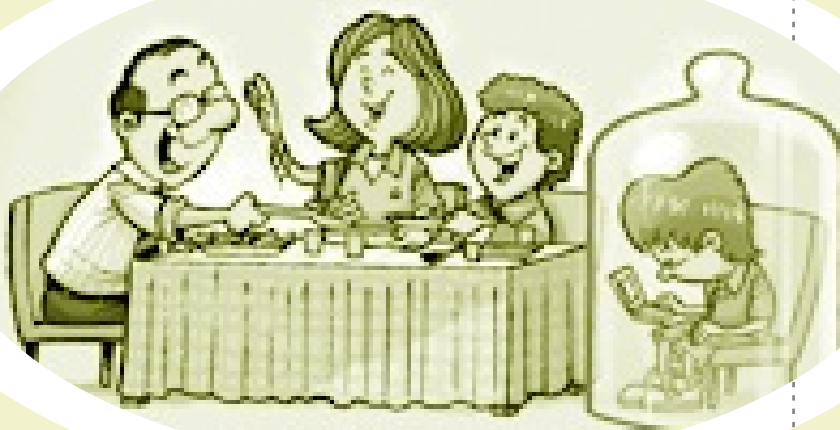
Aspectes per tenir en compte en el seu ús

Ens podem plantejar l'eterna pregunta: *quina ha de ser l'edat en què el meu fill ha de tenir mòbil?* El plantejament podria ser:

- Està preparat per tenir un mòbil?
- És capaç d'assolir el compromís i la responsabilitat de fer-ne un bon ús?
- Puc confiar que els pactes que definim conjuntament els compleixi?
- Tindrà cura de l'aparell?
- Serà conscient que pot patir el robatori del mòbil?

Per tant, aquesta és una pregunta difícil, ja que la resposta és tan plural com realitats existeixen. És a dir, la persona, entesa com a nen, amb el seu grau de maduresa i dins del seu context social familiar, farà del mòbil quelcom útil i necessari.

Un estudi d'hàbits tecnològics familiars fet pel nostre grup i-Confiable a la ciutat de Sabadell el 2008 detecta que és als 12 anys quan la gran majoria de nois i noies tenen el seu propi mòbil, principalment pel que suposa el canvi d'etapa educativa (de Primària a ESO). Aquesta circumstància ens fa pensar en aquest fet com una derivació de les necessitats dels pares de tenir un cert control sobre aquests canvis i les seves possibles conseqüències.



Per això, creiem que no cal avançar-se a les necessitats dels joves de disposar de mòbil, ni tampoc sucumbir a les seves pressions! Igual que en altres temes, com les sortides, l'hora de tornada, les estades a casa d'amics o el viatges... tot arribarà, però cada cosa al seu temps i, com a principi, com més edat tingui el nostre fill o filla més format estarà com a persona i més possibilitats tindrem de prendre una bona decisió compartida, independentment de l'ambient en el qual es trobi.

Una segona qüestió: **decidir si el comprem amb contracte o bé amb targeta de prepagament.**

El contracte implica un exhaustiu control per part dels pares, ja que tenen el control dels números als quals es truca, la durada de les trucades, la quantitat de SMS enviats i els horaris en què es fa, com també els períodes de més consum, la qual cosa pot anar bé per detectar algun problema. S'ha de pactar un consum mensual i, per descomptat, cal parlar de quines seran les conseqüències en el cas d'incompliment del pacte.

En canvi la targeta de prepagament permet l'autocontrol de l'adolescent i això el pot ajudar a limitar el seu consum i a fer-lo responsable dels seus estalvis, ja que sempre és possible que ell carregui de nou la targeta. El desavantatge és que si el noi o la noia no té un autocontrol respecte al consum que fa del mòbil pot caure en la necessitat d'aconseguir diners de qualsevol manera, bé amb mentides, bé amb petits robatoris de diners als pares, bé demanant-los a altres familiars com avis, oncles o fins i tot germans.

Aquesta qüestió, d'altra banda, va directament relacionada amb el grau de confiança que es tingui amb el fill i la responsabilitat que se li pot donar.

Un cop s'ha decidida la compra del mòbil i quin és el sistema de finançament, s'haurà de parlar de quan el fa servir: ha de quedar clar quan l'ha d'utilitzar i quan no li cal; no hi ha cap dubte que els joves es passen la setmana de l'escola a casa i de casa a l'escola; per tant, a priori, no tenen cap necessitat d'agafar cada dia el mòbil.

Convé marcar un horari i remarcar que la nit és per dormir i no pas per estar permanentment connectat, rebent o enviant missatges, trucades o jugant.

I quant al joc, es pot invertir un temps en el joc digital, però hi ha d'haver també un temps dedicat a mantenir i fomentar les relacions "presencials" amb els amics.

L'ús del mòbil pot produir problemes o alteracions en l'organisme si se n'abusa i provocar:

- Pèrdua de concentració en les tasques diàries de l'escola, la casa o la feina.
- Problemes de seguretat, per exemple en la conducció vial.
- Incapacitat de mantenir relacions personals fluïdes.
- Trastorns del son.
- Efectes en l'economia si se'n fa un consum excessiu i irracional.
- L'assetjament o la violència.
- Dependència i addicció.

L'ús del mòbil pot generar dependència i consegüentment pot ser un generador d'estats emocionals poc desitjosos com ansietat, enuig, inseguretat, nerviosisme.

Un canvi d'actitud dels joves pot venir provocat per un ús indegut del mòbil; s'ha de disposar d'eines per detectar possibles addiccions incontrolades del mòbil:

- Deixar-se el carregador i no disposar de prou bateria
- Estar pendent constantment de si disposa de bona cobertura o alerta del més petit senyal de trucada o missatge
- Una despesa desproporcionada
- Un cansament inexplicable
- Mal humor

Els factors emocionals hi són i s'han de saber detectar per poder-los ajudar i junts solucionar-los.



Un altre aspecte rellevant per reflexionar és que fa uns anys eren els pares qui passaven el mòbil als seus fills quan se'l canviaven. Ara, quants pares hereten el mòbil del seu fill? La truita s'ha girat i és l'adolescent que planteja un canvi d'aparell, malgrat que funcioni correctament.

S'ha d'aconseguir que valorin el que tenen; que en sàpiguen gaudir i treure'n tot el profit que posseeixen; que no es deixin influir pel que fan els seus amics o companys de classe. Han de veure que el canvi del mòbil ha d'estar justificat. S'ha d'evitar, en la mesura que sigui possible, conductes capricioses.

D'una altra banda, encara que ens sembli que proporcionant-los un mòbil els tenim controlats, la realitat és que per ells s'estan emancipant de nosaltres; això els pot proporcionar certa sensació de seguretat i independència: augmentar la seva llibertat de moviments. Per què?

Responem la pregunta amb una altra pregunta: qui fa servir el mòbil només per trucar o rebre trucades?

S'ha passat de disposar d'un aparell que només permetia fer o rebre trucades a un altre que permet molts i variats serveis, com s'ha vist anteriorment. És a dir, avui dia disposar d'un mòbil vol dir tenir una porta oberta al món en tot moment. Per aquesta porta poden entrar continguts no desitjables com per exemple: la pornografia, el correu brossa, les comunicacions amb interlocutors desconeguts, la publicitat enganyosa, la violència, les fotografies íntimes o, fins i tot, la recepció de SMS o trucades amb amenaces o intimidacions.

En aquest sentit, cal esmentar la problemàtica de la circulació de fotografies digitals o de vídeos violents, conjuntament amb la recepció de missatges amenaçants o insultants que tanta rellevància mediàtica tenen en aquests moments, que poden induir a l'assetjament a través del telèfon mòbil. Potser, si les targetes de memòria dels mòbils no fossin tan potents, s'evitarien en certa manera aquestes situacions. Cal tenir en compte que certes companyies telefòniques permeten bloquejar l'accés a través del mòbil de certs continguts.

Finalment, en un món on cada cop la societat està més preocupada per l'ecologia, cal traspasar aquest valor cap a la tecnologia i quan un mòbil queda obsolet caldria reciclar-lo, ja sigui portant-lo a l'establiment on s'adquireix el mòbil nou o donant-lo a una ONG per a la reutilització.

Un primer pas de cara a la millora de la sostenibilitat és l'acord manifestat en l'última fira de telefonia mòbil celebrada a Barcelona (Mobile World Congress 2009), en la qual els fabricants han acordat unificar els carregadors.

Consells pràctics

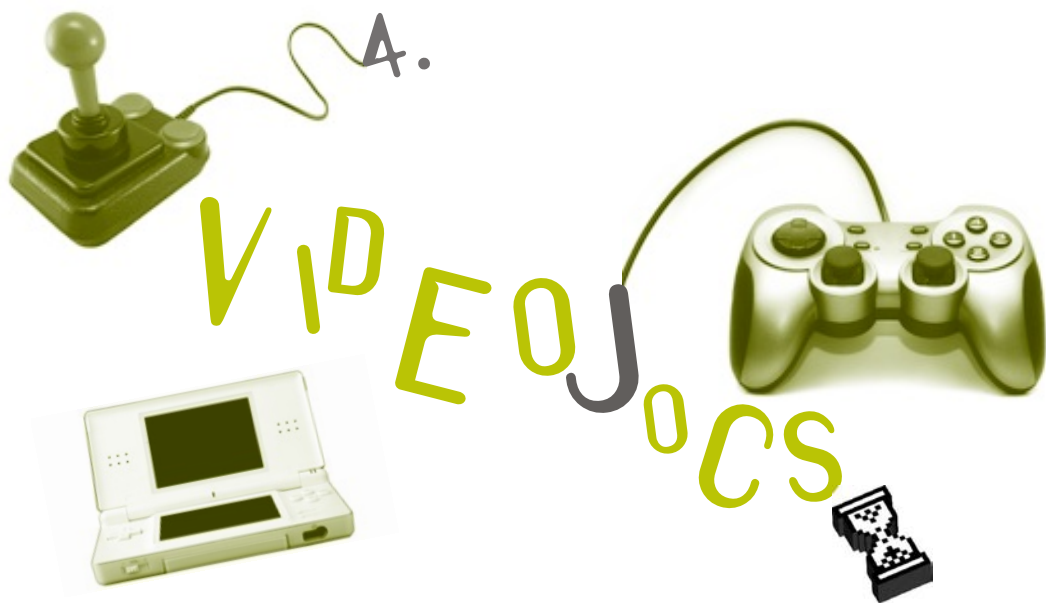
S'han de definir unes regles clares entre els educadors i els adolescents pel que fa a l'ús.

1. Educar en el consum responsable.
2. Definir necessitats i límits.
3. Pactar el consum de trucades i els horaris d'ús.
4. Parlar amb ells sobre l'ús del mòbil: SMS inapropiats, gravacions de vídeos o fotografies que no voldrien rebre.
5. Ensenyar a respectar la seva pròpia intimitat i la dels altres. Anar en compte amb els drets d'imatge.
6. Fomentar una actitud crítica i personal davant de la multitud d'ofertes que rebran.
7. Informar i parlar amb ells dels diferents costos dels missatges, de compres de logos, músiques, jocs, missatges de concursos.
8. Comentar que el mòbil és un aparell personal i intransferible. És aconsellable no intercanviar-lo amb els companys .
9. No donar, o tenir en compte a qui es dona, el número de telèfon mòbil. S'ha d'advertir que el número de mòbil és una dada personal.
10. Observar canvis d'actituds.



Pilar Llinares , Anna Saus, Pau Saura,
Rufino Chamorro, Maria Plana i Nivard González





Els infants sempre han jugat i jugaran. Això els permet explorar i conèixer el que els envolta. El joc, com tot, canvia a mesura que el nen creix i la societat canvia. La nostra societat, la societat de la informació, ha generat noves tipologies de joc: els jocs electrònics interactius.

Aquests jocs, anomenats videojocs, poden executar-se des d'una consola, ordinador o mòbil. Permeten recrear diversos escenaris de joc amb un alt grau de realisme, fet que conjuntament amb la interactivitat esdevenen la base del seu gran poder de seducció. El videojoc ofereix infinites opcions per divertir-se i, a més a més, de forma inconscient ens permet aprendre, assimilar valors i transfe-

rir aquests aprenentatges al món real. Per aquest motiu, és cabdal que els pares i educadors coneguin en profunditat aquest món i esdevinguin bons referents per als nens i nenes.



4.1. QUÈ ÉS?

Un videojoc és un joc electrònic que es practica en un ordinador, consola o telèfon mòbil. Actualment, hi ha un gran nombre de tipologies de videojocs: jocs d'arcade, jocs d'acció, jocs de carreres, jocs d'estratègia, jocs d'aventura, jocs d'esport, jocs de simulació, jocs de rol, jocs d'habilitat mental...

Aquestes tipologies de videojocs es poden practicar en diverses plataformes, on el grau i el mode d'interactivitat variarà segons les característiques de l'aparell. En aquest sentit, una de les plataformes més emprades són les consoles, que són aparells que tenen la única funció de reproduir videojocs (encara que comencen a aparèixer al mercat consoles que tenen altres funcionalitats a part del joc). Les consoles poden ser portàtils o domèstiques. D'entre les portàtils, les més esteses actualment són la Nintendo DS i la PSP, cadascuna amb les seves particularitats especials, que alhora fan que la primera tingui més acceptació entre els infants i la segona entre els adolescents i els adults. Les consoles domèstiques més esteses són la Xbox, la PlayStation i la Wii. Aquesta última ha suposat una gran innovació, en incloure un aspecte més dinàmic i socialitzador, que ajuda a rebatre un dels aspectes més criticats dels videojocs, el seu sedentarisme. Una altra plataforma és l'ordinador. L'ordinador havia estat la plataforma per excel·lència a l'inici dels videojocs, però l'especialització de les consoles de jocs, els ha anat arraconant progressivament. Aquest fet és degut essencialment a la immediatesa i a la fiabilitat que ofereixen les consoles respecte als ordinadors, quan de jugar es tracta. Els telèfons mòbils actuals també són una plataforma cada vegada més utilitzada, car inclouen altes prestacions tècniques que, en molts casos, superen la qualitat dels videojocs dels primers models de consoles.

Per últim, caldria destacar també Internet com una plataforma en si mateixa, car són cada cop més presents les pàgines de jocs i, fins i tot, els gadgets que s'inclouen en molts portals webs.



[4.2. COM S'UTILITZA?]



Els videojocs que es reproduïxen amb una consola requereixen compatibilitat entre el format del joc i la consola (cada fabricant de consoles té el seu propi format). Segons el tipus de consola –portàtil o no– serà necessari també un televisor per poder visualitzar el videojoc i un comandament per poder interactuar.

Els videojocs per ordinador utilitzen els perifèrics bàsics de l'ordinador (teclat, ratolí, pantalla i altaveus), per bé que en ocasions és recomanable utilitzar també un joystick. Cal tenir present que l'ordinador ha de complir els requeriments tècnics dels

videojocs, per tal que es puguin executar amb normalitat. En el cas dels telèfons mòbils, la reproducció i la interactivitat del joc es basa en la pantalla i el teclat del mateix telèfon, i ofereixen la possibilitat de jugar en qualsevol moment i lloc.



Consola Nintendo Wii

4.3. ASPECTES A TENIR EN COMPTE EN EL SEU ÚS I CONSELLS PRÀCTICS PER A PARES, MESTRES I EDUCADORS

Els videojocs representen un repte per als usuaris que, a més a més d'observar i analitzar el seu entorn, han d'assimilar i retenir informació, fer raonaments, construir estratègies cognitives i desenvolupar habilitats psicomotrius, com la lateralitat.

El videojoc, generalment, té per objectiu afrontar situacions problemàtiques que es van succeint a la pantalla i augmentant en grau de dificultat. En la majoria dels casos, amb un esforç més o menys gran, sempre s'aconsegueixen els objectius, ja que no es requereixen grans coneixements ni una gran capacitat intel·lectual. El fet de poder aconseguir els objectius proposats genera un augment de l'autoestima i moltes vegades un reconeixement per part del grup social, que explicaria l'elevat grau d'addicció que tenen alguns.

Els videojocs poden generar situacions educatives si se'n fa un ús adequat, així permeten desenvolupar habilitats, estimular la creativitat i la resolució de problemes, alfabetitzar-se digitalment i adquirir coneixements i valors, tal com es mostra a la taula següent:



L'ÚS ADEQUAT DELS VIDEOJOCs GENERA

- **Desenvolupament d'habilitats:**
 - Observació
 - Memòria
 - Coordinació oculomaneu
 - Organització espacial i temporal
 - Desenvolupament de la psicomotricitat fina
 - Increment de l'atenció
- **Transmissió de continguts i valors:**
 - Perseverança
 - Tolerància al fracàs
 - Valorar els èxits dels altres
 - Valorar la cooperació
- **Estimulació de la creativitat i la resolució de problemes:**
 - Concentració
 - Reflexió
 - Raonament estratègic
 - Raonament lògic
 - Enriquiment de l'experiència
- **Alfabetització digital**

Els videojocs, però, poden generar situacions de risc si no se'n fa un ús adequat. Poden convertir-se en una addicció que resta temps a les relacions de família, les relacions

d'amistat, l'estudi i el treball escolar i a d'altres possibilitats d'oci. En casos més extrems, l'ús inadequat dels videojocs poden generar importants problemes, tant en entorns familiars com escolars.

En definitiva els videojocs són un element més dins dels actuals mitjans de comunicació (cinema, teatre, Internet, televisió,...). Ens proporcionen distracció, informació i també aprenentatges si es compta amb una orientació adequada. Correspon a la família i els educadors la responsabilitat de controlar-ne l'ús i limitar el temps per tal que no hi hagi addiccions que puguin contribuir a un desenvolupament personal i social negatiu.

A l'àmbit familiar, què cal tenir en compte per educar els fills i filles en un bon ús d'aquesta tecnologia:

- **Important pactar els temps i els moments. Poden convertir-se en el motor de l'aïllament social.**
- **Important fomentar un espai de videojoc familiar o entre amics.** Poden acostumar els infants a unes imatges que generen insensibilització davant de temes com la violència.
- **Controlar els tipus i els continguts dels videojocs.** Poden despertar un consum irresponsable.
- **Moderar les compres i fomentar la cultura del saber esperar.** Permeten superar les dificultats amb trucs drecera, que en la realitat no existeixen.
- **Superar les dificultats mitjançant la perseverança.** Els infants adquireixen models de conducta del protagonista, sovint no desitjables.

Al mateix temps, és important conèixer l'existència d'un sistema de classificació dels videojocs, anomenat codi PEGI. El codi PEGI (Pan European Game Information) Vegeu <http://www.pegi.info/es/> és un codi que identifica el tipus de continguts d'un videojoc. Les mateixes empreses de software, però, decideixen amb quin tipus d'icones descriuen el videojoc; de manera que la valoració no sempre s'ajusta a la realitat i, per tant, no pot ser per si sol un bon mecanisme de control.

En aquest sentit, la implicació i la participació dels pares i mares en l'oci digital dels seus fills serà cabdal per poder educar en una bona i enriquidora pràctica.



Maria Álvarez, Margarita Rodríguez,
Ferran Sánchez i Noemí Santiveri



Hem d'utilitzar les noves tecnologies de manera responsable i intel·ligent, fent-les nostres i no deixar que ens dominin en la nostra vida. La millor manera de obtenir el control de les noves tecnologies a casa és fent que els més joves de la família ens ensenyin allò que saben, ja que així creem un clima de confiança i serem capaços de fer persones responsables.

La televisió té des de sempre un èxit garantit perquè proporciona històries que satisfan i potencien les emocions. Els estudis més recents semblen demostrar que les imatges i els sons televisius actuen directament sobre les nostres emocions i ho fan sense que en siguem conscients. La televisió produeix una fascinació i un poder de seducció en l'espectador.

Es considera que l'actual món audiovisual i els valors que transmet la TV, al costat de la família i l'escola, són els principals factors de socialització de la persona. La seva influència es fa notar en tots els àmbits i nivells en què es mou la persona: familiar, laboral, social, cultural, educatiu.

Un dels efectes més coneguts de la TV és l'efecte agenda. Això vol dir que la televisió (conjuntament amb els altres mitjans de comunicació), amb la seva gran capacitat de difusió i atracció, tria i proposa

els temes i els personatges que els ciutadans i ciutadanes recorden i comenten cada dia. És a dir, influeix en l'opinió pública, en allò que pensen, creuen i opinen els homes i les dones, els nois i les noies, els nens i les nenes. Altres teories parlen també dels efectes de la televisió sobre les relacions familiars, els valors ètics, l'agressivitat, el coneixement de la realitat o les opcions polítiques. Les investigacions assenyalen, en tots els casos, el fort impacte de la televisió en el coneixement i les actituds dels individus. L'impacte de la TV, però, no és el mateix per a tots els teleespectadors i les teleespectadores, sinó que depèn de l'edat, el gènere, el context sociocultural, els coneixements i els interessos. També té relació amb el moment i la forma de veure-la. El mateix programa pot ser "llegit" i rebut de maneres molt diferents per cada persona.

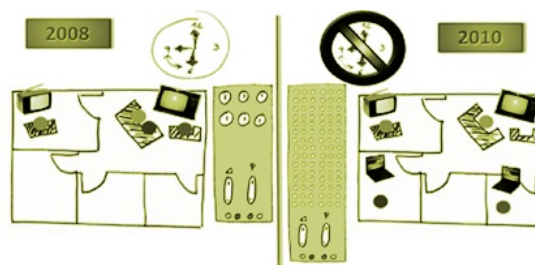
5.1. QUÈ ÉS?

El naixement de la televisió és revolucionari en el món de la comunicació, ja que vam passar de mitjans parlats o escrits a tenir un aparell on podíem veure imatges i la veu a la vegada. La televisió ha canviat del tot les nostres vides en molt poc temps. Sense adonar-nos-en s'ha convertit en el mitjà més important que tenim fins ara, ja que és una caixa que s'ha apropiat dels llocs més importants de la casa i dels nostres hàbits. Però com tots els aparells, si no evoluciona pot arribar a morir, per això s'ha d'adaptar als nous temps i convertir-se així en un autèntic aparell tecnològic, capaç que els seus teleespectadors la continuïn admirant.

La televisió neix com a mitjà de comunicació unidireccional, és a dir, que els nens i les nenes rebien missatges i no hi podien respondre, ni preguntar. Des del començament abans i ara requereix una escolta activa, processament mental, però hi ha una passivitat de resposta. Això fa que per poder elaborar personalment els missatges televisius, els infants necessitin parlar i compartir amb els altres allò que han vist a la televisió, contrastar idees, dubtes, opinions amb amics, germans, pares i mares. La televisió digital preveu canviar aquesta unidireccionalitat del missatge, per passar a ser bidireccional (aparells que tinguin interactivitat o també anomenat *mhp*). La revolució digital ha arribat a les nostres pantalles i vol interactuar amb l'espectador, per tenir una comunicació recíproca i al moment.

Els grans avantatges de la TDT (televisió digital terrestre) són:

- Es mantenen les televisions generalistes però s'hi incorporen més canals, és a dir, que els espectadors tenen més on triar i, per tant, haurem d'aprendre a moure'ns per les graelles dels canals de televisió per veure, en aquell moment, allò que més ens agradi. Com que hi ha tants canals, molts seran temàtics (dedicats exclusivament a un tema concret, com poden ser: de notícies, sèries, documentals, concursos, cuina, viatges, història...).
- Rebre una millor qualitat d'imatge i so al televisor. Amb l'atenuant que, si la recepció i la qualitat del senyal d'un canal no és bona, no es veu la imatge.
- Els serveis interactius que ens permetran interactuar, amb el comandament, amb la pantalla de televisió i amb els programes.
- També es important esmentar que a partir d'ara amb la TDT, no només rebrem canals de televisió, sinó que també podrem sintonitzar cadenes de ràdio i escoltar-les sense cap interferència.



Però la nova televisió no s'acaba amb la TDT, sinó que vol arribar molt més lluny, i vol arribar a la convergència amb altres aparells amb diferents formats, que fugiran dels

horaris de la programació actual per ser nosaltres qui decidim què i quan volem veure un programa:

- **Televisió mòbil:** una de les característiques de la nostra societat d'avui en dia és la mobilitat. Ens movem constantment, ja sigui per anar a treballar, viatjar, de vacances o veure la família i la televisió en aquest moment de desplaçament no pot competir amb altres mitjans de comunicació. Però amb la revolució digital, que estem vivint sense parar i que sembla que no té límits, la televisió està buscant les seves oportunitats. Gràcies a les noves tecnologies podrem veure la televisió portàtil en qualsevol lloc, encara que sembla que es podrà incorporar en un dels aparells tecnològics i comunicatius més revolucionaris i dependents del moment, com són els telèfons mòbils. Deixeu temps al temps.
- **Televisió a l'ordinador:** l'ordinador és un altre aparell revolucionari on a poc a poc s'han anat integrant noves tecnologies. Fa temps era impensable veure ordinadors portàtils, de tant reduïdes dimensions, amb tantes funcions. Una és la integració de la televisió digital, amb petits aparells TDT o fins i tot incorporats a les noves versions d'ordinadors.

Però gràcies a l'augment de l'ús de d'Internet, la connexió des de qualsevol punt i l'augment d'ample de banda per enviar i rebre informació, ha fet que la televisió tingui un gran pes en aquesta gran xarxa, que permet consultar qualsevol contingut televisiu des de qualsevol racó del món, ja sigui en portals com *Youtube* o des de les mateixes pàgines web de cadascun dels canals. Actualment cada vegada té més tirada entre els navegants *la televisió a la carta*, que et permet veure el programa que desitges en el moment que nosaltres ens convingui i des de qualsevol lloc.

Hem d'utilitzar els grans avantatges i les facilitats del futur per veure la televisió de manera responsable, no hem d'oblidar que tant els més grans fins als més petits de la família tenen altres activitats diàries que no hem de deixar de fer.

El concepte de televisió ha canviat en pocs anys, de ser un aparell que ha estat estancat als menjadors de casa perquè no tenia competència, ha hagut de posar-se al dia per no morir d'un èxit que estava a punt d'ofegar-la, sinó evolucionava en qualitat, reciprocitat amb l'espectador i portabilitat.

5.2. COM S'UTILITZA?



La transició de la televisió analògica a la digital s'està a punt de completar. La primavera del 2010 es farà la famosa *apagada analògica* i qui no tingui un televisor nou que incorpori un aparell TDT o qui ha hagut connectat un aparell TDT al seu televisor habitual no podrà veure la televisió digital terrestre.

Per a la instal·lació de la TDT, en aquest moment cal distingir entre dos tipus d'usuari per poder-la instal·lar:

- Els que viuen en **pisos i comunitats de veïns** i tenen una antena col·lectiva, hauran d'avisar una empresa especialitzada per actualitzar la instal·lació per tal que la TDT els funcioni.
- Els que viuen en **cases unifamiliars o aparellades** tenen una antena individual, i no han de fer cap tipus de instal·lació prèvia.

Pel què fa a la configuració d'un aparell TDT a cadascuna de les llars, es fa molt difícil fer uns passos, ja que cada marca d'aparell aplica els que ha desenvolupat cada empresa. Tot i així són aparells molt intuïtius, només s'han de connectar a l'antena habitual des d'on prové el senyal i connectar l'aparell al corrent. Si l'aparell de TDT, l'incorporem al nostre televisor actual, caldrà connectar un cable *euroconnector* o *hdmi*, per tal de transmetre el so i la imatge a la pantalla. A partir d'aquí cal seguir els passos que ens marqui el menú:

1. Habitualment, tot just començar ens preguntarà en quin idioma volem que estigui el menú (ja que són aparells que es venen a molts països del món que estan incorporant la mateixa tecnologia).
2. Tot seguit hem de procedir a sintonitzar de forma automàtica els canals de televisió i ràdio. Aquest pas pot tardar uns quants minuts.
3. Un cop hagi acabat de buscar la informació caldrà buscar al menú la manera d'ordenar el canal en la posició que nosaltres li indiquem. Caldrà posar en primeres posicions els canals de què nosaltres som més consumidors i la resta en posicions més llunyanes. Això ens permetrà tenir la televisió al nostre gust.

4. La televisió digital ens permetrà veure informacions sobre el canal de televisió que estem veient. Normalment en el comandament a distància hi ha un botó anomenat “*info*” on apareixerà el nom del canal i el programa que s'està emetent. Depenent de l'aparell de TDT ens informarà a quina hora ha començat el programa i a quina hora s'acaba, i consultar quin serà el següent programa en emissió.
5. També hi ha opcions com veure quina és la graella de cadascun dels canals i programar l'aparell de TDT per sintonitzar el canal seleccionat quan comenci algun programa concret. Això ha fet passar a la història el rudimentari sistema del *teletext*.

Així doncs no cal tenir por a la configuració de la TDT, ja que el procediment és molt intuïtiu i clar. Només cal una mica de paciència i constància per dominar-la i no tenir por de tocar i investigar.

Si sou persones que les tecnologies us fan respecte seguiu els passos dels manuals que van amb l'aparell, que són fàcils de seguir.



5.3. ASPECTES A TENIR EN COMPTE EN EL SEU ÚS I CONSELLS PRÀCTICS PER A PARES, MESTRES I EDUCADORS

Una de les recomanacions generals a l'educació és la unitat de criteris; pares, mares i educadors haurien d'estar d'acord en les formes d'actuació davant de les decisions educatives.

Si davant una decisió mantenim sempre el mateix criteri, serà més fàcil dialogar. Per exemple, si decidim que no veurem un determinat programa de televisió o si a l'hora del dinar o el sopar, no es veu la televisió, perquè interessa fer vida de família, per parlar i explicar el que hem fet durant el dia, s'ha de mantenir sempre aquest criteri.

No és convenient que davant dels nens i nenes, els pares, mares i o educadors mostrin desacord respecte a un criteri.

La recomanació és que entre els pares o educadors parlin i es posin d'acord, per mostrar davant del fill o filla una unitat de criteri.

No és convenient prendre decisions sense raons, no es pot prohibir o dir no, sense saber el perquè ho fem. És convenient una prèvia reflexió i decidir com ho farem, o què és el millor per al fill. Hi ha pares que ho prohibeixen tot, però tot també pot ser allò que és positiu per al desenvolupament del fill o filla i pot disminuir potencialitats. L'actitud contrària de permissivitat, pot donar resultats semblants, els nens i les nenes necessiten claredat en els criteris perquè s'estan formant i necessiten poder dibuixar el món a dintre d'ells mateixos i nosaltres tenim l'obligació moral d'ajudar-los.

L'educació en valors també pot fer-se amb l'ús de la televisió. Hi ha una frase que sintetitza la idea principal d'aquesta recomanació: "L'exemple és tot en educació".

No podem transmetre als nostres fills els valors que nosaltres no podem assumir.

Si volem que vegin certs programes de televisió perquè considerem que poden ser formatius, haurem de fer l'esforç de compartir-los amb ells.

Si volem que l'educació tingui valors solidaris, haurem de ser solidaris.

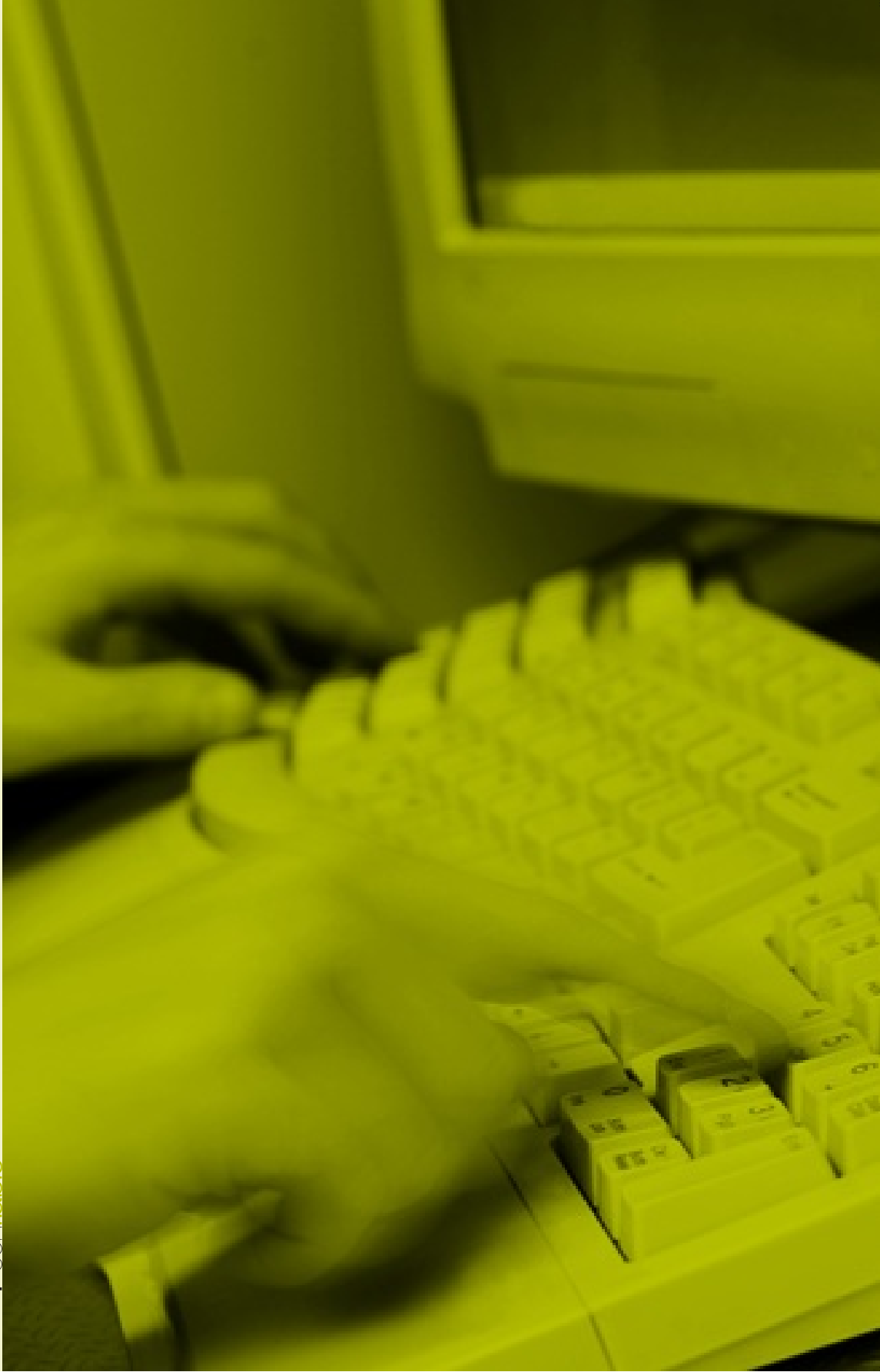
Si volem transmetre ideals democràtics, haurem de tenir capacitat perquè dintre de la llar es puguin compartir els programes de televisió i decidir horaris i torns, segons les preferències i l'edat de cada membre de la família.

Si volem practicar la tolerància, haurem de fer un esforç per ser tolerants davant de la diversitat en totes les seves formes, en funció d'un ideal de justícia, per exemple si som tolerants amb els fills més grans i podem decidir deixar-los veure la televisió a unes determinades hores, també haurem de ser tolerants amb els petits i intentar equilibrar aquestes situacions, si som intolerants estarem ensenyant com ser intolerant i així amb tots els valors.

Altres consells pràctics són:

- Procurar espais i temps comuns per compartir la televisió amb els nostres fills.
- Tenir control de temps d'exposició davant d'una programació si el nen ha de romandre sol davant la televisió.
- Seleccionar la programació que pensem que pot ser més adient.
- No veure la televisió de forma espontània sense haver escollit prèviament allò que volem veure.
- No deixar que el nen prengui la iniciativa sense que nosaltres ens assabentem d'allò que està mirant.
- Cal no posar una televisió exclusiva per a ell a la seva habitació que l'aïlli de la resta de la família. Tot és de tots i tots ho compartim i ens convidem a fer-ho.
- Negociar els espais, el temps i la programació perquè tots els membres estiguin satisfets i no donar lloc a addiccions de programes. Consensuar sempre les decisions a través del diàleg.
- Conèixer els programes de televisió que consumeixen els nostres fills.
- Establir uns criteris i una normativa d'ús a casa que regulin i controlin i negociïn el consum amb ells.





RECOMANACIONS I CONSELLS PRÀCTICS



- 1.** Cal que acompanyem als nostres infants en el descobriment del món digital, tal com ho fem en el món real. Per això és important que tinguem els coneixements necessaris i si no els tenim, cal aprendre les estratègies per a poder-ho fer. Si tenim fill/es i alumnes, sobretot si ja són adolescents, aprendre d'ells és una oportunitat que no podem deixar passar i, per la nostra banda, podem omplir de continguts, valors i experiència cadascun dels interrogants que ells puguin plantejar.
- 2.** Assumir la responsabilitat d'educar i pactar conductes adequades en l'ús d'Internet; de la mateixa manera que ensenyem als nostres infants a anar sols pel carrer, d'una manera segura, els haurem d'ensenyar a navegar sols per Internet.
- 3.** Per aconseguir un ús segur i fiable d'Internet per part dels nens, el més important és la comunicació i l'educació per part dels pares i els educadors.
- 4.** És molt positiu que no deixem que els infants juguin sols, és important que l'estona de joc sigui en moments compartida, aquesta és una manera de saber a què juguen i de fer-ne un espai de relació molt afavoridor.
- 5.** És necessari pactar els moments de joc, no podem permetre que els nens i les nenes es passin hores i hores davant dels videojocs. Els videojocs no han de fer el paper d'element alienador, ni de substitutiu d'altres activitats, al contrari, han de fer el paper d'una estona lúdica més però no per això l'única.

Search

the web

CRITERIS EN QUÈ CONFIAR



Aquest criteris i-Confiables que a continuació exposem s'han consensuat amb els diferents formadors del projecte i són una síntesi de tot el que s'ha exposat en aquest document i han estat la base de l'aplicatiu de xarxa social (<http://www.i-confiable.net/index.php>) que selecciona, recull, categoritza i valora els millors llocs web en relació amb la seva aplicabilitat educativa i amb criteris de confiabilitat del seu contingut i ús segur per als joves.

Criteris generals aplicables a tots els llocs web:

- Promoció de coneixement educatiu
- Fàcil accés a materials confiables
- Participació i col·laboració social
- Bon ús de les tecnologies
- Ús d'Internet sense risc

Criteris específics per categories de llocs web:

A) Mòbils i PDAs

- Bon ús dels aparells
- Protecció de la imatge personal
- Garantia de privadesa

B) Xats / Msn

- Utilització dels xats confiables
- Selecció del llistat de participants
- Privadesa de les pròpies llistes de contactes i afegits

C) Videojocs i jocs on line

- Selecció dels jocs tenint en compte criteris educatius
- Selecció dels videojocs segons les icones IPC
- Promoció dels jocs col·laboratius

D) Televisió - TDT

- Selecció dels programes més adequats segons les edats
- Anàlisi crítica de la televisió
- Estratègies que puguin adequar-se al nostre entorn proper

E) Navegació

- Navegació segura mitjançant web's confiables
- Instrucció d'estratègies de navegació: recerca documental a través dels cercadors

- Bon ús del correu electrònic com a mitjà de comunicació

F) Webs de centre

- Navegació segura i amb protecció de dades personals a través d'una intranet
- Informació rellevant i adequada a l'estatus del centre
- Permisos de publicació de dades i d'imatges
- Marques d'aigua en imatges de menors
- Bon plantejament d'ús deines de comunicació entre pares, professors i alumnes

G) Blogs o webs docents

- Informació pertinent, veraç i adequada a les necessitats docents
- Eines de comunicació per a ús professional
- Oferta de recursos, documents, aplicacions... de forma legal
- Referències i vincles contrastats, actuals i confiables
- Tractament confidencial de dades professionals (informes, notes, persones...)



DECÀLEG D' I-CONFIABILITAT



1. Creeu espais de diàleg i crítica sobre l'ús i el consum tecnològic en l'àmbit personal i familiar.
2. Establiu un clima de confiança per tal que els vostres infants i adolescents percebin que sempre us poden tenir a mà i que la vostra estima per ells és incondicional.
3. Interesseu-vos per tot allò que els vostres infants i adolescents consumeixen mediàticament.
4. Jugueu i navegueu amb els vostres infants i adolescents.
5. Pacteu horaris i usos i sigueu coherents amb els acords presos.
6. En la mesura del possible, poseu els aparells tecnològics en llocs visibles i en espais comuns de pas.
7. Intenteu combinar altres activitats de lleure amb les purament dedicades a l'oci tecnològic.
8. Feu comprendre que la tecnologia en general genera una altra realitat emergent (“*virtual*”, “*diferida*” i/o “*ubiqua*”) que té les seves pròpies regles de joc (valors, actituds,...) i el seu propi llenguatge i on cada individu té la possibilitat de disposar d'una nova identitat, diferent de la del món real.
9. Feu que s'ho pensin dues vegades abans de publicar, enviar missatges i/o donar les seves dades personals per mitjà dels estris tecnològics a qualsevol interlocutor que es troba davant d'una altra pantalla.
10. Intenteu tenir instal·lat en el vostre ordinador un tallafocs i que estigui protegit de virus i ben actualitzat per navegar de forma segura per Internet.



Ferran Gandol i Dr. Miquel Àngel Prats
Grup de recerca PSiTIC de la FPCEE Blanquerna (URL)

UNA RECERCA D'HÀBITS TECNOLÒGICS FAMILIARS A LA POBLACIÓ DE SABADELL

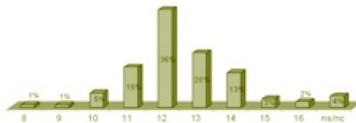


L'equip investigador PSITIC (<http://recerca.blanquerna.url.edu/psitic>) de la Facultat de Psicologia i Ciències de l'Educació Blanquerna de la Universitat Ramon Llull ha estat encarregat de realitzar una recerca descriptiva que tenia per finalitat identificar els hàbits tecnològics dins l'àmbit familiar de la població de Sabadell.

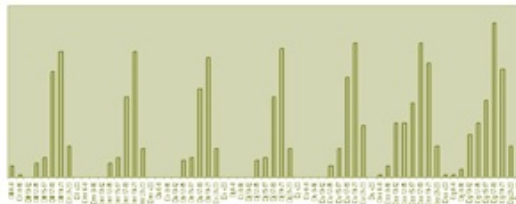
La recollida d'informació s'ha fet mitjançant les respostes dels assistents al primer cicle de xerrades dedicats a pares, mares i professors al llarg dels mesos de maig i juny d'enguany. Una vegada feta la primera anàlisi de les dades quantitatives obtingudes en les enquestes, ja es poden avançar algunes conclusions d'aquest estudi:

1. Es detecta que és als 12 anys quan la gran majoria de nois i noies tenen el seu propi mòbil, principalment pel canvi d'etapa educativa (de primària a ESO). Aquest coneixement pot orientar pares i educadors.

Edat a la qual els fills tenen el primer mòbil (B1)



2. L'estudi d'hàbits detecta un canvi significatiu en els hàbits de consum tecnològic de tarda-vespre de les famílies. Així com fins fa 10 anys la pantalla per excel·lència era la TV, avui dia hi ha una diversitat de pantalles que permeten aportar una dosi més important d'interactivitat a l'usuari. Tal com ha comentat el director acadèmic de l'equip investigador, Miquel Àngel Prats, "s'ha canviat la pantalla de televisió per altres pantalles de diferents aparells electrònics, com l'ordinador, la videoconsola, el mòbil, etc.".
3. S'ha trobat un patró horari generalitzat en l'ús de la tecnologia per part d'infants i adolescents durant la setmana. Així, durant la setmana laboral, la franja horària d'elevat ús de la tecnologia es troba des de les 7 fins a les 9 del vespre. El cap de setmana aquesta franja s'amplia des de les 5 de la tarda fins a les 9 del vespre.



4. Es detecta finalment una manca en el criteri de control per part de mares i pares davant els usos tecnològics en l'àmbit domèstic. Així, la recerca destaca que mentre els pares remarquen que els seus fills tenen com a límit 30 minuts o 1 hora per estar davant la tecnologia, la realitat acaba demostrant que els infants hi passen ben bé 2 hores.



ALGUNS LLIBRES DE CONSULTA I ADRECES WEB D'INTERÈS



Llibres de consulta

- Area Moreira, M. (2005). *La educación en el laberinto tecnológico. De la escritura a las máquinas digitales*. Barcelona: Octaedro
- Bauman, Z. (1994). *Pensando sociológicamente*. Buenos Aires: Ediciones Nueva Visión
- DeMaria, Rusel y Wilson, Johnny L. (2002). *High Score! La historia ilustrada de los videojuegos*. (traducción) Madrid: McGraw Hill/Interamericana de España S.A.U.
- Estallo, J. Alberto (1995). *Videojuegos: Juicios y prejuicios*. Barcelona: Editorial Planeta
- Fainholc, B. (2004). *Lectura crítica en Internet. Análisis y utilización de los recursos tecnológicos en educación*. Rosario: Homo Sapiens Ediciones
- Gros, B. (1998). *Jugando con videojuegos: educación y entretenimiento*. Bilbao: Desclée De Brouwer
- Gros, B. (coord.) (2004). *Pantallas, juegos y educación*. Bilbao: Desclée de Brouwer
- Laniado, N.; Pietra, G. (2004). *Videojuegos, internet y televisión*. Barcelona: Oniro
- Levis, Diego (1997). *Los videojuegos, un fenómeno de masas*. Barcelona: Paidós
- López Rocher, V. (2007). *Chat y juventud: Una aproximación cualitativa*. Revista digital TECSISTECATL: Economía y Sociedad de México, 1 (2)
- Majó, J.; Marqués, P. (2002). *La revolución educativa en la era Internet*. Barcelona: CissPraxis
- Matute, H. (2003). *Adaptarse a Internet*. Galicia: La Voz de Galicia
- Norminanda M. (2005). *La comunicación Audiovisual en la Educación*. Madrid: Ediciones Laberinto
- Pascual Estapé, Juan A. (1997). *La pequeña gran historia de los videojuegos*. Madrid: HobbyPress
- Prats, Miquel À. (2006). *Reflexiones educativas. El binomio educación y nuevas tecnologías*. Barcelona: Infonomia
- Rodríguez Díaz, J. A. (2005). *Análisis estructural y de redes*. Madrid: Centro de Investigaciones Sociológicas
- Serrano, M. (2008). *Seguretat a Internet per a infants i adolescents*. Ajuntament de Sant Cugat
- Tejeiro Salguero, Ricardo y Peregrina del Río, Manuel (2003). *Los videojuegos. Qué son y cómo nos afectan*. Barcelona: Ariel

Webs d'interès:

1. Ús segur i fiable d'Internet:

Protégeles. Web amb informació útil sobre la protecció dels menors a la Xarxa. També es poden denunciar llocs web. <http://www.protegeles.com/>

Experimenta la red. Web on, a través de jocs senzills es poden conèixer els riscos en l'ús de les tecnologies. <http://www.exprimelared.com/>

Programa Internet Segura. En aquesta web hi ha consells bàsics sobre els bons usos de la xarxa. <http://www.chicos.net/internetsegura/chicos.htm>

FAPAC. Fulls d'assessorament a famílies. [http://www.fapac.net/files/file/Publicacions/Fulls d'assessorament/full57.pdf](http://www.fapac.net/files/file/Publicacions/Fulls_d'assessorament/full57.pdf)

No te creas el cuento. Web amb consells bàsics per a famílies i infants sobre navegació segura. També hi ha jocs interessants per a posar en pràctica els coneixements. <http://tcs.cybertipline.com/spanish/>

Kiddia. Portal amb consells i jocs pensats per a infants. <http://www.kiddia.org/tecnoteca>

Kiddia. Joc per a reflexionar sobre l'ús del xat. <http://www.kiddia.org/minijuego-chat>

Pantallas amigas. Portal web amb informació sobre l'ús i l'abús de les tecnologies. <http://www.pantallasamigas.net/>

Tic Teo. Web que convida als infants, a través d'un personatge, a descobrir les tecnologies evitant els seus riscos. <http://www.ticteo.abchicos.com.ar/>

Agència Catalana de Protecció de Dades. Enllaç a una publicació conjunta amb el Departament d'Educació i CLI. Es tracta de manuals per al bon ús de les tecnologies classificats per franges d'edat. http://www.apdcat.net/contingut.php?cont_id=83&cat_id=97

AUI. Associació espanyola sense ànim de lucre per a promoure l'ús d'Internet i defensar els drets dels usuaris. <http://www.aui.es/>

FAD. Fundación de ayuda contra la drogadicción. Los jóvenes y la cultura del messenger. http://www.fad.es/sala_lectura/Messenger.pdf

Fundación Orange. Los menores en la Red: comportamiento y navegación segura, de Rocío Miranda de Larra - Fundación AUNA. http://www.fundacionorange.es/documentos/analisis/cuadernos/los_menores_red.pdf

Video de Pantallas del Messenger. http://www.youtube.com/watch?v=BU_5rpxvm_E Article sobre el nou tipus de llenguatge derivat de la utilització dels Xats i el Messenger. <http://www.apuntecerero.com.ar/Interapunte/vemoti.asp?val=82>

Protección Infantil de Windows Live. Inclou video "Consejos de seguridad" con Mario Picazo. <http://protegeatushijos.com/>

Projecte i-confiable. <http://www.i-confiable.net/>

Xtec. http://xtec.es/internet_segura/index.htm

Educación y virtualidad. <http://educacion-virtualidad.blogspot.com/2009/02/educar-para-la-red-campana-menores-en.html>

Seguridad en la red. <http://www.seguridadenlared.org/menores/>

Think! Before you post. <http://tcs.cybertipline.com/knowthedangers8.htm>

TeachToday. Informes sobre l'ús de les tecnologies per part dels joves.

<http://es.teachtoday.eu/home/>

Llistat de xarxes socials a Wikipèdia, que inclou dades com la descripció del tipus de xarxa, l'àmbit geogràfic preferent, forma i edat mínima per al registre i nombre d'usuaris registrats a l'àmbit mundial. http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_social_networking_websites

Tres vídeos sobre el Facebook per ensenyar (sobretot a l'alumnat) què pot passar si es dona informació personal en una xarxa social: <http://blocs.xtec.cat/artic/2008/12/18/facebook-catcast/>

Vídeo sobre la vulnerabilitat al web i com els dominis **Maestros del Web** y **Foros del Web** van experimentar la pèrdua de control mitjançant "hackeig" al compte d'administració de Christian Van Der Henst. <http://www.120segundos.com/2009/02/experimentando-el-robo-de-identidad-en-carne-propia/>

Wikipèdia i xarxa social. http://es.wikipedia.org/wiki/Red_social.

Wikipedia i web 3.0. http://es.wikipedia.org/wiki/Web_3.0

20 minutos. <http://www.20minutos.es/noticia/8924/0/diccionario/internet/glosario/>

SUSI. Safer Use of Services on Internet: <http://www.besafeonline.org/spanish/glosario.htm>

2. Ús educatiu dels mòbils:

Aplicaciones para teléfonos móviles. <http://www.wikilearning.com>

Diccionari SMS. <http://www.diccionariosms.com>

El I Pod como herramienta educativa. <http://techknownow.blogspot.com>

Los móviles y la educación. <http://lodigital.com.ar/moebius/?p=945>

Los móviles y los adolescentes. Análisis crítico. <http://observatorio.cnice.mec.es>

Mushare educativo. Móviles y educación. <http://lindacastaneda.com>

Teachtoday making sense of technology.

<http://www.teachtoday.eu/es/Current-Issues/Cyberbullying/Introduction.aspx>

Un seguro para niños. Telefónica.

http://www.telefonica.es/acercadetelefonica/telefonica/informe_rc/page-12.html

3. Ús adequat dels videojocs:

Projecte educatiu de la ciutat de Barcelona que conté guia per a l'elecció i l'ús dels videojocs (en format PDF). Amb un decàleg de bones pràctiques.

<http://www.bcn.cat/reglesdeljoc/index.htm>

Associació Espanyola de distribuïdors i editores de software d'entreteniment. Consulta codi Pegi i ranqing dels jocs més venuts amb la classificació. <http://www.adese.es/web/main.asp>

Pàgina d'amnistia Catalunya amb recull d'informes sobre els videojocs amb propostes per tal de transmetre valors. <http://www.amnistiacatalunya.org/edu/cat/videojocs/index.html>

Pàgina elaborada per un grup de professors amb orientacions, anàlisi i comentari per fer un ús didàctic dels videojocs. <http://www.xtec.cat/~abernat/catala/presentacio.htm>

Pàgina de Pere Marques amb una explicació genèrica dels videojocs amb exemples pel glosari, classificació i conclusions. <http://www.pangea.org/peremarques/pravj.htm#inicio>

PEGI. Portal oficial de la Pan European Game information amb tota la informació sobre el que és aquest codi, la seva classificació i estadístiques al respecte.

<http://www.pegi.info/es/index/id/1195/>

Portal amb molts recursos per donar consells a les famílies en temes de seguretat i navegació per Internet i amb molt material de tot tipus per poder fer en família, amb recursos per a menors. http://www.ciberfamilias.com/recursos_para_menores.htm

Portal de Juan Alberto Estallo amb una explicació molt detallada sobre els videojocs i com influeixen en la conducta. <http://www.ub.es/personal/videoju.htm>

Grup de professionals que a partir de qüestionaris analitzen els patrons d'ús d'Internet. <http://www.adictosainternet.com/default.asp>

Consells adreçats als joves, a partir de 14 anys, amb un llenguatge planer i entenedor. També inclouen altres temàtiques com les drogues, la tele, els xats, el mòbil, <http://www.elpep.info/videojocs.htm>

Treball de recerca realitzat per l'alumne de batxillerat Sergi Ruiz amb els principals elements per parlar dels videojocs com a fenomen social.

<http://www.edu365.com:8801/~srv1197/intro.htm>

Pàgina del MEC dins del Plan Avanza fomenta la navegació segura a Internet i amb aquesta filosofia té un apartat de jocs on line.

<http://www.chaval.es/jugando.jsp?juego=1&fromAprende=0>

Portal patrocinat per Telefónica adreçat als joves amb consells per una utilització segura de les noves tecnologies, molt atractiva i clara. <http://www.exprimelared.com/>

Pàgines de les principals plataformes de videoconsoles. Imprescindible per posar-se al dia sobre les novetats, cal fer una lectura crítica donada la seva procedència comercial.

<http://es.playstation.com>; <http://www.nintendo.es>; <http://www.sega-europe.com>

Portal de trencaclosques i mots encreuats.

<http://www.kidcrosswords.com/espanol/home.htm>

Jocs on line dins de la pàgina de navegar en família del govern de la Rioja. També tenen un recull de jocs tradicionals.

http://www.lapandilladeleo.com/juega_diviertete/juegosonline/index.htm

Joc on line de salut activa per enriquir els coneixements de salut de manera amena i divertida. Es pot jugar individualment o amb grups classe. Subjectes a calendari i amb premis al final. <http://www.saludactiva.com/>

Portal de navegació segura amb pàgines seleccionades i confiables amb explicacions per als nens de què és Internet i la seva seguretat, amb un apartat per jugar. Índex de jocs classificats amb accessos a moltes altres pàgines de jocs molt variats.

http://www.mundopeque.com/vamos_a_jugar/menu-jugar.html

Jocs educatius amb criteris psicopedagògics, en diversos idiomes.

<http://www.childtopia.com/index.php?module=home&func=juegos&myidioma=cat&idphpx=jocs-educatius>

Un munt de jocs educatius interactius on line, classificats per àrees i temes ordenats alfabèticament. <http://roble.pntic.mec.es/arum0010/>

Portal de jocs en català. Hi trobem jocs d'espai, d'habilitat, d'esports, per pensar i per a diferents edats. <http://jocsweb.cat/index.php?p=list&cat=S>

Portal amb diferents videojocs que permet als infants jugar amb continguts controlats i atractius. Conté jocs en anglès i un apartat per a educadors.

<http://www.muchomasquevideojuegos.com/aprendeyjuega.htm>

Jocs diferents, relaxants, divertits i aptes per a tota la família, especialment pels més petits.

<http://www.ferryhalim.com/orisinal/>

Múltiples jocs protagonitzats pels personatges de les tres bessones.

<http://www.lestresbessones.com>

Jocs per als més petits, de 2 a 4 anys i de 4 a 10 anys: pintar, trobar parelles, numeració, sopa de lletres. <http://www.petitaxarxa.cat/>

Gran quantitat de jocs classificats. Atesa la seva varietat es veu convenient que l'adult ajudi i supervisi la tria juntament amb els més petits. <http://www.pequejuegos.com/>; <http://www.minijuegos.com/>; <http://www.megajocs.com/>

Classificació Bibliografia On line. Portal molt útil amb publicacions en castellà i anglès, classificades en dues seccions on line i impreses.

<http://alumno.us.es/a/alfbousab/iv/bibliografia.htm>

Altres web d'interès

- <http://www.internetsinacoso.es/>
- <http://www.protejeatushijos.com/delitos.tecnologicos@policia.es>
- <http://www.apd.cat>
- <http://www.netiqueta.org/>
- <http://www.laredytu.com/>
- <http://www.diba.es/chilias/>
- http://www.pandasoftware.es/about/resp_social/children_internet/
- <http://www.educaweb.com>
- <http://www.guiaeducativa.net>
- <http://www.chaval.es>
- <http://www.internetsegura.net>
- <http://www.navegacion-segura.red.es/>
- <http://www.cibercentinelas.org/>
- <http://www.piscolabis.net/>
- <http://www.ciberfamilias.com/>
- <http://www.aui.es/padres/progra.htm>
- <http://www.iqua.net/>
- <http://www.capitannet.org>
- <http://optenet.com>
- <http://www.internautas.org>
- <http://www.safekids.com>
- <http://www.childnet-int.org>
- <http://www.superkids.com>
- <http://www.familia.cl>
- <http://www.televisiondigital.es/Terrestre/Index.htm>

Comparteix els teus descobriments: enllaç a la Xarxa social: <http://www.i-confiable.net/index.php>



GLOSSARI BÀSIC

wikipèdia - <http://ca.wikipedia.org/wiki/Portada>



Àlies: pseudònim utilitzat per un internauta o un grup d'internautes en tertúlies, adreces electròniques, grups de discussió, etc.

Bit: (símbol **b**) unitat mínima d'informació utilitzada en Informàtica i en Teoria de la Informació. Un bit pot tenir només dos estats, mútuament exclusius, habitualment representats amb 0 i 1, o vertader i fals.

Blog: diari interactiu personal (**dip**) a Internet. Un bloc està dissenyat de manera que, com a un diari, cada article tingui data de publicació, de tal forma que la persona que escriu (*blocaire* o *bloguista*) i les que llegeixen poden seguir un camí de tot el que s'ha publicat i editat. A cada missatge o article d'un blog els lectors poden escriure comentaris (si l'autor ho permet) i aquest, al seu torn, donar-los resposta. Cada blog té el seu propi tema i n'hi ha de tipus personal, econòmic, periodístic, tecnològic, educatiu, polític, etc. Hi ha nombroses eines de manteniment de blogs que permeten administrar-los sense necessitat d'alts coneixements. El concepte de *blog* existeix des dels principis d'Internet.

Bluetooth: estàndard de comunicació sense fils que possibilita la transmissió de veu i de dades entre diferents mòbils mitjançant una radiofreqüència. També utilitzen aquest tipus d'estàndard de comunicació sense fils els ordinadors, les càmeres digitals, les impressores i els ratolins.

Byte: (símbol **B**) en informàtica és un grup de 8 bits, altrament anomenat octet. Correspon a un caràcter, un dígit o una lletra.

Computador: aparell que manipula dades seguint una llista d'instruccions.

Consola: aparell que reproduïx el disc o casset d'un videojoc.

Correu electrònic: aplicació en un ordinador o en una xarxa d'usuaris per mitjà de la qual es poden enviar i rebre missatges entre usuaris.

Cuc: un tipus de virus que es propaga amb molta facilitat, ja que es transporta d'un ordinador a un altre per mitjà del correu electrònic o la missatgeria instantània.

Digital: tipus de senyal generada per algun tipus de fenomen electromagnètic i on les seves magnituds (temps i amplitud) es representen mitjançant valors discrets en lloc de variables contínues. Per exemple, un interruptor, només pot prendre dos valors o estats: obert o tancat.

Disc dur (Hard Disk Drive o HDD): dispositiu d'emmagatzematge no volàtil. S'hi guarden grans quantitats de dades digitals en la superfície magnetitzada dels diversos discs (platter) que conté, els quals giren a gran velocitat. Forma part del

maquinari de la majoria dels ordinadors actuals. Dins els diferents tipus de memòries és classificat com a memòria secundària. Les característiques principals d'un disc dur són la seva capacitat d'emmagatzematge (actualment d'uns quants gigabytes (GB) a un terabyte (TB)), la velocitat de transferència (throughput, en MB/s), i el temps d'accés (en ms), que alhora és condicionat per la velocitat de rotació (rpm o rotacions per minut). L'adjectiu dur se'ls aplica en contrast amb el floppy disk o disc flexible, anteriors als discs durs.

DVD (Digital Versatile Disc): suport àmpliament usat per a l'emmagatzematge òptic de dades digitals, normalment dades i vídeo. La majoria de DVDs tenen la mateixa grandària que els CD-ROM, però poden emmagatzemar sis vegades més informació que el CD-ROM.

Filtres de continguts: programes encarregats de bloquejar l'accés a continguts considerats il·legals o nocius, ja siguin imatges, paraules, pel·lícules o sons.

Galetes (Cookies): fitxers de text que s'envien a un usuari quan aquest visita una pàgina web, amb l'objectiu de registrar la visita i guardar certa informació referent als hàbits, preferències i pautes de navegació. Aquesta informació queda emmagatzemada al disc dur de l'ordinador de l'usuari i es poden esborrar.

GPS: (sistema de posicionament global) sistema de navegació per satèl·lit que permet saber amb molta precisió la pròpia situació geogràfica i l'hora de referència en gairebé qualsevol lloc de la Terra.

GSM: (Global System for Mobile communications) sistema global per a les comunicacions mòbils, és un estàndard mundial 2G per a telefonia mòbil. La principal diferència amb els sistemes que s'havien desenvolupats fins aleshores radica en la digitalització dels senyals tant de veu com de dades, en la millora en seguretat i en la reducció d'interferències aconseguides gràcies a la tècnica del salt de freqüència.

Internet: xarxa pública i global de computadors interconnectats mitjançant el protocol d'Internet (Internet Protocol) i que transmeten les dades mitjançant commutació de paquets. Internet és la unió de milions de subxarxes domèstiques, acadèmiques, comercials i governamentals, és per això que a vegades se l'anomena "la xarxa de xarxes".

Joc d'acció: videojoc en què un personatge s'enfronta en un combat ràpid a un o diversos enemics, els quals són més difícils de vèncer a mesura que avança el joc, a fi d'acomplir una missió.

Joc d'arcade: videojoc simple, d'acció repetitiva, argument senzill i partides generalment breus, que augmenta de dificultat a mesura que avança el joc.

Joc d'aventura: videojoc de tipus narratiu que consisteix a fer avançar el personatge de manera lineal per una successió de nivells que conformen una història, mentre interactua amb altres personatges i objectes i resol diverses missions que requereixen habilitat mental.

Joc de carreres: videojoc en què el jugador condueix un vehicle i s'enfronta a un o diversos adversaris o situacions en una competició.

Joc d'esports: videojoc de simulació en què es recrea la pràctica d'un esport individual o col·lectiu, habitualment en competició.

Joc d'estratègia: videojoc en què el jugador ha de moure tàcticament una sèrie de recursos humans i materials amb l'objectiu de vèncer en combat un enemic.

Joc d'habilitat mental: videojoc en què es crea un personatge jugador a partir d'uns trets definits prèviament, les habilitats del qual es van desenvolupant d'acord amb l'experiència acumulada a mesura que avança la història.

Joc de rol: videojoc en què es crea un personatge jugador a partir d'uns trets definits prèviament, les habilitats del qual es van desenvolupant d'acord amb l'experiència acumulada a mesura que avança la història.

Joc de simulació: videojoc que recrea artificialment escenes o personatges del món real.

Kilobyte: (símbol KB) unitat d'emmagatzemament d'informació que equival a 1024 bytes.

LAN: (*Local Area Network* o Xarxa d'Àrea Local) tipus de xarxa informàtica caracteritzada pel seu caràcter "local" o de curta distància, com ara una casa, una oficina, un hotel, etc. Les tecnologies més emprades en LAN són Ethernet i Wi-Fi.

Llibreta d'adreces: conjunt d'adreces electròniques que un usuari desa generalment en un programa de correu electrònic per tal d'accedir-hi en ocasions posteriors.

Llista d'adreces d'interès: conjunt d'adreces de pàgines web que un internauta visita i desa en la memòria del navegador a fi de facilitar-li l'accés en ocasions posteriors.

Missatgeria instantània: sistema que permet intercanviar missatges entre dues o més persones en temps real, utilitzant una xarxa de comunicacions com Internet.

MMS: sistema de missatgeria multimèdia, és a dir, un sistema per enviar missatges multimèdia entre telèfons mòbils. És un estàndard de missatgeria que permet als telèfons mòbils enviar i rebre continguts multimèdia, incorporant so, vídeo, fotos o qualsevol altre contingut disponible en el futur. La missatgeria multimèdia permet l'enviament d'aquests continguts, a més, a comptes de correu electrònic, ampliant les possibilitats de la comunicació mòbil, i permet publicar les nostres fotografies digitals o actuar en weblogs sense que intervingui cap ordinador. El límit de cada missatge multimèdia es troba entre els 100 o 300 KB, depenent de cada mòbil, si bé és cert que aquest límit el defineix l'operador o les característiques del terminal i no el protocol.

Multimèdia: sistema que utilitza més d'un mitjà de comunicació al mateix temps en la presentació i la integració de la informació, com el text, la imatge, l'animació, el vídeo i el so. Aquest concepte és tan antic com la comunicació humana ja que en expressar-nos en una xerrada normal, parlem (so), escrivim (text), observem al nostre interlocutor (vídeo) i fem gestos i moviments amb les mans (animació).

PDA: (Personal Digital Assistant o Assistent Digital Personal) organitzador personal o ordinador de butxaca. És un computador de mà originàriament dissenyat com a agenda electrònica (calendari, llista de contactes, bloc de notes i recordatoris) amb un sistema de reconeixement d'escriptura. Avui es pot usar com una computadora domèstica (veure pel·lícules, crear documents, jocs, correu electrònic, navegar per Internet, reproduir arxius d'àudio, etc.).

Peer-to-peer: xarxa informàtica entre iguals que no té ni clients ni servidors fixos. És una forma legal de compartir arxius de qualsevol tipus en format digital, d'una manera semblant al correu electrònic o a la missatgeria instantània, però de forma més eficient.

PEGI: *Pan European Game Information*, codi iconogràfic que estableix els tipus de continguts d'un videojoc i la seva idoneïtat en funció de l'edat. Generalment, aquest codi es troba a la caràtula dels videojocs.

Pesca electrònica (phishing): frau que es fa amb un correu electrònic o missatgeria instantània amb què es demanen dades sobre les targetes de crèdit, claus bancàries o altres tipus d'informació. Els missatges empen tot tipus d'arguments relacionats amb la seguretat de l'entitat per justificar la necessitat d'introduir les dades d'accés.

Programari espia (spyware) i publicitari (adware): programes que s'instal·len a l'ordinador sense el nostre coneixement i espien els nostres moviments de navegació per la xarxa. Quan mostren missatges de publicitat que s'ajusten als interessos de l'usuari, rep el nom d'adware (programa espia publicitari).

Proveïdor d'Internet: organització que té un conjunt de servidors amb connexió permanent a Internet, per mitjà dels quals un usuari es pot connectar per accedir a la xarxa i per obtenir altres serveis.

Raonament estratègic: tipus de raonament mitjançant el qual es coordinen un conjunt d'accions i maniobres per tal d'aconseguir una finalitat.

Raonament lògic: tipus de raonament mitjançant el qual es formulen conclusions específiques a partir d'unes premisses o uns principis més generals.

Sala de xat: lloc en Internet on les persones xategen amb altres persones en sales virtuals. Aquestes sales normalment estan endreçades per temes, de manera que cada usuari pot xatejar amb algú que tingui interessos semblants. Quan està en una sala de xat, pot veure totes les converses públiques que tenen lloc immediatament a la pantalla.

SMS: (Short Message Service) servei disponible en els telèfons mòbils que permet l'enviament de missatges curts (també coneguts com a missatges de text) entre telèfons mòbils, telèfons fixos i altres dispositius de mà. SMS fou dissenyat originàriament com una part de l'estàndard de telefonia mòbil digital GSM, però en l'actualitat està disponible en una àmplia varietat de xarxes, incloent les de tercera generació 3G.

Societat de la informació: noves formes d'organitzar el treball, l'educació, la cultura, les transaccions econòmiques i la comunicació entre les persones fruit del desenvolupament i la implantació de les tecnologies de la informació i la comunicació.

Spam: correu brossa que s'escampa per mitjà del correu electrònic.

Spim: correu publicitari no sol·licitat (spam), tramés per missatgeria instantània en lloc de correus electrònics.

Tallafocs: programa que té per finalitat vigilar l'accés a l'ordinador i avisa dels programes que poden actuar en perjudici del teu.

Targeta SIM (Subscriber Identity Module) xip extraïble que es troba dins el telèfon mòbil. Emmagatzema de forma segura la clau de servei de l'usuari per identificar-se a la xarxa i conté el número de telèfon, l'agenda i altres dades.

TCP/IP: conjunt de protocols que cobreixen els diversos nivells del model OSI. Aquests protocols són utilitzats per tots els ordinadors connectats a Internet, de manera que aquests puguin comunicar-se entre si. Cal tenir en compte que a Internet es troben connectats ordinadors de classes molt diferents i amb maquinari i programari incompatibles en molts casos, a més de tots els mitjans i formes possibles de connexió. Aquí es troba un dels grans avantatges del TCP/IP, car aquest protocol s'encarregarà que la comunicació entre tots sigui possible. TCP/IP és compatible amb qualsevol sistema operatiu i amb qualsevol tipus de maquinari.

TDT: (Televisió digital terrestre) implementació de tecnologia digital que proporciona un nombre de canals de televisió (SDTV) més elevat i/o una millor qualitat d'imatge (EDTV, HDTV) i so (AC3, Dolby Digital) mitjançant ones de ràdio convencionals en comptes de transmissions per satèl·lit o cable.

Telèfon mòbil: (també anomenat *telèfon cel·lular*) dispositiu electrònic amb ràdio de curt abast usat per a comunicacions mòbils de veu i dades. Funciona sobre una xarxa d'estacions base especialitzades distribuïda pel territori, conegudes com a *cel·les*. A més de la funció de veu estàndard d'un telèfon, els mòbils actuals poden suportar molts serveis addicionals i accessoris, com els SMS per a missatges de text, correu electrònic, commutació de paquets per a l'accés a Internet, jocs, bluetooth, infrarojos (IrDA), càmera amb gravador de vídeo, i MMS per enviar missatges amb fotos i vídeo. La majoria dels telèfons mòbils es connecten a una xarxa d'estacions base (cel·les), que al seu temps estan interconnectades amb la xarxa telefònica commutada (amb l'excepció de telèfons mòbils per satèl·lit).

Troià o cavall de Troia: programa maligne capaç d'allotjar-se a l'ordinador i permetre l'accés a usuaris externs a través d'una xarxa local o Internet, amb la finalitat d'agafar informació o prendre els control remot de la màquina.

UMTS: (Universal Mobile Telecommunications System) tecnologia de comunicacions mòbils de tercera generació adoptada a Europa.

Videoconferència: comunicació de vídeo i so al mateix temps (sincrònica). La videoconferència és un mitjà pel qual els individus es poden trobar cara a cara i en temps real per parlar. Es necessita un ordinador amb un software, una càmera de vídeo i una connexió a Internet de bona qualitat.

Videojoc: joc electrònic interactiu que es practica en ordinadors, consoles o telèfons mòbils.

Virus: programa que s'introdueix en un sistema informàtic, en perjudica el funcionament i pot reproduir-se i transmetre's independentment de la voluntat de l'usuari.

WAP: protocol d'Aplicació Sense fils o Wireless Application Protocol que permet als usuaris veure pàgines basades en text i imatges i altres serveis d'Internet per mitjà d'aparells electrònics mòbils.

Web 2.0: conjunt de serveis digitals avançats d'informació i comunicació a Internet que es consulten per mitjà del navegador i que es caracteritzen per generar un seguit de dinàmiques on l'usuari és actiu, participatiu, on comparteix i on construeix el coneixement de forma social.

Xarxa informàtica: grup interconnectat de computadors. Les xarxes es classifiquen segons el nivell en què es du a terme la comunicació. Així per exemple hi ha xarxes a nivell físic (LAN, Ethernet..), xarxes informàtiques virtuals que corren sobre Internet, etc.

Xarxa Telefònica Commutada: (XTC, també anomenada Xarxa Telefònica Bàsica o RTB) xarxa de comunicació dissenyada primordialment per a la transmissió de la veu. Tot i que també pot transportar dades, per exemple el cas del fax o de la connexió a Internet a través d'un mòdem acústic. Es tracta d'una xarxa telefònica clàssica, en la qual els terminals telefònics es comuniquen amb una central de commutació a través d'un sol canal compartit pel senyal del micròfon i de l'auricular. En el cas de transmissió de dades hi ha un sol senyal en el cable en un moment donat compost per la pujada més la baixada, raó per la qual es fan necessaris sistemes per suprimir l'eco.

Xat: (de l'anglès *chat*, "xerrar") o tertúlia és un recurs de comunicació en temps real. *Xatejar* és fer una tertúlia mitjançant Internet entre dues o més persones. La paraula *Xat* agrupa tots els protocols que compleixen la funció de comunicar dues o més persones, dins d'aquests hi ha els programes clients de xat. És un recurs de

comunicació en temps real o sincrònic. Xatejar és fer una tertúlia mitjançant Internet entre dues o més persones. Entre els usuaris de xat, és comú que la gent escrigui sota pseudònims o àlies anomenats “*nicks-names*” i no sempre respectin les normes ortogràfiques.

Xatejar: prové de l'ús de la paraula xat, posteriorment entre els usuaris va sorgir la paraula xatejar per indicar la acció de establir una “*ciber-conversa*”.

3G: diminutiu de la tecnologia de tercera generació i s'utilitza en els estàndards de telèfon mòbil. Els serveis associats amb el 3G comprenen la capacitat de transmetre simultàniament dades de veu (una trucada de telèfon) i dades no de veu (com ara descarregar informació, rebre e-mail, missatgeria instantània i videoconferències). La implantació de les xarxes 3G s'ha endarrerit en alguns països a causa de l'enorme cost de sol·licitud de llicències de ràdio addicionals. A la majoria de països, les xarxes 3G no utilitzen les mateixes freqüències de ràdio que les xarxes 2G, i obliguen els operadors a construir una nova xarxa i a sol·licitar noves freqüències. Una altra causa d'endarreriment és l'elevat cost d'actualitzar els equips per al nou sistema. Les característiques més significatives de la tecnologia mòbil 3G són la gran amplada de banda disponible per suportar un nombre molt més gran de clients de veu i dades (especialment útil en zones urbanes) i l'augment de la velocitat de transmissió de les dades a un cost més baix que amb 2G.



EQUIP I-CONFIABLE.NET



Joan Manau Valor

1er tinent d'alcalde de l'Àrea de Serveis Centrals
Regidor delegat de Seguretat Ciutadana
Regidor delegat del Programa Especial Ciutat de la Música
Regidor delegat dels Programes de Tecnologies i Ciutat del Coneixement
Vicepresident de la Comissió Informativa de l'Àrea de Serveis Centrals
Vicepresident de la Comissió Especial de Comptes
Vicepresident de la Comissió de Contratació



Ramon Burgués Salse

Regidor delegat d'Educació
Regidor delegat de Convivència
Vicepresident de la Comissió Informativa Especial Nova Ciutadania
President del Consell del Districte 4t
President del Consell del Districte 7è



Miquel Àngel Prats Fernández • maprats@cetei.info

Mestre, Psicopedagog i Doctor en Pedagogia per la Facultat de Psicologia, Ciències de l'Educació i de l'Esport Blanquerna de la Universitat Ramon Llull de Barcelona. Actualment, és el Director del CETEI (Centro de Tecnologies Ituarte) de la Fundació Joan XXIII i professor de Noves tecnologies aplicades a l'educació i investigador de la Universitat Ramon Llull, membre del Grup de recerca PSiTIC i responsable de la línia EduTIC del mateix. Durant la seva vida professional, ha compaginat l'activitat acadèmica universitària amb l'activitat divulgativa en diferents mitjans de comunicació. Ex vocal de Comunicació del Col·legi de Pedagogs de Catalunya, és també col·laborador del Projecte Edu21 i d'Infonomia.com.



Carles Dorado Perea • carles.dorado@uab.cat

Mestre, Llicenciat en Psicologia i Doctor en Pedagogia per la Universitat Autònoma de Barcelona. Actualment, és professor de l'àmbit de Noves Tecnologies aplicades a l'Educació i investigador de la Universitat Autònoma de Barcelona. És director del grup de recerca MEM (Metodologies en Educació i Multimedia) de la UAB. També és membre del Grup de recerca DIM, responsable de les línies de recerca sobre pissarra digital interactiva mòbil i entorns virtuals d'aprenentatge i elearning. Durant la seva trajectòria professional als diferents nivells educatius ha combinat la seva perspectiva acadèmica amb la implementació pràctica d'entorns per a la comunicació, la col·laboració i l'aprenentatge mediat amb tecnologies. Més en <http://mem.uab.cat/cdorado>



Xavier Tarrés Chamorro • xtarres(a)ajsabadell.cat

Cap de Tecnologies i Ciutat del Coneixement de l'Ajuntament de Sabadell, gerent de l'Organisme Municipal d'Informàtica des de 1998 i responsable del programa Sabadell fes clic (www.sabadell.cat/fesclic). És professor consultor a la UOC i la UPF i ponent habitual en jornades i simposis de matèries relacionades amb l'Administració Electrònica.



Montse Duran Tauleria
mduran@ajsabadell.cat



Laura Vinyals i Faura
lvinyals@ajsabadell.cat



Marta Beranuy i Fargues
MartaBFO@blanquerna.url.edu



Rufino Chamorro
rchamorr@xtec.cat



Gemma Cuñat Mirabet
gcunat2@xtec.cat



Mercè Foguet Pol
mfoguet@xtec.cat



Ferran Gandol Casado
ferrangc@blanquerna.url.edu



Carla Graner Jordana
carla.graner@gmail.com



Pilar Llinares Moreno
mllinar3@xtec.cat



Maria Vilasó Fariñas
vilaso@ajsabadell.cat



Maria Álvarez Jiménez
malva245@xtec.cat



Joan Caseras Solé
jcaseras@xtec.cat



Gemma Codina Barreras
gcodina2@xtec.cat



M. Dolors Espinosa Fernández
mespin36@xtec.cat



Teresa Gabarró Bonet
MariaTeresaGB1@blanquerna.url.edu



Nivard González i Arboix
nivardga@blanquerna.url.edu



Pepa Jiménez Guardia
pjimenez@thausc.iccic.edu



Àngels Martínez Badia
amarti29@xtec.cat
amarti57@gmail.com



Rosa Maria Mas Gilabert
rmas1236@xtec.cat



Xavier Patiño i Vidal
xavi.patinyo@jviladoms.cat



Maria Plana Ballbè
mplanab@hotmail.com



Jorge Roderó González
jrodero2@gmail.com



Margarita Rodríguez Beneroso
margarita.rodriguez@uab.cat



Noemí Royes i Rodríguez
nroyes@gmail.com



Ferran Sánchez González
FerranSG0@blanquerna.edu



Noemí Santiveri Papiol
noemi.santiveri@uab.cat



Pau Saura
psaura@xtec.cat



Anna Saus i Martínez
asaus@xtec.es



Josep M. Silva Galán
jsilva@xtec.cat

