

CULTURA DIGITAL

Identitat personal

Quin és el meu jo virtual?

UNITAT_2

“La identitat serà la mercaderia més valuosa de la ciutadania en el futur i existirà principalment en línia.”

Eric Schmidt
(enginyer informàtic)



1 OBJECTIUS >

2 CONTINGUTS >

3 CONTINGUTS TILC >

4 AVALUACIÓ >

5 RECURSOS PER CURS >

6 INCLUSIÓ >

7 ALTRES RECURSOS DIDÀCTICS >

1 OBJECTIUS



- > Entendre la manera de representar la identitat en Internet i les relacions amb els altres i reflexionar-hi.
- > Conèixer els principals mecanismes i eines de comunicació en línia i les implicacions que tenen.
- > Reflexionar sobre alguns dels aspectes principals que fomenten el creixement de la cibercultura i tot allò que se'n deriva.
- > Analitzar algunes de les conseqüències més importants de l'activitat personal i social en entorns digitals.

2 CONTINGUTS



- > Activitat virtual i representació personal en Internet: àlies, avatars de jocs i xarxes socials, personatges de rol, anonimat i representació múltiple.
- > Entorns digitals d'intercanvi social: fòrums, blocs, missatgeria, xarxes socials, MMORPG (jocs de rol multijugador massiu) i mons virtuals.
- > Referències socioculturals en la construcció de la identitat digital: gènere, identitat territorial, cibercultura pop, manga/anime, esports i mems.
- > Implicacions de la vida virtual: petjada digital, relacions virtuals, exposició social, responsabilitat legal i propietat intel·lectual de documents digitals.

3 CONTINGUTS TILC

CONTINGUTS / COGNICIÓ / COMUNICACIÓ / CULTURA ACADÈMICS

- > Activitat virtual i entorns digitals. La cibercultura i els seus efectes.
- > Petjades digitals i problemes de copyright.
- > Problemes de drets d'autoria en línia.



3 CONTINGUTS TILC



COGNICIÓ / COMUNICACIÓ / CULTURA / CONTINGUTS ACADÈMICS

- > Reflexió sobre la importància de la privadesa en línia.
- > Anàlisi, de manera crítica, del comportament dels companys i companyes en les xarxes socials.
- > Investigació i debat sobre qüestions de gènere en mons virtuals.

3 CONTINGUTS TILC



COMUNICACIÓ / CULTURA / CONTINGUTS / COGNICIÓ

ACADÈMICS

- > Ús de textos descriptius.
- > Ús de comparatius i superlatius.
- > Resum de la informació i presentació d'aquesta d'una manera atractiva.
- > Vocabulari clau: avatar, mem, cibercultura, empremta digital.

3 CONTINGUTS TILC

**CULTURA / CONTINGUTS / COGNICIÓ / COMUNICACIÓ**
ACADÈMICS

- > Interpretació dels videojocs com un fenomen cultural del segle XXI.
- > Valoració de les qüestions de gènere en Internet.
- > La cibercultura com a referent cultural vàlid.





4 AVALUACIÓ



CRITERIS D'AVALUACIÓ / EINES D'AVALUACIÓ

El professorat ha d'avaluar la capacitat dels estudiants de:

- > Comprendre els riscos de les xarxes socials.
- > Reflexionar sobre el comportament en entorns virtuals.
- > Analitzar les qüestions de gènere en línia.
- > Buscar i analitzar informació en línia.



4 AVALUACIÓ



EINES D'AVALUACIÓ / CRITERIS D'AVALUACIÓ

- > Rúbrica del professor/de la professora.
- > Observació del professorat a classe.
- > Avaluació de projectes i informes.
- > Avaluació i coavaluació d'experts.



5 RECURSOS PER CURS



5.1. ACTIVITATS DE 1r i 2n D'ESO

CLASSE 1

1r d'ESO Amb l'ajuda del professor o professora, llegiu sobre el concepte **històric** d'avatar i el **concepte actual**. Fas servir avatars en la teua vida virtual?

Pots pensar on i per què necessites un avatar?

Crea dos avatars amb aquestes **eines en línia**; un s'ha d'assemblar a tu i l'altre ha de ser completament diferent.

Explica les opcions que has triat per al segon avatar.

2n d'ESO Llig la **història dels avatars**. Quins són els riscos d'amagar-se darrere d'un avatar en línia?

Fes una llista de 5 possibles riscos i comparteix-los amb la resta de la classe. Finalment, pensa en entorns del món real en què podries necessitar un avatar en el futur.

5 RECURSOS PER CURS



5.1. ACTIVITATS DE 1r i 2n D'ESO

CLASSE 2

1r d'ESO Posa a prova els teus coneixements sobre xarxes socials i internet amb [aquest test interactiu](#).

Ara, llig aquest article sobre la situació actual i les característiques de [les xarxes socials](#) per a esbrinar-ho. Digues quina és la teua xarxa social preferida.

Per a què la fas servir? Amb quina freqüència? Comparteixes informació personal?

Compara les respostes amb la resta de la classe.

2n d'ESO Per parelles, seleccioneu una xarxa social popular i busqueu-ne els orígens i la història per Internet. Feu una breu presentació en paper o en format digital mitjançant [Padlet](#) o [Piktochart](#). Compartiu-les amb la classe per a conèixer altres xarxes socials.

**JUNIOR
REPORT**

El diario
para jóvenes
lectores



PIKTOCHART

FORMATS • SOLUTIONS • FOR TEAMS

PRICING • LEARN •

LOG IN

SIGN UP

**Easy-to-Use
Design | Maker**

START FOR FREE

WATCH DEMO



5 RECURSOS PER CURS



5.1. ACTIVITATS DE 1r i 2n D'ESO

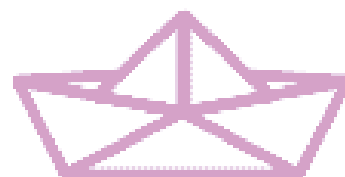
CLASSE 3

1r d'ESO Amb el professor o professora, llig els millors videojocs gratuïts. Has estat en algun lloc dels que s'esmenten en la web? Quins altres mons i personatges virtuals coneixes? Fes-ne una llista i descriu-los breument.

2n d'ESO Probablement coneixes uns quants *youtubers*, però, has vist mai cap youtuber virtual?

Mira el vídeo i tria el teu *youtuber virtual* preferit. Compara'ls amb *youtubers* reals i fes una llista de pros i contres entre virtuals i reals.

En grups reduïts, compartiu les vostres llistes i comenteu quina mena de *youtuber* preferiu i per què.



V

CLASSE 4

Elabora un collage o una presentació digital en **Padlet** amb diversos personatges i les seues característiques.

Ara escriu una història per al personatge, també hi pots afegir altres personatges per a fer-la més interessant.

Per a això segueix **aquestes instruccions** que t'indicaran com dissenyar un bon personatge i desenvolupar una història atractiva d'anime.

WIKICELL



padlet

5 RECURSOS PER CURS



5.1. ACTIVITATS DE 1r i 2n D'ESO

CLASSE 5

1r d'ESO Què saps d'**esports electrònics**? Pregunta als teus companys i companyes de classe si juguen a cap videojoc que siga o es puga convertir en un esport electrònic.

A continuació, fes una llista de jocs i busca'n les competicions més importants en Internet:

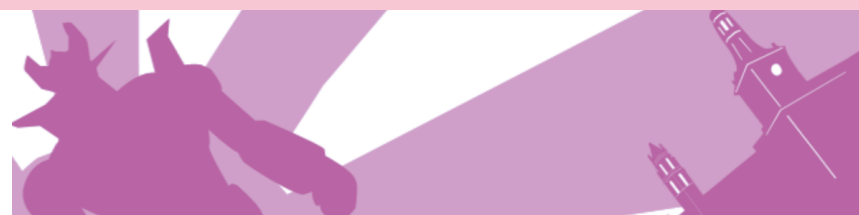
Quins en són els premis? Quins són els més famosos? Quantes xiques juguen en aquestes competicions? Compara les respostes amb la resta de la classe.

2n d'ESO Llig aquesta pàgina i veu el vídeo sobre **esports electrònics**. En grups reduïts, feu un conjunt de quinze regles de torneig per a esports electrònics.

Què creus que ha d'estar permès per als jugadors i què no? Hi pot haver danys? Poden portar gorra?

Quan acabeu, aneu a aquesta **pàgina web** per a comprovar algunes de les regles dels esports electrònics. Quantes n'has encertat?

ESPORTS
Institut Barcelona Esports



**ASSOCIACIÓ
JUVENIL
IRASSHAI**

5 RECURSOS PER CURS



5.1. ACTIVITATS DE 1r i 2n D'ESO

CLASSE 6

1r d'ESO Accedeix a aquesta [pàgina web](#) per a aprendre què són els mems i mira'n exemples graciosos.

Posteriorment, feu un concurs de mems a classe. El professor o professora triarà un tema comú perquè feu un [mem en línia](#). Compartiu els mems amb la classe i trieu els més originals, els més graciosos i els més absurds.

2n d'ESO Llig aquest article sobre l'[origen de la paraula mem](#). En grups de quatre, busqueu quatre mems populars que conegueu.

Busqueu-ne els orígens, prepareu una presentació breu per a la classe i assabenteu-vos dels orígens dels mems més famosos.

Ha canviat molt el significat que tenen des que es van crear?

Cultura Digital

TENDÈNCIES I CULTURA DIGITAL A CATALUNYA

imgflip



VIQUIPÈDIA
L'enciclopèdia lliure

5 RECURSOS PER CURS



5.2. ACTIVITATS DE 3r i 4t D'ESO

CLASSE 1

3r d'ESO Després de veure **el vídeo** reflexiona sobre quin és el teu estil d'ús de les xarxes socials. Valora els problemes i els avantatges de la teua presència en aquestes.

4t d'ESO Llig la definició de **privadesa en Internet** i mira **el vídeo** sobre els problemes de la privacitat en Internet.

A continuació, escriu el teu nom i cognoms en alguns dels motors de cerca més populars i a les xarxes socials per a comprovar quanta informació personal teua hi trobes.

Compara els resultats de la teua cerca amb els de la resta de la classe.

Qui té més privadesa en línia? Qui exposa més la seua vida?



5 RECURSOS PER CURS



5.2. ACTIVITATS DE 3r i 4t D'ESO

CLASSE 2

3r d'ESO Amb el professor o professora, mireu [aquest text](#) sobre les relacions d'amor entre els personatges dels videojocs. Comenteu en parelles o grups reduïts si us podríeu enamorar d'algú amb qui jugueu per Internet.

Ara llig [aquest text](#) i comenta els riscos que tenen les relacions amb estranys en els jocs virtuals.

Comenta també els problemes següents amb la resta de la classe:

Has tingut experiències semblants en Internet o n'has sentit parlar?

Què faríeu si penseu que algú d'Internet us atrau?

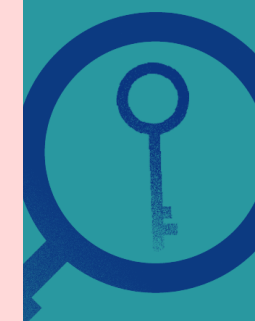
4t d'ESO Mira [aquest vídeo](#) (a partir del minut 25) sobre les comunitats virtuals de realitat virtual.

Responen les preguntes següents en grups reduïts:

Creieu que podríeu enamorar-vos d'una persona virtual?

Quins avantatges i desavantatges tenen les relacions virtuals?

Quines activitats penses que serien més atractives si les feres en realitat virtual?



5 RECURSOS PER CURS



5.2. ACTIVITATS DE 3r i 4t D'ESO

CLASSE 3

3r d'ESO Descriu els dilemes que es plantegen **en el vídeo** en referència a la nostra existència en una hipotètica simulació virtual.

Reflexiona sobre el repte que es planteja **en el vídeo** de fusionar-nos amb les nostres tecnologies de procés d'informació per a tindre una major capacitat de discerniment en l'evolució de la societat.

Què et suggereix la idea que es planteja en el vídeo que la vida en el seu conjunt siga un joc?

4t d'ESO Després de visualitzar **aquest vídeo**, reflexiona fins a quin punt t'enfrontes de manera quotidiana a simulacions de la realitat.

Si penses en la possibilitats de la realitat augmentada, per a què t'agradaria poder utilitzar aquest tipus de tecnologia?

NAOV
ENTRETENIMIENTO

C de
ciencia

3

5 RECURSOS PER CURS



5.2. ACTIVITATS DE 3r i 4t D'ESO

CLASSE 4

3r d'ESO Molt probablement heu sentit parlar de la Viquipèdia i l'heu utilitzada, però sabeu **com funciona?**

Llegiu aquest article sobre **la infrarepresentació de les dones en línia i què es fa per a compensar** aquest fet.

Per parelles o individualment, elaboreu un cartell amb una nova entrada per a la Viquipèdia sobre una figura femenina rellevant en ciència, tecnologia, enginyeria o matemàtiques.

4t d'ESO Informa't sobre maneres de **fer que més xiques s'interessen per la ciència, la tecnologia, l'enginyeria i les matemàtiques**. Una altra idea és fer una viquimarató. Més informació sobre les viquimaratons.

Ara et toca a tu: busca persones importants en ciències i tecnologia; quants són homes i quantes dones? Comenta les diferències de representació d'homes i dones en Internet.

5 RECURSOS PER CURS



5.2. ACTIVITATS DE 3r i 4t D'ESO

CLASSE 5

3r d'ESO Saps què és el **ciberpunk**?

Busca una escena *ciberpunk* per Internet, puja-la a la **secció de pràctiques** i, a continuació, escriu una descripció detallada de l'escena i explica quin aspecte de la cultura *ciberpunk* representa.

Ensenya la descripció a un company o companya perquè l'avalue.

4t d'ESO Amb el professor o professora, visita aquest lloc web per a aprendre més coses del **ciberpunk**. Ara, mira aquest **vídeo** i assenyalan els principals elements *ciberpunk*. Quins ja estan presents en la nostra societat?

En grups reduïts, escriviu el guió d'un curt *ciberpunk*. Llegiu els guions en veu alta i trieu-ne els tres millors.



VIQUIPÈDIA
L'enciclopèdia lliure

POET TRAINING TOOL
A BENETECH INITIATIVE



5 RECURSOS PER CURS



5.2. ACTIVITATS DE 3r i 4t D'ESO

CLASSE 6

3r d'ESO Treballa els mòduls 1 i 2 al lloc web d'Internet Society per a aprendre **què és la petjada digital**. Pren **aquest vídeo** com a exemple, mesura la teua en aquest lloc web: **Mesura la teua petjada digital**.

Compara els resultats amb la resta de la classe i crea un pla d'acció per a reduir la teua petjada digital. Comparteix les teues idees amb la classe.

4t d'ESO Llig les preguntes més freqüents sobre **creative commons** i **copyright** i fes el **test de drets d'autor** per a comprovar quan has après.

Ara, llig els **termes sobre copyright en Instagram**.

Alguna vegada has incomplert aquestes condicions?



6 INCLUSIÓ:



RECURSOS PER A L'ALUMNAT AMB NECESSITATS ESPECIALS



Vídeos

Orígens dels memsLa realitat virtual

Lloc web

Les xarxes socials més popularsOrígens dels mems (en castellà)Evolució dels avatars. Zelda (en anglés)

Infografia

Coses que vaig aprendre gràcies als videojocs (en castellà)

TÈC

edeon
CONSULTORS DE MARKETINGHalloween
Costumes
.com

7 ALTRES RECURSOS DIDÀCTICS



Vídeos

El mon digital.

John Romero. Dissenyador i desenvolupador de videojocs. Vídeo

TED. Keren Elezari: Qui són els hackers? (en anglés)

TED. Jane McGonigal: Els videojocs poden millorar el món. (en anglés)

Editar la Viquipèdia per a combatre la bretxa de gènere. Vídeo (en castellà)

Cibercultura, pop: **ciberpunk** (en castellà)

Copyright (en castellà)



Lloc web

Història de les xarxes socials (en castellà)

Història del **manga** i l'**anime** (en castellà)

Implicacions de les **relacions virtuals** (en castellà)



Infografia

Com influir més en Internet (en anglés)

CULTURA DIGITAL

Identitat personal

Quin és el meu jo virtual?

UNITAT _ 2



GENERALITAT
VALENCIANA

Conselleria d'Educació,
Cultura i Esport

TOTS
A UNA
veu