

Proposta didàctica Secundària

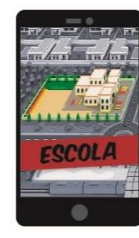
Qui?On?Com?

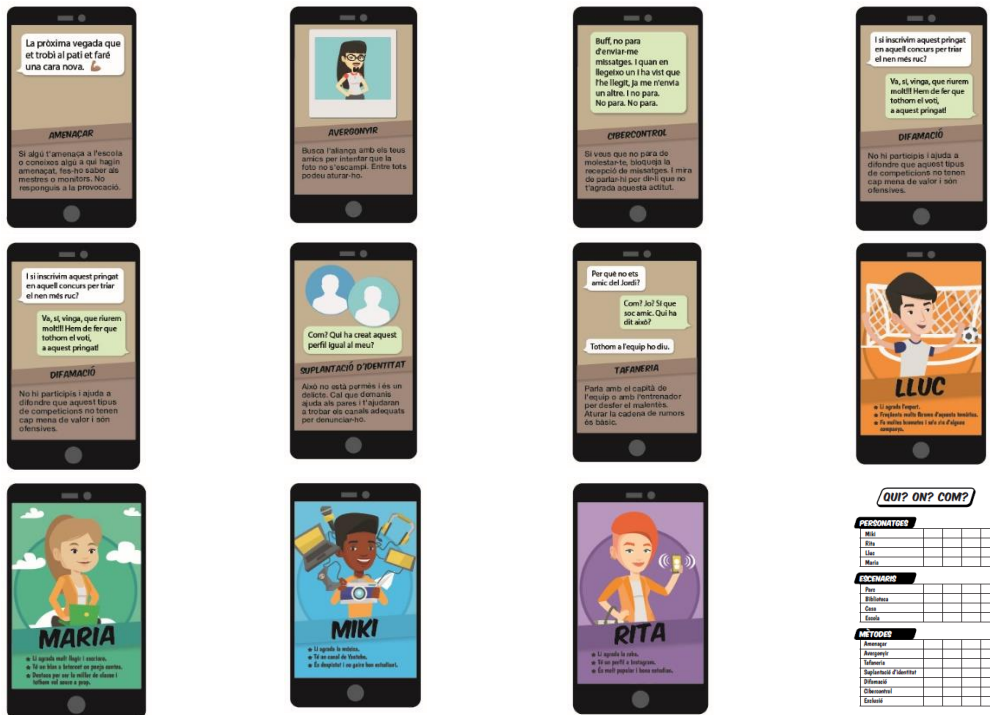


Qui?On?Com? és una variant del popular joc de taula Cluedo®. En lloc d'un assassinat, en aquest cas el misteri que s'ha de resoldre és un cas de ciberassetjament. Els jugadors hauran d'esbrinar, seguint les normes que detallam a continuació, qui és l'autor del ciberassetjament, en quin indret s'ha produït i quin ha estat el mètode utilitzat.

Elements de joc

- 15 cartes: 4 personatges, 4 escenaris i 7 mètodes
- 1 taulell de joc
- 1 sobre
- Graelles de joc
- Llapis
- 3-4 jugadors per partida





QUI? ON? COM?

PERSONATGES	
Qui	
On	
Com	
Mètode	
Pass	
Billboard	
Carta	
Sants	
MÈTODES	
Personatge	
Tallons	
Espectacles d'identitat	
Difamació	
Chats	
Enllaç	



Inici del joc

Les normes del joc s'han adaptat a l'espai, al temps i a la tipologia del públic.

Al començament es guarden tres cartes a l'interior d'un sobre. Aquestes cartes han de contenir obligatòriament un personatge (que serà el ciberassetjador), un espai (on s'ha produït el ciberassetjament) i un mètode de ciberassetjament. La resta de cartes es reparteixen entre els jugadors (en torns de 3 o 4 persones), que també tindran una graella on hauran d'anar apuntant les pistes que els duran a resoldre finalment l'enigma.

En aquesta graella els jugadors apuntaran, amb una creueta, les cartes que ja tenen a les seves mans. Són les que queden descartades i que saben del cert que no són al sobre que s'ha muntat al començament.

Desenvolupament del joc

Per tal de poder començar a jugar, totes les peces se situen a sobre del títol del taulell de joc. El primer jugador (comença el que tingui menys edat) es desplaça fins a un escenari i fa una hipòtesi amb aquesta fórmula: “Crec que ha estat XXX (ha de dir un personatge), a YYY (ha de dir un indret) i amb ZZZ (ha de dir un mètode)”. El jugador que es col·loqui a la seva esquerra li haurà de mostrar, si la té, alguna de les cartes que coincideixi amb la seva hipòtesi (només una, i només la podrà veure ell, la resta de jugadors, no). En cas que no en tingui, ho haurà de fer el jugador immediatament anterior, a l'esquerra, també. El resultat ha de ser secret entre tots dos jugadors, sense que la resta se n'assabenti. Aquest ho apuntarà a la graella, juntament amb totes les cartes de què disposa a la mà (de cara a eliminar possibles sospitosos). A partir d'aquestes deduccions es podrà arribar a la solució final un cop s'hagin anat descartant sospitosos, indrets i mètodes. Atenció, com que les 12 cartes es reparteixen aleatòriament, és probable que no tothom tingui les mateixes categories de cartes, és a dir, és probable que algú tingui més d'un personatge, o més d'un escenari, o cap. És l'atzar qui ho decidirà.

Desenvolupament i final del joc

A mesura que avanci el joc, la graella s'omplirà de creuetes a mesura que cada jugador detecti les cartes que tenen els seus rivals i arribin a la conclusió final. Quan algun dels participants tingui clar qui ha estat, ha de dirigir-se al centre del taulell (representat per una rotonda) durant el seu torn i fer l'acusació formal (ja no es tracta d'una hipòtesi): “Crec que ha estat XXX, a YYY i amb ZZZ”.

Un cop fet aquest pas, el jugador obrirà el sobre i només ell veurà si ha encertat o no. En cas d'haver encertat, ensenyarà les cartes amagades a dins i es proclamarà guanyador de la partida. En cas d'haver perdut, tornarà a tancar el sobre, no dirà res i es retirarà del joc (només estarà obligat a respondre les preguntes que li facin els seus companys en els torns següents).

PROPOSTA DIDÀCTICA

Objectius

Més enllà de jugar, el joc ha de servir per fer una tasca de sensibilització entre els alumnes participants. És per això que quan es presentin personatges, escenaris i mètodes, el professor ha de dur a terme aquesta contextualització en l'àmbit del civisme i del respecte en l'àmbit digital.

En el cas dels **personatges**, és important remarcar, de manera velada, que **no hi ha cap característica que els faci potencialment ciberassetjadors**. És a dir, qualsevol persona, en un moment determinat, potser sense ser-ne conscient, pot caure en actituds que es poden considerar de manca de respecte a la xarxa, o pot arribar a encobrir-les (de manera conscient o inconscient).

En el cas dels **escenaris**, s'ha de reforçar la idea que, en tots els espais que es presenten, el fet que puguin no haver-hi adults pot derivar en unes **conductes incíviques i irrespectuoses per part dels menors**.

En el cas dels **mètodes**, és on s'ha de dedicar més esforç de sensibilització, ja que és el gruix de contingut de l'activitat. Cada un dels mètodes ha de dur implícita una explicació i un aterratge amb exemples, així com demanar la interacció dels participants per mirar de fer-los partícips d'una realitat. Així:

- **Amençar**. Es considera l'enviament de **missatges amenaçadors** a través de diferents canals digitals: des de serveis de missatgeria instantània fins a xarxes socials, passant per jocs en línia o altres aplicacions vinculades a un dispositiu mòbil.

S'haurà d'explicar què és una amenaça, tot cercant la interacció amb els alumnes. Es parlarà de l'entorn d'Internet i de com aquests tipus de comportament, sota el paraigua de l'anonimat, proliferen de manera preocupant. Incitar a no fer-ho i/o denunciar qualsevol tipus de comportament en aquest sentit.

Pregunta: Enviaries un missatge com el que has llegit a la targeta a algú?

- **Avergonyir**. Es considera que són totes aquelles **accions que tenen com a objectiu causar una humiliació** envers una persona o col·lectiu.

El professor haurà d'explicar en què consisteix avergonyir, com és de frustrant per a la persona que ho pateix, i que, encara que pugui semblar divertit, es tracta d'un comportament totalment irrespectuós. Es pretén de cercar la sensibilitat dels participants.

Pregunta: Alguna vegada has tingut una experiència similar a la que es proposa a la targeta?

- **Tafaneria.** Es considera la difusió de qualsevol tipus d'informació personal, o bé certa o bé falsa, sense autorització.

Caldrà explicar què és una tafaneria i quant de mal pot fer qual es focalitza en una persona (tant si es tracta d'un fet de caràcter íntim i personal cert o inventat). També es pot aprofitar per introduir el concepte de 'fake news' o notícia fraudulenta.

Pregunta: Oi que si un amic molt amic et demana que no expliquis una cosa personal tu no ho faries?

- **Suplantació d'identitat.** Es considera fer-se passar per algú altre en un entorn virtual.

S'haurà d'explicar en què consisteix la suplantació d'identitat, que es tracta d'un delictes i que ningú no es pot fer passar per ningú altre, ni a la xarxa ni a la vida real.

Pregunta: Oi que no se t'acudiria enviar algú a fer un examen en nom teu?

- **Difamació.** Es considera crear competicions de cara a desprestigiar alguna persona.

El professor haurà d'explicar en què consisteix una difamació, tot explicant l'exemple que s'exposa a la targeta. Pot animar els nens i nenes que expliquin si han viscut alguna experiència d'aquestes característiques, ja sigui en format virtual o en format físic.

Pregunta: Algú ha fet llistes d'aquestes característiques a classe (qui és el més guapo, qui és el més llest, qui treu les millors notes, qui juga millor a futbol)?

- **Cibercontrol.** Es considera l'**enviament reiterat de missatges** amb voluntat de control de la persona que els rep.

Caldrà explicar en què consisteix el cibercontrol i que es tracta d'una forma de control sistemàtica i impulsiva que vulnera la privacitat i la llibertat de la persona que el rep.

Pregunta: Us agrada que el vostre millor amic us controlï on sou, amb qui jugueu, què feu...?

- **Exclusió.** Es considera l'**arraconament sistemàtic** d'una persona determinada de qualsevol activitat o grup social virtual.

El monitor haurà d'explicar el concepte d'exclusió, especialment en l'àmbit de les noves tecnologies, i que es tracta d'una pràctica que té un impacte en la persona que la rep des del punt de vista psicològic. L'ús d'exemples il·lustratius, per exemple, és un bon sistema per acabar d'exemplificar de què es tracta.

Pregunta: Heu exclòs algú, alguna vegada? Us heu sentit vosaltres exclosos alguna vegada?

Resultat final

Un cop completat el joc i treballats tots els conceptes associats al respecte i el civisme a la xarxa, es proposa un pas més endavant. De cara a consolidar els coneixements i les reflexions adquirides, es tractaria de produir algun tipus de material de sensibilització que les recollís totes (o, com a mínim, les que els alumnes considerin, globalment, més importants).

Aquest document final pot tenir diversos formats: un **podcast**, un **vídeo** (amb imatges reals o bé a partir d'imatges que, en cap cas, comprometin els drets dels participants), un **mural**, una **infografia** o qualsevol altres tipus de format. En aquest sentit, apostem clarament per qualsevol tipus d'innovació.