

Guia de lectura

El pitjor dia de la meva vida

Presentació de la història

El pitjor dia de la meva vida explica la història de l'Èrica, una nena de deu anys que viu amb passió el món dels videojocs. És una autèntica superguerrera del joc de moda, l'*Age of Ancient Legends*. Hi juga totes les hores que pot, moltes més de les que serien recomanables per a una nena de la seva edat, ja que els pares es passen moltes hores tancats al despatx treballant.

De cop i volta, un dia descobreix que no pot entrar al joc: algú li ha suplantat la identitat i ella s'ha quedat sense accés. I el que és pitjor: es queda sense tots els trofeus del joc que havia aconseguit al llarg dels darrers mesos i perd el títol de 'superguerrera'.

Personatges

Èrica. És la protagonista de la història. Una nena desimbolta, activa i molt competitiva. Viu amb passió tot allò que fa, i el videojoc 'Age of Ancient Legends' no n'és una excepció. Es pren els reptes amb molta intensitat, no simplement com un joc, i això fa que es passi moltes hores jugant tancada a l'habitació.

El pare i la mare. Des de fa alguns mesos, el pare i la mare de l'Èrica treballen a casa, en un despatx habilitat per a aquestes funcions. S'hi passen moltes hores i això fa que la seva filla, l'Èrica, s'estigui jugant sola moltes hores cada tarda.

Elsa i Roger. Són els amics inseparables de l'Èrica, tant a l'escola com al joc 'Age of Ancient Legends'. Tots tres es passen moltes hores jugant-hi a les tardes.

Elements de reflexió

A partir de la lectura del conte amb nens i nenes d'entre 8 i 12 anys, us proposem alguns aspectes per reflexionar.

- **La importància de la privacitat.** En els jocs en línia, i a Internet en general, és important mantenir la privacitat, especialment entre els menors. És important conèixer qui hi ha darrere de cada jugador i desconfiar de desconeguts, especialment si, de manera directa o indirecta, intenten treure informació sobre la nostra vida privada.
- **Empoderament contra el frau.** El frau digital no només pot ser econòmic, sinó també d'usurpació d'identitat. És important aprendre a desconfiar de situacions que ens ofereixen potser un reclam molt llamíner però que, en realitat, tenen un rerefons totalment fraudulent.

- **La importància de les contrasenyes.** Les contrasenyes són les portes d'entrada i de sortida de la nostra identitat digital. Així com no deixem les portes de les cases obertes o no tenim una mateixa clau que obri la porta de casa, de l'armariet de l'escola o del candau de la bici, tampoc hem de tenir només una sola clau que obri els panys de la nostra identitat digital. En el moment en què, per qualsevol raó, la perdem, perdem també l'accés a la nostra vida a Internet: correu, jocs, xarxes socials, accessos a plataformes audiovisuals...
- **El paper dels pares i mares.** Pares i mares tenen un paper pedagògic actiu també en l'ús de les noves tecnologies. No només des del punt de vista de gestió d'horaris sinó també en l'acompanyament pel que fa a l'ús de serveis o aplicacions. La millor manera de prevenir incidents és avançar-s'hi i conèixer a què juguen els fills i filles, quines eines fan servir i com funcionen.
- **El valor de l'amistat.** En descobrir l'incident de seguretat que ha patit l'Èrica, els seus companys li fan costat i deixen de banda el perfil que ha suplantat la nostra protagonista. L'ajuden i l'acompanyen en aquest ascens del joc.