



## MF.7.04 ConsumAcademy

PPla  
Formació  
22/23

**DURACIÓ:** 1 y 1/2 h.

**DÍA:** : 15/03/23

**HORARIO:** de 9:00 a 10:30 h.

**LUGAR:** Plataforma online del IVAJ

**PARTICIPANTES:** Profesionales de juventud

**ITINERARI** **VVII.**  
M'Importa.  
Recursos  
metodològics en  
línea

### INTRODUCCIÓ:

ConsumAcademy . La idea surge de intentar proporcionar desde la Dirección General de Consumo unos materiales didácticos innovadores sobre consumo con tecnología y de tecnología especialmente destinado al público joven.

Por eso, se ha usado el formato youtuber donde cuatro jóvenes protagonistas cuentan sus experiencias en consumo de y con tecnología.

### OBJETIVOS GENERALES:

- Abrir un diálogo intergeneracional. Abrimos un diálogo porque todavía no podemos tener conclusiones claras ni para los jóvenes ni para los adultos. La disrupción tecnológica es de tal magnitud que todos estamos aprendiendo al mismo tiempo, pero con diferentes experiencias, conocimientos y madurez.
- Ofrecer unas pautas de comportamiento. El que sí que es obligación de parte de la comunidad educativa es presentar alternativas a la inercia como método de domesticación tecnológica.
- Hay que ofrecer cierto espíritu crítico y sobre todo una alta dosis de análisis para encontrar algunas instrucciones o maneras de aproximarnos y convivir entre nosotros y con la tecnología. Esto afecta muy especialmente al consumo de tecnología y al consumo con la tecnología y todas sus derivadas.

### OBJETIVOS COMPLEMENTARIOS:

- Abrir la pedagogía en consumo a nuevas gramáticas visuales. La juventud habla otra lengua visual y si nos queremos comunicar con ella tenemos que interiorizar algunos de sus códigos.
- Educar la mirada mediática, crítica e informada.
- Usar el diálogo y el debate como técnica didáctica básica para acercarse a estos temas.

# TEMA JOVE: FORMACIÓ



## CONTENIDOS:

A través de diferentes audiovisuales, se abordará: **A1 Autoestima**, sobre la importancia de no buscar en el consumo las carencias personales. **B1 Trucos para hacerte picar en compras por internet**, cuáles son los trucos más habituales para incitar al consumo por Internet. **C1 Efecto follower**, la publicidad engañosa y los derechos de los consumidores en las compras por Internet. **D1 Curso de supervivencia con el whatsapp**, como convivir con el whatsapp y la comunicación permanente. **D2 CINCO COSAS** que la gente mayor no entiende, como el cambio tecnológico afecta a las diferentes generaciones. **D3 COMO tener móvil y flow a casa**, uso del móvil y convivencia familiar. **D4 Diccionario para adultos**, como el cambio tecnológico afecta a las diferentes generaciones. **E1 MR BIG FECHA**, sobre los datos personales a Internet y su tratamiento por parte de las compañías. **F1 Denuncia por haber salido feo en las fotos**, sobre los derechos de los menores en privacidad. **G1 Quién es quién?**, parodia de estereotipos adolescentes con la tecnología. **H1 Geolocalización**, sobre los efectos de la geolocalización permanente. **H2 CIBERBULLYNG**, experiencia personal sobre Cyberbullying. **H3 Sexting**, experiencia personal sobre Sexting. **H4 Teaser terror**, sobre la vigilancia y los riesgos en las redes sociales. **H5 Íntim o no íntimo**, sobre el concepto de intimidad para los jóvenes. **I1 24 horas Xavi**, experiencia personal sobre cómo sobrevivir 24 horas sin Internet. **I2 Most likely**, nuevas conductas tecnológicas. **I3 ROAST YOURSELF**, sobre conductas tecnológicas. **I5 Cosas que siempre pasan en las investigaciones**, consejos para tener mejores investigaciones por Internet. **I6 Currículum digital**, sobre rastro digital y como afectan las redes a tu currículum personal. **J1 Videojoc sucio**, sobre los trucos más habituales que usan los diseñadores de videojuegos para aumentar su consumo. **J2 Apuestas en línea** experiencia personal sobre las apuestas en línea. **J4 Descargas seguras**, sobre descargas seguras desde Internet.

## EQUIPO DE FORMACIÓN:

**Carles López Cerezuela**. Licenciatura en Derecho. Licenciatura en Comunicación Audiovisual. Experto Universitario en detección y atención a las altas capacidades intelectuales. Guionista y director Audiovisual. **Asociación Ciudadana y Nueva Sociedad en Red**.