

---

Com escollir  
recursos digitals  
de qualitat  
per als infants

---



# Tecnologies DIGITALS a casa, per què?

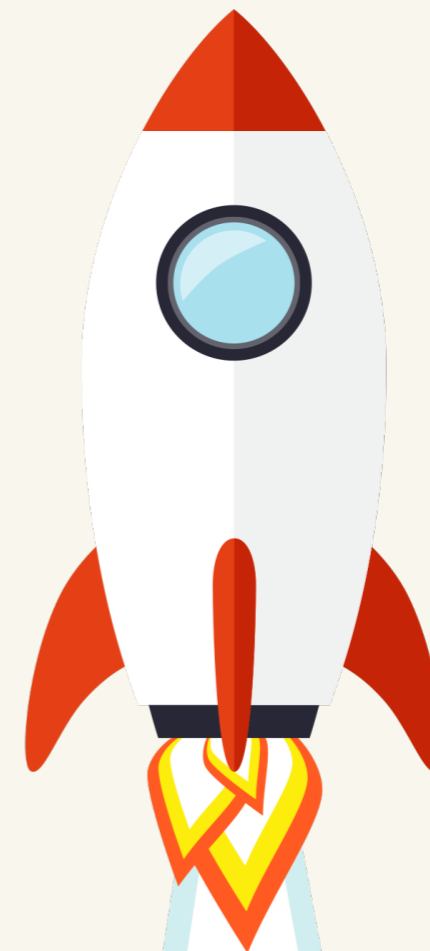
Els infants s'han apropiat dels mòbils i les tablets amb naturalitat.

Però pels adults són eines noves, i ens **preocupa** l'ús que en fan les nenes i els nens, ens **preocupa** el temps que hi dediquen, la seva salut, i la seva seguretat.

## Saps com ocupar-te'n?

Acompanyar els nostres infants davant les tecnologies, seleccionar recursos de qualitat i gestionar hàbits saludables a casa, ens ajudarà a educar-los i apoderar-los davant les tecnologies d'una forma segura i responsable.

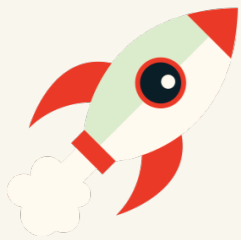
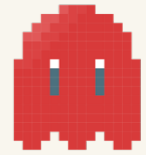
Més que preocupar  
això **ens ha d'ocupar**



# els INFANTS són JUGADORS



Pels infants les tecnologies són joc, i el joc és essencial, és l'aprenentatge en estat pur.



Els videojocs promouen el raonament i la memòria, la presa de decisions, ens porten a fer hipòtesis i predir que passarà, a controlar diferents variables per a superar reptes, a elaborar estratègies adients per assolir objectius, a rectificar, a aprendre dels errors, ...



Els videojocs en poden ajudar a desenvolupar l'orientació espacial, la coordinació visió-motora, i la percepció visual.



Els videojocs promouen l'autoestima i el desenvolupament d'emocions positives que són essencials per gaudir i aprendre.




I les **EMOCIONS** són la clau que obre la porta de l'**APRENTATGE**.




# els INFANTS són CREADORS



Creadors de històries, de jocs, d'imatges.




Les tecnologies digitals són eines fantàstiques per la creació artística, visual, musical, i audiovisual, podem escriure històries, contes, llistes.



Podem dibuixar, fer fotografies, editar-les, transformar-les, canviar-les, combinar-les,...

Podem fer pel·lícules, reportatges, animacions, i més endavant els nostres propis videojocs.

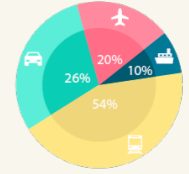
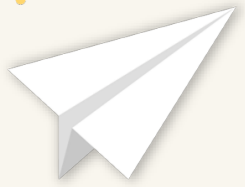


La creativitat és clau en els processos d'aprenentatge perquè ens permet conceptualitzar idees, comprendre el nostre entorn.



**CREAR** ens permet **APRENDRE**.

# els INFANTS són PENSADORS



Els videojocs són complicats perquè ens fan pensar, requereixen esforç.

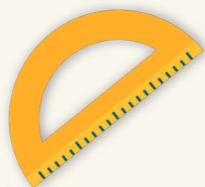
Les tecnologies digitals permeten fer cerques per respondre a les nostres preguntes, i ens ajuden a dissenyar solucions als problemes.

Amb elles podem recollir dades del nostre entorn fent fotos, fent vídeos o escrivint.

I aquestes dades les ordenem, les comptem, les analitzem, ... en treiem conclusions.

Amb les tecnologies podem connectar idees per construir coneixement.

Els **INFANTS** necessiten **REPTES** per créixer i aprendre.





# Les ACTIVITATS han de ser adequades

Alhora de triar aplicacions i jocs per la tablet i el mòbil, no ens limitem a pensar que la seguretat recau en utilitzar jocs que evitin la violència, les paraules grolleres, el sexe, ... anem més enllà.

Evitem escollir Apps que siguin repliques de **fitxes de llibre de text**.

Escollim eines que els **permetin crear** les seves històries. Dibuixar, escriure, fer fotos i vídeos.

Optem per jocs que els **facin pensar**, raonar, analitzar, comprendre, recordar, connectar coneixements, superar-se i aprendre.

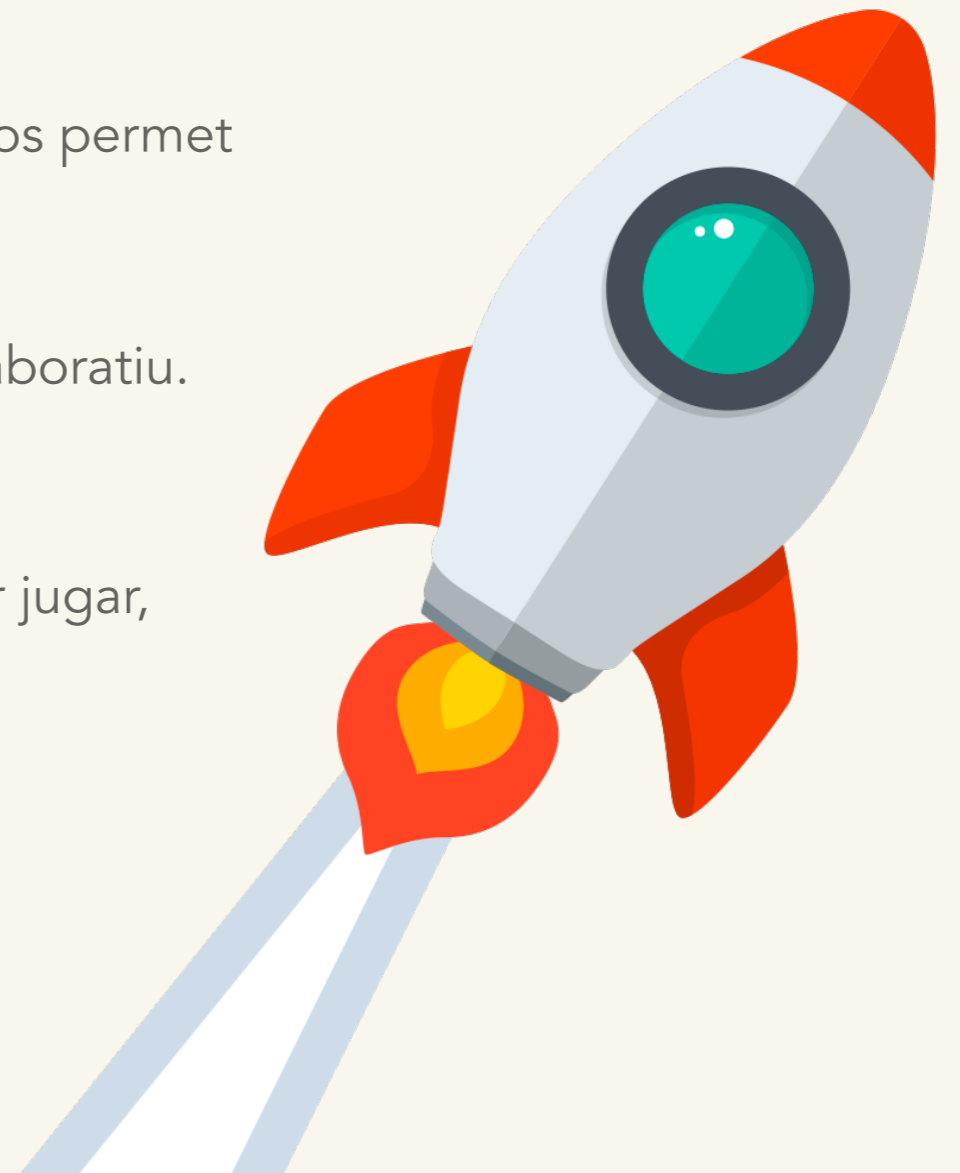
Restem atents a com **s'aborden els valors**, quin tipus de personatges apareixen, com es tracten els estereotips de gènere o de raça, i si s'exclou o inclou diverses cultures i diverses habilitats.

Prestem atenció a com es mostren les **emocions** en els personatges i en les respostes del sistema. Busquem aplicacions **positives i alegres** i on s'evitin emocions negatives.

# EL FORMAT ha d'estar CUIDAT

Hem de considerar el disseny de la mateixa manera que tenim en compte els continguts.

- Seleccionem aplicacions que permetin el joc natural dels infants i fomentin la seva autonomia. Apps àgils, intuïtives, on sigui evident l'objectiu del joc.
- Observem les pantalles, han de ser **equilibrades**, amb pocs elements i una bona distribució.
- Advertim si l'App és **mutitouch** (més d'un dit) i veiem quins gestos permet (tap, flick, press, drag and drop, ...).
- Optem per apps que siguin **multi-jugador** i permetin el joc col·laboratiu.
- Triem apps que **visualment** siguin **senzilles**, que ajudin a l'infant a mantenir l'atenció vers els elements clau per jugar, evitant distractors que creïn confusió.
- Assegurem que **no hi han interferències** durant el joc. Ni publicitat, ni avisos, ni textos, ni interrupcions de l'acció.
- Busquem aplicacions amb una bona **estètica** ben cuidada.





# EL DISSENY ha de ser de QUALITAT

Un mal disseny pot ser una barrera per a la comprensió i el joc, malgrat el contingut sigui adient i interessant.

- Comprovem que **existeixen barreres per evitar que els infants comprin** o accedeixin a publicitat o a continguts extrems.
- Advertim si es té **cura dels elements musicals i sonors**, i de les veu en off. El so acompanya les accions i pot ser un element narratiu alhora que motivador.

- Garantim que els **sistemes de navegació** entre pantalles siguin **planers d'utilitzar**. Per als més petits tot ha de passar en una pantalla, a mida que creixen la navegació ha de ser lògica, ben estructurada i coherent.

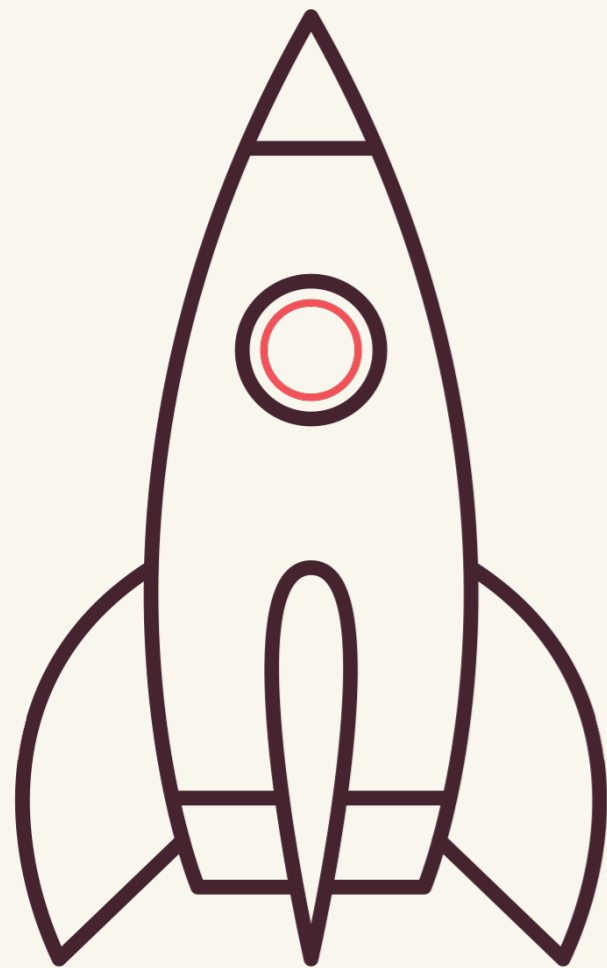
- Observem si presenta **sistemes d'adaptació accessibles** per diversitats funcionals, per atendre diferències culturals o per infants amb ritmes d'aprenentatge diferents.

- Escollim aplicacions on el poc domini de la lectoescriptura, l'idioma o el missatges verbals, **NO siguin una barrera per la comprensió o el joc**.



# HÀBITS QUE ENS AJUDEN A GESTIONAR LES TECNOLOGIES A CASA

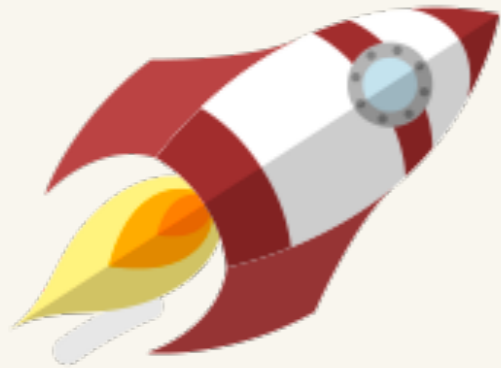
Els nostres fills s'emmirallen en nosaltres i de nosaltres aprenen, som la seva referència.



- És necessari tenir **normes** a casa d'ús, que estiguin acordades i serveixin per a tots. Què fem amb les tecnologies, com, quanta estona, i per a fer què.
- **Gestionar el temps** és essencial. Evitem la sobre-estimulació dels infants més petits, i utilitzem les tecnologies en moments puntuals, buscant el joc, la creació i l'aprenentatge. Preservem els moments d'hàbits quotidians sense tecnologia.
- **No cal tenir molts equips**, mòbils, tablets, ... ni tenir-ne un per cadascú. Compartir recursos ens ajudarà a gestionar-los millor, a jugar junts i a utilitzar-los responsablement.
- **Utilitzar les tecnologies en espais comuns**, al menjador, la cuina, ... ens ajudarà a acompanyar els fills i educar-los sobre la seguretat a les xarxes.
- **Seleccionar recursos de qualitat**, aplicacions, videojocs, pel·lícules, ... Seguim les recomanacions d'aquest document, i abans de decidir-nos mirem vídeos de les apps i llegim recomanacions especialitzades. A mida que els fills creixen triem junts, parlem del que triem i juguem junts per provar els jocs.

# ACTITUDS QUE ENS AJUDEN A GESTIONAR LES TECNOLOGIES A CASA

Allò que els adults fem amb les tecnologies digitals també determinarà l'ús que en fan els nostres fills, un estil educatiu de recolzament i alhora control, els ajudarà a ser responsables i feliços.



- Els adults hem de ser un bon referent, hem de ser **coherents** amb allò que fem i allò que diem quan fem servir els nostres mòbils, tablets, i ordinadors.
- **Evitem compartir imatges dels nostres fills i dades personals** a les xarxes socials, sobretot en aquelles més obertes i públiques. I sol·licitem a amics i familiars que no comparteixin les imatges dels nostres infants.
- A mida que creixin **ensenyem-los a gestionar la seva identitat digital de forma segura i responsable**. Controlem el que fan, acompanyem-los i parlem-ne.
- **Restem atents a possibles problemes** de socialització que poden trobar sortida en una addicció a les tecnologies, generem un entorn de confiança i seguretat a casa per parlar obertament de cada situació.
- I **ensenyem-los tot allò positiu que té la tecnologia i la xarxa**. A jugar, comunicar-se, crear, a treballar, i aprendre amb aquestes eines.

# Com escollir recursos digitals de qualitat per als infants

és un contingut del projecte de recerca: **Anàlisi d'Apps i dels mecanismes de protecció per a la primera infància. Suggestiments i bones pràctiques per a escollir i crear continguts interactius segurs i de qualitat.**

[Imi-cat.net/apps](http://Imi-cat.net/apps)

**Equip de recerca de:**

UNIVERSITAT DE VIC - UNIVERSITAT CENTRAL DE CATALUNYA

UNIVERSITAT DE BARCELONA

TECNOCAMPUS MATARÓ - UNIVERSITAT POMPEU FABRA

UNIVERSITAT OBERTA DE CATALUNYA

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATERINA (BRASIL)

Imatges dissenyades per Freepik

Finançat pel



**Consell  
de l'Audiovisual  
de Catalunya**

