

ELS CONTINGUTS I L'ÚS DE LES TAULETES**54%**

Només cinc de cada deu nens menors de 12 anys fan servir la tauleta amb continguts educatius

La majoria juguen

El 77% dels nens fan servir la tauleta per descarregar videojocs i jugar-hi

Com una televisió

El 43% dels menors de 12 anys fan ús de la tauleta per veure pel·lícules, programes i sèries de televisió a la carta

Per entretenir-se

El 55% i el 44% dels pares porten la tauleta al cotxe i al restaurant



sibilitats que ofereixen els dispositius mòbils, especialment les tauletes, obliguen les empreses que desenvolupen continguts a crear un elaborat llenguatge audiovisual en què la interacció del nen és determinant.

Si la canalla no es diverteix jugant, l'aplicació acaba sent un fracàs. **Seguretat.** Les aplicacions han d'estar dissenyades per evitar que els infants accedeixin a altres continguts i xarxes socials.



ALBERT MOLLON / GETTY IMAGES



GETTY IMAGES

Els especialistes aconsellen que un adult sempre tuteli l'ús que els nens fan de la tauleta

Les aplicacions per a nens es multipliquen

La quantitat d'oferta dificulta molt la tria

E. GIRALT

La gran quantitat d'aplicacions específiques per al públic infantil posa a prova la capacitat de pares, mares i professors per ajudar els seus fills o alumnes en el moment de seleccionar els continguts idonis. Alguns webs, com Eduapps.es o Best-kidsapps.com, s'han especialitzat a assessorar les famílies i els professors en aplicacions educatives en funció de l'edat del nen i del seu objectiu pedagògic. Per a aquesta primera etapa de formació la majoria d'aplicacions educatives són de pagament. Gairebé totes disponibles en diversos idiomes.

Comunicació verbal. Aplicacions que fomenten l'aprenentatge de la lectura i el coneixement de l'abecedari. Moltes d'aquestes aplicacions van dirigides a nens de 3, 4 i 5 anys. Algunes han tingut èxit mundial, com el joc de lectura First Word, ara també en castellà. De manera divertida hi ha aplicacions de vocabulari que estimulen l'aprenentatge de la llengua pròpia i dels idiomes des del primer any de vida (Sanoen.com).

Reconèixer el cos. Per ajudar els més petits a descobrir el propi cos, especialment en els tres primers anys de vida, una gran quantitat d'aplicacions ensenyen a distingir les diferents

parts de l'organisme. El nen reconeix així la pròpia imatge a través de la tauleta.

Aprendre bons hàbits. Un grup d'aplicacions ajuden pares i mares en la difícil i àrdua feina de conscienciar els més petits de la importància de dur a terme tasques rutinàries com rentar-se les dents, menjar bé, banyar-se, netejar-se les mans o pentinar-se sols.

Més maneres de comunicar-se. La música i el seu llenguatge, amb un enorme poder d'atracció i estimulació infantil, obre una àmplia oferta d'aplicacions específiques. Hi ha continguts dedicats també a altres formes de comunicació, com les arts plàstiques o l'expressió corporal.

Matemàtiques. Aprendre a comptar fins a deu o a conèixer els dies de la setmana. Les matemàtiques, com l'aprenentatge del llenguatge, es converteixen també en un joc, amb la interacció del nen i l'estimulació a través d'atractius continguts audiovisuals.

Habilitat. Amb l'objectiu que els nens comencin a aprendre ben aviat a desenvolupar les seves habilitats motrius, algunes aplicacions els plantegen reptes perquè controlin, per exemple amb el moviment del dit índex, les maniobres d'un heli-

còpter o un cotxe a la pantalla.

Jocs. Sense dubte, l'oferta més àmplia se centra en el que fan de manera intuïtiva tots els nens quan comencen a manipular una tauleta o un *smartphone*: jugar. Els experts adverteixen que el joc, si suposa únicament una simple repetició, amb el nen com a receptor passiu, no aporta res. Molts desenvolupadors de continguts, però, donen gairebé sempre un valor afegit al joc.

Per al professor. Hi ha una àmplia oferta d'aplicacions pensades perquè el professor les pugui fer servir a classe per millorar, facilitar o fer més atractiu l'aprenentatge dels alumnes. Algunes aplicacions faciliten tasques més rutinàries, com passar llista a classe.

Els nivells. Les aplicacions educatives ja cobreixen tot el cicle formatiu, des de l'educació infantil i la primària fins al batxillerat.

Tots els dispositius. La majoria d'aplicacions educatives es desenvolupen per a tauletes (sistemes operatius IOS i Android) i també per a telèfons mòbils. Precisament el que es coneix tècnicament com a *mobile learning* inclou totes les formes d'aprenentatge disponibles en dispositius que poden cabre en una mà.●

Els alumnes són interlocutors. El mestre no és el transmissor únic d'informació, ell és el que li dona sentit i desperta la curiositat per aprendre", diu Vilella.

Moltes famílies dubten sobre

SENSE LÍMITS D'EDAT

Els continguts per a tauletes es comencen a desenvolupar per a nens de 0 a 6 anys

l'edat recomanable per començar a fer servir les tauletes o les pantalles dels *smartphones*. Els especialistes en la matèria asseguren que si es fa de manera totalment tutelada no hi ha límit

d'edat. "Als cinc anys ja està creat el 85% de l'estructura cerebral", destaca Márquez, que col·labora amb Microsoft. Les empreses tecnològiques estan obrint les àrees de continguts infantils a partir dels zero anys.

Sí que hi ha recomanacions d'ús: la societat americana de pediatria recomana que els nens de dos a cinc anys no estiguin més de dues hores al dia davant una pantalla. No tot són avantatges, però, especialment si la canalla accedeix a les noves tecnologies sense supervisió ni control i de manera inconscient. "La tauleta només és una eina, la clau és en els continguts i en la manera de fer-ne ús", explica la professora Camacho.●