



La meva mare no sap
que tinc facebook

ESTRATÈGIES DIGITALS EN EDUCACIÓ I LLEURE

Estudi de **KID'S CLUSTER** desenvolupat per



Què han d'oferir els productes digitals per a l'aprenentatge i l'oci dels infants

- **KID'S CLUSTER** promou el desenvolupament de nous productes i el millor posicionament dels seus membres amb l'adopció d'estratègies i orientació al mercat adequades.
- Aquestes línies es reforcen amb un millor **coneixement d'expectatives i valoracions d'usuaris i educadors sobre els continguts, recursos i desenvolupaments digitals aplicats a l'aprenentatge i al lleure.**
- Hi ha interès per a les empreses del Clúster que fan productes i serveis educatius i/o tecnològics de conèixer les **aplicacions de la tecnologia en educació i lleure.** Aquest coneixement pot ajudar a generar idees de negoci a les empreses que puguin fer servir els suports educatius i d'oci per a presentar la seva oferta al mercat infantil.
- Considerem la comunitat educativa (escoles, famílies i alumnes), amb un focus en l'**ús i oportunitats de desenvolupament,** no en la tecnologia. Cerquem oportunitats de desenvolupament amb els mitjans existents per tal **d'optimitzar l'ús dels recursos digitals a l'aula i fora d'ella, a l'ensenyament i a l'oci, així com conèixer quines plataformes son més aptes per a cada estratègia i objectiu.**
- Oferim, doncs, d'un **anàlisi estratègic** sobre les **oportunitats que ofereixen les noves tecnologies,** no una prospectiva sobre com han d'evolucionar en el futur.

Quines son les **oportunitats d'innovació** a partir de les manifestacions i tendències identificades a l'estudi?

Conegueu les propostes pel vostre negoci a partir del treball dels professionals de les 12 empreses que han impulsat l'estudi.

Estudi en suport CD

Preu de l'estudi:

Socis de **KID'S CLUSTER**: 2.825 €

No socis: 5.825 €+ 18% IVA

Més informació: info@kids-cluster.com ; 93 515 71 00

Amb el suport de:



Generalitat de Catalunya
Departament d'Empresa i Ocupació

Algunes conclusions

- Sobre la **vivència de l'ús de la tecnologia dels pares...**
 - > Un 80% creu que un producte educatiu digital pot, també, ser lúdic.
 - > Coneixen molt poc dels continguts i de l'ús per part dels fills. Poc més del 50% saben a què es connecten, i, d'aquests, el 42% només saben que "a Jocs i a Google".

- ... i dels **fills**
 - > El que més valoren de la tecnologia es la sensació d'independència (43%) que els dóna.
 - > A les nenes les agrada demostrar habilitats (34%) i als nens, sentir-se segurs amb activitats que dominen i que son ben acollides al seu entorn (39%).

- I els **mestres** ens diuen que:
 - > El 93% veu amb bons ulls l'entrada de noves tecnologies per a l'aprenentatge, i creuen que té una bona acollida entre els nens.

- Els **experts**, pel que fa a continguts digitals per a l'aprenentatge, destaquen:
 - > Hi ha errors de concepte en la formació de mestres.
 - > La tecnologia millora la motivació vers l'aprenentatge.

- Parlant de **tecnologia i aprenentatge amb els pares**:
 - > La relació tecnologia – aprenentatge es positiva (75%) principalment per la utilitat pels fills.
 - > El suport preferit és el PC connectat a internet, i creuen que sobra text i falta interactivitat.

- I els **fills**:
 - > La informació es busca a Google i a Wikipedia, principalment.
 - > Separen clarament lleure d'aprenentatge, i ho vinculen a entorns i suports diferents.
 - > Un 83% de nens de 9 a 11 anys ha fet servir jocs educatius digitals.

- Per la seva banda, els **mestres**:
 - > El 98% consideren positiva o molt positiva l'entrada de noves tecnologies a l'aula.
 - > El 88% que desenvolupen materials ho fan adaptant continguts trobats a Internet.

- I els **experts** apunten:
 - > L'intercanvi d'informació entre mestres és un punt fort.
 - > L'objectiu és l'aprenentatge, no la tecnologia.

- També vam investigar els **continguts digitals per a l'oci, i els pares**:
 - > A la llar ho vinculen a entreteniment i oci. El 67% amb ordinadors connectats a Internet.

- Pel que fa als **més petits**:
 - > Els nens prefereixen jocs d'esports (52%), i les nenes dibuixar (38%)
 - > El 23% d'infants de 9-11 anys coneix facebook.

- Es **experts** ens recorden:
 - > Els jocs amb suport digital aporten valors, pel que cal discriminar realitat i ficció.

I hem obtingut un seguit d'interessants aportacions pe que fa a:

Rol de les marques
 Usos i aplicacions
 Demandes de millora