

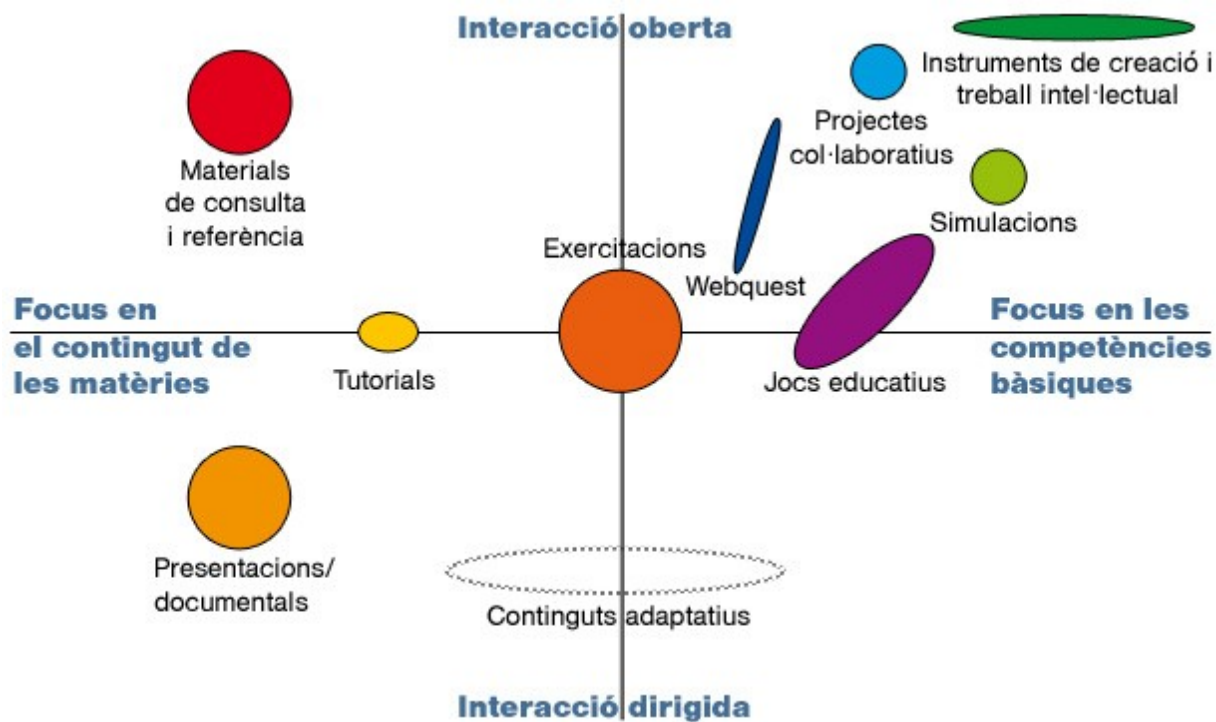
Els continguts digitals que tenim a l'abast

(extracte del Pla TAC de centre)

El món digital inclou una gran quantitat de continguts educatius amb característiques sovint diferents dels continguts educatius tradicionals, que cal explorar i conèixer. Internet ens ofereix la possibilitat de portar a la pràctica projectes amb centres d'altres ciutats o països, accedir a portals especialitzats on es poden realitzar simulacions científiques, visionar documentals i pel·lícules, compartir la redacció de documents, etc.

Per tal de poder treballar còmodament amb els alumnes convé conèixer els recursos digitals existents i poder-los integrar a la programació. Això requereix que el professorat, treballant en equips de cicles, de departaments o d'altres, pugui anar seleccionant i seqüenciant els continguts disponibles. Amb aquesta finalitat el Departament d'Educació ha desenvolupat **MeRLÍ**, catàleg de recursos educatius digitals, amb l'objectiu de proporcionar a la comunitat educativa un entorn de catalogació, indexació i cerca de materials didàctics que es pot trobar al cercador de la XTEC o de l'edu365.cat (<http://www.xtec.cat/merli/>).

El gràfic següent representa diferents tipologies de continguts digitals educatius situats en relació a 2 eixos: el tipus d'interacció (més oberta o més dirigida) i la focalització de l'aprenentatge (més en el contingut o més en les competències).



Gràfic 2: Mapa d'usos de continguts digitals

Els continguts que es troben en cadascun dels quatre quadrants o en les seves interseccions, queden emmarcats per aquests eixos de forma que es pot determinar, segons la tipologia de continguts emprats, quins són els usos més habituals en les pràctiques del centre. Això reflecteix

en gran mesura l'estil pedagògic.

Exemples d'algunes d'aquestes categories serien:

- Materials de consulta i de referència: enciclopèdies, diccionaris, atles,....
- Tutorials: materials educatius organitzats en forma de guia ordenada amb els continguts d'aprenentatge i les instruccions per realitzar les activitats. És el que s'entén per materials d'autoaprenentatge. Ex: *Geometria lineal i quadràtica tridimensional* (<http://www.xtec.cat/~jbartoli/>)
- Exercitacions: activitats del Jclic, Mini unitats didàctiques de l'edu365.cat, materials elaborats amb Quaderns virtuals ... Ex. MUD de primària, de llengua catalana, *Les bessones*.
- Instruments de creació i treball intel·lectual: Programari ofimàtic, de dibuix, multimèdia, calculadores, traductors, eines de la web 2.0 (blocs, wikis, etc)...
- Simulacions: Applets o jocs que permeten simular processos físics, químics, realitzar experiments, etc. Ex: portal d'astronomia Stellarium (<http://www.stellarium.org/es/>)
- Continguts adaptatius: permeten la personalització. El sistema reconeix l'usuari i l'encamina a la realització d'activitats adaptades al seu nivell de coneixements i a la superació de les seves pròpies dificultats.(aquest tipus de materials encara són molt escassos a la xarxa)
- Projectes col·laboratius: a Internet es poden trobar possibilitats de realitzar projectes telecol·laboratius entre centres educatius. Existeixen organitzacions dedicades a promoure aquests tipus de continguts i d'intercanvis. La XTEC té una secció específica que publicita aquests projectes: *Projectes en xarxa* (<http://www.xtec.cat/projxarxa/index.htm>).