

ANÀLISI D'UN PROGRAMA MULTIMÈDIA

ASPECTES GENERALS:

- **Nom:** ABCya.com
- **Autors:** -
- **Distribuït per:** Weskids
- **Any de producció:** 2012
- **Edat dels destinataris:** Infantil i Primària
- **URL:** <http://www.abcya.com/>

CONTINGUT:

- Breu descripció del programa:

Es tracta d'un programa interactiu en el qual es poden dur a terme diverses activitats educatives i jocs per aprendre la llengua anglesa.

El portal inclou enllaços amb sis principals categories de grau: Kindergarten, primer grau, segon grau, tercer grau, quart grau i cinquè grau. Aquestes categories de nivell es desglossen en diferents categories de contingut com són lletres, números, més (formes, estudis socials, art) i les vacances, de manera que podem definir-lo com interdisciplinari.

Tots els jocs educatius són gratuïts i estan pensats per tal que l'alumnat aprengui els diferents continguts que es treballen a l'escola de forma dinàmica, divertida i interactiva.

- Continguts:

Llengua anglesa

- Reconeixement i treball de l'abecedari.
- Identificació de les lletres de l'abecedari en diferents mots.
- Identificació i relació de lletres majúscules i minúscules.

- Sinònims i antònims.
- Comprensió de contes o narracions de diferents nivells de complexitat.
- Identificació dels nombres i la seva escriptura.
- Les formes i la geometria.
- El sistema monetari propi.
- Els dies i els mesos de l'any.
- Els aliments i la seva importància.
- Les festes i tradicions.
- Elaboració de diferents elements: com fer un pastís, un ninot de neu, una casa, etc.

- Funcionalitat:

La funcionalitat del programa és apropar l'alumnat a la llengua anglesa mitjançant la realització d'activitats dinàmiques i motivadores gràcies a les quals podran treballar un nombre de continguts ben diversos, des de la llengua i les matemàtiques fins a aspectes propis de la vida quotidiana.

- Tipus d'activitat que proposa:

En primer lloc, cal dir que el tipus d'activitat que es proposen tenen un caire dinàmic i motivador per a l'alumnat pel fet que es treballen els continguts en forma de joc o d'activitat interactiva.

Alguns tipus d'activitats són els següents:

- Activitats de memorització
- Activitats d'unir paraules amb dibuixos
- Puzzles (de paraules, mapes...)

- Lectura de contes o narracions
- Activitats d'ordenar números en sèries lògiques
- Activitats d'operacions (sumes, restes....)
- Activitats de creació (robot, casa...) o d'elaboració (pastís, pizza...)
- Activitats de manipulació del ratolí
- Jocs de diferents tipologies

- Ús:

De forma habitual, aquest és un recurs que s'utilitza individualment, deixant que cada alumne sigui el responsable del seu propi procés d'ensenyament- aprenentatge.

- Àrees curriculars relacionades:

- Àmbit de llengües
- TIC
- Coneixement del medi natural, social i cultural
- Educació artística
- Matemàtiques

- Competències que es treballen:

- Competència digital i tractament de la informació

Amb aquesta activitat es pretén fomentar l'ús de les TIC en els alumnes des de ben petits i que aquests sàpiguin utilitzar correctament el teclat i el ratolí per seguir les indicacions de l'activitat.

- Competència comunicativa lingüística i audiovisual

L'alumne treballa la comprensió oral i escrita a través de la lectura i l'audició de diferents activitats. A més, les activitats seran útils per ampliar el vocabulari, millorar la

comprensió d'enunciats o textos i millorar també les habilitats lingüístiques de la llengua anglesa (parlar, llegir, escoltar i escriure).

- *Competència d'aprendre a aprendre*

És l'alumne qui a través de les capacitats d'interpretació i comprensió aprèn a resoldre els problemes que se li plantegen en el joc. L'alumne aplica l'assaig-error per tal de poder rectificar i millorar els resultats en els seus pròxims intents.

- **Adequació al target:**

El programa s'adapta molt bé a totes les edats ja les activitats del programa es troben en diferents nivells o graus de dificultat: Grade K, Grade 1, Grade 2, Grade 3, Grade 4 i Grade 5, de més senzill a més complex. A més a més, dins d'algunes activitats també pots escollir si vols un nivell més fàcil o més difícil en funció de les pròpies habilitats (basic vs. advanced).

S'utilitza un vocabulari bàsic que l'alumne ha de començar a assolir en aquestes etapes.

INTERFÍCIE:

- **Descripció:**

És un recurs amb interfície d'usuari pel fet que per si sol no funciona sinó que necessita que el receptor doni unes ordres per tal que el programa es desenvolupi correctament. Estaríem parlant d'una interfície d'usuari gràfica, ja que l'usuari interactua amb l'aplicatiu mitjançant el ratolí i el teclat per donar instruccions tot prement botons com ara el de seguir endavant o el de que soni la veu.

Per tal d'arribar a les diferents pantalles, l'accessibilitat és correcta i senzilla. En primer lloc, a la primera pantalla s'ha de seleccionar el nivell que es desitja només fent clic al damunt de la icona de cada nivell. Dins de cada nivell, només caldrà clicar al damunt de l'activitat que es desitgi realitzar i, en el cas que es vulgui retornar al menú de les activitats, es farà clic sobre la creu que apareix a la part dreta inferior de cada activitat on posa "Exit"; i si es dona el cas que ens trobem dins la pàgina de menú d'un nivell en concret i volem tornar a la pàgina d'entrada del programa (pàgina principal) només haurem de clicar el botó de "Back to home" que apareix a la part inferior de la pantalla.

La resta d'interfícies que apareixen (botons de direcció, senyals per resoldre les activitats, etc.) són fàcils d'utilitzar, ja que totes segueixen un mateix disseny i estructura.

- Estètica:

Pel que fa l'estètica, podem analitzar dos aspectes:

- **Aspectes textuais**

S'utilitzen diferents tipus, mides i formes de lletra. Els títols més importants tenen una mida més gran i ressalten per la seva forma estrafolària (p. exemple, el títol del programa).

Els títols dels continguts que es treballen estan en lletra majúscula i tenen un color viu (taronja). Tota la resta de lletra és d'impremta, tant el text que es troba a l'inici de cada nivell com el text de dins de les activitats (instruccions, text d'històries...)

- **Aspectes visuals**

És un recurs molt visual sobretot per l'ús constant de colors vius i alegres. La qualitat de les imatges és bona i són adequades per alumnes d'infantil i primària.

Pel que fa el disseny de la pantalla, podem diferenciar dues capes: la capa inferior o de sota, que és de color blanc i verd, on podem trobar alguns petits dibuixos per fer l'aplicació més atractiva per als infants; i la capa superior o del damunt, que és on apareixen els quatre blocs de continguts en diferents colors per tal que els acabem diferenciant a simple cop d'ull.

- Navegació:

La navegació per la pàgina és correcta i l'organització és molt clara. La pàgina inicial consta d'una espècie d'arbre on cada branca suposa ser un nivell diferent, per tant, segons si cliquem un nivell o un altre anirem a parar a pàgines diferents del programa.

Un cop ets a dins d'un nivell, sempre pots tornar al menú inicial amb el botó "*Back to home*".

No hi ha cap indicació que ens marqui l'ordre de les activitats, ja que és el propi alumne que va triant com dur a terme les diferents activitats.

- Perifèrics especials:

En aquest programa es necessita un perifèric d'entrada, en aquest cas, el ratolí o el teclat per a poder fer les diferents activitats, i també un perifèric de sortida, en aquest cas en fem prou amb els altaveus per escoltar algunes activitats on hi intervé el so.

USABILITAT:

El grau d'usabilitat del programa és força elevat, ja que el funcionament de les activitats es poden deduir fàcilment. En conseqüència, es tracta d'una interfície web que és molt fàcil de comprendre i utilitzar.

INTERACTIVITAT:

- Tipus de resposta del sistema:

El programa proporciona diferents tipus de missatge (tant escrits com sonors) en funció de si la resposta és correcta o incorrecta, és a dir, si fem un encert sonarà un so i si fallem en sonarà un altre.

Cada activitat té la seva manera de donar resposta al finalitzar-se aquesta:

- En algunes apareix un animal felicitant-nos.
- D'altres apareix un marcador amb la puntuació obtinguda i també ens permet mirar quins són els rècords aconseguits.
- En altres casos, surt un missatge escrit tot donant-nos l'enhorabona per haver acabat l'activitat.
- També pot ser que s'acabi el temps i no tinguem altre remei que tornar a començar.

Quan s'acaba una activitat, pots tornar a jugar gràcies al botó "*Try again*" en el cas d'haver perdut, o el botó "*Play again*" en el cas de guanyar.

- Què permet fer a l'usuari?

L'usuari pot moure's per aquest programa amb la total llibertat d'escollir l'activitat que li resulti més interessant o el tema que cregui que li serà de major utilitat, que li permetrà millorar alguns dels seus coneixements o, senzillament, aquell que més el motivi.

A més, el programa possibilita a l'usuari resoldre una activitat en més d'un intent o tornar a repetir un missatge sonor en el cas de no haver-se comprès a la primera.

- Quines possibilitats didàctiques ofereix?

El programa pot resultar molt útil per a treballar la llengua anglesa a l'escola des de diferents besants: la **fonètica**, gràcies a que totes les activitats, a més d'anar acompanyades d'unes instruccions escrites, també van acompanyades d'un missatge que s'emet oralment i en anglès; la **gramàtica**, ja que es treballen molts dels seus continguts; i el **vocabulari**, donat que apareix un gran nombre de paraules que poden ser desconegudes per a ells.

A més, com ja he dit anteriorment, es pot treballar des de diferents disciplines; dit d'una altra manera, no hem de pensar que aquest programa només l'utilitzarem a l'hora d'informàtica com a "excusa" per a treballar les TIC o bé a l'hora d'anglès pel fet d'estar en aquesta llengua, sinó que l'usarem per al treball de diferents àrees com les matemàtiques o la llengua, potenciant d'aquesta manera l'aprenentatge significatiu i interdisciplinari.

PROPOSTES DE MILLORA

En el programa que he analitzat es troba absolutament TOT en anglès. Com que es tracta d'un programa adreçat a alumnes d'edats ben diverses, es pot donar el cas que hi hagi alumnes que no comprenguin els enunciats o les indicacions d'algun exercici, provocant el seu bloqueig i la seva posterior desmotivació per a seguir jugant. És per això que penso que estaria bé que aparegués un personatge (com una "mascota" del programa) el qual tingués la funció d'ajudar l'alumnat en la comprensió d'algunes paraules; seria com una mena de diccionari però pensat única i exclusivament per a resoldre dubtes puntuals.

També crec que el joc seria molt més motivador si el jugador tingués un compte propi, de manera que quedarien gravades les partides jugades, les activitats realitzades i una mena de classificació on es pogués comparar amb la resta de companys de l'aula.