

"M'endevines?"

ASPECTES GENERALS

-Nom: M'endevines?

-Autor (o autors): Joan Antoja, Anna M^a Matas

-Any de producció o darrera actualització:

-Edat dels destinataris: de 5 anys endavant

-URL: <http://www.edu365.cat/infantil/endevinalles/portada.htm>

CONTINGUT

-Breu descripció del programa:

M'endevines? és un recull d'endevinalles que pretén un aprenentatge lúdic a partir de la introducció de conceptes, vocabulari, qüestions gramaticals i elements de tradició oral com les metàfores, sinònims, antònims, frases fetes, refranys, etc. També estimula l'atenció, la memòria, el raonament, les hipòtesis a més de potenciar la lectura, l'escriptura l'ús de les TIC.

Les endevinalles escollides tenen un alt contingut pedagògic que ofereix un treball estimulant de lectura i d'escriptura.

-Continguts:

Els continguts que treballa aquest programa són continguts centrats en la dimensió comunicativa, aquesta contempla sobretot els continguts referits a la lectura i comprensió de l'endevinalla proposada. També els referits a l'escriptura en quan a la iniciació en els mecanismes que fan possible el llenguatge audiovisual i els referits als coneixements del funcionament de la llengua i els eu aprenentatge tenint en compte el coneixement i ús de l'ortografia base (separar bé els caràcters i paraules, no alterar l'ordre dels mots, etc).

A més també treballa continguts pedagògics que ofereixen un treball estimulant de lectura i d'escriptura, emprant un conjunt de propostes engrescadores que ajudin i incitin a l'infant a esbrinar l'endevinalla.

-Funcionalitat: (informar, practicar, crear....)

- Introduir conceptes, vocabulari, qüestions gramaticals i elements de tradició oral com metàfores, sinònims, antònims, frases fetes, refranys, etc.
- Estimular l'atenció, la memòria, el raonament, les hipòtesis, etc.
- Potenciar la lectura, l'escriptura i l'ús de les TIC.

-Tipus d'activitat que proposa:

Resolució d'endevinalles.

-Ús: (individual / col·lectiu)

Programa destinat a l'ús individual, tot i que es pot participar conjuntament.

-Àrees curriculars relacionades:

A més de l'àrea lingüística, aquest programa també està relacionat amb l'àrea de coneixement del medi natural, social i cultural ja que necessites coneixements previs referits a aquesta àrea per tal de resoldre les endevinalles que en el seu si són de caire lingüístic però tracten informació general.

-Competències que es treballen:

- Competència comunicativa lingüística i audiovisual: en la comprensió i la composició de missatges diferents amb intencions creatives i suports digitals i en la construcció de tècniques per organitzar coneixements.
- Competència del tractament de la informació i competència digital: en el processament de informació l'ús de tècniques i estratègies en el suport visual, gràfic i sonor i en el coneixement i domini d'habilitats tecnològiques bàsiques.

- Adequació al target: (vocabulari entenedor, nivell adequat....)

La web consta de 4 blocs d'endevinalles agrupades segons diferents graus de dificultat (debutants, prudents, agosarats, experts) d'aquesta manera és fàcil adaptar el programa a qualsevol edat.

INTERFÍCIE

-Descripció: (metàfores utilitzades)

-Estètica:

-Navegació:

-Perifèrics especials: (tablet, càmera web...)

A la pàgina principal trobem el títol del programari *M'endevines? Web d'endevinalles per a nens i nenes*, a l'esquerra dos accessos directes: un d'informació general així com presentació, instruccions, bibliografia i crèdits, i més a baix un accés directe per a contactar amb els autors. Al mig de la pàgina trobem la Mona Ramona, un element significatiu de la web que participa orientant en la resolució de l'endevinalla per mitjà de pistes, fent veure quan s'ha errat i donant noves oportunitats. A la dreta la columna amb els quatre nivells de dificultat (debutants, prudents, agosarats i experts).

Al clicar a qualsevol d'aquests nivells, accedim a la plana de l'endevinalla, cada nivell consta de deu endevinalles presentades de la següent manera:



USABILITAT

A través de l'atractiu i composició bàsica de la interfície, els usuaris poden navegar-hi sense dificultat. A més els seus icones i accessos directes molt entenedors gràcies als gràfics utilitzats, faciliten també aquesta navegació.

INTERACTIVITAT

-Tipus de resposta del sistema (corregeix les actuacions, recomana el que s'ha de fer, dona informes finals de l'actuació...)

La Mona Ramona ens orienta en la resolució de l'endevinalla per mitjà de pistes, així com fent-nos veure que hem errat en la resposta i cal tornar adonar una solució nova. Cada endevinalla presenta tres pistes de més a menys dificultat i, entre elles, ens trobem de varietats diferents tot aprofitant el potencial multimèdia que ens ofereix el programa.

-Què permet fer a l'usuari? (buscar informació, respondre preguntes, crear, publicar informació, canviar el seu perfil, utilitzar avatars)

Aquest programa ofereix únicament navegar per la plana.

-Quines possibilitats didàctiques ofereix?

Permet treballar la literatura de forma dinàmica, més concretament les endevinalles.[PROPOSTES](#)

-Quines propostes de millora en faries?

Per tal de millorar el programari afegiria més opcions que permetessin a l'usuari interaccionar-hi i modelar-lo, així com crear endevinalles i compartir-les.

Georgina Giró Huguet