

Panoràmica sobre les obres de caràcter lúdic i educatiu en suport CD-ROM

Didàctica

Introducció

Des d'inicis de la dècada dels noranta, la indústria multimèdia s'ha consolidat i evoluciona constantment en dues facetes, tecnològica i de continguts. Des de la perspectiva tecnològica, els equipaments permeten dia a dia possibilitats més avançades: els gràfics poden ser més detallats, el so de més qualitat i cada vegada suporten vídeo de major durada, grandària i resolució. Alhora, des de la perspectiva dels continguts, apareixen de forma contínua una multiplicitat de productes que aprofiten les possibilitats tecnològiques esmentades.

El CD-ROM s'ha consolidat com a suport estàndard d'aquests productes a causa de la seva capacitat, cost raonable i facilitat d'utilització. En aquests moments es pot dir que pràcticament tots els ordinadors inclouen aquest dispositiu. Actualment, però, ens trobem en un moment de transició cap al DVD, dispositiu físicament similar al CD, però de capacitat notablement augmentada. L'aparició del DVD es veu inicialment potenciada pel fet que s'hi poden incloure pel·lícules senceres, per la qual cosa són un substitut de la cinta tradicional de vídeo. L'aparició sobre aquest dispositiu d'altres productes multimèdia avançats es va produint, però, de forma més pausada, a causa no solament del seu elevat cost i complexitat de producció sinó del fet que tot just es comença a disposar d'aquest nou suport. Per tant, en aquest treball ens centrarem en l'anàlisi de les obres disponibles sobre CD, que són la majoria.

En els productes multimèdia la interacció es produeix amb el que podem denominar «llenguatge multimèdia», una combinació de text, gràfics, so i animacions que atrau l'usuari per la seva expressivitat i potència. Són especialment interessants les possibilitats que aquest llenguatge ofereix per interactuar amb els usuaris més joves —infants i adolescents—, que es veuen singularment atrets per aquest tipus de productes. D'aquestes premisses se'n deriva que els productes multimèdia poden aportar contribucions valuoses en la formació de l'infant i del jove, sobretot pel que fa a les habilitats lingüístiques.

L'objectiu d'aquest article és fer una panoràmica de les obres multimèdia disponibles en llengua catalana adreçades al públic infantil, fent una incidència especial sobre les aportacions que poden produir en l'aprenentatge de la llengua.

Tipologia de productes

Farem en aquest apartat una tipologia dels productes disponibles en el mercat, sense pretensió de ser exhaustius, cosa impossible per la diversitat i el ritme d'aparició de nous materials. En tot cas, els productes a què fem referència pretenen servir de mostra per a cadascuna de les categories identificades i ajudar a fer més paleses les seves característiques.

Tot i que podrien fer-se classificacions molt més detallades, nosaltres dividirem els productes en cinc blocs genèrics: obres de consulta, aplicacions d'exercitació, contes interactius, entorns de simulació i cursos formals de llengua. En aquest treball ens cenyirem a les quatre primeres categories, ja que considerem que la cinquena mereix, a causa de la seva importància, ésser objecte d'un article específic.

1. Encabim en les obres de consulta totes aquelles produccions que serveixen de documentació i font d'informació per a ser utilitzada, tractada i/o reproduïda. N'hi ha de caire genèric, com les enciclopèdies, i d'altres de més temàtiques o especialitzades, però totes proporcionen un recurs metodològic complementari per realitzar l'aprenentatge conceptual a què es vol donar lloc. El professorat, en aquest cas, és un guia i conductor per fer que la navegació pel CD sigui útil i profitosa.

Citarem com exemple d'aquests productes en català:

- *L'Enciclopèdia catalana bàsica i El món interactiu*, atlas universal interactiu basat en els continguts geogràfics de la *Gran enciclopèdia catalana*.
- Les enciclopèdies del Grupo Zeta Multimedia: *Enciclopèdia de la ciència*, que abasta temes de matemàtiques, física, química i ciències naturals; *Enciclopèdia del cos humà*

Autors

Maria Areny i Busquets
Maria Pilar Casals i Bosch
Jordi Castells i Prims
Departament d'Ensenyament

Aquest article presenta una panoràmica de les obres multimèdia disponibles en llengua catalana adreçades al públic infantil, incidint especialment en el que aporten a l'aprenentatge de la llengua.

en 3D i *Com funcionen les coses*, aplicació interactiva que explica el funcionament de diferents màquines.

- Altres obres més específiques com la *Guia per a conèixer els arbres* o *Montseny interactiu*.

- Obres produïdes i distribuïdes per mitjans de comunicació que han assolit un ampli nivell de difusió com *Història de Catalunya*, obra de gran qualitat composta per 14 CD, produïda per *La Vanguardia*.

- Conjunts de recursos educatius en llengua catalana, com la base de dades *SINERA en DISC*, que el Departament d'Ensenyament de la Generalitat edita anualment des de 1993.

L'existència de productes d'aquest tipus en llengua catalana és de gran importància, ja que constitueixen un ajut fonamental en l'estudi i en la consulta d'informació, tant per al públic infantil com per al juvenil o adult, i esdevenen un instrument indispensable en la normalització d'una llengua.

2. La segona tipologia de producte que ens podem trobar són les **aplicacions d'exercitació**. Situem en aquesta categoria els CD que, tot i disposar d'un entorn lúdic o de motivació, inclouen de forma explícita l'objectiu de treballar de forma directa o indirecta components lingüístics, sense arribar a constituir un curs formal de llengua.

Són exemples d'aquesta categoria la sèrie dels *Pingu*, de Zeta Multimedia, adreçada als més menuts; la col·lecció *Les Tres Bessones*, de Cromosoma, i la dels *Pipo*, de Cibal, on, a més a més de jugar, el nen i les nenes poden aprendre conceptes de lateralitat, colors, formes i d'altres, així com exercitar alguna de les habilitats lingüístiques bàsiques (entendre, parlar, llegir i escriure).

En alguns d'aquests productes, l'usuari gaudeix d'un ampli grau de llibertat per configurar el funcionament del programa o variar-ne les activitats. És el cas de Barcelona Multimèdia amb els *Otjocs i les aventures de Noemí*. La seva configurabilitat permet al professorat adaptar la forma de treballar d'un programa a diversos estudiants o tipus de situacions d'aprenentatge.

També existeixen aplicacions presentades en forma de joc per a l'exercitació de la llengua catalana en les etapes educatives inicials, com *Les meves primeres paraules*, d'ORL Software, o la sèrie *Primària interactiva*, de Dissenys Interactius S.L.

Atès que el producte multimèdia inclou també el llenguatge parlat, és desitjable que

els diferents materials cobreixin la diversitat de variants orals de la llengua. Citarem com a exemple de producte que ha realitzat un esforç en aquest sentit el CD *Quina colla tan divertida*, de Dissenys Interactius, que permet escollir entre quatre modalitats de parla: central, valenciana, balear i algueresa.

També en aquesta categoria s'inclou el CD *Galí*, produït pels departaments d'Ensenyament i de Cultura de la Generalitat de Catalunya, que inclou un important conjunt de materials d'exercitació de la llengua basats en el programa Clic. Aquest producte està pensat per a adolescents (tot i que conté activitats que també serveixen per a més petits) i resulta especialment útil per a nois i noies estrangers que s'incorporen al sistema educatiu i necessiten avançar ràpidament en el coneixement del català, àmbit en el qual hi ha manca de materials adequats per treballar en aquest suport.

Els productes esmentats i molts altres de similars constitueixen un ajut en el tractament de la diversitat dels ritmes d'aprenentatge dels estudiants, amb un entorn lúdic i engrescador: permeten que l'alumne pugui seguir el seu ritme d'aprenentatge i reforci els aspectes que li resultin més difícils, alhora que poden servir d'aprofundiment per als alumnes més avançats.

3. La tercera categoria la constitueixen els **contes interactius**, els quals, encara que presenten algunes característiques comunes amb els CD de la categoria anterior, per la seva gran quantitat i importància resulta útil diferenciar i estudiar separatament. Normalment, aquests productes van adreçats als més petits i incorporen l'opció de triar l'idioma en què es vol treballar, cosa que incrementa el mercat on poden distribuir-se i els permet esdevenir un instrument per a l'aprenentatge de llengües estrangeres. Tots inclouen, addicionalment a l'explicació bàsica del conte, una varietat d'estratègies de treball per a l'exercitació de conceptes i permeten a l'estudiant llegir, escoltar i interactuar amb les seves pantalles, oferint una varietat de possibilitats d'aprenentatge global de la llengua.

Títols clàssics com *Els tres porquets*, d'EFI, *La rateta que escombrava l'escaleta*, de Contes Populars, i la col·lecció de títols dels *Living Books*, de Broderbund, fan que l'alumne, en molts casos, no solament treballi els aspectes lingüístics, sinó també models socials, ètica, responsabilitat i una gran munició de valors socials i culturals.

4. Els entorns de simulació, que moltes vegades són històries interactives amb molts elements en comú amb la categoria anterior, estan adreçats als alumnes més grans. En són exemples clàssics *La volta al món en 80 dies* i *Les aventures d'Ulisses*, de Barcelona Multimèdia, o *La granja virtual*, d'Edicinco, en els quals l'estudiant pot desenvolupar un rol relacionat amb la situació exposada, prendre decisions, o, en general, interaccionar de forma complexa.

Tots comporten el valor afegit (a part d'estar basats en les novel·les del mateix nom) de treballar d'altres àrees curriculars a part de la llengua, com la geografia, la història, la literatura o les ciències de la naturalesa, i, per tant, esdevenen un instrument molt adient per al treball en aquestes matèries. El professorat pot aconseguir motivar molt més el seu alumnat i donar lloc a activitats engrescadores d'aprenentatge.

Com ja hem indicat, hem deixat expressament fora de l'abast d'aquest article els cursos formals de llengua, com per exemple *Divercat*, produït en col·laboració entre els serveis lingüístics de diverses universitats catalanes i la Generalitat de Catalunya, o *Català multimèdia*, de Codi 7.¹ La complexitat d'aquests productes i la seva especificitat formal els fan mereixedors d'una anàlisi diferenciada.

Finalment, cal indicar que la panoràmica de productes multimèdia en llengua catalana cada cop és més extensa i variada. Així, s'hi han incorporat entorns oberts com editors de contes, editors gràfics i editors de text, que permeten que l'usuari alumne cada cop interactuï de forma més rica i rellevant i, alhora, el professorat pugui utilitzar d'altres metodologies de treball que l'ajuden en la seva tasca educativa.

Consideracions generals

La valoració global dels productes referenciats en l'apartat anterior pot fer-se des de diverses perspectives.

Des d'una perspectiva tècnica, destaca la diferència en el *nivell de multimedialitat* dels productes. Així, coexisteixen CD que incorporen text i algunes imatges amb productes que tenen un abundant nivell de vídeo, animació i material sonor. Aquesta varietat —que comporta que els productes més avançats no puguin utilitzar-se en els ordinadors més antics— és normal, a causa de la contínua evolució de les possibilitats tecnològiques dels equips. Tot i això, molts

productes amb un nivell de multimedialitat mitjà perduran en la seva actualitat pel valor pedagògic del seu contingut. També cal recordar, com ja s'ha indicat en el preàmbul, l'actual evolució cap al suport DVD, així com la forta relació que aquests productes tenen amb l'entorn Internet, especialment a través de l'extensió del producte amb possibilitats de treball interactiu per aquest mitjà (les enciclopèdies poden permetre, per exemple, ampliar les seves consultes amb complements o actualitzacions de contingut disponibles a la web).

Un altre aspecte a valorar és el grau d'interactivitat i individualització de què disposa un producte i, en concret, la capacitat que té de provocar un treball actiu per part de l'alumne —enfront a un treball estrictament passiu o de contemplació—, així com la possibilitat que té d'identificar les característiques i els requeriments específics del treball de cadascun i respondre-hi de forma adequada. Es tracta d'una característica que en fa costosa la producció, ja que cal preveure una multiplicitat de respostes per atendre la diversitat de situacions que es poden produir. Aquest aspecte és especialment interessant en productes que tenen per objectiu donar suport a l'aprenentatge formal de la llengua, com cursos estructurats i productes similars, que en molts casos incorporen mecanismes de seguiment del treball de l'estudiant per part del professor o tutor.

També cal ressaltar la incipient disposició de les tècniques de reconeixement de la veu, que facilitaran la interacció oral i ajudaran en el suport als aspectes fonètics del treball lingüístic. En tot cas, s'ha de remarcar que la forta evolució que s'està produint en aquest camp anirà permetent de forma progressiva disposar de productes per a la seva difusió per al treball educatiu, afegint així noves possibilitats als actuals laboratoris multimèdia interactius, en què l'estudiant compara la seva pronúncia amb la dels materials disponibles en el sistema.

Des de la perspectiva pedagògica, els materials multimèdia ofereixen una multiplicitat d'avantatges: són útils per treballar la diversitat —permeten respectar els ritmes diferents d'aprenentatge— i constitueixen un entorn motivador per a l'aprenentatge dels aspectes lingüístics àrids i repetitius (jocs d'ortografia, aprenentatge dels pronoms febles...). En aquest sentit, posen a disposició de l'alumne l'enjòlit de l'aventura, del joc, de la descoberta, de la compe-

tició amb l'ordinador, cosa que estimula la seva curiositat i l'aprenentatge, especialment en els nens poc motivats per a les feines de classe.

L'ordinador és especialment útil amb alumnes d'educació especial. El Departament d'Ensenyament ha desenvolupat productes específics per a aquest entorn, que s'inclouen en el CD-ROM *SINERA en DISC*, i es disposa igualment d'una extensa varietat d'activitats sobre l'entorn Clic, que permeten jugar i aprendre duent a terme activitats com associació objecte-paraula, jocs de memòria, dictats o interaccions lúdiques amb situacions contextuais, disponibles a la web de la Xarxa Telemàtica Educativa de Catalunya (<http://www.xtec.es/recursos/clic/>).

El treball amb els materials multimèdia pot dur-se de forma individual i informal, a casa, on l'infant comparteix l'activitat amb els pares, germans o amics, reforçant així l'aprenentatge de l'escola i progressant, sense adonar-se'n, en diferents aspectes lingüístics, com vocabulari, estructuració de les frases o correcció d'interferències lingüístiques. Per fomentar aquest aprenentatge, cal que les institucions facin una difusió forta dels valors d'aquests productes i donar facilitats als entorns amb menys possibilitats socioeconòmiques perquè en puguin disposar. En aquest sentit, és important la disposició de materials multimèdia amb possibilitats perquè siguin utilitzats a biblioteques o sales de consulta dels ajuntaments i d'una àmplia varietat d'entitats. Volem destacar en aquest sentit la tasca que es realitza en el projecte Omnia, desenvolupat pel Departament de Benestar Social de la Generalitat, que ha dotat aules multimèdia connectades a Internet en una multiplicitat d'entorns distribuïts per tot Catalunya.

El treball amb els materials multimèdia pot produir-se també a l'escola, sota la guia del professor, tant en l'àrea de llengua com en totes les altres àrees curriculars. Per al seu millor aprofitament, és convenient poder-ho fer no solament a l'aula informàtica, on s'ubica la principal concentració de recursos informàtics, sinó en les aules convencionals i espais de consulta i estudi, disposant-hi ordinadors per permetre la interacció còmoda amb aquests materials.

Finalment, des de la perspectiva organitzativa, cal seguir fomentant la producció i utilització d'obres en català. En aquest sentit, els materials estrictament traduïts no sempre resulten vàlids, ja que obres pensades per a d'altres llengües, amb unes situa-

cions comunicatives, valors culturals i models de societat propis, poden no resultar directament adequades per fomentar el treball educatiu i l'aprenentatge lingüístic dels estudiants més joves, a través de la seva simple traducció.

És responsabilitat de les institucions seleccionar, donar a conèixer i facilitar l'ús de les produccions multimèdia entre la població, a fi que es pugui gaudir dels seus avantatges i se'n fomenti la producció i utilització. Aquesta és l'estratègia del Departament d'Ensenyament de la Generalitat, a través del Programa d'Informàtica Educativa, el qual, conjuntament amb la dotació de les aules informàtiques, inclou una àmplia selecció de materials multimèdia en llengua catalana que, sense pretensions d'exhaustivitat, constitueix una mostra i un estímul per al treball amb aquest tipus de productes.²

És amb la feina conjunta de tots plegats, fomentant el coneixement i la utilització d'aquests productes, que s'aprofitarà el valor educatiu que es deriva del seu ús i s'estimularà la indústria en la producció de nous materials que enriqueixin les possibilitats del treball en llengua catalana en aquest camp.

Notes

1. Per a més informació sobre aquests cursos, vegeu el número 11 de *LENGUA I ÚS*, pàgines 52 i 53.
2. A Internet podeu trobar informació actualitzada al web del PIE (<http://www.xtec.es/welcome/piecat.html>) i al del Consorci per a la Normalització Lingüística (<http://www.cpnl.org>).