



ELS JOCS D'ORDINADOR PER L'APRENENTATGE DE LA LLENGUA

Grup F9¹

<http://www.xtec.es/~abernat>

El grup F9 des de la seva constitució com a tal, ha anat sempre a la recerca de nous materials amb la finalitat que l'alumne pugui aprendre d'una manera més motivadora i efectiva. Per això ens vam plantejar introduir els videojocs en la nostra tasca educativa com una eina més per aconseguir l'aprenentatge significatiu dels nois i noies, nens i nenes, de les nostres aules. Per nosaltres, jugar als centres de Primària i Secundària ha representat una experiència molt rica i suggestiva que ens ha permès experimentar situacions en les que podem treballar diversos aspectes del Currículum. Aquest article és fruit d'una d'aquestes experiències portada a terme en l'àrea de Llengua.

Per què els videojocs ?

A l'escola sempre s'han utilitzat els jocs per aprendre, es possible que no hi hagi cap marc teòric en el que es pugui enquadrar el joc com una tecnologia educativa, tot i que s'ha utilitzat sovint en educació i amb grans resultats.

¹ El grup F9, es un grup integrat per professores i professors de Primària i Secundària, assessorat per Begoña Gros, professora de Pedagogia de la Universitat de Barcelona. Els membres del grup són: José Aguayos, Lluïsa Almazan, , Antònia Bernat, Manel Camas, Juanjo Cardenas, Gemma Mas i Xavier Vilella.

La nostra experiència ens ha portat a incorporar la utilització dels jocs d'ordinador com un element més que es pot aprofitar pedagògicament a l'escola. Ens hem adonat de les múltiples possibilitats educatives, des de la motivació que proporciona fins a la utilitat per a desenvolupar procediments com l'adquisició d'habilitats viso-motius, de presa de decisions o la resolució de problemes.

Des d'un punt de vista teòric la facilitat amb la que els videojocs ens faciliten l'adquisició d'habilitats: psicomotrius, de recerca, de retenció i assimilació d'informació, organitzatives, analítiques, etc. ens fa suposar, que donat que l'alumne que juga, en general, busca avaluar el procés que segueix per arribar al final del joc, poc a poc va adquirint un cert grau d'habilitat metacognitiva que perfecciona amb l'edat i l'experiència, i que li porta al punt de partida per un aprenentatge significatiu.

Per què els videojocs per fer llengua?

Partim de la base que el llenguatge (parlat i escrit) ha de ser tractat com un fet de comunicació en simbiosi amb altres llenguatges que actualment interactuen amb els nens fins i tot més que la paraula i el text.

Els avenços tecnològics estant donant peu a noves formes de comunicació. La comprensió del món que ens envolta ja no la trobem només en els llibres i en l'experiència dels que ens envolten, la simulació, la virtualitat forma part de les nostres vides.

L'actuació del professor ha d'anar encaminada a que la metodologia i la didàctica que es faci servir a l'aula s'expressi en actes comunicatius actuals i relacionats amb la seva realitat. Les condicions ambientals en les que es troben els nostres alumnes juguen un paper fonamental i, fins i tot, aquesta pluralitat cultural i lingüística fa que nosaltres adequem la comunicació verbal amb els nostres alumnes. Sabem que per a els nostres

alumnes llegir i escriure són activitats que no tenen res a veure amb parlar i, aquesta activitat, la de llegir i escriure, és per a ells una barrera primer escolar i després social.

A més, si ens adonem que en l'àmbit escolar el llenguatge escrit és decisiu per aconseguir l'èxit acadèmic, es fonamental que siguem acurats pel que fa a la construcció de processos d'aprenentatge adequats a les seves capacitats de comprensió i expressió.

Diversos autors reconeixen el fet que les investigacions mostren com els nens i nenes, mentre juguen amb videojocs, milloren la capacitat de pensar i actuar ràpidament i expandeixen la seva atenció alhora que aprenen de l'experiència (Kerckhove, 1999, Provenzo, 2000).

L'objectiu fonamental del videojoc és desenvolupar estratègies comptant amb una sèrie de recursos per a aconseguir unes fites. En el nostre cas és que els alumnes treballin la Llengua de manera lúdica, creativa i nova, que esperin les classes d'aquesta àrea amb il·lusió i no considerin el seu estudi com una cosa avorrida i que s'ha de fer per obligació. Els llibres estan plens d'exercicis repetitius que, la majoria de vegades acostumen a ser monòtons i en últim extrem feixucs i sense cap motivació per a ells. Amb els videojocs, sense adonar-se'n continuaran treballant aspectes lingüístics i podran arribar a la conclusió que és pot jugar i passar-ho bé aprenent.

No n'hi ha prou en fer moltes activitats sobre un mateix aspecte sinó que cal que aquestes despertin el seu interès amb personatges i situacions amb que es sentin identificats i això ens permetrà facilitar la creació literària dels alumnes, el que anomenem creació pròpia.

Tot i que en el mercat hi trobem jocs educatius que es basen fonamentalment en reforçar les activitats que d'una determinada matèria ja es treballen a classe i, que en definitiva ,no deixen de ser les que habitualment es realitzen amb llapis i paper, el

professor ha de tenir en compte altres mitjans molt més propers als seus alumnes i que faciliten el seu aprenentatge. Estem parlant dels videojocs, per una sèrie de raons:

Són un material que per sí sol resulta molt motivador. A l'alumne, els videojocs, li proporcionen plaer i satisfacció que els educadors hem de saber aprofitar i, si ho aconseguim, tenim un factor importantíssim per l'aprenentatge.

Afavoreix els aspectes procedimentals com les habilitats viso-motors, presa de decisions, resolució de problemes, ...

Els jocs són programes flexibles que permeten desenvolupar continguts d'una àrea en concret o en eixos transversals en temes complicats a partir d'una àrea

Proporcionen elements pel desenvolupament de l'autoestima

És un material informàtic que està a l'abast de tothom.

Faciliten l'aprenentatge d'una manera lúdica

Suposen l'oportunitat d'expressar sentiments

Quins jocs i per què Simón ?

Els jocs d'ordinador són un producte més de la nostra societat de consum. Cada dia apareixen de nous . Tot i que això, en un primer moment, és un avantatge per la quantitat que el noi té per a escollir representa també un inconvenient, uns permeten desenvolupar millor unes certes habilitats, però no tots els podem aplicar a qualsevol àrea del Currículum. El professor ha de saber escollir el que s'adapta millor als objectius que s'ha plantejat han d'assolir els seus alumnes.

D'entre els diferents videojocs que hem treballat (The Monkey , Pantera Rosa, Carmen Sandiego, ...), veiem que el que més s'adapta als alumnes del primer cicle de la ESO per treballar continguts específics de llengua és The Simon, donat que el seu personatge principal és un jove que té aproximadament la mateixa edat que ells, parla com ells i és

fàcil assolir una identificació amb ell protagonista del joc. A més no es tracta d'un conte infantil si no d'una aventura repleta d'acció, entretinguda i divertida.

Amb les aventures del jove mag (Simon) que ha estat escollit entre molts aspirants per a rescatar Calypso del malvat Sordido i que per a fer-ho disposa d'un llibre d'encantaments i d'un gos, ens permetrà reforçar i ampliar els coneixements adquirits en les classes de llengua.

Que treballem?

No hem de deixar de banda que el que els pares volen es que el alumnes treballin, tot i que sigui amb un videojocs, els continguts de llengua determinats pel Currículum. Amb aquesta aventura l'alumne pot treballar la llengua des de diferents angles, que enunciaré breument:

Llengua oral

Fets i conceptes	Procediments	Valors
- Entrevista - Debat - Narració - Descripció	- Producció de missatges - Interpretació d'un missatge - Confecció d'un relat a partir de les imatges - Descripció oral de personatges	- Respectar el torn de paraules - Interès i respecte per l'opinió dels altres - Col.laboració en el treball de grup.

Els videojocs permeten que l'alumne faci una previsió del que pot passar al protagonista i comentar-ho amb la resta de la classe, amb la qual cosa es pot arribar a fomentar un debat ,molt enriquidor, on cadascun podrà exposar i argumentar les seves idees, a la

vegada que potenciarem el torn de paraula i l'interès i respecte per les opinions dels altres i elaborant conclusions a partir de les dades obtingudes.

Quan dos o més alumnes es troben davant un videojoc, podem organitzar descripcions orals que després hauran d'acostumar-se a exposar en públic davant dels companys, llocs on passa l'acció, etc., tenint en compte tots els elements que apareixen en la pantalla..

Aquesta mateixa situació comporta un diàleg entre ells, que permetrà a l'alumne valorar la importància de la comunicació humana i el paper que té en el llenguatge.

Exemples:

- Preparació d'una entrevista al protagonista
- En un moment del joc Simon es veu obligat a menjar un estofat. L'alumne ha de donar les ordres oportunes per a preparar una recepta de cuina tradicional o inventada.

Llenguatge escrit

Fets i conceptes	Procediments	Valors
- Tipologia de textos: narratiu, descriptiu, - Tècniques d'estudi: esquema i resum - Descripció	- Reconeixement de l'estructura de textos. - Identificació d'idees principal i secundàries d'un text - Reproducció de textos - Elaboració de resums. - Elaboració de descripcions	- Presentació de treball respectant les normes establertes. - Hàbit d'escriptura amb lletra clara i llegible. - Col·laboració en el treball de grup.

Tot el que hem comentat en l'apartat anterior es pot reflectir, aprofitant l'aventura del videojoc, en que l'alumne hagi expressar per escrit un relat de fets o accions a partir del mateix esquema del joc, seguint el procés de qualsevol narració, produint missatges

escrits, de forma guiada o espontània, que li podran ser útils en la seva vida d'adult: cartes, notes, currículums,

Les descripcions, tant de personatges com de llocs, són també un aspecte a treballar en aquest apartat de la Llengua .Expressar les idees per escrit de forma ordenada no és una de les coses fàcils pels alumnes. Amb els videojocs, observant els missatges que apareixen en pantalla i els diàlegs que mantenen els personatges, que els serviran de model, els ajudarà a progressar en l'hàbit d'organitzar i escriure correctament els seus treballs i com dèiem anteriorment els engrescarà cap a la creació literària pròpia.

Exemples:

Explicar per escrit les parts (o una d'elles) de l'aventura.

Redactar una carta al protagonista, fent una descripció teva molt detallada perquè et pugui reconèixer i us pugueu trobar, ja que l'has convidat a casa teva a passar unes vacances i has d'anar a buscar-lo a l'aeroport

Lèxic

Fets i conceptes	Procediments	Valors
- Diccionari - Camps semàntics - Sinònims, i antònims. - Formació de paraules	- Recerca de paraules al diccionari - Reconeixement de diferents accepcions d'una paraula segons el context.	- Utilitzar les paraules adequades segons el context. - Conèixer i utilitzar frases fetes mes usuals.

A partir de les escenes o dels personatges que apareixen en el videojoc podrem arribar a crear camps semàntics i un cop fets aquests, l'alumne podrà fer la definició de cadascuna de les paraules que hi apareixen, sense consultar el diccionari.

Podrem utilitzar-les per a treballar adequadament i utilitzar els diversos tipus de diccionaris (sinònims i antònims, bilingües, ideològics, etimològics,...) ampliant el seu vocabulari, a la vegada que podrà utilitzar els recursos de la llengua per a la formació de paraules noves (derivació, composició,...)

No hem d'oblidar que haurà de reconèixer les frases fetes d'ús corrent que apareixen en el videojoc fent-les servir en els missatges orals i escrits, quan calgui, explicant el seu significat i, si fos el cas, agrupant-les segons el lèxic del que provenen (parts del cos, mariner,)

L'alumne mitjançant les paraules que apareixen en joc ha de ser capaç d'usar tots aquests recursos, relacionats amb els mots del joc per ampliar el seu vocabulari i fer-ne un bon ús del mateix.

Exemples:

Busca en el diccionari les diverses accions que pot fer el protagonista. Ordena-les alfabèticament.

Utilitza les teves qualitats de mag i busca les paraules amagades:

L'**endemà** estaria seca com el **bacallà** , va pensar **mentre** **lliscava** **desesperadament** dins el sac de dormir.....

Gramàtica

Fets i conceptes	Procediments	Valors
-Noms -Adjectius -Determinants -Verbs	-Reconeixement de noms, adjectius, determinants...	-Col.laboració en el treball de grup. Interès per adquirir riquesa en el llenguatge

Els alumnes treballaran de manera indirecta els conceptes i procediments d'aquest apartat a partir del textos que han anat elaborant amb els treballs dels apartats anteriors. No cal que els alumnes coneguin la definició dels conceptes d'aquest apartat, sinó que, es reflecteixin en un bon ús de la Llengua en els seus diferents aspectes.

Com treballlem?

Hi ha diferents moments en el desenvolupament de la feina, hi ha estones en les que l'alumne està concentrat en resoldre les situacions que li presenta el joc i el professor ha de dirigir, orientar i observar el seu treball. Per això ha de disposar d'unes eines que li permetin fer aquesta tasca.

Pensem que cada professor ha d'elaborar una fitxa d'observació que li permeti avaluar el treball que fan els seus alumnes en el moment en el que estan jugant. El fet que estiguin davant del joc no vol dir que implícitament no estiguin treballant conceptes i procediments que el professor ha planificat. Aquest ha de dirigir les converses del alumnes cap a situacions d'aprenentatge i orientar en els petits debats o discussions que es plantegen en intentar resoldre una situació compromesa del joc. El model de fitxa podria anar en aquest sentit.

Alumnes	Pren nota dels missatges del joc	Descriu la situació en cada moment per fer reflexionar	Dona idees positives	...
Adrià Martí				
Anna Garcia				
...				

Els tipus d'apartats, com podem veure, no es refereixen a si l'alumne fa o no la feina , si no especificant matisos que donin millor la informació del seu treball.

Tot i que la fitxa d'observació tindrà diferents apartats segons la planificació de les activitats que ha fet el professor.

Les activitats que l'alumne faria, quan no està davant del joc haurien d'adequar-se al moment que l'alumne es troba del desenvolupament de la seva aventura.

Què avaluem?

És evident que podem avaluar els continguts de llengua que els alumnes han anat treballant durant l'activitat. A nosaltres a més a més ens interessa avaluar altres aspectes:

La presentació de les activitats que cada alumne fa de forma individual.

El grau de responsabilitat, col·laboració i participació en el treballs de grup.

Grau d'autonomia que l'alumne ha demostrat en el joc.

Actitud d'interès i respecte cap a les opinions dels companys.

Valoració positiva del joc com a font d'informació i aprenentatge.

Valoració de les noves aportacions amb les que l'alumne ha contribuït

Valoració de la manera d'argumentar aquestes aportacions per tal de convèncer els companys.

Pensem que la valoració d'aquests aspectes l'ha de fer el professor conjuntament amb els alumnes i tenint en compte les observacions que ha fet en les fitxes que ha elaborat fer conscient als alumnes de quina ha estat la seva actitud cap el aprenentatge i l'aprofitament que han tingut de l'activitat.

Per concloure: atenció a la diversitat de l'alumnes.

Moltes vegades hem sentit dir que l'ús dels videojocs aïlla l'individu del seu entorn. Com veiem la nostra experiència és totalment oposada, els alumnes volen jugar i treballar en grup, intercanvien informació i parlen de les seves experiències després d'haver treballat amb un videojoc.

A l'aula es fa encara més evident. Mentre els alumnes treballen, els professors observen i intervenen puntualment en els grups. La sessió permet el treball autònom dels

alumnes, (generalment treballen per parelles), les ajudes que puntualment dóna el professor han de ser més de col·laboració que intervencionista. Els petits grups van avançant en el joc, anoten els resultats, les seves idees i les conclusions a les que arriben. En general discuteixen molt.

Quan els alumnes es troben davant del joc progressen fent ús de diferents estratègies i aconseguixen avançar, augmentant, d'aquesta manera, la seva autoestima i aconseguint uns aprenentatges que d'altra forma els hagués suposat un major esforç.

Els videojocs comercials permeten progressar fent servir diferents estratègies; no oblidem que al tenir aquest caràcter comercial han de tenir cabuda en molts entorns socials. Per això constitueixen una bona eina d'atenció a la diversitat.

REFERÈNCIES

GROS,B-GRUP F9 (Coord) (1997) *Jugando con videojuegos: Educación y entretenimiento*. Bilbao: Desclée de Brouwer.

GRUP F9 (2000). Coordinación del número monográfico “Los videojuegos en la escuela” . *Cuadernos de Pedagogía*. Nº 291, Mayo 2000.

KERCKHOVE,D (1999). *Inteligencias en conexión*. Barcelona: Gedisa.

PROVENZO, E. (2000). “Los juegos de video y el surgimiento de los medios interactivos para los niños”. En R. Steinberg-J.L.Kincheloe (comp). *Cultura infantil y multinacionales* Madrid: Morata.

TURKLE,S *La vida en la pantalla*. Barcelona, Paidós, 1997.