

CD-ROM: Els Otijocs

Els protagonistes



Els protagonistes de la col·lecció de CD-ROM "Otijocs" són el **pilot Boris** i la **Noemí**. El Boris i la Noemí són uns viatgers incansables i infatigables, que no viatgen pas pel plaer de viatjar, com els viatgers romàntics de segle passats, sinó perquè els pares de la Noemí són ambaixadors i com ja es sap els ambaixadors sempre estan canviant de destinació i de país i fins i tot de continent, per la qual cosa el Boris i la Noemí van a visitar-los. Els seus viatges per tot el món són el fil conductor de la col·lecció de CD-ROM Otijocs.

La **Sra. Rosa** és l'àvia de la **Noemí** i té un hoste que viu a dispesa a casa seva i que, com passa amb els hostes dels contes, sovint no paga. És el pilot Boris que, per compensar d'alguna forma la Sra. Rosa, porta la seva neta Noemí amb el seu avió fins allà on siguin els seus pares o on calgui

Els CD-ROM



El seu primer viatge va ser per l'Àsia i com passa a cadascuna de les seves aventures van haver de fer un aterratge d'emergència, a partir del qual van viure moltes aventures a la ciutat enterrada i al país del suc de fruita, que ens expliquen al CD-ROM "**Les aventures de Noemí i el pilot**". Allí van conèixer el **Dr. Pots**, arqueòleg i ornitòleg de la Universitat de les Illes Balears. Aquesta coneixença i les aventures que van viure tots plegats va ser el principi d'una bella amistat.

Un any després van anar a Amèrica del Sud i també van tenir problemes quan sobrevolaven les muntanyes dels Andes i van haver de tornar a fer un aterratge d'emergència. A banda de patir fred també van trobar-hi animals ben curiosos, com els guanacs, els pumes o els còndors... i també unes persones molt especials: els membres de l'**escola de supervivència Vencerem!** Les seves aventures a les muntanyes que són l'espina dorsal de Sudamèrica ens les van ben explicar al CD-ROM "**Noemí i el pilot als Andes**".

I com no hi ha dos sense tres, i com l'espai i les aventures intergalàctiques estan de moda, al CD-ROM "**Noemí i el pilot a l'espai**" ens expliquen com tot dos amics, el Boris i la Noemí, van ser abduïts per una base mòbil intergalàctica on van haver d'ajudar el comandant Mamba i els seus companys extraterrestres a desactivar quatre robots bojots que amenaçaven la seguretat de la nau amb les seves trapelleries.

I per últim, per ara, al CD-ROM "**Trampa Papú**" els trobem a una illa d'Oceania, en plenes lluites entre els habitants autòctons de l'illa i els usurpadors, que són uns pirates. L'illa on han anat a parar és molt perillosa, perquè els seus habitants són uns pirates que han expulsat als seus legítims habitants: els papús. Els indígenes, papús, han omplert els boscos de l'illa amb unes perilloses trampes per capturar els pirates. La missió del Boris i la Noemí serà salvar el captiu que ha caigut a dins d'una trampa evitant al mateix temps caure en mans dels pirates, o en la dels membres de l'escola de supervivència "Vencerem", que ja van aparèixer a Noemí i el pilot als Andes" i que, fins i tot, poden resultar més perillosos que aquests

Què són els Otijocs?



Els OTijocs són un conjunt de jocs ideats i dibuixats per Picanyol que han servit a Barcelona Multimèdia per crear diversos CO-ROM interactius per tal de posar a prova habilitats diverses.

Els personatges i els jocs de Picanyol són ben coneguts per tots (Ot el bruixot a la revista Cavall Fort n'és un exemple..) i ens han fet passar bones estones reflexionant, cavil·lant, observant i, en definitiva, treballant una sèrie de capacitats i destreses intel·lectual que, moltes vegades sense proposar- s'ho explícitament, aquest tipus de jocs desenvolupen.

Fins ara, els jocs i els personatges d'en Picanyol només havien aparegut en suport paper (diaris, revistes, llibres, quaderns...). Ara els trobem en suport multimèdia, amb la qual cosa la màgia i la vivacitat que han carac-

Estructura dels Otijocs



teritzat sempre les il·lustracions de Picanyol prenen una nova volada amb l'animació i la interacció, que permeten dotar-les de moviment i introduir-les als ordinadors. El suport multimèdia els dóna unes possibilitats (interactivitat...) que mai es pot aconseguir treballant en paper.

Els OTijocs es presenten com una seqüència ordenada de jocs a partir d'un punt inicial, normalment una pel·lícula de dibuixos animats creada especialment per a cada CD-ROM.

Els jocs que són aptes per a nois i noies a partir de 7 anys poden realitzar-se individualment, per parelles en competició, en equip. Les fórmules són diverses. El jugador o jugadors acompanyen i ajuden els protagonistes, el Boris i la Noemí, en les seves aventures i situacions perilloses. Si l'enginyer, l'habilitat i l'èxit els acompanyen, podran superar els corresponents jocs d'entre els més de 300 que solen integrar el conjunt.

El conjunt dels OTijocs està format per **quatre blocs de cinc jocs** i un **missatge** codificat per cada un. Cada joc presenta **tres nivells de dificultat** (prudents, valents i temeraris) i, en cada cas, una mitjana de cinc variants per a cada joc. Això fa, doncs, un total de 300 jocs aproximadament. Peces clau en l'estructura dels Otijocs són l'Ot, la bruixa i el mussol. L'Ot serà qui donarà les instruccions pertinents, actuarà per tant com a mestre de cerimònies i enunciarà, de forma clara i precisa, què cal fer. La bruixa, que és l'element regulador del joc, aconsella canvi de nivell si el jugador no és prou hàbil i facilita "pistes" quan se li demanen. El mussol controla el temps

Hi ha, a més, unes **opcions generals** que permeten:

- Seleccionar el nivell de dificultat amb el qual es vol jugar: prudents, valents o temeraris.
- Seleccionar el nombre de jugadors (fins cinc jugadors poden compartir la mateixa partida cooperant entre ells o bé competint).
- Que l'educador pugui programar l'ús que vol fer dels jocs d'acord amb les seves necessitats, seleccionant un joc determinat en funció de les habilitats que vol treballar o del seu grau de dificultat.

El Sistema de diagnòstic permet obtenir un informe d'avaluació de les partides fetes pels jugadors.

El quadre de jocs



Quadre de jocs	Habilitats	Prudents			Valents			Temeraris		
		Variants			Variants			Variants		
		1	2	3	1	2	3	1	2	3
Activitat de lectura	•	•	•							
Activitat de matemàtiques	•	•	•							
Activitat de ciències	•	•	•							
Activitat de llengua	•	•	•							
Activitat de música	•	•	•							
Activitat de plàstica	•	•	•							
Activitat de tecnologia	•	•	•							
Activitat de salut	•	•	•							
Activitat de cultura	•	•	•							
Activitat de història	•	•	•							
Activitat de geografia	•	•	•							
Activitat de filosofia	•	•	•							
Activitat de religió	•	•	•							
Activitat de literatura	•	•	•							
Activitat de llengua estrangera	•	•	•							
Activitat de matemàtiques avançades	•	•	•							
Activitat de ciències avançades	•	•	•							
Activitat de llengua avançada	•	•	•							
Activitat de música avançada	•	•	•							
Activitat de plàstica avançada	•	•	•							
Activitat de tecnologia avançada	•	•	•							
Activitat de salut avançada	•	•	•							
Activitat de cultura avançada	•	•	•							
Activitat de història avançada	•	•	•							
Activitat de geografia avançada	•	•	•							
Activitat de filosofia avançada	•	•	•							
Activitat de religió avançada	•	•	•							
Activitat de literatura avançada	•	•	•							
Activitat de llengua estrangera avançada	•	•	•							

L'instrument bàsic de funcionament dels EducOTs és el quadre de jocs. En ell podem trobar d'una banda la relació de tots els jocs i, d'altra, les habilitats que desenvolupa cada joc, els tres nivells de dificultat i el nombre de variants de cada un d'ells.

Cada joc desenvolupa una o més habilitats, amb graus diferents d'aprofundiment, però tots els jocs tenen en comú que constitueixen un ampli treball de comprensió oral (missatges de l'Ot i de la bruixa), d'atenció i de reflexió.

Les habilitats que desenvolupen els EducOTs

Les habilitats que desenvolupen els OTijocs i els EducOTs són habilitats bàsiques de tot aprenentatge:

- Observació.
- Deducció.



- Memòria: visual, auditiva i musical.
- Orientació.
- Capacitats lingüístiques (comprensió oral i escrita)

Aquestes habilitats es treballen a partir de diversos jocs que es classifiquen en:

- Jocs d'observació.
- Jocs de deducció.
- Jocs de memòria (visual i auditiva)
- Jocs d'orientació.
- Jocs lingüístics (comprensió oral i escrita) Jocs musicals (memòria auditiva).

Observació

- O millor d'atenció, perquè la capacitat preferent que s'hi desenvolupa és la de mirar atentament. A partir d'aquesta observació, el jugador cerca diferències, semblances, relacions... De vegades l'observació es realitza a partir d'imatges que desapareixen de la pantalla i treballarà la memòria visual.

Deducció

- S'entén per jocs de deducció tots aquells que necessiten un raonament per ser resolts i que, per tant, la seva resolució no és fruit de l'atzar, de la velocitat o de les habilitats de manipulació. Entre els jocs de deducció n'hi ha de dedicats a la capacitat de raonament lògic, altres a la capacitat de relació.. n molts casos també cal fer ús de l'observació i de la memòria.

Memòria

- Els jocs de memòria són tots aquells en què la capacitat a desenvolupar és la de recordar, tant en la vessant visual (formes, colors, elements, disposició en l'espai...) com auditiva (enunciats, sons, música...). En alguns casos treballar la memòria serà l'objectiu principal i en d'altres la memòria serà el mitjà per desenvolupar diverses estratègies.

Orientació

- Jocs d'orientació són aquells que desenvolupen la capacitat de situar-se i moure's en l'espai: dreta/esquerra, amunt/avall, nord/sud... Alguns dels jocs d'orientació treballaran a més de la memòria visual, la proporcionalitat, la direccionalitat... com és el cas dels laberints. També s'inclouen els exercici de reflexos en què cal obeir ordres que indiquen moviments controlats, contra rellotge

Lingüístics

- Els jocs lingüístics són aquells que exerciten alguna de les capacitats lingüístiques bàsiques (entendre, parlar, llegir i escriure). En els Otijs donat el mitjà -multimèdia-, només es treballen les capacitats receptives (entendre i llegir). A més la llengua, com a gran instrument, apareix en tots els jocs (entendre tots els enunciats) i, en alguns casos, és el mitjà de resolució (relació, deducció...).

Musicals

- Els jocs musicals tenen per denominador comú que cal escoltar amb molta atenció sons, melodies o ritmes per resoldre'ls. Així en alguns d'ells es treballarà preferentment l'oïda i la capacitat de reproduir una melodia amb un instrument diferent del que s'ha sentit. En d'altres es treballa la capacitat d'ordenar melodies o fragments de cançons. Però en tots ells entra en joc, evidentment, la memòria musical.

Cada joc disposa d'una fitxa didàctica on es donen diverses indicacions sobre el joc (forma de resoldre...) a més d'indicar quines són les destreses treballades.

Fonamentació Pedagògica



Jugar ja és per sí mateix un aprenentatge, un aprenentatge global i no sistematitzat. I els OTijocs no són un cas a banda. Però de vegades les necessitats educatives concretes reclamen una sistematització al servei d'uns objectius concrets que vol aconseguir l'educador. Per això pretenen ser un instrument flexible que permeti als mestres i les mestres dissenyar propostes adequades, en cada cas, a unes necessitats educatives concretes. Així es poden fer servir com a vehicle d'aprenentatge sistematitzat per millorar les habilitats d'observació, musicals, lingüístiques, de lògica, d'orientació o de memòria.

Des d'una perspectiva didàctica, podem abordar els OTijocs de moltes maneres i cada educador o educadora pot elaborar la selecció que consideri més adient per a les seves necessitats:

- Tal com es presenten: estarien dins l'aprenentatge global i la pràctica indiscriminada que tenen una rendibilitat segura a curt o a llarg termini.
- Fent una selecció per nivells; el jugador o la jugadora aborda totes les tipologies de joc mantenint-se sempre en un mateix nivell de dificultat (prudent, valent, temerari). Es pot utilitzar com a avaluació inicial per a comprovar si hi ha el mateix grau de domini en totes les habilitats.
- Selecció d'una o més habilitats per a treballar i abordant-les de manera sistematitzada; totes les variants d'un mateix joc o tots els jocs que desenvolupen la mateixa habilitat...
- Modificant els condicionaments dels jocs; per exemple, donant més temps per fer-los o infinites oportunitats.

És important destacar també l'ús educatiu implícit dels papers que representen l'Ot, la bruixa i el mussol. Tots tres contribueixen a fer que l'alumne sigui conscient del seu aprenentatge, de quines són les seves dificultats i de si desenvolupa l'activitat en el temps estàndard per a tots els jugadors.

- L'Ot dóna les instruccions del joc de forma clara i molt concisa. El jugador o la jugadora pot demanar-li que repeteixi l'enunciat tantes vegades com cregui convenient, però com l'enunciat no apareixerà mai escrit, s'estimulen l'atenció i la comprensió i la memòria auditives.
- La bruixa és l'element regulador. Si el jugador té dificultats, pot demanar ajuda a la bruixa. Aquesta li facilitarà pistes i, si persisteixen les dificultats, li suggerirà un canvi de nivell de dificultat.
- El mussol marca el temps. D'una banda això és un condicionament, però de l'altra és un estímul i una motivació per aconseguir més bons resultats en menys temps.