

## FITXA DESCRIPTIVA D'UN MATERIAL MULTIMÈDIA INTERACTIU.

### 1. Dades generals:

- Títol: First Words.
- Autor: no conegut.
- Any: 2013
- Editorial: Nimble Minds.
- Ubicació (URL):

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.nimbleminds.everydaywordsfree>

- Tipus d'activitat: Descarregable amb un sistema operatiu Android. És gratuïta menys algunes pantalles temàtiques que només s'activen mitjançant un cobrament econòmic.
- Llengua: anglès.

### 2. Descripció del material: aspectes pedagògics, tècnics i comunicatius:

- Àrea: anglès.
- Destinataris: fins segon cicle de primària.
- Continguts  
([http://weib.caib.es/Normativa/Curriculum\\_IB/primaria/llengua\\_estranger\\_a.pdf](http://weib.caib.es/Normativa/Curriculum_IB/primaria/llengua_estranger_a.pdf)) :

Bloc 1: Comprendre, parlar i conversar.

- Escolta i comprensió d'instruccions, explicacions i missatges orals breus, a fi d'obtenir informació global o específica per realitzar tasques a l'aula.
- Escolta de missatges orals procedents d'enregistraments multimèdia i d'interaccions orals dirigides per comunicar-se, extreure informació i completar tasques determinades.

Bloc 2: Llegir i escriure.

- Associació de grafia, significat i pronunciació del vocabulari bàsic per mitjà d'activitats dirigides, jocs, rimes i cançons amb l'ajut del suport audiovisual.
- Lectura de paraules i frases molt senzilles presentades dins un context i prèviament conegudes en interaccions orals reals o simulades, com a part de la realització d'una tasca o pel gust i interès de llegir.

### Bloc 3: Coneixement de la llengua.

- Identificació i ús de lèxic i d'estructures elementals pròpies de la llengua estrangera, prèviament utilitzades: colors, nombres, formes, mesures, noms d'objectes habituals de l'aula i de la llar, parts del cos, membres de la família, roba, animals, aliments, mitjans de transport, joguines, esports, temps atmosfèric, fórmules de cortesia i altres conceptes d'interès per als alumnes.
  - Respondre davant d'instruccions senzilles i preguntes per donar informació sobre la localització d'objectes, persones i animals.
  - Acostament a pautes de ritme, accentuació i entonació característiques, mitjançant rutines, cançons i encadenaments.
- Tipus de material (exercitació, simulació, llibre, joc, altres): té dues opcions:
    - Learn: te dona una sèrie de pantalles, les quals estan ambientades en un lloc específic (dormitori, cuina, jardí...). Depenent dels gustos i preferències, un alumne pot clicar sobre la pestanya que vulgui. Un cop dins d'aquesta temàtica, surten dibuixats els diferents objectes relacionats amb el tema. A sobre de cada un d'ells hi ha un interrogant. Si li donem a un d'aquests interrogants, ens surt una pestanya damunt on es pronuncia el nombre d'aquest objecte i com s'escriu.
    - Play: són jocs d'entendre allò que ens demana i localitzar el que ens diu.

Per tant, podem dir que és una aplicació que posa en pràctica la comprensió i la identificació d'allò que es demana.

- Estructura i organització de la informació:
  - Estructurat / no estructurat: està estructurat en “learn” i en “play” i, també està dividit per 12 temàtiques o entorns animats.
  - Seqüencial / aleatori: és seqüencial ja que segueix un ordre en relació amb la temàtica que proposa. El vocabulari està relacionat amb l’ambient destinat.
  - Lineal, ramificada: és lineal ja que encara que pots triar entre els diferents entorns animats, una vegada dins d’aquests tots segueixen les mateixes directius sense deixar a l’alumne anar per camins diferents.
  
- Estil:
  - Coherència visual: hi ha molta coherència visual ja que hi ha una relació entre l’entorn i el material, és a dir, si estem dins la temàtica de la cuina, els objectes presentats són menjars, plats, gots, culleres, forquetes...
  - Estil (fotografia, dibuixos; realista...); adequat als destinataris: l’estil presentat és molt adequat per als destinataris ja que són situacions quotidianes i fan servir o posar en pràctica diferents tipus de vocabularis molt útil i elemental. Els colors són atractius.
  - Qualitat dels elements: la qualitat dels elements presentats és bona encara que hi ha molt poca interacció amb l’aplicació.
  
- Navegació: navegació clara e intuïtiva? Moviments que pot fer l’usuari; Sortir, tornar, accedir al menú principal, existeix un botó d’ajuda, accés a opcions de l’adult; les opcions de navegació són adequades als usuaris?

La navegació és clara però a la vegada intuïtiva ja que no hi ha cap personatge que ens guïi dins l’aplicació. Com ja s’ha esmentat anteriorment, en la pàgina d’inici hi ha dues opcions (*learn* o *play*). Una vegada dins d’una d’aquestes opcions, l’alumnat pot ficar-se dins la pantalla temàtica que vulgui ja que es prou clara i, a la vegada intuïtiva. Els moviments que pot fer l’usuari són molt restringits ja que com ja s’ha esmentat la interacció pot ser un poc limitada ja que no deixa a l’alumnat fer res més que clicar damunt una opció.

Els moviments que es poden fer una vegada dins l’aplicació són: tornar enrere (està representat amb el símbol “M”), donar al interrogant o ajuda (representat per un interrogant “?”) perquè es torni a formular la pregunta realitzada de manera oral o botar a la següent qüestió (simbolitzat per la imatge “>”).

D’aquesta manera, els moviments que pot fer l’usuari són molt restringits. Si l’alumne encerta el feedback que rep són una amigable

veu d'un nen dient 'excel·lent' i / o 'molt bé' amb aplaudiments. Si l'alumne s'equivoca es rep una resposta que ha estat incorrecta l'opció triada i que es torni a intentar.

Durant tota l'aplicació hi ha una música que acompanya a aquest material.

En conclusió, les opcions de navegació són molt limitades pels motius ja explicats.

- Interactivitat: Tipus d'intervenció de l'usuari.

L'usuari només pot senyalar objectes gràcies a la identificació d'aquests després de que es preguntí de manera oral una qüestió relacionada amb la temàtica triada, ja sigui en el bloc de "learn" o en el de "play". Per tant, la intervenció de l'usuari és molt mecànica i no molt motivadora en aquest cas.

- Tractament de les respostes. Com contesta el programa a les intervencions del usuari, quan la resposta és correcta, quan la resposta és incorrecta.

Si l'alumne encerta el feedback que rep són una amigable veu d'un nen dient 'excel·lent' i / o 'molt bé' amb aplaudiments. Si l'alumne s'equivoca es rep una resposta que ha estat incorrecta l'opció triada i que es torni a intentar.

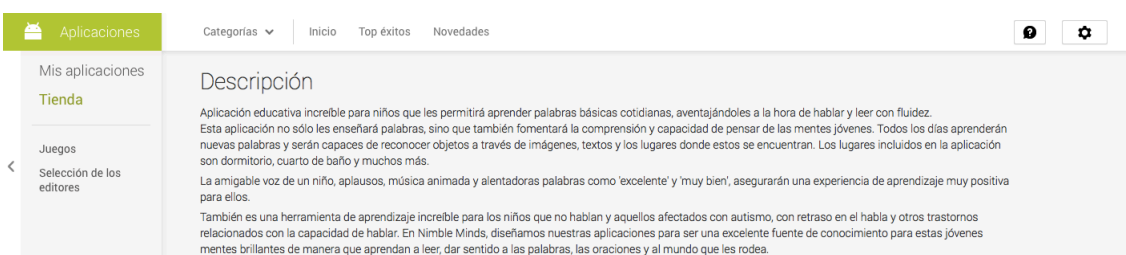
Durant tota l'aplicació hi ha una música que acompanya a aquest material.

- El programa té opcions de seguiment o control de la activitat del usuari? No.
- Es podem modificar paràmetres del programa: afegir nova informació, seleccionar nivells de dificultat, seleccionar volum de so, etc.

Només es pot activar o desactivar el volum de so.

### 3. Aporta documentació i orientacions didàctiques per treballar amb el material (abans, durant, després).

Quan es va a descarregar l'aplicació, surt aquesta pantalla:



The screenshot shows the Google Play Store interface for the app 'Opiniones'. The top navigation bar includes 'Categorías', 'Inicio', 'Top éxitos', and 'Novedades'. The left sidebar has 'Mis aplicaciones', 'Tienda', 'Juegos', and 'Selección de los editores'. The main content area features a large star rating of 4.1 with a bar chart showing the distribution of ratings: 5 stars (1,816), 4 stars (554), 3 stars (280), 2 stars (147), and 1 star (318). Below the rating, there are four user reviews with their profiles and text. The bottom section, 'Información adicional', contains a grid of app details: 'Actualizado' (23 de abril de 2014), 'Tamaño' (28M), 'Instalaciones' (500.000 - 1.000.000), 'Versión actual' (2.0), 'Requiere Android' (2.1 y versiones superiores), 'Clasificación del contenido' (Todos), 'Productos integrados en la aplicación' (3,99 € por elemento), 'Permisos' (Ver detalles), 'Informe' (Marcar como inadecuado), 'Ofrecida por' (Nimble Minds), and 'Desarrollador' (Nimble Minds, with contact info and privacy policy).

#### 4. Com a conclusió: quines són les aportacions didàctiques del material?; Quina és la qualitat del material?

Els materials didàctics que s'utilitzen han de provocar la curiositat i mantenir l'interès i l'atenció. L'aportació didàctica que aporta el material és la de provocar situacions comunicatives, perquè els alumnes esdevinguin usuaris i aprenents capaços de comunicar-se. El fet que estiguin adaptats a les seves edats i interessos augmentarà la confiança en les pròpies capacitats.

Per tant, aquesta aplicació afavoreix el desenvolupament de l'hàbit lector i de la competència ja que és un recurs per a l'aprenentatge de la llengua estrangera, ja que presenten la llengua de maneres diferents, en distints contextos que permeten així l'accés a nombroses fonts d'informació.

La qualitat del material és bon però pot ser una aplicació que fomenta la resposta mecànica. Per tant, podem dir que encara que sigui un bon material només l'utilitzaríem per reforçar els conceptes donats a classe per part del docent.

IMATGES DE L'APLICACIÓ DESCARREGADA AMB EL MÒVIL:



Part de "Learn":



Part de "Play":

