

## REVISIÓN DE ABC MOUSE: IMPLICACIONES PARA EDUCACIÓN BILINGÜE

### REVIEW OF ABC MOUSE: IMPLICATIONS FOR BILINGUAL EDUCATION

**Jesús García Laborda**

Instituto Franklin – Universidad de Alcalá

**Kassemí Serroukh Umaima**

Facultad de Educación – Universidad de Alcalá

#### Resumen

Este artículo presenta una revisión de ABCmouse.com diseñada por Age of Learning, Inc. La revisión analiza dos aspectos principales del programa digital: primero, proporciona una descripción de esta plataforma y segundo, sugerencias para su uso en Programas educativos bilingües especialmente en España y América Latina. La revisión concluye que hay un número significativo de razones para apoyar su uso en ese contexto, así como para el aprendizaje general de los contenidos curriculares.

**Palabras clave:** Plataforma digital; contenido curricular; educación bilingüe.

#### Abstract

This article presents a review of the ABCmouse.com designed by Age of Learning, Inc. The review looks at two main aspects of the digital program: first, it gives a description of this platform and second, it gives suggestions for its use in bilingual education programs especially in Spain and Latin America. The revisions concludes that there is a significant number of reasons to support its use in that context as well as for general learning of curricular contents.

**Key Words:** Digital platform, curricular content, bilingual education.

## 1. INTRODUCCIÓN

Las plataformas digitales de aprendizaje de contenidos se han ido popularizando. En España, como en otros países de habla hispana, cada vez son más los colegios que poseen recursos digitales ya sea gratuitos o de pago cuyo uso se realiza tanto en la escuela como en el propio domicilio con fines de aprendizaje y también lúdicos. En relación con las plataformas externas, unas tienen cuotas de acceso mientras que otras carecen de la misma. En general, cada app o cada programa se centra en aspectos específicos mientras que ABC Mouse incluye un espectro mucho más grande de actividades y áreas de contenidos. Entre las de pago, encontramos FarFaria Storybooks (<https://www.farfaria.com/>), Preschool EduKitty (<https://www.educationalappstore.com/app/preschool-edukitty>) o Dream Box



En total, se ofrecen un total de más de 10.000 actividades de aprendizaje y unas 850 lecciones. Desde hace dos años se vienen añadiendo además un número creciente de actividades en español por lo que las estudiantes pueden implementar una formación bilingüe. Wikipedia además, afirma que:

*In 2014, at the White House Summit on Early Education, Age of Learning pledged to the Invest In Us campaign to provide services valued at more than \$10 million to preschool, pre-k, and Head Start classrooms over two years. In 2015, the company partnered with another White House initiative, ConnectHome, to provide ABCmouse.com for free to families living in public housing in 27 cities and one tribal nation, serving up to 65,000 children. ([https://en.wikipedia.org/wiki/ABCMouse.com\\_Early\\_Learning\\_Academy](https://en.wikipedia.org/wiki/ABCMouse.com_Early_Learning_Academy))*

Asimismo, el 21 de enero de 2020 se lanzó Age of Learning Foundation cuyo objetivo es acompañar a gobiernos y ONG especialmente en países en vía de desarrollo los programa como ABC Mouse sin coste alguno para millones de niños de todo el mundo (<http://www.aoflffoundation.org/>).



Figura 3. La clase

### 3. APRENDER JUGANDO

En ABC Mouse, desde el punto de vista educativo, trabaja a través del constructivismo social y el aprendizaje interactivo (Page, Gravel, & Trudel, 1998). teniendo un papel principal el andamiaje establecido entre la interacción de la máquina y el usuario (Amirkhiz & Ajideh, 2008; Ang, Avni, & Zaphiris, 2008). Asimismo, tiene varios conceptos transversales que la hacen especialmente atractiva para los usuarios:

- 1) Trabaja la educación en valores universales positivos
- 2) Desarrolla la educación para el consumo (figura 3)
- 3) Fomenta los valores de defensa de los animales y el ecologismo (figura 4)
- 4) Insta al estudiante al orden personal doméstico y en la escuela y al cuidado de sus animales domésticos.

Esto se realiza a través de varios metajuegos (Hills, 2007; Wang & Ha, 2012) como es el cuidado de las mascotas en términos de alimentación y limpieza. El aprendizaje por tanto se produce a través del juego de manera experiencial simulando entornos cercanos al sujeto como su habitación, el colegio, el parque, el zoo, etc. Cuando el alumno realiza una actividad recibe una serie de tickets que pueden ser utilizados para la compra de bienes personales o productos de necesidad para sus propios animales domésticos. De esta manera, el niño adquiere la responsabilidad de gestionar lo que obtiene para su propio desarrollo como persona.

#### 4. GESTIÓN Y CONTROL DEL APRENDIZAJE

La plataforma posee control parental que permite elegir el tipo de profesor/a, su raza y características físicas. Asimismo, los padres y madres pueden seguir el progreso de sus dependientes mediante tablas y gráfico que muestran los avances y dificultades de los estudiantes.



Figuras 4 y 5. Mapa conceptual de la plataforma

## 5. ABC MOUSE Y LA EDUCACIÓN BILINGÜE

Una de las aplicaciones más evidentes es en la enseñanza de contenidos de las áreas especificadas más arriba. Desde 2016 ABC Mouse desarrolló un sistema de acceso escolar que lo diferencia claramente del doméstico ya que permite el seguimiento por parte de las maestras del centro educativo y de los padres.

La aplicación es especialmente ventajosa en educación bilingüe puesto que es adaptable al nivel de lectoescritura del alumno de manera que a través de Jolly Phonics, el sistema de aprendizaje de lectura más común en los centros educativos de Primaria en España, y los alumnos aprender a escribir a partir de la misma. Por otro lado, la integración de actividades iguales o similares en concepto, diseño e implementación en español e inglés (no todas) permite el uso indistinto de la lengua.

Una tercera razón es que los contenidos, con la excepción de Ciencias Sociales que se centra mucho en Estados Unidos, son perfectamente adaptables. Además, se apoyan mucho en videos tanto por diversión como por explicación, muy asequibles a los estudiantes. Una buena muestra de los mismos puede encontrarse en <https://www.youtube.com/user/ABCmouseOFFICIAL/videos>. Por tanto, el input y la interacción deseables facilitan la docencia a los profesores de educación bilingüe.

En cuanto a las limitaciones, éstas son bastante evidentes. Por un lado, el programa requiere profesores muy altamente comprometidos con un sistema mixto de aprendizaje presencial-on line. Lo segundo es que requiere alumnos de un cierto nivel pero que es claramente asumible por muchas instituciones educativas públicas españolas donde la educación bilingüe se potencia desde el periodo de enseñanza infantil obligatoria. El tercero, quizás el más evidente, es el coste que es de unos 65€/año en la suscripción individual aunque es posible adquirir licencias de uso a precios muy asequibles para centros educativos. Un cuarto aspecto sería que es un programa que no se ha publicitado en España apenas aunque es bien cierto que viene realizando un trabajo significativo en America Latina especialmente en Costa Rica donde ha calado con cierta intensidad.

## 6. CENTRO DE EVALUACIONES

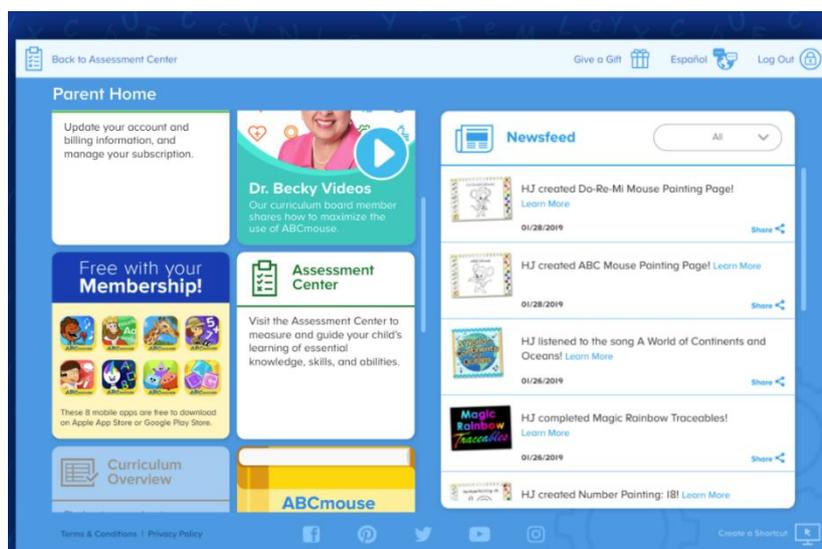


Figura 6. Centro de Evaluación

Una de las características destacadas en ABC Mouse el Assessment Center que permite a padres y maestros evaluar a los niños en su evolución de aprendizaje. También sugiere actividades para ser hechas por el niño enfatizando determinados ítems de evaluación.

## 7. CONCLUSIONES

El ABC Mouse representa un recurso de aprendizaje muy ciertamente interesante para colegios bilingües o aquellos con un nivel de inglés exigente. Por el precio y por las utilidades se plantea como un sistema ideal de apoyo a la enseñanza bilingüe a pesar de las limitaciones expuestas en el punto 4. Los gráficos son realistas y muy atractivos. Además, gratuitamente, ofrece apps para móvil de todo sistema operativo de apoyo y gratuitas que los padres pueden explotar. Desde nuestra perspectiva, ofrece un interés y motivación (Cheong, Filippou, & Cheong, 2014) considerable para profesores y alumnos que tampoco puede pasar desapercibida al tiempo que desarrolla la competencia digital (Reynolds, 2016). De hecho, el propio logo (el ratoncito) facilita la identificación con el niño o niña que se representa por un avatar que el participante diseña así como su propia ropa y accesorios. En conclusión, jugar y aprender es posible en el aula y en casa y lo que sí parece seguro es que el inglés y los conocimientos de contenidos de la niña se incrementará al tiempo de aprender. Una valiosa apuesta para padres y escuelas que quieran ir un paso más allá. Por eso, los lectores pueden encontrar más detalles sobre la efectividad de ABC Mouse en alfabetización y matemáticas en <https://www.ageoflearning.com/research/> donde seguro que valorarán lo que ABC Mouse puede aportar para sus alumnos.

## REFERENCIAS

- Amirkhiz, S. Y. Y., & Ajideh, P. (2008). Negotiated interaction: A way out of cul-de-sac in reading classrooms. *English Language Teaching*, 1(2), 96-103.
- Ang, C. S., Avni, E., & Zaphiris, P. (2008). Linking pedagogical theory of computer games to their usability. *International Journal on E-Learning*, 7(3), 533-558.
- Cheong, C., Filippou, J., & Cheong, F. (2014). Towards the gamification of learning: Investigating student perceptions of game elements. *Journal of Information Systems Education*, 25(3), 233-244.
- Hills, T. (2007). Is constructivism risky? social anxiety, classroom participation, competitive game play and constructivist preferences in teacher development. *Teacher Development*, 11(3), 335-352.
- Page, P., Gravel, F., & Trudel, M. (1998). L'importance de la cognition sociale pour l'education prescolaire (the importance of social cognition for preschool education). *Canadian Journal of Research in Early Childhood Education*, 7(1), 11-29.
- Reynolds, R. (2016). Defining, designing for, and measuring "social constructivist digital literacy" development in learners: A proposed framework. *Educational Technology Research and Development*, 64(4), 735-762. doi: <http://dx.doi.org.ezproxy.uned.es/10.1007/s11423-015-9423-4>
- Wang, L., & Ha, A. S. (2012). Factors influencing pre-service teachers' perception of teaching games for understanding: A constructivist perspective. *Sport, Education and Society*, 17(2), 261-280. doi: <http://dx.doi.org.ezproxy.uned.es/10.1080/13573322.2011.607954>