



**I Congrés de Pràctiques
Educatives Innovadores
al Baix Llobregat**
27 i 28 de novembre
de 2009

Comunicació Oral

Títol
Treballar la tutoria i la mediació mitjançant els curtmétratges del nostre alumnat.
Autoria i correu electrònic de contacte
Raúl del Castillo (rdelcasti@gmail.com), Antoni Alberich (antonalberich@gmail.com)
Resum (abstract) d'unes 150 paraules
El curs 2008-09 un grup de professors de l'IES Ribera Baixa del Prat de Llobregat vam començar a treballar la tutoria i la mediació fent ús de petites produccions audiovisuals realitzades pels mateixos alumnes. Al principi, els nois i noies gravaven la representació de conflictes que havien tingut lloc a l'institut durant la setmana i imaginaven i filmaven finals alternatius per cada situació per després analitzar-los conjuntament amb el servei de mediació del centre. Posteriorment, l'experiència s'estengué a Tutoria. En aquest cas, es tractava de seleccionar temes d'interès per l'alumnat per realitzar-ne petits documentals o dramatitzacions. D'aquesta manera es potenciava el treball cooperatiu i, de forma lúdica, es tractaven les preocupacions de l'alumnat. Mitjançant la creació de narratives personals digitals, els estudiants es convertien en creadors actius, en lloc de consumidors passius de multimèdia. La participació directa dels propis alumnes en la creació de material educatiu per als seus companys va fer que aquesta experiència esdevingués una magnífica eina per fomentar l'aprenentatge cooperatiu i la pròpia autoestima dels nostres estudiants, autèntics protagonistes de tot el projecte. Els alumnes realitzaven un guió cinematogràfic a partir d'una àmplia llista de temes pactada entre ells i el professorat. Ells mateixos feien la repartició de tasques i duïen a terme la gravació. Per finalitzar l'experiència, es visionaven tots els curtmétratges a classe i se'n feia un debat a posteriori.
Conceptes o paraules clau
Tutoria, mediació, vídeo, històries digitals, TAC.
Objectius
- Proporcionar eines als alumnes per expressar les seves preocupacions. - Treballar amb materials elaborats pels mateixos estudiants. - Identificar i valorar els mitjans de comunicació social com a grans productors de missatges verbals i no verbals, i interpretar-ne críticament el contingut en relació amb els valors de la cultura pròpia. - Expressar-se oralment, per escrit i visualment amb correcció, coherència i de manera adequada, d'acord amb la situació comunicativa i el tipus de discurs. A través d'una metodologia experiencial i basada en el treball cooperatiu hem treballat les competències següents: - Competència comunicativa lingüística i audiovisual. - Tractament de la informació i competència digital.





- Competència d'aprendre a aprendre.
- Competència d'autonomia i iniciativa personal.
- Competència social i ciutadana.

Exposició del treball (experiència, recerca o bona pràctica)

Imagineu que esteu visionant un curtmetratge que els alumnes de 4t d'ESO de l'Aula Oberta de l'IES Ribera Baixa han creat com a activitat de Tutoria. En començar el film, us trobeu enmig d'una festa d'adolescents.

S'ho estan passant d'allò més bé. Hi ha música i alguns estan ballant. La càmera abandona el pla general i es fixa en dos dels participants de la festa, que ja intuïu que esdevindran els protagonistes de la història. Es tracta d'un noi i una noia que s'acaben de conèixer i estan flirtejant. Es veu ben clar que hi ha química entre ells i que s'agraden. Una cosa porta a l'altra, el consum excessiu d'alcohol també hi ajuda, i acaben mantenint relacions sexuals.

Tanmateix, aquest to narratiu no dura molt. De sobte, el relat canvia de rumb. Han passat uns mesos i la nostra protagonista està plorant. Està embarassada. No ho vol explicar a ningú, ni a la seva parella, que va conèixer a la festa, ni, encara menys, a la seva família. Aconsellada per una amiga, acudeix a un centre de planificació familiar. Es posen sobre la taula diferents opcions, però ella està feta un mar de dubtes. Finalment, s'arma de valor i decideix explicar el que li passa als seus pares.

La reacció del pare és furibunda. Necessita trobar un culpable per fer-lo responsable de la situació en què es troba la filla: el noi, que l'ha deixada embarassada; la família del noi, que el pressiona perquè es desentengui de l'embaràs; l'escola, que ha fracassat en la seva tasca educadora. Sembla que les possibilitats perquè el diàleg s'obri pas són minses. L'enfrontament entre les dues famílies pot esclatar en qualsevol moment.

En una treva en les discussions, la parella aconsegueix parlar a soles. "Per què no m'havies dit que estaves embarassada?", li retreu ell amb suavitat. "No ho sé, estava espantada", respon ella. No saben quina decisió prendran, però decideixen prendre-la junts. El curtmetratge arriba al seu final. És un final obert que reflecteix les discussions ètiques al voltant del tema de l'avortament que s'han produït dins del grup durant el procés de redacció del guió i filmació de la història. Els nois i noies no han arribat a cap acord sobre quina seria la millor decisió davant d'un embaràs adolescent i han decidit mostrar al seu curtmetratge totes les opcions possibles sense decantar-se per cap. Han volgut que el film sigui sentit per tots i totes com a propi. Aquest final obert és fruit, doncs, d'una decisió llargament dialogada i consensuada.

La història d'aquesta parella és evocadora i està curosament construïda. I encara que és personal, toca una fibra que és universal. El relat incorpora unes veus autèntiques, la recerca de la solució d'un problema, tensió narrativa, un final obert i altres elements que la majoria de nosaltres esperaria d'una pel·lícula duta a terme per un equip professional. És a la vegada una narració i un documental, ja que incorpora elements reals de la vida dels alumnes i de les seves reflexions. El grup decideix donar a conèixer el seu curtmetratge a través d'Internet, perquè les seves famílies i companys d'altres cursos el puguin veure.

Els nois i noies de l'Aula Oberta estan molt orgullosos del treball realitzat, i amb raó. Han generat tots els elements de la seva narració digital. Han escollit les localitzacions (el curt està filmat íntegrament al barri de Sant Cosme del Prat de Llobregat i a les dependències de l'institut), han fet el guió gràfic de la història, després l'han escrita, l'han filmada i editada, han dissenyat els títols i els crèdits, i han triat la banda sonora.

Fa deu anys, aquest projecte hagués estat massa complex i costós perquè el poguessin dur a terme alumnes de 4t d'ESO. Tanmateix, actualment, qualsevol que s'ho proposi pot crear una història i filmar-la. I amb Internet com a altaveu, la seva difusió és fàcil i d'una repercussió insospitada.





Alan Davis¹ defineix una història digital com: *un tipus de narrativa breu, habitualment personal, explicada en primera persona, presentada com una pel·lícula curta per exhibir-se en una pantalla de televisió o d'ordinador, o bé projectar-se en una pantalla més gran.*

Com succeeix amb qualsevol forma d'expressió artística, la narrativa digital continua evolucionant per donar cabuda a noves tecnologies, objectius i visions creatives. La pregunta clau que cal formular des de l'àmbit educatiu és "què pot oferir la narració digital als processos d'ensenyament-aprenentatge?" I la resposta és "molt", sempre que es tinguin ben presents dos principis metodològics fonamentals:

- Cal enfocar l'atenció dels alumnes en la història que volen explicar deixant en un segon pla els mitjans digitals.
- Cal emprar la narració digital per promoure en els alumnes l'expressió escrita, oral i audiovisual, el pensament crític, i l'alfabetització en mitjans.

Com molts altres docents, nosaltres celebrem l'adveniment de les noves tecnologies multimèdia. Poden servir per donar veu a alumnes que sense elles no serien escoltats i ajudar a d'altres les habilitats acadèmiques dels quals no encaixen en els motlles educatius tradicionals. Tanmateix, a molts nois i noies els manca la intuïció que els permetria emprar la tecnologia digital per enriquir allò que volen comunicar. A mesura que les TIC esdevenen més poderoses, les seves narracions es debiliten.

El problema per molts alumnes és que se centren en el poder de les TIC en lloc de focalitzar la seva atenció en el poder que tenen les seves narracions. Alguns estudiants ressalten el mitjà però sacrifiquen el missatge, produint un esdeveniment tècnic en lloc d'un relat. Part de la nostra tasca docent consisteix a ensenyar als alumnes a convertir-se en narradors abans d'introduir els elements digitals.

La majoria dels mètodes de creació d'històries fílmiques es basen en la utilització d'algun tipus de guió gràfic o *storyboard*. Aquests *storyboards* consisteixen en una presentació ordenada de dibuixos o fotografies, cadascun dels quals resumeix un esdeveniment important de la narració. Mirant-los es pot aconseguir una idea general de l'argument del film.

Tanmateix, aquest tipus de recurs no és el més adequat, si es volen explicar històries significatives o profundes. Un *storyboard* no capta en tota la seva complexitat el conflicte central d'una narració, la seva estructura i els elements del desenvolupament de la trama. És preferible demanar als alumnes que construeixin un mapa conceptual o esquema de la història abans que en facin el guió gràfic. En aquest esquema cal que mostrin com s'incorporen els components essencials del relat dins del flux general de la narrativa. A més d'ajudar els nois i noies a pensar en les seves històries digitals en termes de desenvolupament de temes i personatges i no com una simple sèrie d'esdeveniments, els esquemes i els mapes conceptuais permeten als docents valorar la força de les narracions mentre aquestes estan encara en fase de planificació i demanar als alumnes que en reforcin els elements més dèbils.

La següent fitxa, creada per l'equip Espurna, pot ajudar molt els alumnes en aquesta fase del procés (http://issuu.com/antoni_alberich/docs/fitxa_storytelling). En aquest altre enllaç també trobareu indicacions i alguns models ([cliqueu](#)), i si esteu interessats en el món dels guions cinematogràfics, és de consulta ineludible el llibre *El libro del guión* de Syd Field.

Són imprescindibles, no ens cansarem de repetir-ho, les fases de planificació i escriptura del relat visual, abans de començar a treballar en la realització de la presentació multimèdia amb imatges i so. Escriure és fonamental. Encara que el producte final s'obtingui emprant mitjans informàtics, l'eina més important utilitzada en la creació d'una història digital és l'escriptura.

¹ Alan Davis és coautor de l'article "Digital storytelling in an urban middle school" (Narracions digitals en una escola urbana de secundària) <http://thenjournal.org/feature/61/>.





Narrar relats de forma oral també és una part important del procés de preproducció. Cal assegurar-se que els alumnes són capaços de fer una narració oral coherent de la seva història abans de treballar en la presentació digital. La narració oral constitueix una activitat propícia perquè els nois i noies desenvolupin la seva pròpia veu i descobreixin els elements essencials de les seves històries.

Només després d'aquesta fase d'elaboració prèvia, escrita i oral, els alumnes podran començar a construir les seves històries digitals. Els docents menys experimentats en tecnologia multimèdia, anomenats "immigrants digitals" per l'escriptor Mark Prensky², no s'han de deixar intimidar per la tasca. La major part del software necessari és gratuït, fàcil de fer servir i disposa de tota mena de tutorials a la xarxa, així que en poc temps és possible adquirir els coneixements bàsics que permeten defensar-s'hi.

Un dels programes més utilitzats per crear històries digitals és el Windows Movie Maker. Ve instal·lat per defecte a tots els ordinadors amb sistema operatiu Windows i és molt fàcil aprendre'n el funcionament. Amb aquest programa es poden barrejar fotos, text, veu, música, vídeos i animacions. A més a més, permet la creació de títols i crèdits.

També són necessaris alguns perifèrics: càmeres fotogràfiques, micròfons, un escàner i càmeres de vídeo. Molts dels nostres alumnes posseeixen telèfons mòbils de darrera generació que disposen ja de càmera de fotos i vídeo. No hem de desaproveitar aquesta oportunitat, que facilitarà i abaratirà tot el procés.

La creació d'històries digitals constitueix una magnífica oportunitat per captar l'interès dels alumnes cap a l'alfabetització en mitjans, és a dir, cap a l'aprenentatge de com els mitjans influeixen en la nostra percepció del món. Fruïm dels relats audiovisuals perquè ens hi involucren, però això també els fa perillosos. Per la seva mateixa naturalesa, les narracions audiovisuals demanen que abandonem la incredulitat i ens hi deixem embolcallar. Tanmateix, els adolescents necessiten desenvolupar el seu pensament crític en un món sobrecarregat d'històries digitals, moltes de les quals només consideren el seu grup d'edat com un objectiu de mercat desitjable. Volem que els estudiants no només aprenguin *amb* els mitjans, sinó que aprenguin i pensin críticament *sobre* ells. Pretenem que els alumnes comprenguin que la diferència entre una història digital reeixida i un anunci publicitari efectiu és, simplement, el seu propòsit.

Les narratives digitals ofereixen oportunitats poderoses per aprendre sobre alfabetització en mitjans, ja que els alumnes s'involucren activament en la creació i l'anàlisi del curtmetratge en què estan embarcats. Quan els adolescents realitzen la difícil tasca d'interconnectar narrativa i TIC per expressar-se davant de la resta del món, poden veure amb una major claredat la naturalesa persuasiva de la cultura digital en la qual viuen. Però aquesta metaperspectiva mediàtica no es desenvolupa naturalment. És complicat per nois i noies que estan immersos en els seus projectes prendre distància i apreciar la veritable dimensió de l'impacte que tenen les produccions audiovisuals. És necessari que els docents incloguin deliberadament continguts d'alfabetització en mitjans dins de les activitats sobre narrativa digital a mesura que aquestes tenen lloc.

Al llarg d'aquesta experiència hem observat com la creació d'històries digitals despertava en els nostres alumnes habilitats i talents (en art, en producció mediàtica, en narrativa oral, en gestió de projectes cooperatius...) que habitualment romanen adormits al seu interior i són desaproveitats a l'escola. A més a més, hem comprovat com els relats audiovisuals poden servir per desenvolupar una varietat d'alfabetitzacions (digital, oral i escrita) de manera integrada. Així mateix, els docents poden treure profit del fet que els adolescents se senten molt còmodes amb l'ús de les TIC i, a més, pels components tecnològics, aguditzen el seu pensament crític, la seva capacitat d'indagació i les seves habilitats en escriptura.

² Marc Prensky (2001) és autor de l'article "Digital Natives, Digital Immigrants" (Nadius digitals, Immigrants digitals) disponible a Internet a <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>.





En definitiva, mitjançant la creació d'històries digitals, els alumnes desenvolupen el poder de tenir la seva pròpia veu i esdevenen herois de les seves pròpies històries d'aprenentatge. Les narracions digitals ajuden els estudiants a convertir-se en participants actius en lloc de consumidors passius en una societat saturada pels mitjans audiovisuals.

Resultats, conclusions i prospectiva

En acabar el curs es dugué a terme l'avaluació del projecte per part dels alumnes i professors participants a través d'enquestes individuals. Aquesta avaluació, eminentment qualitativa, s'articulà al voltant de tres àmbits:

- Valoració del contingut de les activitats dutes a terme.
- Valoració del treball en equip i de les metodologies emprades.
- Propostes de millora de cara al futur.

Quan vam demanar als alumnes que, de forma individual, fessin una valoració de l'activitat, les seves apreciacions van ser per a nosaltres molt enriquidores. Els nois i les noies ens deien que aquesta havia estat una proposta **diferent**, sobretot perquè era **real**, també destacaven que havien après a **treballar en grup** i que els seus errors els havien ensenyat molt. L'experiència adquirida ens encoratja a consolidar el projecte i a ampliar-lo el proper curs, estenent la creació pels mateixos alumnes de petites produccions audiovisuals a d'altres matèries com les Ciències Socials, la Tecnologia i les Llengües Estrangeres.

Qüestions i/o consideracions per al debat

- Què poden oferir les narracions digitals als processos d'ensenyament-aprenentatge?
- Podem dissenyar activitats de Tutoria més vivencials i creatives?
- És possible reorientar l'escola de manera que els alumnes esdevinguin creadors actius de continguts educatius més que no pas simples consumidors passius?

Bibliografia

DAVIS, A. "Digital storytelling in an urban middle school" (Narracions digitals en una escola urbana de secundària). Disponible a Internet: <http://thenjournal.org/feature/61/>

FIELD, S. (1995). *El libro del guión*. Madrid: Plot Ediciones.

OHLEER, J. (2008). *Digital Storytelling in the Classroom* (Narracions digitals a classe). Corwin Press.

PRENSKY, M. (2001). "Digital Natives, Digital Immigrants" (Nadius digitals, Immigrants digitals) disponible a Internet: <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>

