

MEMÒRIA DEL PRÀCTICUM II DE PSICOPEDAGOGIA

L'AUDIOVISUAL COM A METODOLOGIA DE L'APRENENTATGE



Benet Gordaliza Cornellà
Universitat Oberta de Catalunya
Pràcticum II
Gener 2013
Centre: Televisió de Catalunya (TVC, SA)
Tutor: Xavier Martorell
Consultor: Jaume Ríos

INDEX

1. Introducció	3
2. Fonamentació teòrica	5
2.1 L'aprenentatge	5
2.2 L'audiovisual	10
3. Context de la intervenció.....	14
3.1 La pràctica psicopedagògica en educació no formal	14
3.2 La pràctica psicopedagògica per a l'elaboració de recursos educatius i programes audiovisuals	14
3.3 Televisió de Catalunya TVC	15
4. Descripció de l'estada de pràctiques	17
4.1 Procés formatiu	18
4.2 Altres intervencions	19
4.3 Producció de recursos audiovisuals	19
5. Metes i objectius previstos.....	20
6. Modificacions del pla de treball previst	21
7. El recurs audiovisual elaborat a les pràctiques	22
7.1 Les activitats d'aprenentatge.....	22
7.2 Fonaments de la proposta: resoldre problemes, treballar amb casos reals i foment del treball en grup.....	23
7.3 Un projecte transversal	24
7.4 Competències bàsiques.....	24
7.5 Objectius.....	25
7.6 El Projecte	27
8. Conclusions i propostes	38
9. Bibliografia i webgrafia	40
10. Annexos.....	41
10.1 Característiques de les activitats.....	41
10.2 Ressenyes i comentaris de recursos consultats.....	42
10.3.1 El miracle d'Annie Sullivan	42
10.3.2 Paraula de robot	43
10.3.3 Tant "monos" com nosaltres.....	45
10.3.4 Pensant en els altres	46

1. Introducció

... las novelas de Verne también eran el pretexto que me consentía empezar a preguntar sobre lo que no sabía, historia, geografía, física, los sexantes, los globos aerostáticos, (...) todos aquellos científicos locos y cuerdos que acertaban al equivocarse, al cometer largas carreras de errores que les iban aproximando poco a poco a los grandes hallazgos de sus vidas. Así, aquellos libros me irían llevando hacia otros libros, porque me descubrían mundos distintos pero igual de fascinantes...,
Almudena Grandes¹

Han passat gairebé sis mesos des que vaig iniciar allò que vaig anomenar *l'inici d'un viatge: les pràctiques professionals*. Ara, al final d'aquesta etapa (que espero no sigui el final del viatge), quan em dispo a fer aquesta memòria, vaig recopilant tot allò que he anat llegint, consultant, anotant, retallant, Entremig de tot el garbuix de llibres, apunts, carpetes, etc.. apareix aquesta novel·la que a esgarrapades del rellotge vaig anar llegint i recordo aquest paràgraf que em va semblar molt revelador. Per a mi les pràctiques han estat una excusa per anar descobrint un món que no s'acaba: l'aprenentatge.

L'àmbit d'intervenció que jo he triat és el de la producció de recursos audiovisuals amb aplicacions educatives. Inicialment l'objectiu final era aprendre a dissenyar un recurs audiovisual perquè fos utilitzat en el procés d'aprenentatge. A aquest objectiu s'han afegit dos de molt importants: per una banda tot el que he anat descobrint gràcies al meu tutor del centre sobre processos d'aprenentatge i diferents metodologies; i per altra, veure alguna de les possibilitats d'intervenció d'un psicopedagog fora de l'àmbit escolar.

L'audiovisual és un recurs disponible i tothom el sap interpretar, no és un recurs estrany i ho fem habitualment, el repte és utilitzar-lo com a eina educativa. A Catalunya el dipòsit més gran de material audiovisual és la Televisió de Catalunya (TV3). Aquesta televisió té el compromís de servei públic als ciutadans.

Es fa difícil parlar de resultats després d'un període intensiu de pràctiques, per a mi el més important ha estat el procés. En els següents apartats intento plasmar una mica tot el que he après a nivell teòric, però més que el final del camí, ho veig com un principi. És com haver comprat el bitllet per poder viatjar en el camp de l'aprenentatge i de les possibilitats de l'audiovisual. A partir d'ara inicio un procés de reflexió sobre una temàtica en la que em vull especialitzar.

¹ GRANDES, A. (2012) *El lector de Julio Verne*. Barcelona: Tusquets Editores (pàg.191)

Si hem de buscar un element quantificable fruit de la intervenció com a psicopedagog, un resultat final, podem analitzar el recurs audiovisual que he dissenyat. Aquest projecte audiovisuals i multimèdia te com a objectiu estimular l'aprenentatge, trencant amb el discurs lineal de la televisió, on es presenta una tesi i unes conclusions. Un clip audiovisual ens porta de la realitat als continguts, treballant així de manera competencial.

Aquest recurs està disponible en el portal educatiu *Documenta*, a l'abast de la comunitat educativa perquè cada formador les utilitzi en el context que vulgui.

A l'hora de començar aquesta reflexió, miro enrere i començo a recordar tots els aprenentatges que he anat fent durant el trimestre, però especialment em queda una nova manera de pensar en l'audiovisual com a recurs per estimular l'aprenentatge i les idees i ganes de poder fer altres recursos ara pel meu compte.

La valoració que en faig és més que satisfactòria, no només pel tot el que he après i per haver fet de psicopedagog en una institució no escolar, sinó perquè també m'he sentit molt a gust a nivell personal, un aspecte que considero particularment molt important.

Le darreres línies d'aquesta reflexió inicial les vull dedicar al Xavier, tot i que no crec que compensi totes les hores i la feina que ell m'ha dedicat. Ha dissenyat la meva formació dins de l'empresa, m'ha facilitat materials, m'ha ajudat a resoldre algun problema, ha fet un seguiment dels meus projectes. Per tot això i pel currículum ocult (que no es veu, però és molt important) li tinc un gran agraïment i reconeixement. El meu agraïment també és extensible al Pere Arcas, cap del Departament que m'ha ajudat a estructurar les idees, ha revisat la feina i a donar-li forma.

2. Fonamentació teòrica

Aquest projecte està fonamentat teòricament al voltant de dos pilars. No és casualitat que aquests dos eixos que han guiat la tasca formin part del títol: **l'aprenentatge i l'audiovisual**.

En primer lloc faré una breu conceptualització de l'aprenentatge que s'ha fet servir per dissenyar el recurs audiovisual d'aquesta pràctica. L'aprenentatge entès com un procés encaminat a produir un canvi, no una simple acumulació de coneixement. Si volia fer un recurs que estimulés l'aprenentatge, primer he hagut de conèixer ben bé que és.

En segon lloc, l'audiovisual com a potencial eina educativa. L'audiovisual és un llenguatge atractiu i entenedor pels infants i joves. Més endavant veurem que no es parla de l'audiovisual com a transmissor de coneixement, sinó com a incentivador d'aprenentatge.

2.1 L'aprenentatge

L'aprenentatge és un procés, no és un resultat. Aquest procés està influenciat per diversos factors que són els mateixos per cada persona, però en cadascun estan configurats de manera diferent.

- la història evolutiva
- l'entorn
 - físic
 - relacional (bàsicament persones)

A tots ens influencien aquests factors, però, evidentment, en cada un de nosaltres aquest no són iguals i, per tant el procés serà diferent.

L'aprenent pot modificar l'entorn, sobretot el relacional.

L'aprenentatge passa pel sentits, que tenen unes capacitats i unes limitacions. Els sentits perceben més del que ens diuen. La informació sensorial es processa pel tàlem i des d'aquí es projecta al cervell a altres àrees cerebrals.

De forma natural no processem serialment aquesta informació que ens donen els sentits, ho fem en paral·lel, o sigui que tots els estímuls que ens arriben (ja siguin auditius, visuals, etc, ...) no els processem de forma separada, sinó que ho fem simultàniament.

Davant de qualsevol estímulo, l'interpretem, intentem entendre'l. La base d'aquesta interpretació és la nostra experiència personal. Això significa que quantes més experiències prèvies tinguem, més rica serà la nostra interpretació.

L'entorn te estímuls, els estímuls fan que la intel·ligència es pugui desenvolupar.

Emocions: Tenen un substrat cerebral: l'amígdala. Son estructures primàries al tronc cerebral, és una de les estructures més antigues. Tenen una funció protectora (de supervivència), actuen perquè no pensem, per reaccionar sense pensar. Son estructures de bloqueig que et fan disposar d'una gran quantitat d'energia. Segreguen hormones de manera molt ràpida (adrenalina, insulina que crea glucosa...) activa la musculatura, bloqueja el còrtex, activen les endorfines per mitigar el dolor, Les emocions primàries provoquen totes aquestes reaccions (exemple: la por).

Quins estímuls poden disparar això? Actualment un de molt corrent és l'estrès.

Les emocions són protectores, quan es disparen et serveixen per sobreviure, però no es pot treballar sobre elles en el moment que estan actuant. Si no es pot actuar sobre elles, que podem fer modificar-les? Actuar-hi quan no estan disparades. I, què podem fer perquè no es disparin?

- Abans: preveure-les, saber en quines ocasions poden aparèixer i controlar de l'entorn. (Exemple: si la foscor ens produeix por, evitar estar en llocs on això pugui passar)
- Després: raonar quan ja han passat (per saber com i quan hem de controlar l'entorn).

Perfils intel·lectuals – Intel·ligències múltiples

Hi ha aspectes de l'entorn que ens criden més l'atenció. La sensibilitat que tenim cap algun aspecte de l'entorn ens diu que tenim predisposició a desenvolupar aquella intel·ligència. Aquesta és una predisposició natural, que desenvoluparem més o menys en funció dels estímuls que rebem.

Podem categoritzar diferents tipus d'intel·ligències:

Especialitzades: { Física
Espacial
Matemàtica
Social
Emocional
Verbal
Motriu
Musical

Transversals { Memòria
Lògica
Creativitat

Hi ha àrees cerebrals especialitzades en cada una d'elles, quan una la tenim més desenvolupada implica una major densitat neuronal.

Ser sensible en algun aspecte et fa retroalimentar-te, ja que si una cosa t'agrada la practicaràs més, i la vegada en sabràs més, gaudiràs més i ho tornaràs a fer. (A que en un bufet lliure si hi ha uns postres que ens agraden més, acabem repetint?).

Un efecte traumàtic pot fer que reprimeixis aquella predisposició cap a aquella àrea que tens més sensibilitat.

Gaudir d'una cosa que ens agrada i entrenant-nos en allò ens farà aprendre, o sigui ens farà créixer la intel·ligència.

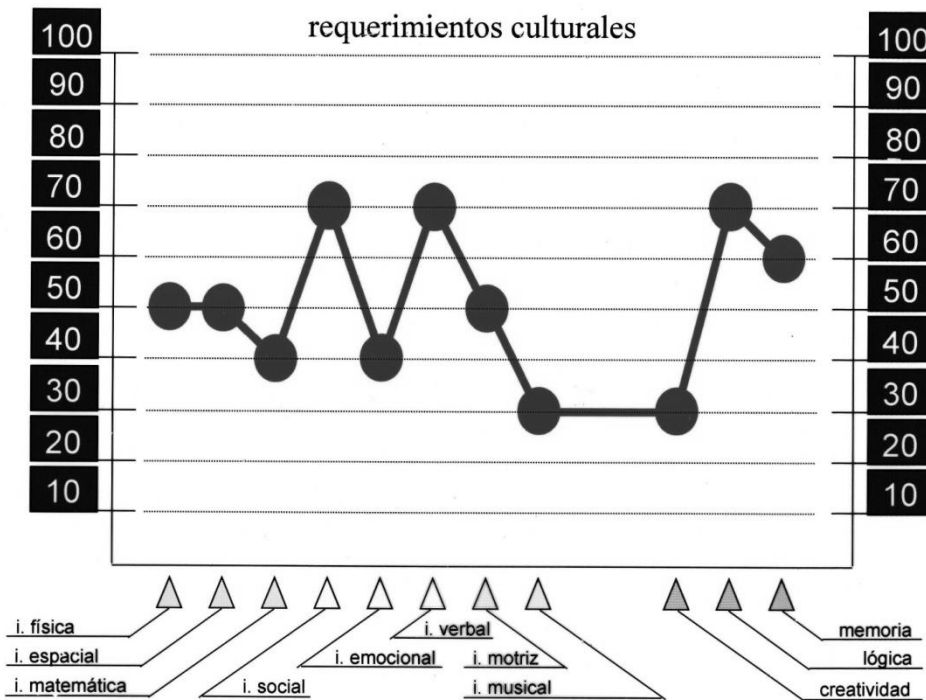
L'ús del cervell suposa un gran consum de glucosa, un ús elevat per part d'un superdotat (que doni un percentatge de 100% en tots el perfils) no es viable.

Talent: és una persona que destaca molt en una o vàries intel·ligències

Superdotat: el que te una mitjana de 70% (aprox.) en totes les intel·ligències (amb una despesa d'energia regulada). No acostumen a destacar ni són detectats a les escoles.

A la vista d'això, resulta paradoxal que la societat, de manera arbitrària valori més unes intel·ligències que altres, i que, per tant, el sistema educatiu en potenciï unes i ignori unes altres. Això provoca que un noi/a que tingui molt desenvolupada, per exemple, la intel·ligència musical, possiblement estarà poc afavorit en l'actual sistema educatiu espanyol.

En el següent quadre podem veure com la societat valora les diferents intel·ligències, quins son els requeriments culturals que es demana a un alumne. Als dotze anys, aquestes intel·ligències ja estan definides.



Font: Antoni Castelló i Xavier Martorell

Els continguts curriculars estan decidits arbitràriament, cada país té el seu model. L'estructura del sistema educatiu està decidida arbitràriament, sense tenir en compte la naturalesa psicològica del coneixement humà. Per tant un recurs d'aprenentatge ha de contemplar la possibilitat de que es treballin el màxim nombre possible d'intel·ligències.

A part dels continguts escolars, també cal tenir en compte el currículum ocult: allò que està passant i que els formadors no controlem. No tot és controlable, ni ho hauria de ser, però sí és important que els nois/es hi puguin pensar, i hi puguin parlar. Aquest tipus d'aprenentatge és una part fonamental del seu desenvolupament.

Jeome Bruner va desenvolupar la **teoria de l'aprenentatge per descobriment**, que ens pot servir per fonamentar aquest projecte. Segons Bruner, l'aprenentatge per descobriment es basa en el mètode inductiu. És un tipus d'aprenentatge en què l'individu en compte de rebre els continguts de forma passiva, va descobrint per ell mateix nous conceptes i les seves relacions, i els reorganitza per tal d'adaptar-los al seu esquema cognitiu. **L'alumne** té un paper molt actiu en aquesta teoria. És qui ha de tindre la iniciativa per aprendre. En el procés d'ensenyament, el més important és captar l'atenció de l'estudiant. En aquest sentit **el paper del docent** és bàsic. Dues de les característiques de la teoria són:

- El currículum ha de girar al voltant dels problemes que la societat considera claus i a partir d'aquí anar ampliant-los.
- És fonamental el desenvolupament d'un material bàsic i adequat per tal que l'alumne descobreixi per si mateix la solució a un problema que l'estimuli molt per ser una realitat social molt propera.

Com veurem més endavant, el recurs dissenyat pretén que l'aprenent vagi descobrint nous coneixements i el recurs ha de servir per captar la seva atenció sobre un tema de rellevància social.

Per l'aprenentatge és tant important el com s'aprèn com el què s'aprèn, per això cal desenvolupar recursos, aplicar metodologies, fer servir eines, ... que millorin el procés. Un bon recurs pot ser un que tingui com a base l'audiovisual.

2.2 L'audiovisual

El llenguatge audiovisual requereix dos dels nostres sentits: l'auditiu i el visual. Tal i com hem vist anteriorment, el processament d'aquests dos estímuls es fa en paral·lel, descodificant diverses informacions que rebem a la vegada. En aquest processament en paral·lel es potencia la via intuïtiva, no la lògica i racional: "Mentre la tecnologia de la impremta tendeix a privilegiar una representació del món de caràcter conceptual, analític i reflexiu, les tecnologies audiovisuals privilegien de manera principal una representació concreta, sensitiva i emotiva" (Ferrés, 2000:199)²

Tal i com hem comentat abans, els aprenents han de tenir experiències que tinguin contacte amb la realitat. Quan això no és possible, cal crear situacions que siguin el més proper possible, simulacions de la realitat dins de l'aula, com quan experimentem en un laboratori.

Un audiovisual és un sucedani de la realitat, que ens pot ajudar a recrear situacions que no podem vivenciar en l'espai on som. L'audiovisual com a recurs educatiu, s'ha d'incloure dins d'un programa pedagògic, però la seva utilitat ha de ser d'actuació, de motivació, no solament informació.

Els missatges audiovisuals arriben amb molta facilitat als espectadors/es, cal aprofitar-los, doncs, per afavorir els aprenentatges. Entenent per aprenentatge la modificació de les pautes de pensament de manera activa per part de l'aprenent, tot el contrari de l'adquisició de coneixements de forma passiva.

L'audiovisual te poder i nosaltres el podem manipular, o potser seria millor dir condicionar, per donar-li una intencionalitat educativa.

En principi, tot producte audiovisual és potencialment educatiu. Tota influència que rebem de l'entorn és potencialment educativa. És allò que es coneix com l'educació informal. La seva peculiaritat es que no està planificada, no és intencionada. No està programada amb objectius, ...

Quan mirem una sèrie de televisió estem veient estereotips; un reality ens transmet valors; un documental ens permet accedir a llocs o realitats llunyanes; un noticiari ens informa; Però quina influència te això? Tot depèn de cada individu.

Quan fem servir un producte audiovisual com a recurs educatiu, ja li estem donant una intencionalitat (ja sigui a nivell formal dins del currículum escolar, o no formal en contextos no escolars).

Podem distingir entre:

- programes específicament dissenyats amb intencionalitat educativa.
- qualsevol altre format, on és l'educador qui li dona la intencionalitat, responnent als objectius que s'ha plantejat.

Però el format televisiu (broadcast) és un producte tancat, amb un format que està pensat per ser consumit, de manera passiva.

Te un caràcter unidireccional i, per tant, el podríem equiparar a una classe magistral. Com a recurs educatiu, ens pot servir com a transmissor d'informació, però la seva manca de didàctica fa que no generi aprenentatges competencials per sí mateix. Es necessari, per tant, trencar la linealitat del seu

² FERRES, J. (2000). *Educar en una cultura del espectàculo*. Barcelona: Paidós.

discurs, s'ha d'utilitzar com estímul perquè l'alumne construeixi el seu propi coneixement.

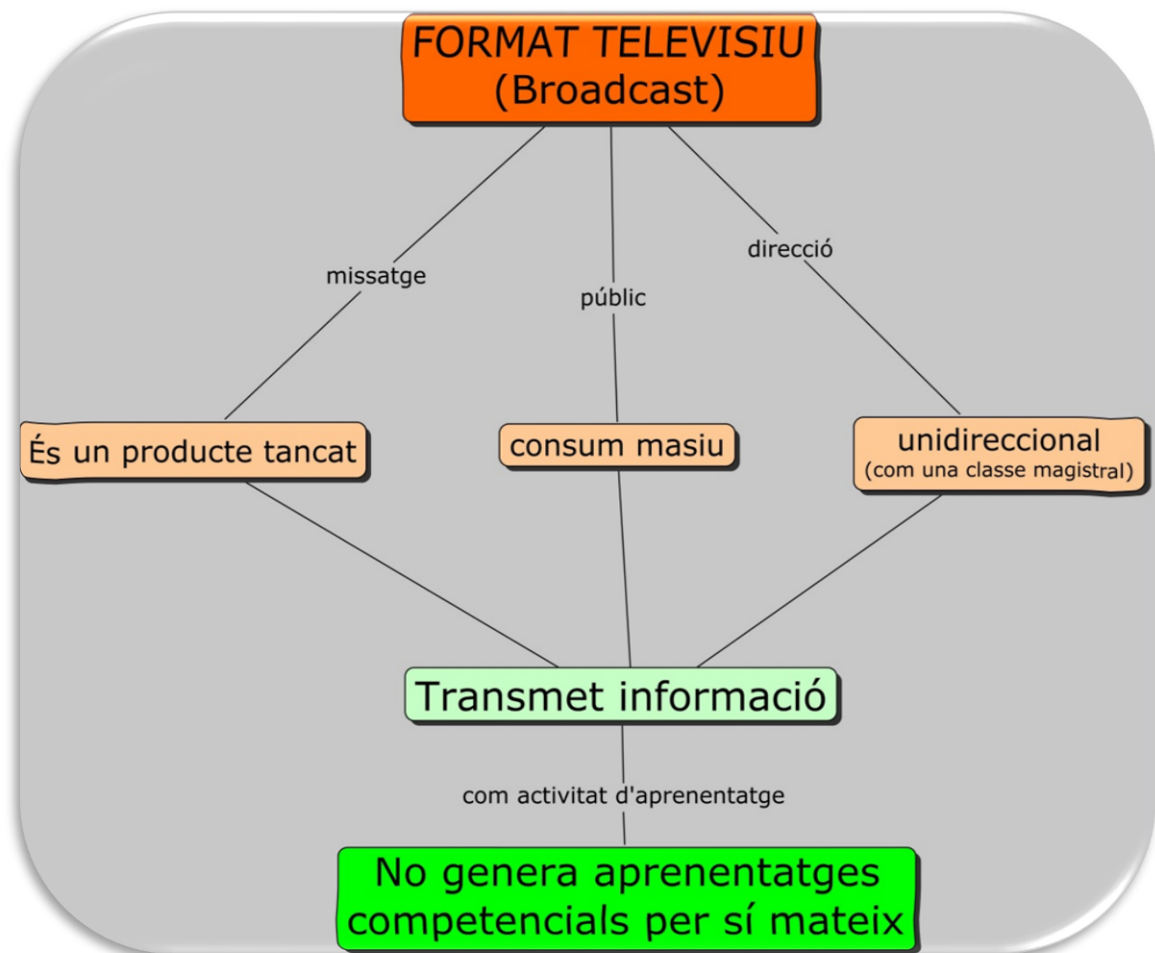
L'audiovisual és un recurs disponible i tothom el sap interpretar, és una cosa que es fa habitualment, no ens suposa un recurs estrany; el repte està en transformar el format televisiu en un recurs educatiu. Tot educador/a hauria de tenir com a objectiu dissenyar pràctiques educatives més eficaces. Aquestes pràctiques educatives, per tenir èxit, han de tenir en compte els coneixements previs, els desitjos i els interessos dels educands, donant sentit i significat a allò que s'aprèn.

Un recurs educatiu ha de tenir com a característiques: que sigui motivant, dinàmic, i provoqui interès, qüestionaments, etc... És l'aprenent el que ha d'arribar a les seves conclusions, el que ha d'experimentar, no genera aprenentatge que li donin ja fet.

L'audiovisual pot ser un gran aliat de l'educador, ja que és un format que tothom coneix i que pot tenir més rellevància que un text.

El recurs audiovisual ha d'obrir interrogants, ha de ser el punt de partida per construir coneixement. L'audiovisual fa una aproximació a la realitat, és un sucedani d'aquesta.

Per tant, l'audiovisual que s'ha fet servir en aquest projecte no són peces senceres que formen part d'un discurs (amb una presentació, un desenvolupament i una tesi final), sinó clips, parts que fan que l'aprenent hagi de ser ell qui busqui la conclusió d'allò que se li presenta. Posaré un exemple per explicar-ho: quan fem un documental sobre com afecta el càncer, en primer lloc faríem una introducció de que és el càncer, en segon lloc veuríem un testimoni d'una persona afectada i finalment un conclusió amb dades, recomanacions, etc... Això suposa que donem tot fet i com a eina educativa no genera aprenentatge, sino que és una simple transmissió d'informació. En aquest recurs, el que fem és presentar només una part i l'aprenent ha de construir la resta; per exemple presentem el que és el càncer i els aprenents han de representar com això ens pot afectar. Aquesta tècnica de fer a trossos un producte televisiu l'anomenem *clipejar* (fer clips).



CLIPPING



Deconstrucció del broadcast

Trenca la linialitat del broadcast

No hi ha tesi ni desenllaç

Pot complementar un tema

Provoca una reflexió

3. Context de la intervenció

Quan vas de viatge, t'has d'informar bé del destí per poder fer la maleta, és important saber com és allà on vas per saber quin equipatge t'has d'endur.

De la mateixa manera, quan has d'intervenir com a professional en un lloc has de conèixer molt bé aquest lloc per poder rendibilitzar la teva tasca.

És per això que a continuació detallaré el context on he desenvolupat el meu projecte de pràctiques.

3.1 La pràctica psicopedagògica en educació no formal

La psicopedagogia ha estat associada des de els seus orígens a Espanya a l'educació escolar, però en els darrers anys son moltes les institucions que han incorporat la intencionalitat educativa a la seva tasca.

La constant renovació de la informació i els coneixements, la facilitat de la seva transmissió i el fet que les activitats educatives han deixat de ser patrimoni exclusiu de les institucions escolars son els tres factors que poden explicar l'aparició de noves necessitats educatives. Per aconseguir la seva finalitat educativa, aquests nous contextos requereixen assessorament i intervenció psicopedagògica.

Entre les institucions que han anat incorporant la intencionalitat educativa trobem les penitenciàries, les de salut, les culturals o les de inserció professional.

En l'educació formal està clarament definit el perfil del professional que intervé: psicòlegs, pedagogs o psicopedagogs. No obstant es fa difícil definir quins són els professionals que intervenen en tasques psicopedagògiques en l'àmbit no formal i quina és exactament la seva funció. Cal doncs una definició i una reivindicació que hauríem de dur a terme els actuals i futurs professionals de la psicopedagogia.

Tal i com hem vist a la llarg de la formació com a psicopedagogs, podríem definir cinc àmbits d'intervenció en educació no formal:

1. Contextos de lleure i cultura
2. Contextos d'educació per la salut i millora de la qualitat de vida
3. Contextos d'inserció laboral
4. Contextos d'actualització laboral i professional
5. Contextos d'elaboració de recursos educatius i programes audiovisuals

És en aquest darrer àmbit on podríem emmarcar la meua estada de pràctiques en el tram final de la meua formació com a futur psicopedagog.

3.2 La pràctica psicopedagògica per a l'elaboració de recursos educatius i programes audiovisuals

Aquest àmbit podríem dir que estar inclòs dins d'un camp de coneixement específic: la tecnologia educativa. La tecnologia fa de medidora entre l'ensenyament i l'aprenentatge.

L'ús de les noves tecnologies de la informació i la comunicació s'ha estès de manera exponencial en les darreres dècades. Aquesta pràctica quotidiana ha arribat a les activitats educatives sense gairebé una prèvia reflexió de quines han de ser les pautes didàctiques per utilitzar-les. Tenim per una banda els professionals que dissenyen aquest recursos multimèdies i per altra banda els professionals de l'educació que els apliquen. És important però un assessorament psicoeducatiu pel disseny i l'elaboració dels recursos i també pel seu ús en activitats educatives. El psicopedagog és el professional adient per aquesta tasca, ja que és un expert en estratègies instructives. No es tracta de dissenyar recursos que siguin simplement transmissors de coneixement, sinó que els recursos generin aprenentatge.

3.3 Televisió de Catalunya TVC

L'estada de pràctiques l'he realitzat a l'empresa Televisió de Catalunya (TVC, S.A.). Aquesta cadena de televisió depèn orgànicament de la Corporació Catalana de Mitjans Audiovisuals (CCMA).

Algunes dades rellevants són:

- Propietat: pública
- Àmbit territorial: Catalunya
- Programació: generalista
- Any d'inici d'emissions: 1983
- Audiència potencial: 7.000.000 milions
- Quota mitja a Catalunya l'any 2012: 14,3 %³
- Líder d'audiència a Catalunya l'any 2012⁴
- Rànquing anual dels 40 programes més vistos, TV3 n'ha situat 29⁵

La creació de la CCMA⁶ va ser aprovada el 30 de maig de 1983 pel Parlament de Catalunya.

La [Llei 11/2007 d'11 d'octubre de 2007](#) regula la missió de servei públic, les línies d'actuació i els principis inspiradors a que el Parlament sotmet a la Corporació.

L'any 2010, el Consell de Govern va aprovar el [Llibre d'estil](#), on es recullen les directrius que han de complir els continguts dels seus mitjans audiovisuals, així com els valors i principis de servei públic, el compromís amb el país i la qualitat.

"La CCMA té la missió d'oferir a tots els ciutadans de Catalunya, en compliment del mandat del Parlament, un servei públic audiovisual de qualitat, compromès amb els principis ètics i democràtics i amb la promoció de la cultura i de la llengua

³ Dades: Kantar Media

⁴ Íd. 3

⁵ Íd. 3

⁶ El 1983 el nom que tenia era Corporació Catalana de Radio i Televisió, que posteriorment, el 2007, va ser substituït per CCMA (per donar cabuda a les noves tecnologies que anaven sorgint).

catalana. La producció i difusió d'aquest servei es gestionarà amb criteris d'eficiència i buscant la màxima acceptació per part del públic".⁷

Com a entitat pública, col·labora amb altres institucions que treballen pel foment de la cultura, l'educació, la investigació i el desenvolupament. Entre aquestes entitats podem destacar el Departament d'Educació de la Generalitat de Catalunya, la facultat de Ciències de la Comunicació Blanquerna (URL), la Universitat Oberta de Catalunya i l'Observatori Europeu de la Televisió Infantil (Oeti) entre d'altres.

Un dels objectius estratègics de la CCMA per l'any 2012 és *Garantir una oferta audiovisual àmplia, multiplataforma, innovadora, de qualitat i en català, amb capacitat d'incidència, que potencii la indústria audiovisual i la cultura catalanes, i projecti referents propis i valors constructius*.⁸

Per aconseguir aquest objectiu la CCMA *posa a disposició dels ciutadans continguts de qualitat orientats a satisfer-ne les necessitats democràtiques, socials i culturals i garanteix un accés universal a la informació, la cultura i l'educació. Una de les prioritats és ajudar a la consolidació i expansió de la llengua, la cultura, la identitat i la projecció internacional de Catalunya, reflectint-ne la diversitat*.⁹

Per donar resposta al mandat del Parlament de donar un servei públic, les col·laboracions amb altres entitats i l'objectiu estratègic de posar al servei dels ciutadans/es els seus continguts, la Televisió de Catalunya va crear l'any 2009 la **Unitat de Programes Educatius i Projectes d'Aprenentatge**, dins del Departament de Responsabilitat Social.

Aquesta Unitat té per objectiu impulsar la contribució del llenguatge audiovisual al món educatiu. Es duen a terme diversos projectes en col·laboració amb escoles, universitats i altres entitats educatives. Aquest projectes, que fan servir la tecnologia com a suport, experimenten nous dissenys i recursos per ser aplicats en contextos d'aprenentatge.

Entre els projectes que s'han dut a terme durant l'any 2012, destaquen els següents:

TÍTOL	DESCRIPCIÓ	COL-LABORADOR
The thinking Lab	Unitats didàctiques de ciència en anglès. Aprenentatge a partir d'experimentació amb recursos audiovisuals	Cambridge University
Educlip	Laboratori d'idees per l'ús de l'audiovisual en l'ensenyament	Universitats, Dep. Ensenyament i Oeti
Grup de recerca	Recerca per a la potenciació de l'audiovisual en l'àmbit escolar	Cesire (Dep. Ensenyament)
Títol propi	Curs de 5 crèdits "Disseny de recursos audiovisuals per a l'aprenentatge", adreçat a mestres i comunicadors	UB i Centre d'Art Santa Mònica.

⁷ www.ccma.cat/corporacio/corporacio_missio_cat.htm

⁸ Pla d'activitats 2012 CCMA www.ccma.cat/pdf/Pla_d'activitats_2012.pdf

⁹ ídem 7

Renovació Edu3.cat	Adaptació de la web edu3.cat , incorporant eines de participació	Dep. Ensenyament
Magnet Scholls	Prova Pilot entre TV3 i una escola apadrinada per millorar l'èxit escolar treballant la producció d'audiovisuals.	Fundació Jaume Bofill i MACBA
AquíTV3.cat	Actualització de la pàgina AquíTV3.cat amb el feedback de professors i alumnes	UPF
La Marató	Disseny d'un recurs multimèdia com a suport al videoescoles per treballar als centres educatius el tema d' <i>El Càncer</i>	Fundació La Marató Dep. Ensenyament

4. Descripció de l'estada de pràctiques

La meua estada de pràctiques l'he fet concretament a la Unitat de Programes Educatius i Projectes d'Aprenentatge de TV3, que tal i com ha quedat reflectit en l'apartat anterior, col·labora amb diverses entitats per engegar projectes educatius.

Un dels projectes és en col·laboració amb la Fundació La Marató. Previ a l'emissió de programa es fa una campanya de difusió del tema als centres educatius de Catalunya que ho demanen. En els darrers anys es feia el *Videoescoles*, generalment un petit documental o una petita història de ficció per introduir el tema. Aquest audiovisual es passa als estudiants i posteriorment un professional de la salut fa una xerrada. En aquesta 21a edició, es va decidir fer alguna cosa més, que pogués durar més enllà de les dates concretes i que respongués més a la idea de fer un recurs educatiu.

Va sorgir la idea de fer un recurs multimèdia amb diferents activitats i metodologies participatives que es poses a l'abast de la comunitat educativa. Ja se n'havia fet alguna experiència sobre altres temes i s'havien allotjat al portal *Documenta*¹⁰.

Per saber més sobre el portal documenta:

<http://www.mydocumenta.com/web/?q=content/documenta>

Per veure altres recursos fets en col·laboració amb TV3:

¹⁰ www.mydocumenta.com

Documenta és la plataforma per crear, publicar i compartir projectes multimèdia: presentacions, continguts docents, revistes, pàgines web, distribució i reutilització de continguts multimèdia. Documenta és intuïtiu, ràpid i fàcil d'utilitzar. Documenta ha estat concebuda per incorporar importants conceptes del disseny en la seva interfície. A partir d'una senzilla quadrícula, les seves potents funcions multimèdia permeten crear nous llenguatges i narratives audiovisuals en un entorn digital molt versàtil, i adaptar-los a les teves necessitats o a la dels públics als quals et dirigeixes.

Documenta ofereix un espai segur, i al mateix temps obert, perquè tota la comunitat experimenti, creï i innovi en els seus projectes, compartint les biblioteques de recursos audiovisuals i col·laborant en xarxa amb l'entorn, ciutat, país o amb qualsevol altre lloc del món.

<http://www.mydocumenta.com/web/admin/gallery2.php?lang=2>

Així, doncs, en aquesta 21 edició de La Marató s'inicia un nou tipus de proposta educativa. Se'm va encarregar fer el disseny d'aquest recurs que hores d'ara està pendent de ser validat pel Departament d'Ensenyament de la Generalitat de Catalunya.

L'estada de pràctiques a TV3 ha suposat tres intervencions diferenciades, però vinculades entre elles:

1. Procés formatiu dins de l'empresa, per una banda per adquirir els coneixements tècnics necessaris per fer la tasca i, per altra banda, una formació més teòrica per adequar i complementar els coneixements previs a la tasca a desenvolupar.
2. Participació, com a psicopedagog en pràctiques, d'algunes tasques pròpies del Departament de Programes educatius i Projectes d'aprenentatge.
3. Finalment el disseny i producció del recurs audiovisual vinculat al tema de la Marató.

Descripció de cada intervenció:

4.1 Procés formatiu

El procés formatiu ha tingut diverses vessants:

- Formació tècnica durant cinc sessions a càrrec de personal especialitzat de l'empresa en les eines d'ús habitual per treballar amb material audiovisual
 - ✓ *Digiton* és el sistema de producció i arxiu digital de Televisió de Catalunya. És un conjunt integrat d'eines de software que permet la producció completa i l'arxiu de programes de televisió. El componen una base de dades central i múltiples eines de gestió i tractament de vídeo. Integra tots els components perifèrics del sistema d'estacions de captura, editors de vídeo, sistemes d'emmagatzematge, sistemes de emissió. Permet fer visionats immediats des de qualsevol ordinador de la xarxa i fer recerques dels continguts i, crear directament clips de treball per editar.
 - ✓ *Natural news*: Programa d'edició de vídeo digital.
- Formació teòrica (i també pràctica) a càrrec del tutor de pràctiques durant els tres mesos d'estada sobre l'aprenentatge i els usos de l'audiovisual com a estimulador de l'aprenentatge i les diferents metodologies que es poden aplicar. Aquesta formació ha anat complementada amb bibliografia, documentals i materials produïts pel propi tutor. Algun d'ells es poden consultar a la bibliografia i els annexos.
- Autoformació en la plataforma *Documenta*¹¹ que és on s'han allotjat els projectes dissenyats.

¹¹ www.mydocumenta.com

4.2 Altres intervencions

Era un dels objectius prioritaris per aquest projecte de pràctiques integrar-se dins de l'equip i assumir alguna de les funcions com a psicopedagog dins del Departament . També era desitjable conèixer les diferents possibilitats d'intervenció que aquesta figura podia portar a terme, més enllà del projecte concret de dissenyar el recurs audiovisual.

En aquest sentit, l'estada ha servit per conèixer els diferents projectes on el Departament hi participa i les potencialitats que un professional de l'educació hi pot aportar.

Concretament he pogut participar directament en:

- Les sessions del formació que es fan al màster de professorat de secundària de la UB, per donar a conèixer als futurs professionals les possibilitats educatives de l'audiovisual. L'objectiu és despertar en el professor un tarannà de constructor de coneixement, de provocador, de dinamitzador perquè l'alumne creï el seu coneixement.
- Assessorament i intervenció en la programació i desenvolupament d'una activitat que es farà a la Festa de la Ciència.
- Reunions inicials sobre la participació de TV3 en el projecte de les *Escoles Magnet* conjuntament amb la Fundació Bofill per lluitar contra la segregació escolar. Aquest projecte s'iniciarà el proper curs.
- Reunió amb el Departament d'Ensenyament per engegar un pla pilot per alumnes de 4t. D'ESO sobre la participació d'aquets en projectes de servei comunitari i la implicació de TV3 en aquest pla.

4.3 Producció de recursos audiovisuals

Per fer el disseny i producció del resultat final del meu projecte he aprofitat tot el que ja està produït per TV3, tant el videoescoles, com tot allò que s'ha enregistrat, emès i arxivat. El mètode és trossejar-los (tant la part d'àudio com la de vídeo) per trencar la linealitat d'una tesi ja construïda. Aquest clips no són un producte divulgatiu amb un discurs tancat, sinó que serveixin d'estímul per provocar una reflexió, aprenentatge o canvi de conducta. Amb aquests clips es plantegen situacions que creïn aprenentatges significatius que siguin traslladables a altres situacions.

La fórmula és:

Coneixements previs + estímul audiovisuals + context educatiu = construcció de coneixement.

Aquests estímul audiovisuals són més potents que el text o que el discurs oral. Es necessari, però que el professor tingui un tarannà de constructor de coneixement, de provocador, de dinamitzador perquè l'alumne creï el seu coneixement. No son tècniques per treballar metodològicament, es tracta d'estimular una actitud i/o activitat.

El procés ha seguit els següents passos:

- **Consulta** del que hi ha. He fet un repàs d'altres experiències que s'havien fet i he rastrejat tot el que s'havia fet sobre el càncer a TV3, tant en altres maratons, reportatges o en ficció.
- **Dissenyar i producció del recurs.** Aquesta ha estat la part a la que més temps he dedicat i la més important del procés. Bàsicament va ser fer un esbós dels objectius que volia treballar, els continguts, les activitats a proposar, els recursos i la compaginació final.
- **Establir pautes i estratègies d'aplicació.** Un cop fet el recurs, he realitzat un guia amb les orientacions didàctiques, els objectius, les competències que es treballen i les metodologies suggerides. Aquesta guia s'inclou dins la mateixa pàgina web.
- **Revisió per part dels metges.** Un cop acabat cal que els experts, els metges que han col·laborat amb la marató doni el vist i plau des del punt de vista dels continguts, per assegurar que no hi hagi informació errònia.
- **Validació del Departament d'Ensenyament.** Igual que el punt anterior, cal una validació final per part del Departament d'Ensenyament, per veure si s'adeqüen els continguts als currículums oficials.
- **Presentació.** És el final del procés, un cop acabat i amb totes les validacions, es farà una presentació per posar-lo a l'abast de la comunitat educativa.

5. Metes i objectius previstos

- ❖ Adquirir les tècniques audiovisuals necessàries per la producció de clips.

Tal i com s'ha comentat en l'apartat anterior, he assistit a un procés formatiu que m'ha estat molt útil a l'hora de poder treballar de manera autònoma i no dependre d'un altre professional per l'edició dels audiovisuals.

- ❖ Fer una prospecció sobre les possibilitats de treball de la figura d'un psicopedagog en aquest àmbit

A nivell personal he descobert les moltes possibilitats que ofereix l'àmbit, més enllà de crear vídeos educatius (discursius). També m'ha fet aprofundir en temes d'aprenentatge i de metodologies que el propiciïn. La necessitat d'un expert en temes psicoeducatius és necessària, i te cabuda, tant en els àmbits formals com en els no-formals.

- ❖ Dissenyar i produir el projecte

Aquest era l'objectiu final de l'estada i del projecte final. Amb l'experiència que he tingut, ara em veuria capaç de realitzar altres. Ha estat com dissenyar una unitat didàctica basant-me en una metodologia diferent. Qualsevol tema és susceptible de ser treballat en un format multimèdia, amb l'audiovisual com a font d'aproximació a la realitat.

6. Modificacions del pla de treball previst

El pla de treball és sempre un recull de desitjos que podríem comparar a fer la carta als reis. En ell es fa un llistat de tot el que creus que faràs i poses les metes d'on creus que arribaràs. Però no tot sempre surt com està previst ja que, per sort, és un espai flexible que permet adaptar-se a les circumstàncies. Durant el procés s'han produït algunes modificacions que es detallen a continuació.

- Inicialment també havia de participar en l'inici del Projecte de les *Escoles Magnet*, una iniciativa de la Fundació Bofill en la que participa TV3. Es tracta d'un pla per evitar la segregació escolar, on una escola amb problemes de matriculació, rep el suport d'una entitat i dissenya el seu currículum en funció de l'especialitat de l'empresa. La idea era que durant aquest curs TV3 i l'escola seleccionada dissenyaven el currículum en funció de l'activitat audiovisual, també estava previst fer formació als mestres. Les gestions amb el Departament d'Ensenyament s'han endarrerit i s'ha ajornat el procés.
- Segons la planificació hi havia tres fases: Disseny, execució i presentació. Les dues primers s'han acomplert completament, però la tercera no s'ha pogut fer. Fer el projecte depenia de mi, però com que és un producte del que es farà difusió i portarà el segell de TV3, cal que passi primer dues validacions. En primer lloc dels professionals de la salut, que han col·laborat amb la Marató, per comprovar que els continguts són tots correctes. Per altra banda, del Departament d'Ensenyament, perquè doni oficialitat al producte. Aquestes dues validacions es faran fora del període de pràctiques.

7. El recurs audiovisual elaborat a les pràctiques

Dèiem, a la introducció, que quantificar els resultats és difícil. Tot el bagatge que m'emporto és com una inversió que podrà anar donant fruits un cop acabat el meu període de formació com a psicopedagog i m'hi dediqui professionalment. Tot el que m'emporto ha de servir per un futur exercici professional.

En aquest apartat es farà una descripció dels projecte elaborat, que és el resultat visible de l'aplicació del que he après.

Aquest projecte és una activitat d'aprenentatge en la que a l'aprenent se li plantegen unes a situacions a les que han de trobar la forma de com enfrontar-les, desenvolupant les seves competències. És un recurs pensat per l'etapa d'Educació Obligatoria, tant de Primària com de Secundària.

El meu projecte és un recurs multimèdia allotjat en un una pàgina web i on les activitats principals es generen a partir de clips audiovisuals.

Depèn de cada grup i de cada formador l'ús que se'n faci i allò que es vulgui prioritzar. No és una proposta tancada, es pot fer tot, només una part i no cal fer un seguiment lineal. Està dissenyat amb una navegació senzilla i intuïtiva. Té un alt nivell d'estructuració i les aprenents poden avançar ells sols sense dependre del professor.

Les metodologies suggerides son sempre en grup, de manera col·laborativa.

7.1 Les activitats d'aprenentatge

La part més desenvolupada del meu projecte han estat les activitats. En qualsevol programació educativa, una de les parts importants son les activitats que es faran en la dinàmica de treball per aconseguir una determinada intencionalitat educativa (competència bàsica, objectiu educatiu, aprenentatge de continguts...). L'elecció correcta de l'activitat produirà aprenentatges significatius. Si li afegim una bona metodologia podrem optimitzar el procés d'ensenyament-aprenentatge.

Una activitat que tingui com a suport un hipertext ens ajudarà a fer un processament simultani de la informació, enfront del clàssic aprenentatge amb text que provoca un pensament lineal.

Les activitats d'aprenentatge han de ser vivencials, d'experimentació, perquè siguin efectives i sobretot han de garantir la participació dels alumnes.

Si fem la programació com un recull de continguts (de "temari"), estem primant allò que com a formadors explicarem, en lloc de dissenyar activitats que possibilitin construir estratègies d'aprenentatge on cada alumne és el protagonista; allò que és important en educació no són únicament els continguts, sinó com s'aprèn.

Una activitat d'aprenentatge no s'ha de programar com un simple recurs, sinó que ha de ser una estratègia didàctica que faci reflexionar, comparar, que sigui participativa, que possibiliti la cooperació amb els altres, ...

7.2 Fonaments de la proposta: resoldre problemes, treballar amb casos reals i foment del treball en grup

Davant d'un problema podem: pensar la manera de com resoldre'l o bé donar una resposta improvisada. Assajar el buscar solucions i maneres de donar resposta a un problema capacita per afrontar-ne de nous de manera satisfactòria en la vida quotidiana. Per altra banda no reflexionar provoca que davant d'un problema es donin respostes intuïtives i reactives.

Davant d'un problema al que se li ha de donar una solució, cal pensar. Pensar significa comprovar hipòtesis, raonar, resoldre problemes o decidir.

"El modo en que el sujeto encara la resolución de los problemas que le suscitan las situaciones sociales es producir, crear, un relato al que llegará pensando de forma narrativa (...). Por tanto, los productos del pensamiento narrativo ya no son leyes ni teorías sino relatos que sirven no para explicar lo general y abstracto sino la vida cotidiana en la que se encuentra inmersa la persona. En este relato incorpora sus sentimientos, sus fines, sus necesidades, deseos y valores. Esto hace que los relatos no pretendan erigirse en leyes universales sino estar al servicio del sujeto en las tomas de decisión de su vida personal y social".¹²

Aquests relats dels que parla Bermejo poden ser seqüències extretes d'una producció audiovisual, en els que l'alumne quan els veu els interpreta des del seu punt de vista. Pensar a partir d'estructures narratives estructura el pensament. Però si aquestes estructures són tancades, tenen un principi, un desenvolupament i un final, o sigui, ja donen la solució, no són vàlides per provocar situacions on l'aprenent hagi de proposar solucions.

Aquest recurs didàctic que presento no estan pensats per donar informació o transmetre continguts, pretenen mostrar situacions problemàtiques, per a que l'alumne reflexioni i es qüestionari, que relacioni els coneixements previs i ho confronti amb altres companys per produir aprenentatges significatius i la capacitat d'aprendre a aprendre.

Al llarg del recurs es treballa amb **casos reals**, en contextos reals. Aquesta és una de les avantatges de l'audiovisual, ens porta fins l'aula el món real, una recreació d'ell, quan no és possible que el tinguem a l'abast. A l'hora d'experimentar sempre és millor fer-ho "de veritat", amb la realitat, però aquesta no sempre és al nostre abast i l'audiovisual ho permet. S'han fet servir testimonis de gent que ha patit el càncer i dels familiars. També hi apareixen experts que ens donen informació acurada. Moltes d'elles proposen d'activitats que es fan tenen com a objectiu apropar els aprenents a la seva realitat: gent propera o recursos de la seva zona.

Finalment un aspecte molt important és el foment del **treball en grup**, el recurs està pensat perquè es faci de manera col·laborativa i perquè es comparteixin els resultats de les tasques amb altres companys.

¹² BERMEJO, J. (2006) *Mi hijo y la televisión*. Barcelona: Ediciones Pirámide (pàg.132)

7.3 Un projecte transversal

Gairebé tot el currículum escolar està dedicat a l'adquisició de coneixements. Hi ha, per tant, molts aspectes que s'escapen de ser objecte d'aprenentatge dins de les aules. Però aquests aprenentatges són parcialitzats i en molts casos descontextualitzats. Aquest recurs pretén que a partir de la idea del càncer es puguin treballar altres continguts de manera transversal i contextualitzada.

Quan es parla de les causes, es proposa que es faci una representació gràfica dels percentatges; quan es parla dels centres oncològics es suggereix que es situïn en un mapa de Catalunya i es calculin distàncies; i així altres exemples.

7.4 Competències bàsiques

Relació amb les competències bàsiques en les etapes d'ensenyament obligatori

1. Competència comunicativa lingüística i audiovisual:

Es proposen activitats de comunicació oral, escrita i l'ús del llenguatge audiovisual. També es posa en pràctica la comprensió de missatges orals i escrits i es generen situacions comunicatives diverses. Hi ha varietat de textos a comprendre i a fer (descriure, contar, organitzar informació, entrevistes...).

3. Tractament de la informació i competència digital

Aquest projecte usa diversos suports per accedir i tractar la informació, amb l'objectiu d'informar-se, aprendre i comunicar.

4. Competència matemàtica

A l'activitat 2.2 cal transformar les dades en una representació gràfica. Les activitats 1.2 i 3.1 permeten fer representacions en mapes. Mapes i gràfiques són eines matemàtiques que ajuden a interpretar la realitat. En altres activitats requereixen determinats processos de pensament com la inducció i deducció.

5. Competència d'aprendre a aprendre

Treballar-ho com a projecte i amb treball cooperatiu facilita l'adquisició d'aquesta competència. Les activitats són obertes i fomenten el pensament creatiu. S'inicia amb la constatació dels coneixements previs, es posen en joc les experiències personals i es pretén que les informacions que s'obtenen es transformin en coneixement.

6. Competència d'autonomia i iniciativa personal

Depenent de la metodologia que es faci servir, els aprenents poden guiar el seu procés. El treball en grup que es proposa desenvolupa les habilitats socials per relacionar-se i cooperar. Escoltar testimonis ajuda a posar-se en el lloc de l'altre.

7. Competència en el coneixement i la interacció amb el món físic

Les activitats permeten reflexionar sobre la salut pròpia i col·lectiva, adoptar una disposició a una vida saludable. També es promou el coneixement del sistema sanitari català i la seva disposició al territori. Es valora el coneixement científic en contrast a altres formes de coneixement.

8. Competència social i ciutadana

Les activitats 3.2 i 3.4 específicament desenvolupen les competències emocionals (empatia, escolta, assertivitat), així com en altres amb l'entrevista de testimonis. El treball en grup facilita el diàleg. Es pretén la contribució a la millora d'una determinada realitat social.

7.5 Objectius

Relació amb els objectius de l'etapa d'educació primària

El Decret 142/2007, de 26 de juny, pel qual s'estableix l'ordenació dels ensenyaments de l'educació primària, a l'article 3 estableix els objectius d'aquesta etapa.

A continuació destaquem els més significatius amb aquest projecte.

Article 3

Objectius de l'educació primària

L'educació primària ha de contribuir a:

b) Tenir consciència del valor del treball individual i col·lectiu i desenvolupar hàbits d'esforç i treball en l'estudi, així com actituds de confiança, amb iniciativa personal, autodisciplina, sentit crític, responsabilitat, curiositat, interès i creativitat en l'aprenentatge.

g) Conèixer, valorar i estimar l'entorn natural, social i cultural més proper, reforçant així el sentiment de pertinença i arrelament al país i la capacitat d'extrapolar aquests coneixements al món en general; comprendre, a partir de l'observació de fets i fenòmens senzills, els principals mecanismes que regeixen aquest entorn per tal de ser capaç de prendre compromisos responsables per mantenir-lo o introduir elements de millora.

h) Utilitzar diferents representacions i expressions artístiques i iniciar-se en la construcció de propostes visuals.

i) Iniciar-se en la utilització per a l'aprenentatge de les tecnologies de la informació i la comunicació, seleccionar i valorar la informació rebuda o aconseguida per mitjà de les tecnologies de la informació i de la comunicació.

k) Aplicar, en contextos diversos, els diferents coneixements adquirits i els recursos propis, a fi de resoldre de manera creativa problemes, situacions personals i necessitats de la vida quotidiana

l) Valorar la importància de la higiene i de la salut, acceptar el propi cos i el dels altres, respectar les diferències i utilitzar l'educació física i l'esport per afavorir el desenvolupament personal i social.

Relació amb els objectius de l'etapa d'educació primària

El Decret 143/2007, de 26 de juny, pel qual s'estableix l'ordenació dels ensenyaments de l'educació secundària, a l'article 3 estableix els objectius d'aquesta etapa.

A continuació destaquem els més significatius amb aquest projecte.

Article 3

Objectius de l'educació secundària obligatòria.

L'educació secundària obligatòria contribuirà a desenvolupar les habilitats i les competències que permetin als nois i a les noies:

b) Desenvolupar i consolidar hàbits d'esforç, d'estudi, de treball individual i cooperatiu i de disciplina com a base indispensable per a un aprenentatge eficaç i per aconseguir un desenvolupament personal equilibrat.

e) Desenvolupar l'esperit emprenedor i la confiança en sí mateix, la participació, el sentit crític, la iniciativa personal i la capacitat per aprendre a aprendre, planificar, prendre decisions i assumir responsabilitats.

j) Desenvolupar habilitats bàsiques en l'ús de fonts d'informació diverses, especialment en el camp de les tecnologies, per saber seleccionar, organitzar i interpretar la informació amb sentit crític.

k) Comprendre que el coneixement científic és un saber integrat que s'estructura en diverses disciplines, i conèixer i aplicar els mètodes de la ciència per identificar els problemes propis de cada àmbit per a la seva resolució i presa de decisions.

m) Gaudir i respectar la creació artística i comprendre els llenguatges de les diferents manifestacions artístiques i utilitzar diversos mitjans d'expressió i representació.

n) Valorar críticament els hàbits socials relacionats amb la salut, el consum i el medi ambient, i contribuir a la seva conservació i millora.

p) Conèixer i acceptar el funcionament del propi cos i el dels altres, respectar les diferències, afermar els hàbits de salut i incorporar la pràctica de l'activitat física i l'esport a la vida quotidiana per afavorir el desenvolupament personal i social

7.6 El Projecte

Aprofito el mateix text de presentació utilitzat en la guia didàctica com a presentació en aquesta memòria:

La Marató de TV3 de l'any 2012 ha estat dedicada al càncer. Amb aquesta proposta educativa pretenem donar continuïtat a la difusió i sensibilització sobre aquesta malaltia que va engegar el programa.

Teniu davant vostre un recurs multimèdia que te com a pretensió estimular l'aprenentatge sobre el càncer. Tot i que hem inclòs un seguit d'informacions i enllaços de llocs on trobar-ne més, el que volem és despertar l'interès sobre un tema que en moltes ocasions ha estat un tabú.

Fent les activitats podreu fer una aproximació, insistim en que segur no hi és tot, a què és el càncer de la mà d'experts, però també amb testimonis de gent que ha patit o pateix la malaltia.

A part del coneixement sobre el tema, també volem despertar una aproximació a la cultura científica i a la consciència social.

Us proposem diverses activitats per treballar que estan dividides en tres grans blocs. Cadascuna és independent i no cal seguir-les linealment. Podeu fer-les totes o anar triant les que trobeu més adequades. Us aconsellem que feu servir metodologies de treball en grup, on els nois i noies treballin cooperativament.

Preferentment està adreçat a les etapes obligatòries de primària i secundària, tot i que es pot adaptar a altres grups.

El projecte pretén que es faci un treball transversal de manera competencial, ja que depenent del nivell del grup i de l'aprofundiment que se'n faci es pot treballar des de varies matèries curriculars.

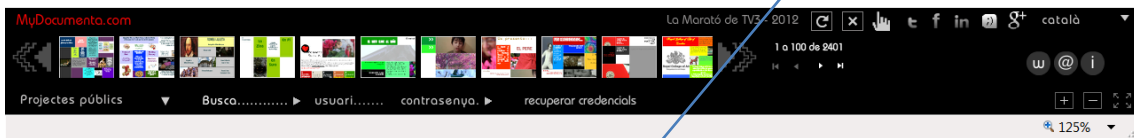
Quan iniciu el treball en el mydocumenta, cal que feu un duplicat del projecte per poder guardar-lo i anar-hi incorporant els vostres propis àudios i si cal imatges o vídeos.

Abans de seguir amb la descripció us convido a visitar el recurs dissenyat:

http://www.mydocumenta.com/index.php?proyecto_token=E8D703885B9FE47B85F0110FD189ADAF

Aquesta és la pantalla inicial que veiem:

The screenshot shows the initial screen of the 'La Marató 3' campaign. On the left, there is a large black comma graphic and text: 'La mort hauria de ser el final de la vida. El càncer, no. La Marató 3 Diu molt de tu.' To the right, there are three paragraphs of text: 'El càncer és la causa principal de mort de persones entre els 35 i els 70 anys.', 'La recerca científica va obrint noves vies per tractar i curar aquesta malaltia.', and 'Aquí us proposem una sèrie d'activitats per aprendre sobre el càncer.' Below the text is a small image of a hand writing on a whiteboard. To the right of the main content, there is a vertical navigation menu with three colored boxes: a green box labeled 'La malaltia', a blue box labeled 'Les persones', and an orange box labeled 'La societat'. Below the main content, there are three menu items: 'CRÈDITS', 'ORIENTACIONS DIDÀCTIQUES', and 'NAVEGACIÓ RÀPIDA'. A blue arrow points from the 'NAVEGACIÓ RÀPIDA' menu item to the 'NAVEGACIÓ RÀPIDA' box in the navigation menu.

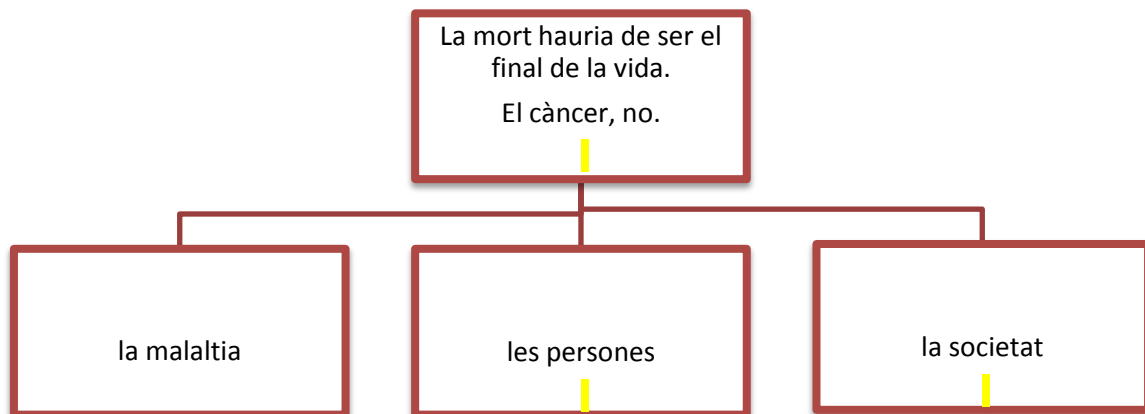


El recurs està dividit en tres parts i cadascuna d'elles en diverses activitats. Si es clica sobre la pestanya "navegació ràpida" accedim a una pantalla des d'on podem enllaçar amb totes les activitats. Les parts són: la malaltia, les persones i la societat.

Aquí podem veure un resum de les activitats que tenim a “navegació ràpida”:

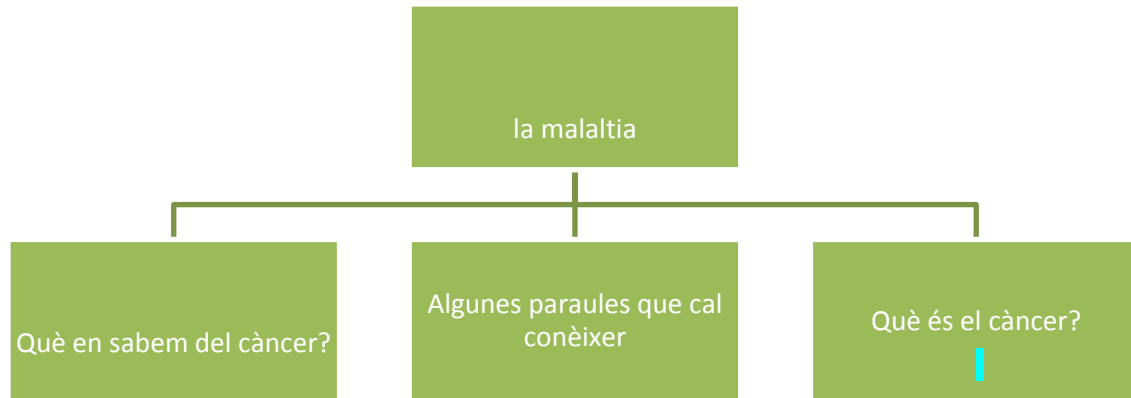


Aquest és l'esquema de navegació. Comença amb els tres grans apartats:



A continuació detallo esquemàticament les activitats que es proposen.

1.- LA MALALTIA



1.1 Què en sabem del càncer?

*El càncer es contagia? És una malaltia incurable? És hereditari?
En algun moment de la nostra vida hem sentit a parlar del càncer, però què en sabem d'aquesta malaltia?*

Activitat: Veure vídeo

1) En Jannis Theurer acaba d'explicar-nos que els metges van dir-li que tenia càncer. Feu un quadre sobre el càncer i expliqueu-hi el que en sabeu, el que n'heu sentit, el que en penseu...

2) Un cop fet el quadre, cal comprovar el que és cert i el que és erroni: demaneu-ho a familiars, metges, coneguts o busqueu altres fonts d'informació. També anireu trobant més informació aquí, al llarg de la resta d'activitats.

1.2 Algunes paraules que cal conèixer

La medicina fa servir algunes paraules especialitzades sobre el càncer. És important conèixer-ne el significat per saber de què parlem.

Activitat: veure vídeo

1) Feu una llista de les paraules que heu escoltat al vídeo i que us semblin específiques del lèxic professional mèdic.

2) Proveu d'agrupar-les en les tres categories que corresponen a diverses etapes de la malaltia: diagnòstic, tractament, prevenció.

3) Quan ho tingueu fet, comproveu com aneu de lèxic mèdic clicant aquí.

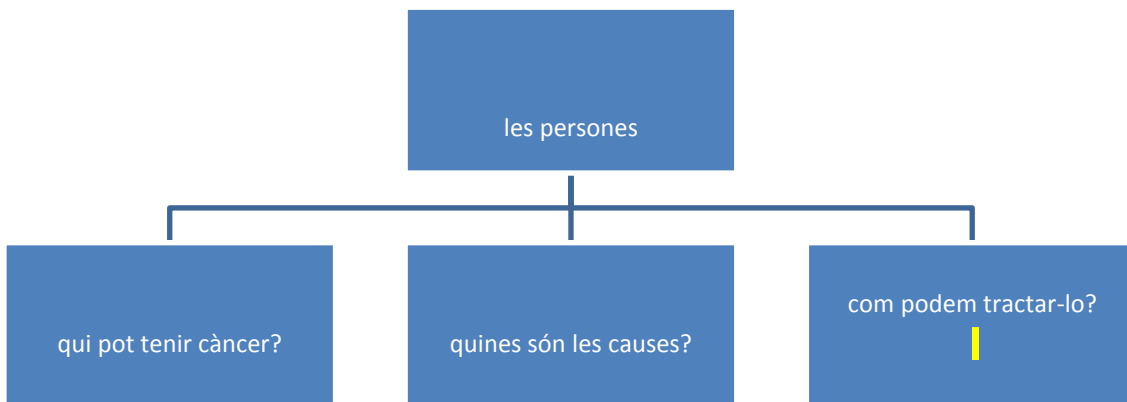
1.3 Què és el càncer?

Quin és el procés del càncer? On s'inicia? Com evoluciona? Trobareu un vídeo que respon aquestes preguntes

Activitat: Hem fet tres trossos d'aquest clip perquè el poseu en ordre. Els tres clips de vídeo mantenen la seqüència correcta, però els textos s'han desordenat.

El repte és descobrir a quina part del vídeo correspon cada àudio.

2.- LA MALALTIA



2.1 Qui pot tenir càncer?

Tots i que és més freqüent que es desenvolupi en persones grans, el càncer pot aparèixer a qualsevol edat. Clicant en aquest apartat us mostrarà testimonis de gent que segurament coneixereu.

Hi ha molta gent que ha superat un càncer i ha pogut continuar fent la seva vida habitual. L'Eric Abidal n'és un exemple. Després de mirar el seu testimoni, obriu l'espai d'activitats i feu les que s'hi proposen.

Activitat Veure vídeo

1) Hi ha algú del vostre entorn que hagi estat malalt de càncer? Demaneu-li que us parli de la seva experiència.

2) Coneixeu persones famoses que hagin superat un càncer com ho ha fet l'Eric Abidal? Si feu clic aquí trobareu alguns exemples.

2.2 Quines en són les causes?

Els mecanismes pels quals una persona desenvolupa o no un càncer són complexos i encara no es coneixen bé, però hi ha alguns factors que ja s'han detectat perfectament. Els voleu conèixer?

Activitat

Dels nou quadres que teniu davant vostre, alguns d'ells són causa provada del càncer, però en altres casos no està demostrat que hio hagi una relació directa. Descobreix-los clicant la paraula que acompanya la imatge.

2.3 Com podem tractar-lo?

No hi ha dos tumors idèntics. Cada tractament es fa segons el diagnòstic. Si voleu saber-ne més sobre el tema, feu clic aquí.

Activitat

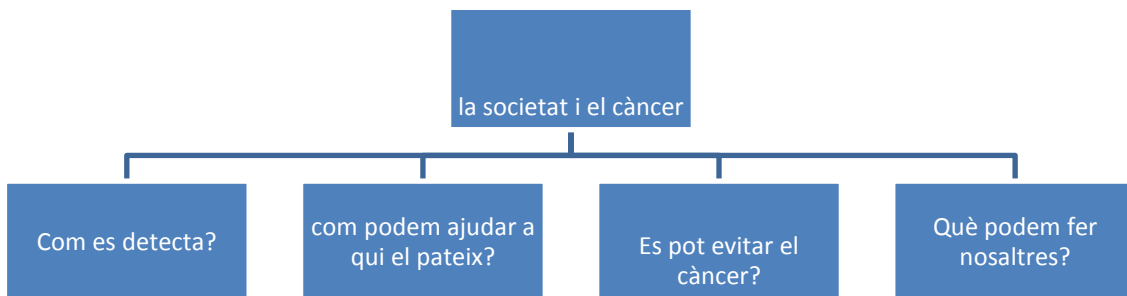
Després d'analitzar aquest vídeo, prova d'identificar a quin tipus de tractament fa referència cadascuna de les afirmacions que teniu a la dreta. Clicant els requadres podreu comprovar si l'heu encertada.

Quan acabeu l'exercici encara podeu anar una mica més enllà en el tema entrant en l'espai d'activitats.

Quants tipus de tractament has pogut detectar en aquest exercici?. Saps si n'hi ha més?.

Pots trobar més informació clicant aquí.

3.- LA SOCIETAT



3.1 Com es detecta?

El procés del diagnòstic inclou fer proves específiques per conèixer el tipus de càncer i la seva extensió. Per saber-ne més sobre el tema, cliqueu aquí.

Activitat

Després de mirar aquest vídeo sobre possibles símptomes per detectar la malaltia, imagineu com resoltrieu les situacions plantejades al costat. Us donem una pista: hi ha una opció que és correcta i una altra que no ho és.

... I si voleu anar més enllà en el tema, podeu obrir l'espai d'activitats.

1) Quan no ens trobem bé i creiem que estem malalts, anem al metge, però depèn de què tinguem, on siguem, a quina hora ens passi o si és urgent, anem a un lloc o a un altre. Tens alguna experiència per explicar?

2) El sistema sanitari català és una xarxa complexa que inclou diferents serveis. És important conèixer què hem de fer en cada cas quan volem ser atesos. Busqueu informació sobre els recursos sanitaris de la vostra zona i expliqueu quina atenció donen. Podeu trobar informació clicant aquí.

3.2 Com podem ajudar a qui el pateix?

La lluita contra el càncer és una lluita de tota la societat. Malalts i especialistes no poden quedar-se sols en aquesta lluita. Fent clic aquí anireu a la pàgina que parla del tema.

Activitat Veure Vídeos

Us proposem que en aquesta activitat simuleu situacions de la vida real que poden passar:

1- Penseu una situació (Exemples: Un metge ha de dir a un pacient que té càncer; un afectat pel càncer ho explica a un amic; us assabenteu que un company/a està fent tractament...)

- 2- Repartiu els personatges entre vosaltres.
- 3- Representeu la manera com creieu que podria ser la conversa (podeu enregistrar la representació en vídeo per analitzar-la més tard).
- 4- Al final, cada personatge pot explicar com s'ha sentit.
- 5- En grup, podeu discutir el desenvolupament de l'escena i suggerir altres enfocaments.

3.3 Es pot evitar el càncer?

Gràcies a la investigació, avui en dia ja es curen la meitat dels càncers. Però el primer pas és fer prevenció. Si feu click aquí trobareu 10 consells per prevenir la malaltia.

Gràcies a la investigació, avui en dia ja es curen la meitat dels càncers. Però la prevenció és important.

Activitat

Mireu els clips de vídeo sobre els 10 consells del Codi Europeu contra el càncer. Alerta perquè n'hem tret l'àudio. Endevineu quin és el consell que us vol donar el Toni Albà i animeu-vos a fer el vostre text per a aquestes imatges.

3.4 Què podem fer nosaltres?

Però la lluita contra el càncer va més enllà del tractament del tumor: cal fer accions de suport i acompanyament a pacients i familiars. Clicant aquí veureu alguns exemples.

Encara queda molt per fer en el camp de la prevenció, de la cirurgia, dels tractaments, i fins i tot de l'acompanyament psicològic i afectiu de les persones que lluiten contra aquesta malaltia. En els pròxims anys, la recerca serà decisiva.

Però la lluita contra el càncer va més enllà del tractament del tumor: cal fer accions de suport i acompanyament a pacients i familiars. Aquí en teniu alguns exemples:

Activitat

Aquests exemples són només una mostra molt petita del que la gent fa pels altres.

Us proposem que feu una recerca sobre les iniciatives relacionades amb aquest tema que hi ha al vostre municipi o als voltants. Un cop tingueu aquesta informació, penseu de quina manera podríeu col·laborar amb aquests serveis.

També us animem a dissenyar un projecte de servei comunitari per al vostre entorn, ja sigui organitzar un acte informatiu, una activitat d'esbarjo, un servei d'acompanyament o altres idees que tingueu.

Finalment, el projecte s'acompanya amb unes orientacions específiques per a cada activitat:

BLOC	ACTIVITAT	OBJECTIUS	CONTINGUTS	TEMPORALITAT	METODOLOGIA RECOMANADA	MATERIALS
La Malaltia	Què en sabem, del càncer?	Despertar l'interès sobre el tema	Activitat d'exploració d'idees prèvies	1 sessió Treball fora de l'aula si es vol contrastar la informació	Pluja d'idees en petit grup i posteriorment posada en comú	Suport on recollir les idees
	El lèxic professional	Conèixer vocabulari relacionat. Distingir entre diagnòstic, tractament i prevenció.	Vocabulari científic L'ecografia Els centres oncològics a Catalunya Cartografia i geografia de Catalunya	1 sessió i treball fora de l'aula	1.- Tasca del vocabulari: competició entre equips 2.- Tasca de l'ecografia: fer una entrevista i enregistrala 3.- Tasca sobre els centres oncològics: treballar amb cartografia web i paper. Calcular distàncies, etc..	Ordinador per cercar informació Equip d'enregistrament vídeo i/o àudio Mapes de Catalunya i/o maquetes
	Què és el càncer?	Conèixer quin és el procés de formació del càncer en el cos humà	El procés del càncer: les alteracions de les cèl·lules i els tumors	½ Sessió. Pot durar més si es vol ampliar explicant què és l'ADN, com es reproduïxen les cèl·lules, l'organisme pluricel·lular, ...	Previ a fer l'activitat, si el grup ho requereix, fer un repàs de com el cos humà està format per cèl·lules que contenen gens on es troba l'ADN.	

BLOC	ACTIVITAT	OBJECTIUS	CONTINGUTS	TEMPORALITAT	METODOLOGIA RECOMANADA	MATERIALS
Les Persones	Qui pot tenir càncer?	Saber que el càncer pot afectar a tothom Conèixer testimonis propers que expliquin la seva experiència. Tenir una visió dels diferents tipus de càncer	Diferents tipus de càncer L'entrevista	½ Sessió i treball fora de l'aula Cal destinar també un temps per fer el guió de l'entrevista i el posterior visionat	Es pot ampliar informació sobre els diferents tipus de càncer que es presenten Per grups: enregistrar l'entrevista amb un testimoni i fer un visionat de totes en gran grup	Ordinador per cercar informació Equip d'enregistrament vídeo i/o àudio Ordinador amb reproductor de vídeo i pantalla
	Quines són les causes?	Saber que pot produir un càncer	Les causes. Els factors de risc Percentatges i representació gràfica.	½ Sessió	Com a complement de l'activitat es pot fer una producció plàstica amb els factors de risc (mural, fang, pictogrames, ..)	Per la representació gràfica: un full de càlcul o material de dibuix. Per la producció plàstica: depèn del tipus que es vulgui fer.
	Com podem tractar-lo?	Conèixer els tractaments més habituals.	Cirurgia Quimioteràpia Teràpies biològiques Radioteràpia	½ Sessió	Es pot ampliar buscant informació sobre altres tractaments	Ordinador per cercar informació

BLOC	ACTIVITAT	OBJECTIUS	CONTINGUTS	TEMPORALITAT	METODOLOGIA RECOMANADA	MATERIALS
La societat i el càncer	Com es detecta?	Saber la importància de la detecció Conèixer l'organització del sistema sanitari català	Importància de la detecció en la cura d'una malaltia Els recursos d'atenció sanitària	1 Sessió Treball fora de l'aula si s'amplia Una altra sessió per fer la posada en comú de les presentacions	Per l'activitat 1: Posada en comú de les experiències individuals Per l'activitat 2: Es pot ampliar fent feina de treball de camp anant als serveis més propers. Una altre possible ampliació és fer una presentació de cada recurs sanitari (murals, power point, vídeo, ...)	Ordinador per cercar informació El necessari en funció del tipus de presentació que es triï.
	Com podem ajudar a qui el pateix?	Saber entendre i expressar emocions Desenvolupar la imaginació i creativitat	Empatia Perspectiva social Comunicació verbal Comunicació no verbal	1 sessió depenent de la grandària del grup. 1 segona sessió si s'enregistra en vídeo i es vol visionar	Dividir el grup en equips de dos a quatre membres. Tenir situacions pensades per agilitzar la sessió. Fer servir la tècnica del <i>Role-playing</i> . Enregistrar les representacions pot ser motivador i servir per un posterior anàlisi.	Càmera de vídeo opcional si es volen enregistrar les representacions.
	Es pot evitar el càncer?	Saber la importància de la prevenció Conèixer hàbits preventius en la vida diària	Hàbits de la vida quotidiana per prevenir el càncer La redacció i la locució	1 sessió	Fer l'activitat d'endevinar en forma de concurs entre equips. Treballar en grup la redacció de l'àudio con si fossin consells	Pissarra o PDI on es pugui anar fent un panell amb les puntuacions dels equips. Equip

					o falques publicitàries i després enregistrar la veu i algun efecte sonor.	d'enregistrament d'àudio
Què podem fer nosaltres?	<p>Conèixer les iniciatives de suport i acompanyament</p> <p>Generar consciència de servei comunitari</p>	Entitats de recerca, suport i acompanyament a pacients i familiars del voltant proper	Varies sessions a l'aula i treball fora d'ella, ja que es tracta d'un projecte de servei comunitari i la possible posterior implementació.	Ha de ser un treball en equip plantejat en forma de projecte. Que sigui factible realitzar-lo en funció del grup. És millor si es fa en contacte amb alguna entitat.		Depèn del desenvolupament dels projectes.

8. Conclusions i propostes

En aquest darrer apartat faré un recull d'idees que no se si s'acotaran exactament al títol de *Conclusions i propostes*, potser podríem anomenar-ho reflexions diverses.

Al llarg de la memòria ja he anat exposant aquelles conclusions a les que he arribat en aquest període de modesta investigació sobre *l'audiovisual com a estimulador de l'aprenentatge*. En cada apartat he descrit allò al que he arribat a concloure entre les experiències i els aprenentatges.

No seria sincer si digués que he après molt; és evident que sé molt més del que sabia, però sobretot el que m'enduc són nous interrogants, temes dels que voldré aprendre més. Aquestes noves inquietuds m'obren noves expectatives per anar continuant el meu procés de formació. Davant meu s'obre un període d'experimentació pel meu compte, però amb nous recursos i nous contactes on poder demanar consell i ajut.

La formació del psicopedagog és molt amplia i toca diversos àmbits. Durant els estudis es fa difícil anar perfilant una especialitat. Penso que aquest Pràcticum m'ha servit per fer una aproximació a un dels possibles camps d'intervenció. Majoritàriament, un psicopedagog treballa en una institució educativa. Això significa que sempre ha d'estar contractat per un altre. No és habitual en la nostra professió establir-se pel nostre compte, una de les poques opcions és obrir un gabinet. Donades les circumstàncies actuals, es fa necessari obrir noves vies, emprendre iniciatives, més enllà d'un mercat de treball saturat i d'un sistema educatiu en recessió. Amb tot això, la meva pretensió, com a futur psicopedagog, és anar investigant i aprenent sobre ...

Sobre l'aprenentatge. Aquest és un tema que trobo apassionant, si bé és molt ampli. M'agradaria poder aprofundir més en aspectes d'intel·ligència emocional i sobre les possibilitats de l'educació emocional. Com s'aprèn? Com es pot ensenyar? Especialment en el període de l'adolescència, com fer un adolescent competent en intel·ligència emocional?

Sobre processos d'aprenentatge. Durant l'estada de pràctiques he anat consultant materials i descobrint experiències. Una de les pràctiques que he trobat més interessant han estat les diverses metodologies que es poden fer servir en processos d'aprenentatges. L'aprenentatge basat en problemes, el treball cooperatiu, el treball per projectes, ... Son metodologies generadores d'aprenentatge que sovint no es fan servir.

Sobre l'avaluació. Els exàmens són l'única manera efectiva d'avaluar aprenentatges? Si formem en competències, hem de buscar sistemes alternatius als exàmens per avaluar. Un examen avalua continguts, i la manera de reproduir-los. Aquest també és un tema que m'agradaria poder repensar.

Sobre els perfils intel·lectuals. Aquest tema m'ha plantejat un dubte: Si la nostra intel·ligència la podem categoritzar: per què no un sistema educatiu que

en lloc d'estar parcel·lat en àrees de coneixement, no ho està en aquestes intel·ligències especialitzades? A més a més podríem fer servir les intel·ligències transversals en totes elles.

I si la nostra escola treballés amb aquest model en l'educació primària, en la secundària podríem especialitzar a cada alumne en aquell aspecte del que fos més sensible, sense oblidar les altres. Aquest model ajudaria a mitigar el fracàs escolar ja que tots i totes farien allò que més els agrada i pel que estan més capacitats, a la vegada que ajudaríem a fer emergents els talents que es queden pel camí. El repte seria crear un entorn on totes les intel·ligències tinguessin reconeixement i oportunitats.

Sobre les possibilitats educatives de l'audiovisual. Com a comunicador audiovisual sempre m'havia plantejat la televisió educativa com aquella que transmet continguts, sense adonar-me que això era reproduir en un pantalla una classe magistral. Un documental educatiu aporta informació, però no genera un aprenentatge vivencial. Aquesta és la conclusió més contundent d'aquest període de pràctiques. Un audiovisual serà un bon generador d'aprenentatge si trenca el discurs lineal, el discurs tancat, on ja ens donen la tesi feta i la conclusió.

Quan vaig acabar el pràcticum I vaig proposar-me com a objectiu: *Dissenyar un recurs basat en l'audiovisual que sigui una unitat didàctica que treballi de manera transversal diferents matèries d'un curs de secundària, amb la seva metodologia i la seva avaluació.*

Ara puc dir que m'he acostat bastant al desig d'ara fa uns mesos.

9. Bibliografia i webgrafia

ALBERO, M. (2006) *La mirada adolescent*. Barcelona: Ediciones Octaedro.

BOSCHMA, J. (2007) *Generación Einstein. Más listos, más rápidos y más sociables*. Barcelona: Ediciones Gestión.

CUADRADO, M; PASCUAL, V. (2007) *Educación emocional. Programa de actividades para ESO*. Madrid: Wolters Kluwer.

DIEZ, A; MASEGOSA, A. (1996) *La dinàmica de grups en l'acció tutorial*. Barcelona: Graó

FERNANDEZ, J. (2005) *La pantalla amiga?* Tarragona. Arola Editors

LATORRE, A.; del RINCON, D. (1996) *Bases metodològiques de la investigació educativa*. Barcelona : GR92

MARTÍN ORTEGA, E. (coord.) (1997). *Materials didàctics i curriculars: elaboració, anàlisi i avaluació*. Barcelona: UOC

del POZO, M. (2009) *Aprendizaje inteligente*. Barcelona: Col·legi Montserrat

VILARROYA, O. (2002) *Paraula de robot*. València. Ed Bromera

ZABALA, A. (2008) *11 Ideas clave. Cómo aprender y enseñar competencias*. Barcelona: Editorial Graó.

www.comunicacionypedagogia.com/

www.edu3.cat

www.educlip.net

www.fbofill.cat

www.gencat.cat/ensenyament

www.tv3.cat/

<http://www.tv3.cat/marato/>

www.mydocumenta.com

10. Annexos

10.1 Característiques de les activitats

Pel disseny de les activitats he procurat inspirar-me en la proposta de J.A. Raths, que recullo en la següent taula:

Característiques de les activitats d'ensenyament i aprenentatge amb un valor educatiu alt

Segons Raths, algunes activitats d'ensenyament i aprenentatge mereixen ser incloses en el currículum per les seves característiques intrínseques, al marge de la seva suposada "eficàcia per a produir canvis esperats en les conductes dels estudiants". En aquest context, l'autor proposa dotze criteris o principis que el professorat hauria de tenir en compte per a dissenyar activitats amb un valor educatiu alt:

1. Amb condicions iguals, una activitat és preferible a una altra si permet a l'alumne prendre decisions raonables respecte a com desenvolupar-la i veure les conseqüències de la seva elecció.
2. Amb condicions iguals, una activitat és preferible a una altra si atribueix a l'alumne un paper actiu en la seva realització.
3. Amb condicions iguals, una activitat és preferible a una altra si exigeix a l'alumne una investigació d'idees, processos intel·lectuals, esdeveniments o fenòmens d'ordre personal o social i l'estimula a comprometre's amb aquesta investigació.
4. Amb condicions iguals, una activitat és preferible a una altra si obliga l'alumne a interactuar amb la seva realitat.
5. Amb condicions iguals, una activitat és preferible a una altra si la poden dur a terme alumnes de diversos nivells de capacitat i amb interessos diferents.
6. Amb condicions iguals, una activitat és preferible a una altra si obliga l'alumne a examinar en un context nou una idea, un concepte, una llei, etc. que ja coneix.
7. Amb condicions iguals, una activitat és preferible a una altra si obliga l'alumne a examinar idees o esdeveniments que normalment són acceptats per la societat.
8. Amb condicions iguals, una activitat és preferible a una altra si col·loca l'alumne i el professor en una situació de possible èxit, fracàs o crítica.
9. Amb condicions iguals, una activitat és preferible a una altra si obliga l'alumne a reconsiderar i revisar els seus esforços inicials.
10. Amb condicions iguals, una activitat és preferible a una altra si obliga l'alumne a aplicar o dominar regles significatives o normes.
11. Amb condicions iguals, una activitat és preferible a una altra si ofereix a l'alumne la possibilitat de planificar-la amb altres, de participar en el seu desenvolupament i de comparar els resultats obtinguts.
12. Amb condicions iguals, una activitat és preferible a una altra si és rellevant per als propòsits i els interessos explícits dels alumnes.

Font: J.A. Raths, pàg. 265-268.

10.2 Ressenyes i comentaris de recursos consultats

10.3.1 El miracle d'Annie Sullivan

Per saber més sobre la pel·lícula:

www.narracine.com/modules.php?name=News&file=print&sid=286

Reflexions de la pel·lícula sobre l'aprenentatge.

La Helen és una adolescent que des de petita pateix deficiències sensorials (vista, oïda i la parla). Inicialment la família pensa que també té un problema intel·lectual, que expressa algun sentiment, però no pot aprendre res. Per aquest motiu no li fan cap exigència i li consentien tot. Però la nena oïa, toca i s'intueix que té una necessitat d'expressar-se.

La tècnica que aplica l'educadora és la de l'observació: reconèixer tot el que la nena necessita, vol i pot fer.

L'objectiu és que imiti, per després entendre; si se li repeteixen paraules amb abecedari dactilològic. A mida que vagi notant com li repeteixen les paraules les acabarà ella dient i entenent. L'educadora creu que hi haurà un moment en que la nena farà el pas.

La metodologia que fa servir és la insistència en la repetició de paraules i correcció de conductes.

Hi ha un aspecte molt important: l'educadora s'adona del desig i la necessitat de la nena per comunicar-se, i sobre aquesta motivació fonamenta la seva tasca.

Per fer els nous aprenentatges cal fer uns canvis dràstics: de context i de referents. Cal començar de nou en un lloc nou i amb la persona nova que l'ha d'ensenyar una nova manera de comunicar-se. Al principi també fa servir un altre nen per aproximar-se a la nena i establir una comparació/competència.

Experimenta amb les paraules: el nom diu la cosa. La nena imita els signes, sense entendre que són paraules que formen part d'un codi. El llenguatge és un codi que serveix per expressar-se i fer-se entendre i això és el que aprendrà.

10.3.2 Paraula de robot

Per saber més sobre el llibre

http://puv.uv.es/product_info.php?cPath=21_22_47_73&products_id=21903

Les meves reflexions sobre ell llibre:

Tenim un gran interès pel cervell i per la gran quantitat de coses que pot fer.

La ciència cognitiva és un camp interdisciplinari que pretén explicar i reproduir les activitats cerebrals.

La funció cognitiva és una funció adaptativa que forma part d'un sistema biològic que ha evolucionat i s'adapta a un entorn determinat.

Segons Luc Steels, la competència lingüística no necessita un coneixement preestablert, no cal tenir uns sistemes innats dedicats especialment a l'adquisició del llenguatge. En l'experimentació dels AIBO (Artificial Intelligence roBOt), el desenvolupament del llenguatge es fa a través del joc. Cada AIBO adquireix conceptes en funció de la seva pròpia experiència; el procés de conceptualització pot ser diferent per a cadascun d'ells. Les persones necessiten el mateix per entendre's. El llenguatge verbal no és suficient, també han de ser capaços de compartir objectius i motivacions per cooperar.

Steels pretén comprendre com neixen i es desenvolupen la intel·ligència i el llenguatge; quines són les capacitats bàsiques i necessàries perquè apareguin?

Quan aprenem habilitats, al principi utilitzem un conjunt d'instruccions que es donen en qualsevol procés d'ensenyament, però a la llarga oblidem aquestes les instruccions (per exemple: conduir).

Segons Dreyfus, gran part del coneixement humà correspon al coneixement d'habilitats. Conèixer seria una certa habilitat de viure, d'adaptar-se al mitjà, en lloc d'estar lligat amb la qualitat de la informació.

Qualsevol adaptació ha de satisfer dues condicions:

1. Condició satisfactòria: solució que satisfà l'objectiu establert d'entrada
2. Condició bricoladora: solució que afavoreix la trajectòria de disseny més curta.

Un disseny d'enginyeria és totalment oposat a com funciona la biologia evolutiva. Els enginyers van del problema a la solució i el sistema biològic no veu la solució fins que la troba. El cervell no és un artefacte dissenyat per complir funcions específiques, sinó que és un producte de l'evolució. No estem els humans dissenyats per complir les funcions que actualment fem.

La ciència cognitiva formalista és diferent de la ciència cognitiva arrelada, aquesta intenta comprendre la conducta intel·ligent a través de la construcció de sistemes artificials basats en un apropament biològic.

La voluntat de supervivència és la motivació per desenvolupar intel·ligència (un exemple clar és el de la pel·lícula **El miracle d'Annie Sullivan**).

Socialitzar proporciona un mitjà natural per a permetre el desenvolupament més ràpid i eficaçment condicionat de les capacitats cognitives. La interacció social facilita l'aprenentatge. Les habilitats es poden ensenyar de manera tutelada o per imitació.

Segons Steels, el llenguatge podria ser el camí imprescindible perquè un sistema cognitiu es fes realment autònom en la seva interacció amb l'entorn, amb l'ajut dels seus congèneres.

Comunicació: un individu es comunica amb l'objectiu de portar el seu interlocutor a reconèixer alguna cosa, en lloc de veure la comunicació com la transmissió d'un missatge d'un individu a un altre. A l'hora de comprendre els altres, és més important el món que compartim que les paraules que utilitzem.

La versió formalista de la ciència cognitiva sobre la intel·ligència, considera que la cognició pot ser explicada per un sistema de símbols. La cognició és la manipulació dels símbols d'acord amb les regles. Aquesta posició formalista té una visió anomenada ingènua de com es produeix la connexió amb el món: "els sistemes intel·ligents (cervell, ordinador, ..) només necessiten per connectar-se al món **veure** a través dels sentits". Però s'obliden que els sentits no observen, sinó que manipulen per interpretar i construir el món.

La percepció és una mena de construcció. La visió no és una pantalla. El cervell no observa el món a través dels sentits. La percepció és una combinació entre el sistema cognitiu, el món i el passat perceptiu de l'individu. Els símbols dels humans no estan connectats al món exterior.

Per saber el significat de la paraula hauríem d'incorporar el context. El coneixement es construeix a partir de vivències, no pas d'un coneixement innat o preestablert. L'aprenentatge neix de vivències, del fet d'experimentar-les d'una manera determinada.

El coneixement és un procés en marxa, és individual, canviant i evolutiu.

La comunicació és l'activació en el receptor d'una vivència equivalent a la que vol evocar l'emissor. Per entendre una idea cal que es pugui caracteritzar amb vivències anteriors.

10.3.3 Tant "monos" com nosaltres

30 minuts 14/09/2008 TV3

www.tv3.cat/videos/675029

A punt de començar un nou curs escolar, "30 minuts" s'endinsa en un experiment que comporta una nova forma d'estudiar. Un equip del programa ha passat tres mesos en una classe d'adolescents d'un institut d'educació secundària constituïts en una mena de "banc de proves" per superar el desinterès, a còpia d'observar els primats del Zoo de Barcelona i fer-ne un treball documental.

*Aquesta és una experiència que es fa com a prova per **treballar d'altres maneres**. Fer una cosa diferent, engrescadora. Per fer-la, cal tenir un claustre cohesionat; una línia pedagògica comuna: fer **projectes que motivin** als alumnes. És important **la capacitat d'observar**, hauríem d'aprendre tècniques d'observació. Quan els alumnes fan alguna cosa que els hi interessa hi posen moltes ganes.*

Una de les activitats és un Taller per part d'una experta de la càtedra "el cervell social": http://www.elcervellsocial.net/index.php/Ver_ctrl/home/catalansocial. fan una dinàmica de treball amb "dilemes": perquè cooperen amb els altres, si el que busquen és la supervivència? És la base de la comunicació no verbal en el seu origen, cooperem per sobreviure.

En el **treball cooperatiu** coneixes millor els teus companys, els coneixes en altres facetes, és més difícil que l'individual. T'has d'entendre i aconseguir la suma de tots. En aquest cas han de convertir idees en imatges i sons (treball creatiu, de síntesi, relacional, ...) . El treball cooperatiu millora la convivència.

L'objectiu final no era únicament parlar dels primats, sinó també superar la desmotivació, treballar en grup i detectar lideratges (positius i negatius).

El tutor ha de saber gestionar els conflictes.

Al final hi ha una recompensa/reconeixement pels alumnes (social) i per la professora (afectiva).

10.3.4 Pensant en els altres

Per saber més sobre el documental:

www.tv3.cat/actualitat/184620546/

www.youtube.com/watch?v=so3Mr-OKG60

Les meves reflexions:

El més important, l'objectiu del curs: ser feliç.

El mestre els ensenya a pensar en els altres. Cada dia tres alumnes llegeixen una carta que han escrit, destinada als altres. Després, els companys expliquen els sentiments que els ha provocat.

Dona molta importància a l'empatia. Els explica que la vida té un gran valor i que han d'experimentar l'alegria de viure. Cadascú ha d'afirmar els seus punts forts i els dels seus amics.

Tot gira al voltant dels sentiments i la gestió emocional.

Aquest documental et fa reflexionar sobre les pràctiques educatives escolars. Hauríem de repensar el currículum? És suficient i adequada la formació dels professors/es?

