

DESENVOLUPANT LA CREATIVITAT EN LA LLENGUA ANGLESA MITJANÇANT PRESENTACIONS ORALS A TRAVÈS DE LES TAC: UN CAS D'ESTUDI.

“DEVELOPING CREATIVITY IN ENGLISH LANGUAGE THROUGH ORAL ICTs EXPOSITIONS: A CASE STUDY.”

Georgina Llobet Bernaus, Universitat de Lleida.

glb1@alumnes.udl.cat

Resum

Promoure la creativitat hauria de ser una de les principals finalitats del nostre sistema educatiu del s. XXI. L'experiència que presentem contribueix al foment d'aquesta gràcies a l'ús de les noves tecnologies en el camp de l'educació, concretament dins del marc de la llengua anglesa. El cas pràctic es basa en una vivència d'investigació-acció dins del paradigma sociocrític. Aquest es situa en una escola concertada de Lleida, amb alumnes de sisè d'Educació Primària. Paral·lelament al llibre de text, es treballen els continguts a través de petits projectes on l'ús de la tecnologia i la creativitat hi tenen un paper important. En aquest cas, els alumnes dissenyen el seu propi videocurriculum. Un dels resultats claus que s'observen és com la creativitat emergeix en les produccions dels alumnes, per una banda gràcies les possibilitats de codis de comunicació de les noves tecnologies, i per l'altra, gràcies a la llibertat que és dona als alumnes a l'hora de crear i mostrar aquesta producció.

Abstract

To promote creativity should be one of the main purposes of education in the 21st century. The case study that we present contributes to promote this concept through the use of new technologies in the field of education, specifically in the context of the English language. The case study is based on an experience of action research within the sociocritical paradigm. It is situated in a private school located in Lleida, and it is applied in students of sixth grade of Primary Education. In parallel to the textbooks, the contents are worked through small projects where the use of technology and creativity has an important role. In this case, students design their own videocurriculums. One of the key results that is observed is how creativity emerges in the productions of the students. This is possible, firstly, thanks to the different communicative codes that new technologies offer. And secondly, thanks to the freedom that is given to the students when creating and producing their own productions.

Paraules clau:

Creativitat, videocurriculum, noves tecnologies, investigació-acció

Key words

Creativity, videocurriculum, new technologies, action research

1. INTRODUCCIÓ

1.1. Creativitat i noves tecnologies, dos conceptes essencials al s. XXI

L'objectiu principal d'aquest cas tracta de millorar la pròpia pràctica docent. Partint del context de treball d'una escola concertada, es duen a terme activitats on es va més enllà de les pàgines del llibre de text de l'assignatura d'Anglès. Els alumnes creen les seves pròpies produccions en relació als continguts del llibre. Aquestes produccions es basen en petits projectes que requereixen de pensament creatiu i artístic, a més a més de l'ús de les noves tecnologies. Els alumnes exposen el seu treball a través de recursos i estratègies que permeten interactuar i comunicar de manera creativa.

Es tracta, doncs, d'analitzar si partint des de la llibertat, escoltant les veus dels alumnes i donant-los aquest empoderament a l'hora de dur a terme els projectes i les presentacions d'aquests, juntament amb el suport de les noves tecnologies, es fomenta la creativitat.

L'experiència que explicarem a continuació es tracta d'un estudi de cas únic, on les noves tecnologies prenen un paper important, ja que aquestes formen part de la vida diària dels infants i per tant, són utilitzades com a mitjà per poder transmetre el que els estudiants volen comunicar. També destacarem d'aquestes la importància que tenen com a mitjà, és a dir, la seva potencialitat per poder transmetre de forma diferent els mateixos continguts.

A continuació farem un breu recorregut pels dos conceptes més destacats del cas: creativitat i noves tecnologies.

La creativitat té un paper fonamental en aquest cas d'estudi. Es creu essencial perquè el món està canviant a un ritme molt més gran del que mai ho ha fet abans, i la gent necessita constantment la creativitat per poder fer front a nous tipus de tasques i situacions (Tan, A. G., 2007:7).

De forma general trobem dos conceptes diferents de creativitat, la que és coneguda com a "tradicional", i la que és coneguda com a "nova" (Elliot, 1971). La tradicional és aquella entesa com a la que s'atribueix a les persones que contribueixen de forma significativa a un camp i aquestes contribucions són reconegudes per la comunitat, però en canvi, té una importància limitada al context escolar. Aquesta també pot ser coneguda com a "Gran C".

La creativitat coneguda com a "nova" es relaciona amb la noció psicològica de "pensament imaginatiu" i en contra de l'altra, pren molta importància i té amplies aplicacions dins del context escolar. Dins d'aquest concepte, la creativitat és la imaginació manifestada amb èxit en

qualsevol activitat valorada. Aquest concepte psicològic de la creativitat també ha sigut anomenada “petita c” (Craft, 2000). Normalment s'utilitza com a indicador de bona salut mental i té en compte la resolució de problemes del dia a dia i la capacitat d'adaptar-se al canvi. El fet de reconèixer que hi ha diversos nivells de creativitat, permet als mestres reconèixer que tots els alumnes tenen diferents nivells de potencial creatiu (Tan, A.G. 2007).

No podem oblidar-nos tampoc de les aportacions de Ken Robinson (2012) en relació al terme creativitat. Tenint en compte les seves famoses aportacions en relació a què l'escola mata la creativitat, ell defineix aquest concepte com a:

“El procés de tenir idees originals que tinguin valor. Es podria dir que la creativitat és imaginació aplicada. Es pot ser creatiu en qualsevol cosa que suposi utilitzar la intel·ligència. Es pot ser creatiu en música, en dansa, en teatre, en matemàtiques, en els negocis, en les relacions amb les persones. Les persones són creatives de maneres tan singulars perquè la intel·ligència humana és extraordinàriament heterogènia” (2012: 99).

Seguint aquesta mateixa idea trobem a Daniel Goleman (2012), el qual afirma basant-se en Howard Gardner que la creativitat no és una sola habilitat que una persona pot dur a terme en qualsevol activitat.

“Segons Gardner no es pot dir que una persona sigui creativa, sinó que és creativa en una cosa determinada. En escriure, ensenyar o dirigir una organització, la gent és creativa en alguna cosa. Gardner també explica que la creativitat no es una espècie de fluid que pugui dirigir-se a qualsevol direcció, la vida de la ment es divideix en diferents regions, que ell denomina “intel·ligències”, com la matemàtica, el llenguatge o la música, i una determinada persona pot ser molt original i inventiva, inclús iconoclàsticament imaginativa en una d'aquestes àrees, sense ser particularment creativa en cap de les altres” (2012:32).

Per tant, basant-nos en aquests tres autors principals, arribem a la conclusió que cadascú pot arribar a ser creatiu com a mínim en un àmbit de la seva vida. I com diu K. Robinson, tothom neix amb tremendes capacitats per a la creativitat, però la qüestió és saber-les desenvolupar. Aquesta és la nostra feina com a mestres, ajudar a trobar als alumnes quines són les seves capacitats i fer de mentors perquè aquests arribin al seu èxit. No hem d'oblidar, però, que la nostra influència serà crucial, ja que els mestres també tenen els seus propis punts de vista sobre la creativitat, i aquestes idees tenen una influència directa en el seu enfocament pedagògic i avaluació de les activitats relacionades amb el procés creatiu (Odena, 2001:107). Dependrà, doncs, també, de la perspectiva del mestre quan aquest dugui a terme pràctiques creatives.

Reprenent la primera definició de creativitat de Tan, A.G. (2007) necessitem la creativitat per poder afrontar els canvis tant dinàmics de la nostra societat. Aquest fet, significa, doncs, que l'aprenentatge ja no ha de ser per a tota la vida. Les tecnologies, els costums socials i les eines disponibles per a nosaltres en les nostres vides són reemplaçats gairebé tan ràpidament com al mateix temps que s'introdueixen. Hem de pensar creativament per prosperar, i, de vegades, fins i tot per sobreviure.

En ple segle XXI ens trobem immersos en un món on les noves tecnologies prenen un paper cada dia més important dins de les nostres aules escolars. Avui en dia ens és difícil concebre una escola on ja no hi hagi almenys una pissarra digital, portàtils, càmeres de fotografiar, càmeres de vídeo o projectors, a més a més de tablets i altres aparells tecnològics que puguin disposar aquells centres més afortunats.

La tecnologia que dominen els nostres alumnes fora de les aules encara s'accentua més si tenim en compte els mòbils, els reproductors de música, les tauletes electròniques, la televisió, els ordinadors, i internet en general, amb tot el domini que això inclou per moure's dins de la xarxa. Un bon ús d'aquesta tecnologia pot aportar grans beneficis als més menuts, però cal anar en compte. Sabem que les tecnologies poden ajudar al desenvolupament cognitiu dels nens i nenes des d'una edat ben primerenca. Ara bé, segons l'ús que se'n faci d'aquestes també poden acabar suposant un problema d'addicció.

Com afirma el professor Pascal Lardellier (2013) per als menors d'onze anys, l'ús de la tecnologia s'ha de fer al costat del pare o de la mare, el qual ha de ser l'encarregat de negociar d'una manera col·laborativa amb el petit. L'important és que els pares es mostrin participatius, com quan juguen a altres jocs o realitzen activitats conjuntes. És per aquesta raó, que les noves tecnologies també poden dur a terme una funció de vincle familiar. Aquest vincle, però, no es podrà dur a terme si els propis pares desconeixen o ignoren les eines tecnològiques. "Descobrir aquest món està en mans dels pares, que poden demanar als seus fills ajuda per fer-ho" Lardellier (2013). Pot establir-se així un vincle recíproc, els pares poden ensenyar als fills, però els fills també poden ensenyar als pares.

Relacionant aquest domini primerenc de les noves tecnologies amb l'escola, Matt Miller aporta: "Tenint en compte que els nens estarien perduts sense els seus Ipods i TiVo, és comprensible que la manera com els estudiants consumeixen continguts i esperen a ser educats és diferent de la forma en què es feien les coses en el passat. I a mesura que cada generació es torna més afina a la tecnologia, aquesta nova generació d'estudiants espera un ambient d'aprenentatge on el contingut és accessible en qualsevol moment i en qualsevol lloc, clicant un simple botó." (2006, p.18)

És per aquesta raó que l'escola no es pot quedar al marge de les noves tecnologies, i ha d'obrir les portes per tal que els alumnes puguin també comunicar-se de forma natural amb aquests mitjans també dins dels centres educatius. Recordem que una de les competències bàsiques que precisament s'inclou dins de la Llei d'Educació Orgànica (LOE) del 2006 és la del tractament de la informació i competència digital. Així doncs, la posada en pràctica d'aquesta competència es pot dur a terme de forma transversal en les diferents àrees curriculars. En aquesta pràctica que presentem, també s'inclouria en l'assignatura de llengua anglesa, ja que treballem de forma transversal l'ús del vídeo i els seus beneficis.

El vídeo, com a suport, permet establir altres fórmules complementaries al text. Aquest és un aspecte que es recull en el vídeo art escolar. Es coneix al videoart com el maneig de mitjans electrònics tant de forma anàloga com digital el qual té com a finalitat una forma artística. El vídeo art acostuma a trencar amb els paràmetres més comercials. A més a més, a diferència del cinema, el vídeo art pot no necessitar actors o diàlegs, ni tampoc ha de necessitar una narrativa o guió, o altres tipus de convencions que sí podem trobar a les pel·lícules. El vídeo art escolar ens permet aprendre i ensenyar a través de les seves imatges i processos, i ens permet elaborar conceptes audiovisuals per ser utilitzats com a formes de coneixement, emetent judicis o simplement descrivint realitats. (García- Roldan, A i Tidor, M.A. 2012:141).

El fet que les escoles disposin de noves tecnologies, però, no significa que hagi d'emergir la creativitat a través d'aquestes si en realitat no se'n fa un bon ús. Tal i com aporta Ángel García-Roldan, probablement el que actualment està passant és que molts centres educatius segueixen mantenint les mateixes formes d'ensenyar però a través d'un altre canal. "Potser sí que en alguns casos es disposa de tecnologia suficient, però la metodologia educativa segueix igual, només s'ha substituït el guix per un botó". (García- Roldan, A i Tidor, M.A. 2012: 142).

Per altra banda, tal i com diu Comninos (et al., 2010) el multimèdia ofereix un espai interdisciplinari en el qual la tecnologia i la creativitat convergeixen, és per aquesta raó que creativitat i vídeo van lligats també en aquesta pràctica educativa que us presentem. El fet de "fer un vídeo" ja no és la innovació a la qual hem d'aspirar mestres i alumnes. Avui en dia "fer un vídeo" és una innovació ja superada. Podem fer gravacions utilitzant la gran diversitat d'aparells electrònics que tenim al nostre abast: mòbils, tauletes, ordinadors, càmeres fotogràfiques, etc. L'important, ara, és el "que" i el "com". Què mostrem i com ho mostrem? Com el vídeo ens permet aproximar-nos a la realitat dels nostres alumnes? Com els nostres alumnes trenquen barreres escenogràfiques? Com trenquen amb les barreres de la vergonya? Com ens aproximen al seu món? El vídeo és el mitjà que permet narrar, aproximar, crear, innovar, mostrar, entrar... I és per aquesta raó que va lligat amb la creativitat, perquè és el mitjà facilitador de la creativitat, tal i com passa amb el vídeo art.

Com a mestres ens podem preguntar: Com podem ajudar als nostres alumnes a promoure el pensament creatiu a través de les noves tecnologies? Tal i com diu Tan (2007:9) els adults poden estimular el pensament creatiu fent que els nens escullin els seus propis temes de ponències o presentacions, triant les seves pròpies formes de resoldre els problemes i deixant que descobreixin l'error per ells mateixos. És aquí on és imprescindible que el mestre sàpiga escoltar la veu dels alumnes. No només aquella veu que es pugui manifestar en les produccions finals, sinó la veu del procés, durant la presa de decisions del projecte que es vol dur a terme. Segons Adelina Calvo i Teresa Susinos (2010:76) agafar com a punt de partida la veu dels alumnes i les experiències dels alumnes és un element imprescindible per a la millora de la nostra activitat, sempre que aquest exercici d'escolta atenta sigui sincera i no superficial o demagògica.

Una altra proposta que els mestres poden dur a terme a les aules per tal de desenvolupar la creativitat i la tecnologia és treballant amb l'art contemporani. Pràcticament totes les unitats curriculars que s'han estudiant dins del marc d'aquesta investigació s'han iniciat partint d'elements artístics. La raó per la qual s'inicien els projectes partint de l'art és perquè tal i com diu Eisner (2004), treballar a través de l'art ens aporta una llarga llista de beneficis. Alguns dels que esmenta són per exemple que l'art ens ajuda a ampliar diferents interpretacions, contribueix a millorar la imaginació, a observar a fons, a interaccionar amb un mateix, i a gaudir sense pressa, entre molts altres aspectes. Podem partir de recursos de l'entorn per poder-lo treballar, i aproximar els continguts de forma diferent a l'alumne. L'art ens ajuda a obrir mirades i a fomentar també la creativitat a més de trobar-se de forma transversal en el bon ús de les noves tecnologies.

Trobem diverses experiències on conflueixen art contemporani i educació. Aquestes vivències són les que avalen els beneficis de dur a terme aquest treball conjunt. El "<Proyecto Educ-arte-Educa (r)t>:espacio híbrido" Jovè, G. et al. (2012), és una mostra d'aquesta experiència juntament amb "<Entretejiendo encajes> entre la universidad, los centros de arte y las escuelas". Jovè, G.; Betrian, E. (2012). En aquests casos s'explica com els models de col·laboració entre centres d'art i/o museus i centres educatius, ajuden a transformar models de col·laboració en projectes concrets i donen pas a espais híbrids on l'aprenentatge i la construcció de coneixements són elements bàsics.

2. CONTEXTUALITZACIÓ

2.1. Objectius principals de la pràctica:

Partint d'una unitat didàctica del llibre de text d'anglès (The Bugs Band, ed. Macmillan), s'observa què passa quan els alumnes duen a terme les seves pròpies produccions des de la llibertat, i la mestra escolta la seva veu i gestiona els aprenentatges en base al propi devenir.

L'objectiu és analitzar, si partint d'aquest context, en aquesta unitat emergeix la creativitat i, si l'ús de la tecnologia, afavoreix, a més a més, a l'aparició d'aquesta.

2.2. Context

2.2.1 Avancem gràcies a la investigació- acció.

Aquest article es troba immers dins del paradigma sociocrític, en el procés d'investigació – acció. Es tracta de millorar la pròpia pràctica docent i construir tot un procés d'aprenentatge partint del devenir del propi context i tenint en compte la veu dels alumnes.

La innovació desenvolupada parteix d'un anàlisi a l'inici de curs en el que els alumnes duen a terme unes presentacions sobre països del Regne Unit mitjançant Power Points tradicionals. El contingut d'aquestes són literalment copiades de la xarxa i no connecten amb els seus interessos. La comunicació tampoc es efectiva. Els alumnes llegeixen les diapositives sense establir cap interacció amb els seus companys.

Prenent aquesta situació com a punt d'inflexió, es considera que les presentacions orals dels projectes poden ser el primer punt on iniciar la investigació-acció. Basant-nos en J.McNiff (2009) ens preguntem: Què faig a la meua pràctica per millorar alguna cosa? (McNiff, J. i Whitehead, J. 2009: 11). Aquest és el moment en que comença aquesta investigació.

2.2.2. Breu descripció de l'escola

La investigació es duu a terme a l'escola Santa Anna de Lleida. Aquest és un centre concertat que acull aproximadament a 800 alumnes incloent Llar d'Infants i ESO. L'escola destaca principalment per la importància que dóna a l'aprenentatge de les llengües estrangeres. Es fa especial èmfasi en l'anglès, oferint-lo als alumnes des de la Llar d'Infants, fins a Infantil, Primària i ESO, on aquests dos últims poden cursar altres assignatures en aquesta llengua. L'experiència presentada es desenvolupa en el grup d'alumnes de 6è d'Educació Primària, concretament a l'assignatura d'anglès, la qual es treballa principalment amb llibres de text. El grup està conformat per dues classes de 15 alumnes.

2.2.3 Breu descripció de la unitat didàctica analitzada

En aquest cas d'estudi, els alumnes creen les seves produccions en relació a la unitat didàctica (Arctic base adventure) del llibre de text. En aquest tema, el vocabulari a treballar són els oficis, i la gramàtica es basa en l'estructura "I want to...". Així doncs, es relaciona aquest contingut amb un treball on els alumnes puguin dur a terme una producció en format vídeo partint des de la seva pròpia experiència. S'aposta per un format vídeo arrel de les possibilitats que observem

que aquest ofereix en el projecte analitzat de la unitat didàctica anterior. En aquesta s'havia treballat el reciclatge de la roba i alguns alumnes havien començat a fer algunes exposicions de forma audiovisual. Arrel d'aquestes experiències es decideix apostar per un format on les noves tecnologies, en particular, el vídeo, hi prengui un paper rellevant.

El desenvolupament de les sessions de la unitat es divideixen en quatre parts principals. La primera i la segona sessió es destinen a la presentació i reconducció del projecte. Les sessions següents es treballen amb el llibre de text i es destina un temps més breu a treballar algun aspecte del projecte. La penúltima sessió es reserva per dur a terme les exposicions de les produccions dels alumnes. I la última sessió és l'avaluativa. Es duu a terme una prova final de la unitat on els alumnes també han de fer una reflexió escrita sobre les vivències del projecte.

En el cas en qüestió, la primera sessió es destina a fer un brainstorming sobre els oficis que els alumnes coneixen, i s'introdueix, mitjançant la conversa, el tema a treballar. Partint de la conversa que sorgeix en relació a la situació de crisi que s'està vivint, a la segona sessió, la mestra comparteix el seu videocurrículum amb els alumnes, i a partir d'aquí, es presenten altres videocurrículums amb formats molt diferents penjats al Youtube. També es presenta el projecte que els alumnes han de dur a terme, el qual es basa en la producció del seu propi videocurrículum. En aquest s'han de presentar, explicar qui són, quines són les seves aficions, què els hi agradaria fer de grans, etc. Les pròximes sessions es destinen a fer el treball amb el llibre de text i a retornar a prendre algunes experiències pròpies en relació al projecte. La penúltima sessió es dedica a la presentació dels videocurrículums, i a la última es fa la prova final on també s'avalua la reflexió escrita que fan els alumnes en relació als videocurrículums que han fet i que han vist.

2. METODOLOGIA

La metodologia d'investigació en la qual ens basem és la qualitativa. La investigadora que porta a terme aquesta experiència és la mestra. En aquest cas, es realitza, per tant, una observació participant perquè la investigadora comparteix amb els investigats (els alumnes), els seu context i experiència escolar.

La intervenció es concreta entre dues vegades a la setmana durant els mesos de gener i febrer. Els instruments que es prenen com a referència per dur a terme l'anàlisi són tres. En primer lloc, per enregistrar aquesta observació participant s'utilitza el diari de camp. En aquest es pren nota sobre successos que passen a l'aula durant les sessions. Es descriu situacions, reflexions i diàlegs que permeten afirmar si es compleix l'objectiu de la investigació: l'aparició de la creativitat en les produccions i exposicions, i veure si les noves tecnologies afavoreixen que sorgeixi també aquest concepte.

En segon lloc, per dur a terme la investigació, partim de dos instruments més. Per una banda, s'analitzen les produccions dels projectes. En aquest cas d'estudi, aquestes són els videocurriculums que presenten els alumnes. Els videocurriculums són descrits per la investigadora, i a través de l'observació i l'anàlisi, es poden treure indicadors que afirmen si es compleix l'objecte d'estudi. Per altra banda, també es fa ús dels escrits finals de reflexió sobre la valoració del projecte que els alumnes duen a terme el dia de la prova final. Gràcies a aquests, també podem extreure indicadors que ens ajudin en el devenir d'aquesta investigació.

4. RESULTATS I ANÀLISI

A continuació mostrem els diferents resultats i anàlisis més destacats que s'han desenvolupat al llarg d'aquesta unitat didàctica.

4.1. Un treball competencial i significatiu

El videocurriculum ha sigut un projecte significatiu i aplicable a la vida real. Els alumnes poden fer-lo servir per presentar-se a ells mateixos en altres contextos, o ajudar als seus coneguts i familiars a trobar feina. Se'ls ha dotat de competències per tal de desenvolupar-se com a bons ciutadans a la vida real i solucionar problemes actuals. Es compleix doncs, el paper fonamental de la creativitat: poder fer front a nous tipus de tasques i situacions (Tan, A.G. 2007:7).

Trobem diverses evidències que manifesten aquest resultat:

Arrel de mostrar el videocurriculum de la mateixa mestra, els alumnes pregunten:

Student.1.-Teacher, però has fet tu aquest vídeo?

Student.2.-How have you made this vídeo?

Student.3.-And you envia this video to the schools per trobar feina?

Student.4.-And you send this video in the school? A la nostra escola?

(Diari de camp, 7 de Gener de 2014).

La conversa amb els alumnes mostra com una experiència real es introduïda en un context d'aprenentatge. El vídeo de la mestra permet obrir mirades als alumnes i mostrar-los que ells també poden fer la seva pròpia producció, i que, a més a més, pot ser significativa i útil. No en el context laboral seu, però sí que potser en algun familiar proper, o en algun altre context on l'alumne s'hagi de presentar. Relacionant, per exemple, la utilitat de dur a terme aquest projecte, trobem aquest altre diàleg que afirma com el propi estudiant pot desenvolupar el rol d'ensenyant:

Student 5.- *Teacher! La meva mare ha de fer un videocurrículum i no sap com fer-ho! I jo li vaig dir que ja en sabia fer! I ara em toca ajudar-la!-.*

(Diari de camp, 20 de Març de 2014).

Davant aquesta aportació, s'evidencia la pràctica real d'aquesta activitat. Un videocurrículum pot ser una manera creativa per reclamar l'atenció d'aquella persona a qui vols arribar per tal que et contracti. Amb aquest diàleg, també s'afirma, com s'ha dit a l'inici, com els joves dominen millor les noves tecnologies que els propis adults. Matt Miller (2006) ens afirma que tenint en compte que els nens estarien perduts sense les seves tecnologies, també esperen ser educats de forma diferent al que es feia al passat. En aquest cas, s'ha dotat competencialment als nens i nenes perquè es puguin comunicar de forma natural amb aquests mitjans tecnològics que la majoria d'ells ja dominen.

4.2. Diversitat de produccions gràcies als diversos préstecs de consciència

"I have learned from the others that we can do a lot of different types of videos"

"I have learnt from the others that I can be more creative and more imaginative."

"I have learn from the others diferents forms to do the videocurriculum"

(Reflexió escrita dels alumnes sobre el projecte, 4 de febrer de 2014).

Els diferents instruments utilitzats per recollir dades mostren evidències en quant a la diversitat de produccions finals. Aquestes, per una banda, sorgeixen entre els propis estudiants quan duen a terme les seves reflexions finals. En aquests diàlegs s'evidencia l'aprenentatge que ha generat compartir les produccions entre ells mateixos. Uns han après dels altres i han descobert altres maneres de poder fer un mateix video. Els alumnes, en aquest cas, prenen el rol d'ensenyants.

Per altra banda, la diversitat també sorgeix gràcies a les diferents visualitzacions dels vídeos del Youtube. Els videocurrículums escollits com a préstecs de consciència poden ser considerats com a vídeo art, i per tant, recordem que prenent E.Eisner (2010) com a referència, l'art ens ajuda a obrir mirades, a ser creatius i a fomentar la nostra imaginació entre molts altres aspectes.

Els videocurrículums que s'observen permeten que els alumnes puguin desenvolupar tots aquests aspectes i relacionar-los amb la seva experiència més personal. Aquests vídeos també mostren conceptes i narratives diferents, a més a més d'altres maneres de comunicar. Precisament, aquest és un indicador que també hem de tenir en compte quan ens centrem amb

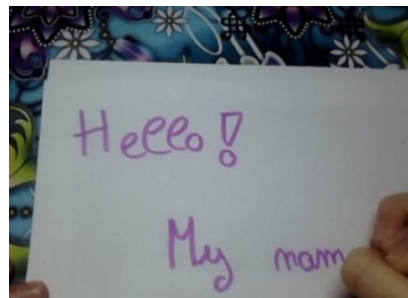
el nostre objectiu d'estudi: la tecnologia permet una diversitat de codis comunicatius, i això facilita que cada alumne esculli aquell amb el que es senti més còmode.

Tal i com podem veure en algunes de les imatges, els alumnes van expressar-se mitjançant codis diferents. Uns van partir de representacions teatrals, altres van gravant-se tocant algun instrument, escrivint sobre suports diferents, fent ús de fotografies, jugant amb elements visuals, aplicant efectes visuals, etc. Es veu de forma clara l'aparició del concepte diversitat, que sorgeix, a més a més, gràcies als codis comunicatius que ofereixen les noves tecnologies. El fet que hi hagi diversitat en les produccions, també implica que sorgeixi el terme creativitat, ja que es mostra maneres diferents de comunicar uns mateixos continguts. Una de les causes que aparegui la creativitat és que els alumnes tinguin aquesta llibertat a l'hora de desenvolupar el seu videocurrículum. Si s'haguessin donat unes pautes molt tancades, totes les produccions haguessin sigut iguals. En canvi, el fet de tenir llibertat ha fet que cada alumne connecti amb les seves experiències i les pugui expressar de la manera que més còmode es senti i segons les potencialitats que pugui desenvolupar. Basant-nos en Tan, A. G. (2007) els adults poden estimular el pensament creatiu fent que els nens escullin les seves pròpies formes de resoldre els problemes. Aquest és el nostre objectiu principal d'aquesta investigació. El mestre dóna llibertat i és a través d'aquesta com la creativitat dels infants s'acaba manifestant.

Algunes produccions dels videocurrículums:



Imatge 1: Una alumna mostra la seva habilitat cuinant mitjançant una representació teatral on la paella és l'element principal.



Imatge 2: Una alumna es presenta mitjançant l'escriptura sobre un full de paper.



Imatge 3: Una alumna mostra un dels seus hobbies (la música) mitjançant la representació d'una nina de paper en moviment.



Imatge 4: Una alumna toca el violí per explicar que aquest és una de les seves aficions.

4.3. Ajudem a descobrir el talent dels nostres alumnes.

Student 6. *-Però teacher! jo no sé com fer el vídeo aquest! No sé en què sóc bona! M'agrada tot! No sóc bona en res!*

Teacher.- *Però A. segur que tens moltes aficions: jugues a futbol, toques el piano, què t'agrada fer?*

Student 6.- *Però no sé en què sóc bona! No sé com fer-ho! No sé com posar-ho!*

Teacher.- *Pensa A. en allò que t'agrada, en allò que saps fer molt bé!*

(Diari de camp, 23 de Gener de 2014).

"I have learnt from the others that they are very creativity, the job that they want to be... the curriculum has helped me to know more things of me, my effort, my creativity... It was easy because I do the project that likes and creativity."

"I like much because I see my future, I see me help animals he is old. for my it was very difficult because I thincked a lot what I want to be when I am older and I decieded to be a veterinary."

"It has helped me to discover more things that I do more."

(Reflexió escrita dels alumnes sobre el projecte, 4 de febrer de 2014).

Per tal de poder desenvolupar la creativitat, els alumnes, en primer lloc, han de saber en allò que són bons i destaquen. Aquest també ha sigut un dels objectius als quals es volia arribar en aquesta investigació. La creativitat va lligada al talent que cadascú té. Ken Robinson ens parla d'aquest aspecte, de la importància de descobrir l'element que es porta a dins per arribar a explotar al màxim aquell talent que un té. En el cas de l'escola, els mestres han de dur a terme el paper de mediadors. Aquests han d'ajudar a que els seus alumnes s'explorin, tinguin moments de reflexió i espais on poder anar descobrint el seu talent.

En aquest cas d'estudi aquest objectiu s'ha complert. En un principi, molts alumnes tenien dubtes. No sabien en allò que eren bons, en allò que destacaven. La majoria no s'ho havia preguntat, no estaven segurs... No havien fet aquest procés de metacognició. Explica molt bé aquesta situació el primer diàleg. Una alumna es sent totalment insegura. No sap en allò que destaca malgrat tenir moltes coses bones. És la conversa i la reflexió amb els seus companys a l'aula on s'intenta gestionar aquesta situació. Finalment, l'alumna aconsegueix fer un treball molt bo on sorgeixen exposades totes les seves potencialitats.

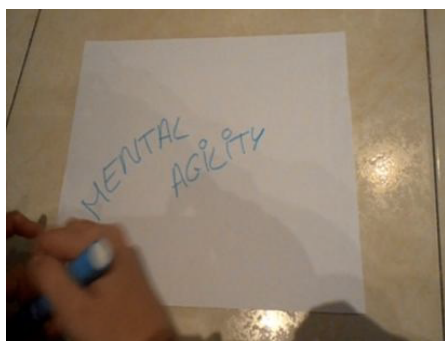
L'escola, doncs, ha de promoure el desenvolupament del pensament creatiu dels seus alumnes perquè és una necessitat del s. XXI en el qual vivim. La gent necessita constantment la creativitat per poder fer front a nous tipus de tasques i situacions (Tan, A. G.,2007). Situacions, que a més a més, acostumen a ser incertes.

A continuació veiem alguns dels fragments del videocurrículum final de l'estudiant 6. En aquest observem com finalment exposa de manera creativa les seves potencialitats, i a més a més, manifesta aquesta incertesa que ens depara el futur. Morin (2010) ja ens parla d'aquesta incertesa, i l'escola hauria de començar a donar eines per aprendre-la a gestionar.

4.4. La tecnologia com a vincle familiar

Student 7.-*I think that this activity it was the best of all, it was very happy, and funny because when i was recording, i was tomas false, because my mum recorded to me, and two times i had to say something with the cat! And i liked it because i discovered a lot of things of my friends!*

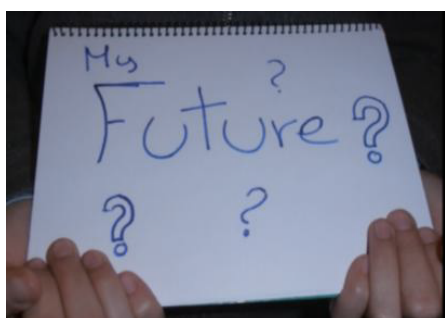
(Diari de camp, 28 de Gener de 2014).



Imatge 5: L'alumna escriu en un full una de les seves capacitats



Imatge 6: L'alumna mostra com toca la bateria, una de les seves activitats extraescolars



Imatge 7: L'alumna mostra la seva incertesa en relació al futur que l'espera.



Imatge 8: L'alumna mostra la idea de donar responsabilitat sobre el seu futur a qui rebí vídeo.

"I enjoyed a lot because I lean how can we make videos, interesting things about the others... in the first day it was difficult, but my father teaches my how can I use the movie maker and at the end, it was very easy! in other information I put photos about me, from little to big."

"It has helped me to my father, my mom and xavi, I learnt a lot because this is a good project."

"I pass a very nice time doing photos with my mum. for me was difficult because at the beginning I didn't know anything of movie maker but at the same time it was easy because I had to splain things of me that I knew. I am h happy with my videocurriculum".

(Reflexió escrita dels alumnes sobre el projecte, 4 de febrer de 2014).

Com s'ha apuntat a l'inici de l'article, les noves tecnologies poden dur a terme una funció de vincle familiar, que, a més a més pot ser recíproc. És a dir, els pares poden ensenyar als fills, però els fills també poden ensenyar als pares. Aquesta és una de les evidències que, sense tenir contemplat de forma prèvia a l'objectiu d'estudi, sorgeix. El vincle positiu amb la família es manifesta en els diferents instruments de recollida de dades.

Com es pot llegir en els fragments anteriors, els alumnes manifesten que en un moment o altre del projecte hi ha hagut una ajuda familiar, que, a més a més, ha causat un moment de felicitat. En el cas de l'estudiant 7, per exemple, mare i filla van gaudir una bona estona mentre intentaven fer la gravació amb el gat. En els altres casos veiem com una alumna ha passat una bona estona amb la seva mare fent fotos, o en l'altre cas, com el pare ha sigut el mediador per explicar a la seva filla com funcionava el programa Movie Maker. Aquestes situacions, per exemple, s'han repetit en diversos alumnes. Alguns d'aquests manifesten que en un principi el projecte era difícil perquè no sabien utilitzar el programa editor, però que, després, algun membre de la família els va ajudar i ja se'n van sortir.

Els pares, per tant, tenen una oportunitat per apropar-se a la realitat dels fills, i tots ells, es poden enriquir del procés creatiu que desenvolupen. Plegats duen a terme un aprenentatge i descoberta conjunta en l'ús de les noves tecnologies. Com diu Lardellier (2013), aquest

Imatge 9.L'alumna mostra la seva passió en vers els animals mitjançant una representació teatral on el seu gat és el centre d'atenció. Aquesta és una de les preses falses de la qual parla la nena el dia de la presentació del seu videocurrículum.

L'aprenentatge recíproc no es podrà dur a terme si els pares desconeixen o ignoren les eines tecnològiques. Recordem que en aquest objecte d'estudi trobem dos tipus de casos diferents, pares que necessiten ajuda a l'hora de desenvolupar-se amb aquestes eines, i pares que són

els qui ajuden als fills a familiaritzar-se amb aquestes. Sigui quina sigui la situació, els dos implicats poden dur a terme un aprenentatge recíproc a l'hora de compartir aquesta experiència.

4.5. Motivació per fomentar la creativitat

“Els veritables desafiaments a què s'enfronta l'educació només es solucionaran conferint el poder als mestres creatius, entusiastes, i estimulants la imaginació i la motivació”. (K. Robinson, 2009).

L'objectiu principal d'aquest cas es basa en poder fomentar un espai on sorgeixi la creativitat dins l'espai escolar. Ara bé, tenint en compte que la creativitat no es pot forçar, la tasca dels docents ha de consistir en propiciar les condicions més propícies per tal que es pugui desenvolupar aquest treball creatiu. Justament, aquest fet, és el que s'ha procurat dur a terme en aquest cas d'estudi. S'ha intentat generar un nivell de motivació on s'ha donat a cada alumne la possibilitat de ser innovador.

Si analitzem els resultats, observem que molts dels alumnes manifesten haver estat motivats i haver gaudit en aquesta activitat. Encara que en alguns casos expliquin que va ser una tasca difícil, l'esforç que van fer va valdre la pena, ja que molts van aprendre aspectes que prèviament no dominaven, sobretot en relació a l'ús del programa per editar. Relacionem aquí altra vegada la importància del vincle familiar i l'aprenentatge recíproc entre pares i alumnes.

“I enjoyed a lot because this activity is a fun project. it was easy for me. I like a lot this task”.

“It was easy because I do the project that likes and creativity”.

“I liked this project because it was very nice but very difficult because I have to do a lot of photographs!”

“...I enjoyed a lot because I love do this kinds of activities. It was difficult because I have to search a lot of things and I have to use a program that I didn't know how I have to use it. I laughed a lot with this activity. It was funny”.

“I enjoyed a lot because I thing that they are very nice do ever different things. at the start it has difficult but next they are more easy. they are good project because looked the different projects are beautiful.”

(Reflexió escrita dels alumnes sobre el projecte, 4 de febrer de 2014).

A més a més, en alguns casos també s'explicita l'acceptació de la pràctica d'aquest tipus de projectes. Els alumnes comenten que els agrada allunyar-se de les metodologies més tradicionals on el llibre és el centre d'atenció. Reclamen així activitats més dinàmiques on es pugui estimular la seva imaginació i no es facin tasques tant mecàniques. Alguns també manifesten que els agrada aprendre mitjançant l'ús de la tecnologia, la qual forma part de la vida diària dels nostres alumnes.

"I want to do activities similar at this because is other form to learnt. it's cool".

(Reflexió escrita dels alumnes sobre el projecte, 4 de febrer de 2014).

Student 8.-I like this kind of activities because i like do vídeos.

Student 7.- Last year was very boring! Only books and books!

Student 9.- Yes! This year we do projects! It's funny! Books, only books every day, always the same last year!

(Diari de camp, 28 de Gener de 2014).

La creativitat coneguda com "nova" és la que es relaciona amb el pensament creatiu i la que té àmplies aplicacions dins del context escolar. Aquesta és la que els mestres són els responsables de poder desenvolupar en les seves pràctiques educatives, per tal de donar resposta a les necessitats del s. XXI. Motivar als alumnes també es responsabilitat dels mestres, aquests han de desenvolupar contextos d'aprenentatge favorables on, a més a més, la creativitat pugui emergir.

5. Conclusions

Un cop dut a terme l'anàlisi de resultats, podem concloure que l'objectiu principal d'aquest cas d'estudi es compleix.

El fet de donar llibertat a l'hora de presentar el projecte en relació a la unitat, ha permès que els alumnes es poguessin expressar de forma molt més creativa que no pas haguessin fet en una presentació oral pautaada en format Power Point. El vídeo, per tant, en aquest cas, també ha sigut un element dinamitzador gràcies a la diversitat de codis dels que disposa per poder comunicar. Aquest ha permès diferents formes d'expressió i comunicació segons els interessos i capacitats més potents dels alumnes.

El cas d'estudi compleix amb l'objectiu principal de la creativitat, el qual consisteix en poder resoldre nous tipus de situacions. En aquest cas, els alumnes adquireixen competències per crear recursos que ajudin a superar la situació de crisi laboral. Creen un recurs que pot ser útil aplicat en el seu context, o en l'entorn dels seus familiars i coneguts més propers.

La diversitat de produccions sorgeix arrel de dos situacions destacables. Per una banda, els préstecs de consciència que permeten els videocurrículums observats del Youtube. Per altra banda, el fet de compartir les produccions entre els alumnes permet ser conscient de veure una altra manera d'afrontar una mateixa situació. Aquest fet defineix precisament el terme creativitat, el qual es manifesta clarament a través d'aquesta diversitat de produccions.

Podem definir el videocurrículum com a vídeo art escolar, el qual permet elaborar conceptes audiovisuals per ser utilitzats per descriure realitats. S'evidencia de forma clara que el videocurrículum permet que emergeixin diferents formes creatives d'expressió, les quals van vinculades a les capacitats i interessos dels propis alumnes. El projecte també permet desenvolupar aquelles intel·ligències múltiples més destacades de cada estudiant, fomentant així la creativitat. Es compleix, doncs, l'objectiu del nostre cas d'estudi.

Per altra banda, observem que s'estableixen vincles familiars positius gràcies a l'ús de les noves tecnologies. Els pares i mares passen a ser guies en quant l'ús de la tecnologia, però els fills i filles passen a ser ensenyants de les seves capacitats i estratègies creatives envers als seus pares. S'estableix així una col·laboració mútua, que permet aproximar realitats diferents en l'assignatura de llengua anglesa.

Finalment, s'ha d'afirmar que és evident la presència de motivació al llarg del projecte. S'ha creat un context motivador on els alumnes mostren una actitud positiva i amb ganes de desenvolupar el seu pensament creatiu. Aquest fet provoca els bons resultats de les seves produccions, les quals són molt diverses, personals i creatives.

Concloem, doncs, afirmant que es compleix l'objectiu principal del cas d'estudi, i que la creativitat es manifesta de forma significativa quan es dóna llibertat als alumnes per poder exposar les seves produccions finals. L'ús de les noves tecnologies, a més a més, fomenta aquesta creativitat.

Per acabar, només recordar que en aquesta investigació s'ha de tenir clar que l'objectiu es centra en innovar en una metodologia a l'hora de treballar a l'escola la llengua anglesa, i més concretament, a cicle superior. Potser es podria arribar a crear una metodologia innovadora al llarg del temps, però tot i així, no hem de caure en l'error d'aplicar-la com a programa si això succeís. Hem de ser capaços de poder desenvolupar el mètode com a estratègia encara que seguim uns passos determinats a l'hora de dur a terme les nostres accions. Sempre hem de tenir flexibilitat per escoltar les veus dels alumnes i ser capaços de redirigir els projectes que potser en un principi s'havien dissenyat. Hem de ser flexibles i donar resposta al devenir, al flow, sense perdre de vista l'objectiu principal a aconseguir.

REFERÈNCIES BIBLIOGRÀFIQUES

- Calvo Salvador, A. y Susinos Rada, Teresa. (2010). Prácticas de investigación que escuchan la voz del alumnado: mejorar la universidad indagando la experiencia. Profesorado. Revista de currículum y formación del profesorado. Vol. 14, núm.3.
- Cecilia Elisondo, R; Danolo,D; Rinaudo, M.C.(2011). Docentes inesperados y creatividad experiencias en contextos de educación superior. Revista Electrónica de Investigación Docencia y Creatividad (DOCREA). 1, p.103-114.
- Comninos, P., McLoughlin, L. and Anderson, E.F. (2010). Educating Technophile Artists and Artophile Technologists: A successful experiment in Higher Education. Computers & Graphics, 34 (p.780-790).
- Craft, A (2000). Creativity Across the Primary Curriculum. London. Routledge.
- Deleuze, G. and Guattari, F. (1987). A Thousand Plateaus. trans. Brian Massumi. Minneapolis. University of Minneapolis Press.
- Eisner, E. (2004). El arte y la creación de la mente: el papel de las artes visuales en la transformación de la conciencia. Barcelona: Paidós Studios.
- Elliot, R.K. (1971) Versions of creativity, Proceedings of the Philosophy of Education Society of Great Britain, vol. 5, 2, p.139-152.
- Fundación Botín (2014). "Motivar desde y para la creatividad: Despertando la curiosidad y el interés en el alumnado". [en línea]. Fundación Botín. Disponible a:< http://www.fundacionbotin.org/motivar-desde-y-para-la-creatividad-despertando-la-curiosidad-y-el-interes-en-el-alumnado_publicacion-fundacion-botin-120332543.htm> [Consulta: 24 Maig 2014]
- García- Roldan, A y Tidor, M.A. (2012). Conversaciones en torno al videoarte escolar. Revista Electrónica de Investigación, Docencia y Creatividad (DOCREA). 1, pp.115-147.
- Gardner, H. (2005). Inteligencias Múltiples: la teoría en la práctica. Barcelona: Paidós Iberica
- Goleman, D. (2009). El espíritu creativo. No ficción ZETA: Barcelona.
- Jové, G. Ayuso, H. Betrian, E. (2012). Proyecto "Educ-arte - Educa (r) t": espacio híbrido. Pulso. 35 p.177-196
- Jové, G. Betrian, E. (2012). "Entretejiendo encajes" entre la universidad, los centros de arte y las escuelas. Arte, individuo y sociedad. 24(2) p.301-314
- Kouadri Mostéfaoui, Soraya; Ferreira, Giselle; Williams, Judith and Herman, Clem. (2012). Using creative multimedia in teaching and learning ICTs: a case study. European Journal of Open, Distance and e-Learning. P. 1-11.
- Maillard, C. (2014). "Tablets, videoconsolas... ¿Pueden unir a la familia?" [en línea]. Doctissimo. Disponible a:< <http://bienestar.doctissimo.es/psicologia/educacion/tablets-unir-a-la-familia.html>> [Consulta: 24 Maig 2014]
- Martín-Párraga, J (2013). Podcasting and its application in the acquisition of English. Revista Electrónica de Investigación, Docencia y Creatividad (DOCREA). 2, p.61-70.

- McNiff, J. and Whitehead, J. (2009). *Doing and Writing Action Research*, London: Sage Publications
- Miller, M (2006), *Learning on Demand: The Technology Behind Custom-Order Tv and Movies is Storming the Educational Market*. T H E Journal (Tachnological Horizons in Education). 33, p.18-29.
- Morin, E. (2001). *Los siete saberes necesarios para la educación del futuro*. Barcelona:Paidós Studios.
- Odena, O. (2001). *The construction of creativity: using video to explore secondary school music teachers' view*. Educate. 1 (1). p.104-122.
- Papiol, E and Toth, M. (2010). *The Bugs Band on Tour*. Macmillan: Spain.
- Peters, M.A. (2009). *Education, creativity and the economy of passions: new forms of educational capitalism*. Thesis Eleven. 96, p.40-63
- Quirantes, A. (2011). *Física de pel·lícula un ejemplo de cine en la docencia universitaria de primer curso*. Revista Electrónica de Investigación, Docencia y Creatividad (DOCREA).1, p.88-102.
- Robinson, K. (2009). *El Elemento. Descubrir tu pasión lo cambia todo*. Debolsillo Clave: Barcelona.
- Tan, A. G. (ED.). (2007). *Creativity: A Handbook for Teachers*. Singapore: World Scientific.