



**UNIVERSITAT
JAUME·I**

TREBALL FINAL DE GRAU EN MESTRE/A D'EDUCACIÓ PRIMÀRIA

**Anàlisi de contes tradicionals i aplicació
didàctica amb noves tecnologies**

Nom de l'alumne: Rafael Cosín Gual

Nom del tutor/a de TFG: Jordi Adell Segura

Àrea de Coneixement: Noves tecnologies
aplicades a l'educació

Curs acadèmic 2014/2015

INDEX

AGRAÏMENTS	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
RESUM.....	3
JUSTIFICACIÓ	4
INTRODUCCIÓ TEÒRICA	5
LA RONDALLA COM A PATRIMONI.....	6
LA IMPORTÀNCIA DE LES NOVES TECNOLOGIES EN L'EDUCACIÓ	10
METODOLOGIA	14
RESULTATS.....	16
DISCUSSIÓ I/O CONCLUSIONS	17
BIBLIOGRAFIA I WEBGRAFIA	19
ANNEXOS.....	20
ANNEX 1. PROGRAMARI UTILITZAT	20

RESUM

La Literatura Infantil i Juvenil (LIJ) sembla que està perdent força i que la majoria dels joves de hui dia només llegeixen per obligació a l'escola o institut. Aquesta falta d'interès per la lectura ve potenciada pel fet d'imposar un mínim de lectures a l'any sense donar cap altra explicació que no siga que llegir és beneficiós per a enriquir-nos. D'altra banda, trobem que allò que abans era una forma de crear el teu món fantàstic, ara està atrofiat, ja que la televisió, els ordinadors, mòbils i la resta d'aparells electrònics d'aquest tipus ja proporcionen un univers propi on no cal que la persona desenvolupe la seua imaginació. Amb la intenció de trencar amb aquest hàbit estès en l'actualitat i de millorar l'interès dels joves per aquesta literatura, el nostre treball busca analitzar contes tradicionals amb l'ajuda de les noves tecnologies, a fi de trobar tots els elements que possibiliten el desenvolupament de la història i alhora trencar amb la visió que es té de les noves tecnologies com a element lúdic, veient que també són útils en el món de l'educació. D'aquesta forma, esperem passar d'una successió de paraules que desperten poc o gens d'interès en els alumnes, a un conjunt d'elements comuns a totes les històries on els xiquets puguen entendre el motiu pel qual cada personatge es comporta com es comporta. Sense aquests coneixements, en molts casos, totes aquestes «historias auténticas» no serán para él más que largas cadenas verbales (...) (Rodari, 1983).”

PARAULES CLAU/DESCRIPTORS:

- ✓ Literatura Infantil i Juvenil
- ✓ Rondalla
- ✓ Noves Tecnologies

JUSTIFICACIÓ

Aquest projecte d'investigació sorgeix amb la combinació de diverses idees i estudis.

Tenint en compte que les assignatures de Pràcticum II i Treball de Fi de Grau (TFG) quasi coincideixen totalment en el temps, el tutor del TFG, Jordi Adell, Director del Centre d'Educació i Noves Tecnologies (CENT), ens va proposar realitzar el TFG centrant-nos en una activitat que creàrem o que milloràrem amb noves tecnologies i que poguérem aplicar durant aquesta estada en pràctiques.

Amb aquesta idea inicial, i havent vist en les assignatures de Literatura Catalana que la Literatura Infantil i Juvenil (LIJ) costa molt de treballar, i que l'hàbit lector no està en el seu millor moment, vam pensar que l'activitat què en aquest treball anem a desenvolupar, podria tindre relació amb aquesta temàtica.

També va influir en l'elecció de la temàtica i el posterior treball, els mesos de pràctiques en un Centre d'educació infantil i primària. Allí concretament, és on vaig poder veure, en línies generals, les dimensions del problema de la lectura. El desinterès, per part de l'alumnat, de qualsevol lectura que no fora obligatòria era tant patent que em vaig qüestionar si hauria alguna forma diferent de fomentar el seu interès per la lectura i que gaudiren al mateix temps.

INTRODUCCIÓ TEÒRICA

El treball que es presenta a continuació, és un plantejament teòric sobre una activitat ideada per a treballar la LIJ amb l'ajuda de les noves tecnologies. Aquest treball, com que es basa en la recopilació i posterior anàlisi de contes populars, o rondalles, i coneixent la gran diversitat cultural que trobem a les escoles, també podem dir que ajudarà a recuperar i a posar en comú diferents parts de totes les cultures presents en cada aula.

En una direcció similar a la del nostre estudi es troba el treball de tota una vida realitzat per Gianni Rodari, referent en el món de l'educació quan parlem sobre la literatura infantil i juvenil. Rodari, pedagog, escriptor i periodista, va dedicar gran part de la seua vida a estudiar la fantasia i a intentar renovar la literatura infantil i juvenil mitjançant contes, cançons i poemes. Moltes parts d'aquesta activitat que plantegem, estan fonamentades en els ensenyaments de Rodari.

Basant-nos en paraules de Gianni Rodari: "Hay dos clases de niños que leen: los que lo hacen para la escuela, porque leer es su ejercicio, su deber, su trabajo (agradable o no, eso es igual); y los que leen para ellos mismos, por gusto, para satisfacer una necesidad personal de información (qué son las estrellas, cómo funcionan los grifos) o para poner en acción su imaginación (Rodari, 2004)." I encara que açò que el pedagog comenta en l'anterior cita continua sent cert hui en dia, la societat ja no és com era fa 30-50 anys, per tant, l'educació tampoc hauria de ser igual, ja que no ens trobem front a les mateixes necessitats. Per aquest motiu, i aprofitant el creixent interès de la gent per les noves tecnologies, hem intentat crear/adaptar diverses activitats que potenciarien aquests dos àmbits esmentats anteriorment.

L'interès per les noves tecnologies per part de l'alumnat és evident, però no les fan servir amb finalitats educatives, en la majoria dels casos. La tasca dels nous docents que s'acaben de formar és aprofitar aquestes condicions per integrar les noves tecnologies en els mètodes educatius. Molts dels actuals mestres en actiu són conscients d'aquesta necessitat, però troben una gran dificultat a l'hora de començar a fer el canvi. Alguns no veuen la forma de treballar aquests dos conceptes de forma conjunta, uns altres no tenen els recursos necessaris dins de l'aula i també estan els que no volen saber res de les noves tecnologies i prefereixen mantenir els mètodes tradicionals (classe magistral, mestre com a erudit...).

És en aquest context on nosaltres decidim abordar aquesta problemàtica que hem tractat anteriorment unificant l'ús de les noves tecnologies i una metodologia nova al voltant de la lectura obligatòria, amb la finalitat de trencar amb els mètodes tradicionals, aportant un punt de vista actual, despertant l'interès per aquesta temàtica a l'hora que recuperem part del patrimoni cultural a través de les rondalles.

LA RONDALLA COM A PATRIMONI

El nostre treball es centra en l'ús de la rondalla, o conte popular, com a element principal. Un element que considerem molt important dins del patrimoni cultural d'un poble i concretament dins de la cultura del poble valencià.

A l'hora d'abordar la valorització del patrimoni que els contes populars contenen, considerem important tractar de forma teòrica el concepte patrimoni. L'anàlisi d'aquest mot, centrat en el sistema educatiu actual, ens podria dur a la realització d'un altre treball d'investigació, per tant, a continuació tractarem de ser concisos i definir aquest concepte d'una forma clara.

El Diccionari d'Estudis Catalans defineix el patrimoni com "els béns que una persona hereta dels seus ascendents" aquesta definició fa evident la certesa que el patrimoni s'entén com una herència i que des del punt de vista col·lectiu, el patrimoni és una estructura cultural i, per tant, està atesa als canvis que l'evolució de la societat realitza. Així doncs, amb patrimoni ens referim al conjunt de fets, caràcters i objectes que constitueixen el llegat cultural de la societat com a testimoni de la civilització, fent així al·lusió als béns culturals en relació amb la vinculació cultural entre els ciutadans, amb independència de qui la posseïska, donat que pertanyen intel·lectualment al conjunt de la societat.

Com podem apreciar en aquestes definicions el concepte és molt extens i fa referència a dos conceptes propers. El primer, respon al fet de senyalar la seua procedència temporal passada, constituïda pel conjunt dels objectes i tradicions que formen l'herència cultural, mentre que el segon senyala la peculiaritat que posseeixen els béns independentment del seu origen o procedència.

El patrimoni és un concepte abstracte que integra objectes de diverses índoles, activitats i manifestacions humanes que no sempre tenen que procedir del passat. Tot i això al nostre treball ens centrarem en el patrimoni com a concepte de patrimoni cultural i lèxic i pretendrem que l'escola done sentit i contingut al patrimoni al reconèixer en aquest bé les seues senyes d'identitat.

Històricament totes les accepcions que s'han anat emprant tenen en comú el reconeixement d'un valor o conjunt de valors.

Al món antic i al llarg de l'Edat Mitjana es tenia en compte allò estrany que posseïa el valor, la monumentalitat i l'antiguitat i al Renaixement es va afegir la contribució de l'ideal estètic d'una determinada època.

Aquesta apreciació del valor estètic ha estat sempre un valor subjectiu i, avui en dia, és encara controvertit donat que al segle XIX el criteri predominant va ser l'històric, mentre que el segle XX incorpora el valor cultural, que engloba qualsevol manifestació de la civilització.

Quan parlem d'un bé patrimonial històric cultural, com són en aquest cas els contes populars, fem referència per una banda al terme patrimonial, que subratlla la seua possessió immaterial i intel·lectual de la societat que el manté, tutela, l'utilitza i es relaciona amb ell com a llegat o tresor, d'altra banda, parlant d'històric al·ludim a la dimensió temporal i al seu desenvolupament en la historia, la seua relació amb el passat, present i futur i per últim, quan remarcuem cultural fem referència a un producte de l'home en relació amb el seu entorn, la seua vida, pensament i identitat.

Aquest compendi terminològic ajuda a valorar el llegat que ens proporciona una rondalla i a comprendre millor el perquè d'aquest interès perquè els infants contacten amb aquesta part tantes vegades oblidada de la literatura. El patrimoni s'ha d'impulsar i la societat ha d'apreciar-lo com a testimoni que és de la seua història i evolució.

Relacionar el patrimoni amb l'educació i amb com podem fomentar l'interès per aquest bé comú és una de les intencions que porta intrínsec aquest treball. Els ciutadans ens reconeixem com a similars quan compartim nuclis d'identitat a través de la memòria. Memòria que ha sigut elaborada entre tots i on podem veure reflectit el passat i el present i també on podem projectar el futur. Per tant, entenem el patrimoni cultural com a llocs i actes on interactuen estils de vida i pràctiques de comunicació que pretenen construir una identitat cultural.

Ja tractat el terme patrimoni i remarcats els punts que d'aquest ens interessa subratllar a la nostra proposta, passem a definir una de les parts fonamentals que el sustenta: la rondalla.

Segons el diccionari de l'Institut d'Estudis Catalans (DIEC) una rondalla és una: "Narració generalment breu, popular, sovint de transmissió oral, de caràcter fantàstic, llegendari o amb elements reals, destinada especialment a l'entreteniment dels infants."

A banda de despertar l'interès dels infants per la lectura mitjançant les noves tecnologies, el nostre treball també pretén subratllar l'origen, el passat i la cultura de tots els participants, atès que depenent de la procedència de la família i els avantpassats de cada xiquet, els contes que apareixeran seran totalment diferents i tindran significats, continguts i moralitats diferents. Així doncs, aquest treball incideix també en la necessitat de relacionar a l'alumne amb les seues arrels culturals i patrimonials, recuperant, a més a més, tot un lèxic, expressions i tradicions que no utilitzen normalment, però que formen part del folklore propi de cadascuna de les cultures.

És sabut per tothom que la situació de la lectura en valencià a la comunitat valenciana és actualment molt precària; i fomentar-la és requisit de supervivència. La poca lectura que consumeixen els xiquets sense obligació de l'escola sol ser en castellà, així com la majoria d'informació que reben del seu entorn: televisió, cartells publicitaris, jocs... Una de les intencions d'aquesta activitat és fer-los arribar la llengua catalana d'una manera diferent a la que els infants estan acostumats, a més de reforçar els vincles amb els seus majors. En el cas dels alumnes amb famílies procedents d'altres països, aquesta activitat potser resulte encara més enriquidora, si tenim en compte que podria donar-se el cas que al xiquet li arribara la rondalla en l'idioma original d'aquest país i a l'hora de treballar-ho a classe hauria de traduir i/o transcriure-ho a català.

El conte popular és fill del folklore com a pare portador de la cultura popular en la que trobem inclosos una religió, un llenguatge, una mitologia i uns costums concrets depenent de la procedència d'aquests; i de la literatura infantil com a mare proveïdora d'un estil més culte, perfilat per la literatura, dirigit a un món infantil i que és font de cultura i divertiment alhora.

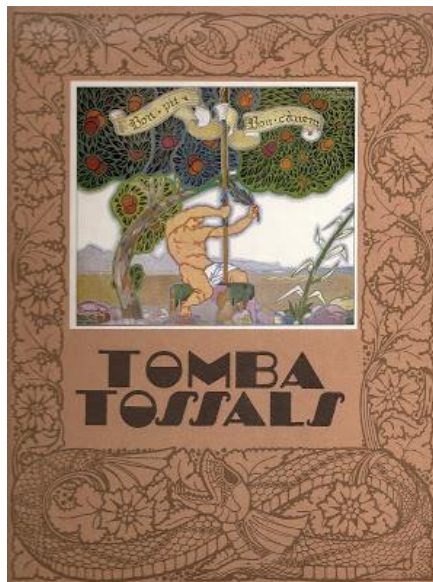
La professora Núria Rajadell (1994) considera que el conte popular es pot analitzar des de dos vessants, independents però alhora complementaris:

“Segons la forma, consistent en la manera d'expressar el conte de manera externa, es tracta d'una «narració, expressada de manera oral o bé escrita, exposada generalment en forma de prosa. Es caracteritza per ser breu i senzill, tant en l'argument com en les característiques i actuacions dels personatges. Abasta un nombre de paraules entre les cent i les trenta-mil, i ocupa un temps de lectura des de mitja fins a dues hores. Els seus elements es troben units gracies a una estructura concreta que s'articula al voltant d'unes funcions generades per un mal o manca que desencadena tot un procés fins arribar a un desenllaç positiu».

Segons el fons, que engloba el contingut intern del propi conte, considerem que «s'enquadra en un espai i en un temps molt poc delimitat que s'estén des de la realitat fins a la fantasia, posseint elements d'ambdós però sense situar-se de ple en cap d'ells. La ideologia que s'hi troba immersa es pot analitzar des de dues perspectives diferents però complementaries: retrospectiva (pretén donar-nos a conèixer les maneres d'ésser i actuar deis nostres antecessors) i prospectiva (pretén transmetre una sèrie de conceptes formatius i positius a l'infant)>>.” (p.82).

Un exemple idoni per a incloure en aquesta proposta didàctica el podem trobar a la ciutat de Castelló, amb l'Obra de Josep Pasqual i Tirado, llaurador que va escriure breus narracions en forma de rondalla sobre un gegant fill de los muntanyes, què tant van agradar als seus coetanis què van acabar sent conte conegut per grans i menuts a la capital de la Plana; "Tombatossals, Contalles de la Terra". L'escriptor va saber plasmar a les seues línies, nombroses costums i tradicions dels habitants de la província, així com elements gastronòmics i múltiples expressions i frases fetes, moltes hui en dia perdudes, però que podem recuperar quan ens submergim en les línies d'aquesta obra.

El lector d'aquesta contalla o aquell que escolta en boca d'un altra les aventures que va viure el gegant, pot reconèixer en les descripcions dels seus paisatges i fets, les localitzacions i elements més coneguts de la ciutat de Castelló.



Imatge de la portada del llibre "Tombatossals" de Josep Pasqual i Tirado.

LA IMPORTÀNCIA DE LES NOVES TECNOLOGIES EN L'EDUCACIÓ

La necessitat comunicativa forma part de l'ésser humà des de sempre. Amb el pas del temps, els diferents mètodes per comunicar-se han anat evolucionant fins arribar a l'actualitat. En pocs anys ens hem vist envoltats d'un conjunt d'elements nous que hem anomenat: noves tecnologies. Aquest concepte engloba: la informàtica, les telecomunicacions, Internet, totes les tecnologies de la imatge, la telefonia mòbil, els videojocs i tots aquells productes d'oci tecnològic. En aquest context podem diferenciar tres generacions: la que va sorgir abans del boom tecnològic, la que ha conviscut amb el naixement i creixement de les noves tecnologies i, finalment, aquella generació que ha nascut ja immersa en les noves tecnologies.

Respecte a aquesta darrera generació, tot i haver nascut totalment envoltats de tecnologia, no tenen un control absolut sobre ella i som nosaltres, com a docents, els que els haurem d'ensenyar a fer un ús correcte. Tot i així, resulta curiós veure que l'escola, sent la font experta en els processos d'ensenyament-aprenentatge, encara tinga problemes per a gestionar i aprendre noves formes d'integrar nous coneixements. Des del punt de vista del professor de noves tecnologies aplicades a l'educació de la FPCEE Blanquerna (Universitat Ramon Llull) Miquel Àngel Prats Fernández (2006):

“El problema radica, a la meua manera de veure, en què entenem i hem entès fins avui per ensenyar i aprendre i quin tipus de competències són les necessàries per a donar resposta a les demandes i necessitats de la nostra societat actual. Aquí és on família i escola tenen també una nova oportunitat de treballar “braç a braç”, en profunda corresponsabilitat educativa, escoltant atentament i dialogant amb els nens, explorant els reptes i possibilitats, així com els límits i les amenaces que ofereixen els diferents aspectes culturals i polítics de la nostra societat actual tan plural, tecnològica, imprevisible, canviant i contradictòria.

En definitiva, les noves tecnologies poden ser el millor pretext per a innovar a l'aula, per a provocar canvis organitzatius i obrir l'escola a la comunitat. Seria una negligència per part nostra perdre l'oportunitat que tenim per a promoure una veritable transformació educativa on la tecnologia té un paper de suport i motivació a l'aprenentatge.”

Com comenta el professor Prats, pensament amb el què el nostre treball troba molta relació, les noves tecnologies tenen dos punts forts. D'una banda, trobem que la societat actual presenta una quantitat brutal d'informació i és responsabilitat de cadascú filtrar-la i quedar-se amb allò que siga més veritable, interessant o funcional, depenent del moment o de la situació de la cerca. En aquest sentit la tecnologia ens ha donat moltes més fonts d'informació que no els

clàssics periòdics, ràdio, televisió... donant lloc, des de fa uns anys, a la proliferació de xicotets informadors (periòdics digitals, blocs, fòrums...) que no podrien haver-se constituït de cap altra forma. Açò també té una vessant oculta i és que aquesta facilitat per a divulgar informació, ens porta a llocs de poca fiabilitat o que parlen de temes poc adients per a segons quines edats o, fins i tot, parlen de temes perjudicials per a l'ésser humà (anorèxia, drogues...). Com a docents, una de les nostres obligacions serà ensenyar a triar la informació que ens siga útil, desaprovant tota aquella que ens resulte poc veritable.

L'altre punt fort que comentàvem és la potència que pot arribar a tindre la tecnologia per a trencar la barrera que separa l'escola de la família, ja que encara trobem molt estesa la creença de que l'encarregada de proporcionar una educació integral és l'escola. Realment, l'escola sola no pot fer-ho i necessita de l'ajuda de les famílies, motiu pel qual és necessària una bona relació entre les dues parts i que no es comporten com dos compartiments estancs. La família és normalment la que inicia a l'infant en el procés educatiu i actualment, també en el món de les noves tecnologies, (els primers joguets, els primers regals electrònics...). És doncs, a casa on les xiquetes i els xiquets tenen el primer contacte amb les noves tecnologies, on generalment són utilitzades com a element d'esplai i distracció. Arribats a aquest punt, quan els infants entren en el sistema educatiu, trobem moltes dificultats a l'hora d'incloure aquests elements tecnològics dins de la seua rutina a l'escola i costa molt d'esforç als docents fer-los comprendre que, aquests aparells que normalment utilitzen com a mètode de recompensa, són també un complement perfecte per a desenvolupar i ampliar els seus coneixements i mètodes de treballar i enfrontar-se a la vida diària.

Una relació directa entre escola i família des de ben menuts pot ajudar a comprendre i entendre el món de les TIC d'una manera completament diferent a l'actual. De forma natural, aquesta relació va millorant amb cada generació que va cap amunt, però encara queda molta feina per fer.

Continuant amb les noves tecnologies i l'interès que, tant docent com discents, mostren per elles, "Les NTIC no canvien gens si nosaltres no volem que canviïn gens, o el canvien tot si estem disposats a experimentar i extreure totes les seves possibilitats (Adell, 2003)." Aquesta afirmació tan contundent, posa de manifest que no hi ha una fórmula màgica en la què afegint un poc de noves tecnologies, el sistema educatiu millora de manera fantàstica. És evident que cal un esforç per part del docent i per part de l'administració per no caure en les urpes de la comoditat, per no quedar-nos en un sistema continuista on, per no realitzar un xicotet esforç, les coses romanen intactes, com si el temps no haguera passat.

Arribats a aquest punt, és moment de parlar de la zona de confort i del que passa, o del que no passa, si mai eixim d'ella.

En l'àmbit de la psicologia, "la zona de confort es un estado de comportamiento en el cual la persona opera en una condición de "ansiedad neutral", utilizando una serie de comportamientos para conseguir un nivel constante de rendimiento sin sentido del riesgo" (White, 2009). La zona de confort és aquella zona en la que ens trobem còmodes, aquella que hem après a dominar pel pas del temps i de la que coneixem totes les seues parts. És un lloc on destaca la rutina, que tot i resultar-nos avorrida, com sabem sempre com procedir, no ens hem de preocupar. En aquesta zona, els nivells d'ansietat, de por a allò desconegut, són inexistents. En definitiva, si mai eixim d'aquesta zona de confort, ens trobarem, d'alguna forma, limitats en experiències, en nous aprenentatges a nivell general. Eixir d'aquesta zona implica risc, canvi, decisions complicades...

Quan parlem de zona de confort en educació, podem enfocar-la tant a alumnes, com a docents, encara que si els docents no es plantegen eixir d'ella, difícilment podran els alumnes fer-ho, ja que és el docent qui els ha de forçar, en aquest context.



Gràfic explicatiu de la zona de confort

Si observem la imatge anterior, queda prou clar que si ens acomodem, si no eixim de la rutina, no passarà absolutament res interessant. En la nostra zona de confort tot està tranquil i tot està controlat per nosaltres. En canvi, quan decidim eixir-ne, o ens forcen a fer-ho, comencen a aparèixer alternatives a les pràctiques habituals. Comencem a veure coses noves, a treballar de formes distintes a les que estàvem acostumats, ens comencen a envoltar elements fins ara desconeguts, i tot això comporta un augment de la ansietat, de la por a allò desconegut. Hem entrat, doncs, en la zona d'aprenentatge: on té lloc la màgia.

En aquesta nova zona, ens trobem amb la necessitat de realitzar nous aprenentatges a fi de poder avançar en el nostre desenvolupament, a fi de poder resoldre els problemes que ara

se'ns plantegen. I quan siguem capaços de dominar tot açò, resultarà que haurem tornat a la nostra zona de confort, la qual haurà crescut en grandària al haver adquirit nous coneixements. Haurem tornat al punt inicial i necessitarem tornar a eixir de la zona de confort per a realitzar nous aprenentatges repetint el procés anterior.

METODOLOGIA

L'activitat que es proposa en aquest treball es pot dividir en diverses fases prou diferenciades entre sí. Plantejarem l'activitat a l'aula dins de l'assignatura de Llengua, encara que funcionarem de manera transversal amb l'assignatura de Coneixement del Medi. A banda, utilitzarem les hores que siguin necessàries per a anar a l'aula d'informàtica a fi de completar totes les parts de l'activitat.

Com hem dit abans, anem a treballar a partir de contes populars. Per tant, la primera fase d'aquest projecte consistirà en seleccionar una rondalla. Per a que els alumnes compreguen de què estem parlant exactament, realitzarem una xicoteta introducció teòrica que finalitzarà amb l'exemple d'una contalla que el docent conega. En aquest cas, com que ens trobem a Castelló de la Plana, farem ús de l'obra de Pascual i Tirado: *Tombatossals*. La tasca concreta a realitzar pels alumnes és la següent: els xiquets preguntaran a casa (a pare, mare, oncles, avis...) si els poden contar un conte popular que recorden de quan eren menuts. Generalment, en aquesta part tenen cert avantatge la gent dels pobles, ja que conserven moltes més històries d'aquest tipus. Potser aquesta primera fase siga la més complicada i alhora la més important, perquè la resta de l'activitat va lligada a aquest conte inicial que recuperem. Amb açò pretenem que els alumnes establisquen connexions entre diferents generacions del seu entorn més pròxim.

Una vegada seleccionat conte tradicional que més els agrade, de tots els que hagen pogut escoltar, passariem a la fase dos. Arribat el moment, els xiquets enregistraran la rondalla amb qualsevol aparell que ho permeta: mp3, telèfon mòbil, ordinador... En aquesta part és important que qui conta el conte ho faça de la manera més natural possible, com ho faria en qualsevol altre moment. Feta la gravació, el següent pas serà portar aquest arxiu de veu generat per a poder continuar el treball a l'escola.

Amb els arxius d'àudio ja preparats, la següent fase consisteix en transcriure aquest conte que hem gravat prèviament. Per a fer açò utilitzarem un software de reconeixement de veu, totalment gratuït, anomenat Dictanote, que és una extensió del navegador Google Chrome (veure annex 1 per a més informació sobre el programari). Hem triat aquest software per la compatibilitat amb la majoria d'idiomes que té, incloent el català. En grups de 3 anirem treballant amb els alumnes en un aula on tinguem ordinador, el programari instal·lat i un nivell de soroll el més baix possible, per a evitar interferències amb el micròfon. Al final d'aquesta fase obtindrem totes les històries que els xiquets han portat transcrites, cosa que facilitarà la seua impressió i posterior anàlisi en classe. En aquesta part, els alumnes hauran de corregir els errors gramaticals (amb ajuda del docent) que troben en la versió contada pels familiars, fent-los conscients dels errors gramaticals més comuns utilitzats en la llengua oral.

Després de la transcripció, imprimirem les rondalles i amb una taula com la que veurem a continuació, els alumnes analitzaran les seues rondalles, identificant tots els elements presents i veient que tots els contes presenten una estructura similar.

Elements del conte							
Títol del conte	Personatge principal	Motiu del viatge	Personatge malvat	Personatge bo	Prova	Objecte màgic	Recompensa
Caputxeta vermella	Xiqueta	Porta alguna cosa a la seua àvia malalta	Llop				
Cigronet		Anar a per llenya			Trobar el camí		Tornar a casa amb molts diners...
Ventafocs	Xiqueta	Ball					Casament amb el príncep
Blancaneu				7 nans			
Hansel i Grettel	Dos germans						

Amb aquesta taula o una similar, exemplificarem el treball a realitzar pels alumnes amb les seues rondalles transcrites.

Una vegada analitzades totes les rondalles, en grups de 4, els alumnes hauran d'elegir quina els agrada més, quedant només una per grup. El següent pas consistirà en gravar una àudio-novel·la amb el programari de distribució gratuïta anomenat Audacity (més informació en l'annex 1). En aquesta part es pretén que els alumnes elaboren un xicotet guió i que es distribuisquen les diferents tasques que comporta l'activitat: narrador, personatges, sons ambientals... Potser siga aquesta part la que resulte més motivadora als alumnes, ja que és la part més divertida i alhora, la més creativa.

En aquesta darrera part, al mateix temps que van gravant les àudio-novel·les, anirem gravant un vídeo que després editarem, de forma conjunta, tota la classe i que presentarem com a "making off", que podrem ensenyar a altres alumnes del centre, als familiars, així com distribuir-lo en blocs o plataformes similars. La inclusió de l'edició de vídeo en l'activitat, incorpora un nou element que els alumnes hauran d'explorar i aprendre a utilitzar.

RESULTATS

En un primer moment, aquesta activitat es va plantejar com a complement de l'assignatura Pràcticum II. La idea era aplicar aquest treball a la classe que anava a trobar en el centre on realitzaria les pràctiques.

Al començament semblava que tot anava bé, els xiquets havien començat a buscar rondalles en casa. Però després d'insistir durant un mes, totes les setmanes, només 8 alumnes, dels 22 que eren a classe, van arribar a portar algun conte popular. Açò em va sorprendre molt, ja que quan vaig plantejar l'activitat, pareixia que a tots els interessava i que el treballar d'una forma diferent a la que estaven acostumats els il·lusionava. Em trobava prou lluny de la realitat.

El problema que vaig trobar en molts d'aquests xiquets va ser un acomodament en allò que ja coneixien. Aleshores, quina necessitat tenien de canviar les coses quan ja sabien com enfrontar-se i superar el sistema tradicional? Cite textualment a un alumne quan vaig preguntar el motiu pel qual no portaven les rondalles: "yo no quiero hacer cosas nuevas, cuando haciendo las cosas como siempre, saco buenas notas..."

D'alguna forma podia comprendre la por i la ansietat que generen els canvis, la por a allò desconegut, però per experiència pròpia, eixir de la metodologia del llibre de text sempre els agrada i, generalment, resulta més profitós. En aquest cas, no va haver forma possible de treballar aquest projecte i, per tant, vam haver de canviar el plantejament.

Per aquests motius, i després d'haver consultat amb el tutor el que podria fer, vam decidir realitzar només el plantejament teòric d'aquesta activitat, a fi de tindre-ho tot documentat i a l'espera de poder ser utilitzat en qualsevol moment, per qualsevol docent interessat. Açò comporta no poder tindre unes evidències pràctiques que ens puguen dir si aquest plantejament és realment útil i ens permetria aconseguir els objectius plantejats anteriorment, que són: recuperar la rondalla com a part del patrimoni, fer conscient als alumnes d'eixes costums i/o tradicions oblidades, aprendre a treballar amb les noves tecnologies per a desenvolupar una activitat i per a aprendre a aprendre...

DISCUSSIÓ I/O CONCLUSIONS

Com a conclusió d'aquest treball, és necessari remarcar que degut a la impossibilitat de poder aplicar aquesta activitat en un entorn real, mai podrem parlar de conclusions reals. Per tant, totes les conclusions que presentarem a continuació, faran referència als canvis que pretenem que tinguin lloc en la mentalitat i en la forma de treballar dels alumnes després d'haver fet les coses d'una forma diferent a l'habitual, a la que estan acostumats.

En primer lloc, una de les idees principals d'aquest treball era millorar l'actitud dels xiquets envers la lectura. El principal problema que trobàvem a l'aula era, i és, que l'hàbit lector es presenta, en la majoria dels casos, com una obligació: un llibre per trimestre amb un posterior examen o prova de comprensió lectora. El que ací hem presentat és una forma distinta de treballar un llibre, o en aquest cas una rondalla, perquè els xiquets no es limiten a llegir un text buit, si no que compreguen l'estructura d'aquest tipus d'històries i puguen desglossar i identificar tots els elements que un conjunt de paraules poden transmetre. Com a element central de la proposta trobem la rondalla, que per les seues característiques (brevetat, elements fantàstics, elements populars, entreteniment...) hauria de resultar atractiu als alumnes, superant, per tant, eixe primer obstacle de què parlàvem abans: l'interès. Una vegada captivats pel conte i després d'haver-lo analitzat segons unes pautes dirigides a l'aula, aquestes històries els haurien de resultar encara més interessants, al comprendre i poder raonar l'aparició de tots els elements que la conformen.

Finalment, amb la realització de l'àudio-novel·la milloraríem la capacitat d'imaginar-se totes les escenes dels contes, la capacitat per a submergir-se en les històries i formar part d'elles, no ser un simple lector on van passant les paraules sense transmetre'ns res. A banda de tot açò, com que els xiquets estaran utilitzant la llengua constantment, el seu nivell de coneixements lèxics i gramaticals, hauria d'augmentar considerablement, millorant la correcció ortogràfica i aprenent nous mots ja oblidats de la llengua popular/tradicional.

El fet de treballar amb contes populars ens ajudarà a que els alumnes coneguen, d'una manera diferent, part de la seua història: situació social, comparació entre l'època actual i èpoques anteriors, comparació entre els estils de vida. D'aquesta forma, aconseguiríem que els xiquets foren conscients del seu passat, del motiu pel qual hui són qui són, o parlen la llengua que parlen, o viuen on viuen (com ocorre en el cas de Castelló, amb l'exemple de Tombatossals).

En segon lloc, però no per això menys important, trobem l'altra idea central d'aquesta activitat, què són les noves tecnologies en l'educació. El principal problema que se'ns presenta en aquest àmbit és, en la nostra opinió, la concepció que es té de les noves tecnologies en l'actualitat. Podríem parlar a nivell general d'aquesta concepció equivocada, però ens centrarem

en l'apartat referent a l'educació, ja que és la parcel·la de coneixement que ens pertoca, aquella a la què hem enfocat aquesta proposta.

Doncs bé, amb la problemàtica que trobem en la societat actual referent als àmbits d'ús de les noves tecnologies, la idea d'aquest treball és fer conscient a l'alumnat de que tots aquests aparells electrònics tenen un ús més enllà de l'entreteniment. Generalment, l'ús que es dona en casa a aquests elements tecnològics es centra en la diversió i la distracció de l'usuari, però nosaltres pretenem que aquest punt de vista canvie i, tant docents com discents, siguin capaços d'entendre aquestes ferramentes com a part del dia a dia en educació.

Potser en aquest treball, els elements que millor exemplifiquen aquesta nova visió siguin: el moment de la transcripció i el moment de la creació i gravació de l'àudio-novel·la. D'una banda tenim que tota aquesta tecnologia ens facilita la realització de tasques que abans resultaven molt més costoses, en temps. Una transcripció resulta prou pesada de fer quan has d'estar escoltant un àudio i has d'anar engegant i parant el reproductor per tal de poder copiar cada paraula que sents. Amb el programa de detecció de veu, aquesta tasca queda simplificada, ja que només has d'anar repetint el que sents i has d'anar repassant el que l'ordinador escriu. D'altra banda, trobem que el procés constructivista és més gratificant, degut a la velocitat de processament d'aquests aparells el feedback és quasi instantani, motiu pel qual la motivació de l'alumnat augmenta. Com a exemple d'aquest últim argument podem parlar de l'edició d'àudio i vídeo.

Com hem pogut veure anteriorment, en la part on hem desenvolupat la metodologia, de cara a la part final de la proposta els xiquets han de gravar una àudio-novel·la i, a mesura que vagen fent, poden anar escoltant el resultat final, donant-los una informació ràpida per a saber si han de corregir alguna errada. Al mateix temps estaran gravant en vídeo el procés de gravació d'àudio per a després realitzar una mena de "making off".

Com a reflexió final, ens agradaria subratllar que aquesta activitat és només un simple exemple del que es pot fer hui dia amb totes les eines que tenim al nostre abast. Aquest plantejament va totalment enfocat a alumnes de primària, però veient les ferramentes i les metodologies que s'utilitzen, potser puga servir d'inspiració a algun que altre docent per a començar a canviar els seus punts de vista. Amb açò no volem dir que les noves tecnologies siguin la salvació de l'educació però, com hem comentat anteriorment, són un element què està present en el nostre dia a dia i què, ja que podem, hem d'aprofitar la seua força i posar-la del nostre costat.

BIBLIOGRAFIA I WEBGRAFIA

- 📖 Rodari, G. (1983). *Gramática de la fantasía*. Barcelona: Editorial Argos Vergara S. A.
- 📖 Rajadell, N. (1994). El conte popular català com a eina de transmissió dels valors educatius. *Temps d'Educació*, 12, p.82.
- 📖 Rodari, G. (2004). La imaginación en la literatura infantil. *Imaginaria*, 125, p.1.
- 📖 Majó, J.; Marqués, P. (2002). La revolución educativa en la era Internet. Barcelona: CissPraxis
- 📖 Norminanda M. (2005). La comunicación Audiovisual en la Educación. Madrid: Ediciones Laberinto.
- 📖 Fainholc, B. (2004). Lectura crítica en Internet. Análisis y utilización de los recursos tecnológicos en educación. Rosario: Homo Sapiens Educaciones
- 📖 Blasco, M. (1994). Les rondalles a la vora del foc. *Conta que contaràs: dossier dedicat a la rondallística*. Barcelona: La Galera.
- 📖 White, A. (2008). From Comfort Zone to Performance Management.
- 📖 Alba, N. and Fernández, A. (2008). *El gust per la lectura*.
- 📖 Adell, J. (2003). *Noves tecnologies, velles pedagogies*.
- 📖 Laniado, N.; Pietra, G. (2004). Videojuegos, internet y televisión. Barcelona: Oniro.
- 📖 Crespi, M; Planells, M. (2003). *Patrimonio Cultural*. Madrid: Ed. Síntesis
- 📖 Colom, A i altres. (1998). *Educación no formal*. Barcelona: Ed. Ariel
- 📖 Fontal, O. (2003). *Educación Patrimonial. Teoría y práctica en el aula, el Museo e Internet*. Asturias: Ed. Trea
- 📖 Dlc.iec.cat, (2015). *Institut d'Estudis Catalans - Diec2*. [online] Disponible en: <http://dlc.iec.cat/>

ANNEXOS

Annex 1. Programari utilitzat

Dictanote: programa de reconeixement de veu (extensió de google Chrome)

Descripció de l'aplicació:

Dictanote nos permite transformar todo lo que dicemos a texto. Es gratuita y se descarga desde Chrome Web Store. Una vez instalada, cambiamos inmediatamente el país y el idioma desde la opción "Settings" o "Configuración". Luego de eso, podremos comenzar a dictar, presionando el ícono del micrófono situado al lado superior derecho del campo donde escribiremos. Con esto, y si queremos, podremos editar nuestro texto, tal cual lo haríamos con un software de ofimática. Es posible editar fuentes, interlineado, alineación, viñetas, incluso agregar hipervínculos.

Ací l'enllaç de descàrrega: <https://chrome.google.com/webstore/detail/dictanote-speech-recogniz/aomjekmpappghadlogpigifkqhlmebjk/related>

Audacity: programa de gravació i edició d'àudio

Descripció del software:

Audacity es un editor de audio y grabador de Linux gratuito y fácil de usar para Windows, Mac OS X, GNU / y otros sistemas operativos.

Se puede grabar, reproducir, importar y exportar datos en varios formatos incluyendo WAV, AIFF y MP3. Usted puede tratar tus sonidos usando Cortar, Copiar y Pegar (con ilimitado deshacer), mezclar pistas y añadir efectos a tus grabaciones. Audacity también incluye un editor de envolvente de volumen y permite el análisis del sonido con pantalla configurable de espectrogramas.

Ací l'enllaç de descàrrega: <http://audacity.es/descarga-gratuita-audacity/>