

ESCRIURE CONTES: DELS ELABORATS MANUALMENT ALS MULTIMÈDIA

L'activitat d'escriure contes a l'escola és ben vigent, però els contes que s'escruien són diferents als de temps enrere sobretot per la irrupció de les noves tecnologies a l'aula. Tot canvi porta il·lusió, però també inquietud. Ens preguntem fins a quin punt les ajudes informàtiques que ara tenim a l'abast afavoreixen o entorpeixen l'activitat literària de les noies i nois i, per tant, qüestionem la seva incorporació a l'aula. Aquest article fa una reflexió de les principals modificacions dels contes produïts informàticament.

L'expressió escrita a l'escola del nostre país ha tingut alts i baixos ben remarcables: èpoques brillants, prometedores que van donar pas –per causes alienes del tot a la mateixa escola- a d'altres d'una gran mediocritat.

Si repassem, ni que sigui per sobre, els darrers quaranta o cinquanta anys, constatem que durant un llarg període, els escolars només disposàvem d'una eina tan fantàstica com un llapis per escriure i una goma per esborrar tot allò que no ens acabava de fer el pes. Unes eines que donaven tota la llibertat del món, que no predeterminaven en cap sentit. Però, què escrivíem? Els nostres textos eren creatius? Categòricament, no. El resultat no es pot dir que fos brillant. De conte, em sembla que no en vaig escriure mai cap. Els nostres mestres només ens havien ensenyat a abocar allò que ells mateixos ens havien introduït a cullerades, tant si vols com si no vols. Ni quan ens tocava la redacció de la neu, el dia que justament ens llevàvem amb una capa blanca, érem capaços d'explicar-ho amb les nostres paraules, sinó que manllevàvem metàfores que algú havia creat i que nosaltres havíem après. El llapis en si no és pas creatiu, doncs.

A finals dels seixantes, algunes escoles del nostre país van començar a aplicar les propostes de Celestin Freinet a les aules, i això va ser un gran avenç. Finalment es trobava el sentit de l'escriptura. No caldria practicar més escriure-per-escriure, escriure-per-aprendre-d'escriure, sinó que s'escriuria per comunicar-se, expressar-se, aprendre, compartir... Es podia ben dir que s'havia entrat en una altra era perquè l'escriptura ja era funcional. A més, incorporava un element nou, potent, que se sumava al llapis: *la impremta*. Els textos escolars no reposarien per sempre a les carpetes, sinó que, un cop acabats i reproduïts, es podien compartir, intercanviar amb escolars d'altres contrades. Però, sempre hi ha un *però*, no tothom va captar l'essència de la proposta i alguns mestres, per dir-ho

metafòricament, del rave, només en van agafar les fulles. Així que, de tota la riquesa de les propostes Freinet, a algunes escoles, només en va quedar un tipus de text lliure; aquell que consistia a explicar el que havien fet el cap de setmana, i que començaven per “Ahir vaig anar...”. Freinet és i serà vàlid avui i en el futur si som capaços de captar-ne la globalitat i sabem adaptar la proposta a les situacions noves que es van presentant (per exemple a les TIC).

Als anys setantes va aparèixer una figura absolutament clau per renovar l’expressió escrita dels escolars, Gianni Rodari. Ens havia de salvar de la mediocritat de bona part dels textos que s’escrivien fins aleshores. Les propostes que trobàvem al llibre “La gramàtica de la fantasia” anaven com l’anell al dit per animar a escriure nois i noies. Ara sí que serem creatius! Els contes eren divertits, els escolars trobaven gust en l’escriptura. Tornem, però al rave i a les fulles. Hi ha qui es llegeix només la part de propostes del llibre “Gramàtica de la fantasia” i altres que es llegeixen i posen a la pràctica la filosofia que va moure Rodari a fer aquest llibre. Els primers, una vegada esgotades les propostes “Què passaria si...”, o les de canviar rols dels personatges dels contes populars, retornen a la rutina de sempre. Rodari entenia que el seu llibre no era de cap manera una col·lecció de receptes, sinó una proposta que, junt amb moltes altres, havia d’enriquir l’entorn on vivien nens i nenes. Creativitat –deia ell mateix- és sinònim de pensament divergent, amb capacitat de trencar contínuament els esquemes de l’experiència.

Amb Freinet, amb Rodari, hem estat creatius? Doncs sí o no, segons la interpretació i l’aplicació que fa cadascú de les propostes.

I si fem un salt en el temps, ens trobarem instal·lats en plena era cibernètica. A les escoles, hi floreixen els ordinadors i s’inicia una activitat frenètica per saber què hi hem de fer per treure’n un bon rendiment. Ara bé, hi ha una pregunta que plana sobre l’ambient, referida a la bondat de les noves eines: Afavorirem o entorpirem l’aprenentatge de l’escriptura treballant amb ordinador?

Explicar i escriure contes a l'escola ahir, avui i sempre

Explicar, narrar és una activitat ben natural a petits i grans, que forma part de la mateixa vida. Les narracions ens arriben a través del grup social al qual pertanyem, en forma de mites, tradicions, llegendes, fets de la vida quotidiana, amb diferents formats: contes, cinema, dibuix animat, còmic, revistes, converses informals, televisió...

Aquest embolcall cultural narratiu que troba l'infant ja des de ben petit en el seu entorn el fa especialment sensible no només per interessar-se per escoltar narracions i comprendre-les, sinó també per convertir-se ell mateix, sense massa dificultat, en narrador. Bruner ha observat que el primer símptoma de l'infant per captar l'esquema narratiu és l'interès que mostra per les persones i les seves accions. Fins i tot creu que l'impuls per construir narracions i obtenir esquemes que li permetin estructurar la seva experiència determina la prioritat amb què els infants dominen les formes gramaticals. Sobretot per la necessitat d'ordenar els fets en el temps i les relacions de causalitat.

Escoltar, explicar o escriure contes s'ha fet i es farà. Cada època té, però, una manera de pensar-los, d'escriure'ls, de transmetre'ls a partir de fer ús de les eines de què es disposen en aquell moment. Ara tenim les de sempre i unes altres de més potents que ens obren unes possibilitats que tot just comencem a descobrir i que encara no en coneixem l'abast.

L'elaboració de contes amb ordinador

Quan es parla d'escriure contes amb ordinador, es fa referència a una gran varietat de possibilitats que va des de fer-lo servir com una simple màquina d'escriure fins a usos molt més complexos utilitzant programes específics (Storybook Weaver, el Príncep Feliç, Amazing, Claris for Kids, Kid Pix), reproduint imatges amb escàners que seran la base d'un conte, connectant càmeres de video per extreure'n seqüències, captant imatges via internet,

incorporant-hi so... També canvia la complexitat i el resultat si cadascú escriu el seu text que si es fa amb la participació d'altres grups connectats via internet¹.

Potser el canvi més destacable en l'elaboració de narracions és el fet que es passa d'un predomini del text a les tècniques multimèdia. En el conte-text, l'autor ho ha de preveure tot i ho ha d'escriure: qui i com són els protagonistes, els diàlegs que s'hi produeixen, els gestos i els moviments, el to de veu, els escenaris on se situa l'acció. Amb els nous suports de què disposem, es poden fer contes multimèdia, amb imatges, sons i moviment incorporat, més a prop d'una pel·lícula de dibuixos animats que d'un text clàssic. Per tant no s'ha d'escriure tot perquè una bona part del que hi passa es veu i se sent. En certa manera, els autors actuen com si fossin directors de cinema que tenen a la seva disposició escenaris i actors que han d'actuar al servei del seu guió. Els escenaris i personatges que ofereixen aquests programes estimulen –o poden estimular- la imaginació de les noies i nois i els condueixen a resultats diferents perquè, en certa manera, són el fruit no només d'una persona, sinó d'un equip format pels autors del programa i l'autor o autora de la narració.

Aquestes tècniques multimèdia ens posen a l'abast una modalitat d'explicar històries i una actitud per part de l'autor que s'adiu molt més als estímuls i entorns en què es mouem les noves generacions. Pensem en publicitat, dibuix animat, videojocs. cine...

Un altre recurs que canvia la manera de pensar i escriure un conte és l'ús de l'hipertext, o la possibilitat de crear enllaços dintre del mateix o amb altres documents. És un sistema que transforma l'estructura lineal dels contes en estructures en forma d'arbre o de xarxa. En lloc d'un argument que comença i acaba, en els contes fets amb hipertext, hi ha múltiples temps narratius que funcionen de manera simultània. El noi o noia que escriu una història s'ha

¹ En aquest mateix monogràfic, hi trobareu exemples de tot tipus de possibilitats.

d'imaginar moltes situacions possibles per als personatges per tal que el lector pugui triar i seguir camins personalitzats.

Hi ha un precedent d'aquesta modalitat que s'anomenaven "contes a la carta", en què cada lector podia triar el final que més li agradava o bé que responia a les expectatives personals. Això sí, aquests darrers, amb mitjans molt més modestos.

Hi guanyem o hi perdem escrivint contes amb ordinador?

Segurament no és una bona pregunta. Podríem dir el que ja deien els nostres rebesavis "Al temps se li ha de donar el que passa", i fer ús de l'ordinador, avui, toca. Potser perdrem valors del text tal com l'hem conegut, però no serviria de gaire lamentar-nos de tantes i tantes coses que han format part de la nostra quotidianitat i que ja no hi són, malgrat la consideració que tenien en el seu moment, per exemple, escriure amb una ploma que s'ha d'anar sucant a un tinter i eixugar la tinta amb paper assecant, el paper de fer còpies, les impressores de gelatina, etc., etc., per citar només alguns anacronismes que ara ens fan somriure.

També ens podríem preguntar si les produccions escrites dels alumnes milloren. Els contes que produeixen amb ordinador són més savis?, més originals?, més creatius?, més imaginatius?, més ben construïts?, més atractius?, més ben il·lustrats?, més complets? Com és de suposar, el resultat dels treballs, es faci com es faci, depèn de com s'ha plantejat la tasca, de l'objectiu que se li assigna, de la funcionalitat, de la qualitat del treball personal, dels aprenentatges que ha fet l'alumne anteriorment, de la manera de treballar de l'escola, de si és el fruit d'un treball individual o de grup i de tants i tants factors més. Com sempre.

Les potencialitats de l'ordinador en les tasques d'escriptura

Per molt escèptics que siguem amb l'ús escolar de l'ordinador, el que no podem negar és la seva potencialitat. És per això que cal intentar treure'n tot el partit

possible de manera que les activitats que s'hi facin, així com els resultats que se n'obtinguin siguin diferents, aprofitant al màxim els recursos que ens ofereix.

Salomon entén que un bon ús de l'ordinador ens porta a fer tasques més intel·ligents perquè se suma la potencialitat de la persona a la de l'instrument, i és evident que un ordinador és molt més potent que un llapis o una màquina d'escriure. En un treball escrit elaborat manualment, es fa atenció a la idea que es vol expressar, al format, a la lletra, a l'ortografia... En un ordinador, la major part d'aquestes operacions es resolen automàticament i, per tant, es pot focalitzar l'atenció en el contingut i en el maneig de l'ordinador.

Si parlem d'elaboració de contes, els canvis també són importants. Per començar, els programes ja solen facilitar-nos arguments, a través de les imatges i d'altres orientacions. Això és un estímul per a l'alumne perquè disposa d'un imaginari amplíssim al seu servei. L'autora o l'autor tria per anar elaborant la trama de la seva història. Segons els recursos de què disposa el programa i de les seves habilitats informàtiques, el conte pren un o altre rumb. Demana, doncs, unes altres potencialitats. És possible que, molts alumnes, emportats per la fascinació del mitjà, facin més atenció a les habilitats tècniques que a les lingüístiques, de manera que les produccions finals siguin més filigranes informàtiques que treballs d'interès literari.

La por que les activitats fetes amb ordinador demanin poc esforç a l'alumne i, per tant, tinguin poc valor de cara al desenvolupament d'habilitats d'aprenentatge ha portat alguns autors a plantejar la naturalesa de les tasques informatitzades perquè es puguin considerar eficaces. El mateix Salomon, citat abans, alerta sobre determinats usos informàtics. Diu que l'aprenentatge es pot produir per dos camins: *via baixa*, que, tal com exposa ell mateix és "Una pràctica insistent d'una activitat en diferents situacions que condueix a un domini gairebé automàtic (i, per tant, poc compromès mentalment) dels elements cognitius, habilitats o conductes adquirides". Es tractaria, doncs, de pràctiques mecàniques que es duen

a terme amb poc o gens d'esforç, per exemple, elaborar arguments de contes, mecanitzar estructures gramaticals o regles ortogràfiques.

Contraposada a aquesta via, i seguint el mateix autor, hi trobaríem el que en diu *via alta*, que la defineix com “L'ús de les operacions mentals no de forma automàtica sinó metacognitivament, guiades, deliberades i enfocades cap a la realització d'una tasca”. En aquest cas, l'usuari no es deixa guiar per camins fàcils, sinó que busca i combina recursos i programes, o n'elabora pel seu compte, per aconseguir la tasca que s'havia proposat.

Altres autors distingeixen entre programes en què només en pots ser usuari i els que et converteixes en productor. Dintre del primer bloc, hi trobaríem contes dels que s'anomenen interactius, amb un argument molt ben definit, amb poca o gens de capacitat per incidir-hi perquè la interacció consisteix només en posar en moviment alguns elements del conte. En el segon bloc, podríem incloure-hi tasques molt més complexes que anirien des de fer un mateix un programa per elaborar contes, fins a treure màxim partit de programes existents, per exemple fer servir el KidPix o l'Story book per elaborar còmics i contes. Unes tasques que demanen capacitat per resoldre problemes i conflictes, i per aplicar coneixements adquirits en altres situacions,

Cap on van els contes?

Des d'una òptica optimista, diria que anem en bona direcció. A les escoles, s'escriuran o es produiran contes com sempre, amb valors afegits, tant pel procés d'elaboració com pels recursos utilitzats, com pels resultat obtinguts. Amb un plus afegit per l'augment de la motivació per part dels alumnes i per la realització de nous aprenentatges. Ens cal, això sí, un replantejament de la pràctica de manera que es puguin adequar les tasques a la mentalitat i eines actuals, aprofitant tot el que es consideri valuós del passat, però sense ancoratges. No fos cas que ens passés allò que Papert tem en referència a la introducció de les

tecnologies de la informació i la comunicació a l'escola: que siguin els mateixos mestres els principals obstacles de transformació.

Quin futur tenen els contes fets de la manera tradicional? La resposta no la sabem, però segurament serà un valor en alça. Un treball d'artesanía que potser es farà constar fins i tot amb una etiqueta que dirà "fet amb llapis, paper com el d'abans i pintat amb llapis de colors", de la mateixa manera que una etiqueta semblant acompanya productes de gran qualitat com teixits, mocadors, calçats, etc., elaborats manualment i, per això, d'un valor especial.

Àngels Prat i Pla

*Del Departament de Didàctica de la Llengua, la Literatura i les Ciències Socials
de la UAB*

Febrer de 2002

Bibliografia

BRUNER, J. (1990) *Actos de significado. Más allá de la revolución cognitiva*. Madrid: Alianza. Psicología minor.

SALOMON, S. (1992) "Las diversas influencias de la tecnología en el desarrollo de la mente", *Infancia y aprendizaje*, n. 143-159

PAPER, S. (1995) *La máquina de los niños. Replantearse la educación en la era de los ordenadores*. Barcelona: Paisós contextos.