

Aprendre anglès a Nicaragua amb imatges: consolidant nous llenguatges i xarxes interculturals

Anna Brígido Corachán

Departament de Filologia anglesa i Alemanya

Ricard Huerta

Departament de Didàctica de l'Expressió Musical, Plàstica i Corporal
Universitat de València

Introducció

El present estudi parteix d'una premissa complicada: el context en el qual es produeix l'estudi de cas. Com ensenyar una llengua estrangera en àrees rurals de l'Amèrica Central quan les aules escolars d'aquest entorn a penes disposen de pissarres i pupitres, i molt menys de llibres de text, gravadores o ordinadors? És més, els mestres que es veuen obligats a impartir la matèria de llengua anglesa sovint tenen un coneixement de la mateixa de nivell elemental (això si hi ha sort), i molt poca metodologia pràctica de l'ensenyament. Sense coneixements, sense materials didàctics disponibles ni adequats, com podem aconseguir que l'alumnat arribi a adquirir competències bàsiques en la matèria? Com podem afavorir l'adquisició d'una competència comunicativa mínima? Com podem introduir l'ús dels nous llenguatges digitals en unes aules que encara no disposen de la tecnologia adequada?

Durant el període de l'estiu de 2009 em vaig unir a la xarxa Meirca, un grup de cooperació interuniversitària, els membres del qual són professors d'anglès d'algunes universitats centreamericanes: *Instituto Tecnológico de Costa Rica (ITCR)*, *Universidad Pedagógica Nacional de Honduras Francisco Morazán (UPNHM)*, *Universidad del Salvador (UES)* i la *Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua (UNAN-León)*. Recolzats per dues universitats espanyoles, la Universidad de Alcalá i la Universitat de València, i amb finançament de l'Agència Espanyola de Cooperació Internacional per al Desenvolupament (AECID), juntament als fons que incorporen la Universidad de Alcalá i la Comunitat de Madrid. El projecte que actualment tenim engegat (en marxa fins al 2011) pretén contribuir a la millora de l'ensenyament de l'anglès en quatre zones molt deprimides d'aquests països centreamericans, regions limítrofes, que comparteixen tant la precarietat en les polítiques educatives dels seus governs, com l'energia i la tenacitat dels seus mestres, a pesar de les moltes limitacions materials i econòmiques que sovint dificulten la tasca educativa.

La meua aportació al projecte va consistir en la realització d'un taller en la UNAN-León per al "*Curs internacional de formació del professorat d'anglès*" que va tindre lloc a Nicaragua el passat estiu (juliol 2009). En aquest curs vaig presentar les possibilitats que tant la tradicional narració d'històries (*storytelling*) com el poder evocador de la imatge podien tindre com a metodologies centrals en què basar una classe d'anglès per a la qual a penes es disposa de materials docents. El taller va ser impartit a professors universitaris de les quatre seues centreamericanes participants en la xarxa Meirca, com a part d'un curs de capacitació o "reciclatge," ja que el professorat està intentant

en aquest moment (i fins al 2011) capacitar a desenes de mestres de secundària *empírics* en els seus respectius països, transmetent les metodologies practicades i consensuades entre tots durant el curs de formació.¹ Com a projecte final del taller, vaig introduir aquest grup de professors i professores en la creació d'històries digitals, és a dir, una espècie de "fotonovel·la" o "sèrie de diapositives" narrades, les imatges de la qual poden ser bé creades o bé extretes de la xarxa.

Històries digitals o digital storytelling

Una història digital és, fonamentalment, un breu vídeo (d'uns cinc minuts de durada), realitzat amb senzills programes com a *Fotos Narrades (Photo Story 3)* o *Moviemaker*. Aquests dos sistemes estan accessibles com a programari gratuït, que fàcilment es pot descarregar de la pàgina de Microsoft. A una selecció de fotografies realitzades pels estudiants, o rescatades del gran oceà d'imatges que ens ofereix *Google images*, afegim una senzilla narració d'àudio i una música de fons (Robin 2006; Lambert 2007; Gregori 2008).²

El relat digital ens ofereix innumerables beneficis. Entre ells, el fet que al conjugar l'ús de les històries tradicionals amb el de les imatges (ambdós presents en l'aula des de l'educació infantil i familiar, en àmbits domèstics) i amb l'ajuda de la innovació tecnològica, estem ensenyant diverses matèries simultàniament, derrocant fronteres disciplinàries i motivant els estudiants al mateix temps.³

No perdem de vista que part d'aquest alumnat és en realitat expert en el camp digital, que sempre desperta el seu interès. Si tenim als estudiants interessats, podem concebre un model motivador. Uns altres beneficis clau serien el reforç de l'expressió lingüística i les estructures narratives, la millora de les habilitats comunicatives, la investigació, creació i organització de material audiovisual, i també el desenvolupament de les habilitats crítiques (Ohler 2006). Pel fet d'haver de plasmar un punt de vista, l'alumnat executa els materials tot fent servir la seva pròpia veu, filant la successió d'imatges i música, elements indivisibles que acompanya d'una manera dinàmica, entretinguda i profunda les seves narracions (Robin 2006; Lambert 2007; Gregori 2008). En aquestes històries, a més, els alumnes i les alumnes es converteixen no solament en receptors (consumidors) d'imatges en una cultura mediàtica saturada, sinó també en productors actius de les mateixes imatges (Ohler 2007: 45).⁴ La combinació de paraula (veu) i imatge suscita una reflexió immediata sobre la seva cultura i la seva llengua, així com sobre la relació que s'hi estableix entre aquestes i la llengua estrangera que estan aprenent. Aquesta reflexió es produeix tant entre el nou productor de la narrativa i les imatges, com entre el receptor (els seus companys, i el seu mestre/a,

¹Els mestres de secundària anomenats *empírics* a Nicaragua (o *idonis*, a El Salvador), són mestres que parlen un poc l'anglès però no tenen cap acreditació, tot i que es veuen forçats a impartir l'assignatura.

²Sempre s'haurà de tenir en compte que un elevat nombre d'imatges disponibles en Internet estan protegides per lleis que defensen la propietat intel·lectual i que sempre s'ha de comprovar la disponibilitat de la imatge, així com donar el merescut reconeixement al creador/a de la suscita imatge. Sobre les complexitats de les lleis del copyright en l'era digital podeu consultar l'interessant article de Henry Jenkins, "*Digital Land Grab. Media Corporations are Stealing our Cultural Heritage. Can We Take It Back?*."

³Si bé és cert que les aules centreamericanes no disposen de la tecnologia adequada, també cal valorar que quasi tots els pobles de la regió disposen d'econòmics cybercafès i establiments de videojocs diversos que solen estar plens de joves de totes les edats.

⁴Per una altra banda, la incorporació de relats digitals en el aula ajuda a acurtar la distància que separa a aquells que dominen l'ús de les noves tecnologies d'aquells que les desconeixen, el gran "digital divide" al que al·ludeixen Gregory and Steelman (2008: 880) que pot generar noves jerarquies en la societat del futur. Entre elles, contribueix a fomentar l'ús d'aquestes noves tecnologies entre el professorat, amb les quals molts d'ells encara no estan familiaritzats, acostant-nos d'aquesta manera als *estils d'aprenentatge* afins a les generacions més joves. El relat digital, per la seva flexibilitat, s'ajusta a tot tipus d'estils d'aprenentatge, i d'idiosincràsia cognitiva i cultural.

en l'aula), que comenten les històries al visualitzar-les col·lectivament, i de les que poden extraure una sèrie de conclusions crítiques i pedagògiques.

El relat digital podem emmarcar-lo així dins del camp dels projectes d'investigació educativa ABER (*Arts-Based Educational Research*), que intenten promoure l'ús de característiques estètiques tant en el procés d'aprenentatge (en aquest cas lingüístic, narratiu i cognitiu) com en el de la seva presentació com a projecte d'aula. Segons Barone i Eisner (1997), les característiques de les investigacions ABER són set:

1. La creació d'una realitat virtual, és a dir, de característiques que recreen una realitat física;
2. L'ambigüitat de la imatge com a catalitzador perquè el receptor de la mateixa haurà de contribuir de manera més efectiva a la creació del text definitiu, ja que es veu obligat a completar els buits que genera aquesta ambigüitat;
3. L'ús de llenguatge expressiu (potencialment més connotatiu en acompanyar a les imatges);
4. L'ús de llenguatge col·loquial i quotidià (el registre més familiar de l'anglès, en aquest cas);
5. La importància de l'empatia (la identificació amb el productor de la imatge i de la imaginació, en fer de la realitat digital, la nostra realitat);
6. La creació d'un estil personal (potenciat encara més si les imatges són produïdes també pel narrador);
7. La presència de la forma estètica per a emfatitzar un contingut principalment lingüístic (en Quinn i Calkin 2008).

Com indiquen Quinn i Calkin, la utilització de les imatges clarament contribueix a formular i/o evocar significats per als que no es troba una descripció lingüística precisa (2008:3). En una matèria de llengua estrangera en què tant els mestres com els estudiants estan limitats en la seva capacitat verbal d'expressió, el suport d'aquests elements visuals com a complement a la narració, és fonamental a l'hora de poder crear textos complexos que podran expressar una visió del món, i que contribuiran a desenvolupar la veu de l'estudiant, al mateix temps que potencien el nivell d'empatia entre mestre/a i alumnes/a.

A la llarga, aquest projecte d'històries digitals pretén que els estudiants d'aquestes escoles centreamericanes puguin realitzar "cartes de presentació audiovisuals" de les seves realitats escolars, lingüístiques i culturals, que faran la funció de *video-letters* que podran ser enviades i visualitzades pels altres centres participants en la xarxa Meirca, augmentant els llaços de cooperació i mostrant les similituds en les realitats que els rodegen. La segona part del projecte, a realitzar al Gener del 2010 (just abans del II Congrés de Didàctiques Específiques), tindrà com a propòsit principal la recollida d'aquest corpus d'històries, que esperem poder analitzar breument abans de la xerrada prevista, de manera que els resultats siguin més específics.

Oportunitats que ofereix la creació d'imatges

El present estudi introdueix aspectes identitaris i de creació d'imatges i narracions visuals personals. Es tracta d'un potencial que implica la combinació de les àrees d'ensenyament de les arts visuals i de l'ensenyament de l'anglès. Tant les competències pel que fa a la creació d'imatges com pel que afecta al domini de l'anglès estan molt mermades en aquelles societats en les qual l'accés a les tecnologies encara resulta deficitari. És el cas dels països de centreamèrica on es porta a terme la investigació del Meirca. Per tal de salvar aquest obstacle tecnològic i de capacitació, proposem un senzill acostament al món de la creació d'imatges personals, pròpies i particulars, amb les quals construir posteriorment les narracions sol·licitades.

De fet, la contribució al grup de cooperació s'ha vehiculat mitjançant activitats enfocades a la millora de la competència comunicativa (tot tenint en compte que el professorat de secundària *empíric* al qual van dirigides les activitats no té un bon nivell d'anglès), i també a reforçar les connexions entre narració e imatge. Per aquesta raó, al taller que vaig impartir al Juliol de 2009, també s'introdueixen aspectes didàctics complementaris que serviran per millorar la competència

comunicativa a través de l'ús de les imatges: creació d'històries orals tradicionals a partir de tècniques com el *picture file* o els *storyboards*, activitats d'*empty frame* que s'ompliran amb un dibuix com a introducció a la història, etc. per tal d'ultimar el projecte de creació d'històries digitals en aquest context cultural específic.

Havent reflexionat sobre les possibilitats de la tradicional narració d'històries (*storytelling*) i del programa de software *Photo Story 3* com a eines facilitadores de l'aprenentatge d'idiomes, entenem que la creació d'imatges i la posterior presentació com a muntatge (una història digital, és a dir, una mena de *fotonovel·la* narrada creada pels propis mestres i els seus alumnes) resulta de gran eficàcia per aconseguir una major implicació en l'aprenentatge de l'anglès. Els estudiants (en aquest cas mestres de secundària fent el curs de capacitació de tres anys, i els seus estudiants d'anglès nicaragüencs, que seran els beneficiaris últims del projecte) aconseguen superar moltes traves gràcies al suport de les imatges que ells mateixos han creat.

Com hem introduït al principi de l'exposició, una de les intencions del projecte d'històries digitals és que aquestes s'empren com a *video-letters* per tal d'afavorir que els membres participants dels diferents països es puguin conèixer entre ells, fomentant així l'aprenentatge col·laboratiu en xarxa (Brígido 2008 Gros 2008). La investigació aporta també una reflexió teòrica sobre el potencial que detectem en relació a la producció d'imatges per part de professorat que no té habitualment contacte amb la creació iconogràfica. Partim de l'acostament als seus interessos en matèria d'arts visuals, i també dels seus gustos i preferències en aspectes com el cinema i la fotografia. Ens acostem al territori de la cultura visual i dels estudis culturals, en base a les aportacions d'autors de referència (Duncum 2007; Mirzoeff 2003), sense perdre de vista algunes fites ja històriques (Barthes 1957), connectant amb aquelles instàncies que més poden interessar a l'alumnat. Detectem que una adequada utilització de les imatges afavoreix una millora de l'ensenyament de llengües. Els resultats de la recerca permeten així acostar-nos a la realitat docent de països en vies de desenvolupament mitjançant la creació d'aquestes xarxes digitals interculturals.

Es a dir, a banda del benefici a nivell lingüístic i tecnològic, les narratives en clau d'imatge faciliten la producció d'un imaginari personal. Hauríem de remuntar-nos tres dècades, quan la professora nordamericana Donis Dondis recomanava que l'alumnat utilitzés les càmeres per generar el seu peculiar acostament a la pròpia visió del món (Dondis, 1982). Comptant amb què ara mateix tenim moltes més tecnologies a l'abast (fins i tot als països amb majors problemes econòmics, polítics i socials), convindria gestionar aquest potencial creador de l'alumnat usuari, incloent el màxim de paisatges i personatges directament vinculats als creadors d'aquestes imatges. Es tracta d'un treball que pot anar acompanyat d'altres imatges que provenen d'Internet. L'alumnat es motiva exponencialment si revisa el seu peculiar imaginari pròxim.

Amb unes mínimes nocions de composició, color i textures, el grup d'alumnes serà capaç d'interpretar les referències pròximes. Si el relat en el qual ha d'incloure paratges i persones esdevé un espai viscut, aleshores millorarà les possibilitats de gestionar amb eficàcia el posterior relat verbal del *storytelling*. La combinació de les narratives orals (contes, històries personals, referències literàries) amb les imatges dels propis estudiants (juntament amb aquelles que han extret de la xarxa) permeten una major adhesió personal si aquestes històries han estat viscudes pels seus protagonistes narradors.

Conclusions

La baixa formació del professorat de secundària de centreamèrica (en aquest cas concret de Nicaragua) pel que fa a la matèria de llengua anglesa, ens anima a proposar-los la confecció d'un taller de creació d'històries basades en les imatges. El potencial creatiu d'aquests mestres resultarà molt beneficiat amb la integració de textos i imatges mitjançant les *digital stories*. També els estudiants es podran beneficiar d'aquesta iniciativa que barreja el món visual amb l'engranatge verbal. Detectem que una adequada utilització de les imatges afavorirà una millora de

l'ensenyament de llengües. Els resultats de la recerca permeten així mateix acostar-nos a la realitat docent de països en vies de desenvolupament.

Qüestions per a debatre

- La semiologia de les imatges com a eina integradora de la didàctica de les arts i la didàctica de la llengua
- L'aprenentatge d'una segona llengua com a repte formatiu en un país econòmicament problemàtic
- La creació d'imatges per part de professorat no habituat a generar-les
- La combinació d'imatges i textos per afavorir el coneixement de les llengües

Bibliografia

Barthes, R. (1957) *Mythologies*. París: Senil

Brígido Corachán, Anna M.(2008) "Collaborative E-Learning in the European Higher Education Area (EHEA): Toward a Peer-Assisted Construction of Knowledge" *Gretajournal*, 16: 1&2. pp. 36-40

Dondis, D. A. (1982) *La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual*. Barcelona: Gustavo Gili.

Duncum, P. (2007) "Aesthetics, Popular Visual Culture, and Designer Capitalism", *International Journal of Art and Design Education* 26 (3), pp. 285-293.

Gregori Signes, C. (2008) "Practical Uses of Digital Storytelling" *INTED2007 Proceedings*. http://www.uv.es/gregoric/DIGITALSTORYTELLING/DS_files/DST_15_ene_08_final.pdf
Accessed: June 2009

Gregory, K. & J. Steelman (2008) "Cresting the Digital Divide" *Community College Journal of Research and Practice*. 32: 880-882

Gros, B. (2008) *Aprendizajes, conexiones y artefactos. La producción colaborativa del conocimiento*, Barcelona: Gedisa.

Jenkins, H. (2000) "Digital Land Grab. Media Corporations are Stealing our Cultural Heritage. Can We Take It Back?" *Technology Review* (March/April, 103-105)

Huerta, R. (2009) "Mirarse como maestras: sistemas identitarios. La formación de docentes en educación artística a través del video." J. Beltrán (coord) *Escenarios de Innovación: Educación y cultura común*, Alzira: Germania, pp. 139-154

Lambert, J. (2007) "Digital Storytelling Cookbook"

<http://www.storycenter.org/cookbook.pdf> Accessed: June 2009

Mirzoeff, N. (2003) *Una introducción a la Cultura Visual*, Barcelona, Octaedro.

Morgan, J. & M. Rinvolucrí (2004) *Once Upon a Time. Using Stories in the Language Classroom*. Cambridge University Press.

Ohler, J. (2005) "The World of Digital Storytelling." *Educational Leadership. Association for Supervision and Curriculum Development* (December 2005/January 2006): 44-47

Quinn, R. D. & J. Calkin. (2008) "A Dialogue in Words and Images between Two Artists Doing Arts-Based Education Research." *International Journal of Education and the Arts*. 9:5, 1-29

Robin, B. R. (2006) "The Educational Uses of Digital Storytelling." <http://www.coe.uh.edu/digitalstorytelling/evaluation.htm>. Accessed June: 2009.