

# Quan l'actualitat mediàtica entra a l'aula: la 'mediaquest' com a eina per promoure la crítica intercultural

Elisabet Higuera\*

## Resum

Després d'analitzar alguns dels canvis que s'estan començant a generar en l'educació, per la introducció de les tecnologies de l'aprenentatge i el coneixement, i per la presència d'alumnat de procedència diversa, aquest article proposa una eina en web, la mediaquest, que ha d'ajudar el professorat perquè els alumnes esdevinguin creadors i productors de nous coneixements i no mers consumidors passius d'informacions rebudes. Es tracta, en definitiva, d'ajustar el temps analògic del professorat amb el temps digital de l'alumnat.

## Paraules clau

mitjans de comunicació, tecnologies d'aprenentatge i comunicació, immigració, mediaquest

Recepció de l'original: 14 de novembre de 2008

Acceptació de l'article: 17 de desembre de 2008

## Introducció

La tecnologia posa a la nostra disposició múltiples canals que ens permeten estar formats i comunicats d'una forma immediata. La velocitat amb què accedim a l'actualitat, independentment de les vies de connexió sincrònica o asincrònica que utilitzem, fa que tot allò que no sigui al moment i ràpid ens sembli d'una altra època. De fet, sabem a tota hora què està passant a l'altra punta del món i realitzem un munt de gestions de manera mediada: consultem Internet freqüentment per comprar i consultar la premsa, rebem missatges de text, trucades al mòbil, parlem per missatgeria instantània, i moltes altres accions que conformen la nostra quotidianitat.

Per als nascuts i nascudes a partir de 1988 i que han viscut sempre en la societat xarxa, aquesta immediatesa és part de la seva forma de ser, de comunicar-se i d'entendre el món. La *generació Einstein*<sup>1</sup> omple les aules de les nostres escoles, a primària i a secundària, amb una demanda clara d'una educació diferent, que respongui a les seves necessitats i característiques d'educands multimediàtics i pluriculturals. Són infants i joves en què la imatge prima per sobre de la paraula i de l'escriptura; acostumats a veure la televisió, entretenir-se amb videojocs, navegar per

(\*) Professora associada del Departament de Didàctica i Organització Educativa, de la Facultat de Pedagogia de la Universitat de Barcelona. Està realitzant una tesi doctoral sobre l'impacte de la implementació de metodologies col·laboratives basades en les Tecnologies de l'Aprenentatge i el Coneixement (TAC) a l'educació secundària. Adreça electrònica: ehiguera@ub.edu

(1) La denominació *generació Einstein* és invenció del creatiu Jeroen Boschma, de l'empresa Keesie, per referir-se als nascuts i nascudes després de 1988. Aquestes generacions també han rebut altres denominacions: nadius digitals, generació píxel, arropa, etc. Són uns apel·latius que acostumen a tenir un origen periodístic o publicitari, amb un rigor escàs, però que, malauradament, acaben envaint el terreny de la recerca, sobretot en el camp de la sociologia i la pedagogia. En aquest article, també s'usaran generalitzacions d'un tenor semblant, únicament amb una intenció il·lustrativa i no tant descriptiva. Per una crítica radical del tractament de la *cultura juvenil*, tot i centrada en Amèrica Llatina, consulteu García Canclini (2004), especialment el capítol 8 (p. 167 i ss.): «El sentido cultural de una sociedad se organiza cada vez menos en las novelas que en las telenovelas, no tanto en las universidades como en la publicidad. Y los políticos [...] han dejado que estas cuestiones sean respondidas por los creativos publicitarios y los inversores» (p. 172).

Internet, fer servir el mòbil, accedir a la informació i comunicar-se al moment, i alhora ser capaços de gestionar codis simbòlics i culturals diferents.

...la tecnologia avança a un ritme trepidant, la societat ho fa a un ritme més pausat, però l'educació i l'escola, la institució educativa por excel·lència, sembla fer-ho amb el més lent dels ritmes possible. (Alonso, 2001, p. 249)

¿Com poden seguir aquests joves en centres educatius on els temps són encara lents, pausats, i tot té un procés molt diferent del seu? Aquest és un dels reptes de l'educació actual, que podem formular de moltes maneres: com sincronitzar les ments lletrades (professors) amb les ments virtuals (alumnat); com acostar el raonament analògic al pensament digital; què passa, en definitiva, quan entren en contacte sensibilitats culturals diverses barrejades amb models de pensament i de raonament radicalment diferents.

Alonso (2007), en una anàlisi del que significa ser educador en la cultura digital, remarca la importància de ser capaç de destriar models analògics a favor de models d'ensenyament que fomentin la participació i l'autoria. Per tant, no n'hi ha prou a facilitar que l'alumnat reflexioni críticament sinó que s'ha d'anar un pas més enllà i formar persones que, a més de *consumidors* crítics d'informació, esdevinguin *creadors* crítics, amb veu i paraula en una societat on les diferents vies de participació permeten que tothom tingui un *espai* en la societat xarxa<sup>2</sup>. En aquesta mateixa línia, Sancho (2006) apunta la necessitat de formar lectors i autors en un món digital amb activitats no solament basades en la paraula sinó també en totes aquestes altres formes de representar la realitat per mitjà de llenguatges visuals, plàstics, hipertextuals i multimodals.

Paral·lelament, la diversitat de l'alumnat es manifesta en la varietat de sensibilitats culturals de què són portadors o, si més no, simples representants; no es tracta de reproduir estereotips etnoracials a l'aula, amb la posada en marxa de tants models pedagògics com *col·lectius d'alumnat* hi hagi, en base a demandes culturals diverses: en una societat culturalment plural, la pedagogia ha de trobar el mínim comú denominador que permeti la coincidència d'interessos i necessitats, amb un màxim d'optimització en els objectius per assolir els millors rendiments individuals possibles.

Partint de la realitat descrita, aquest article analitza alguns aspectes relatius al canvi que s'està començant a gestar en la pedagogia per ajudar a confluïr el temps analògic i el temps digital que cohabitaven a les aules. En aquesta línia, es presenta una proposta metodològica que exemplifica el nou paradigma, fruit de la línia investigadora engegada per l'autora, sota el model que anomenem pedagogia 3.0 (Prats, 2007). Sota aquest enfocament, l'alumnat ha d'esdevenir creador (digital) de coneixement i no un simple reproductor (analògic) d'informacions rebudes; només així podrà demostrar que ha adquirit aquelles habilitats i competències que els hi permetran formar-se avui i en un futur.

(2) En aquesta línia, s'està parlant de *prosumers*, terme utilitzat per primer cop per Alvin Toffler al 1984 per definir a aquells que *produeixen* i *consumeixen* en el ciberespai. Per saber-ne més sobre el terme, es pot consultar l'entrevista a Alvin Toffler per la revista *Strategy+Business* disponible a: [http://www.strategy-business.com/media/file/sb45\\_06408.pdf](http://www.strategy-business.com/media/file/sb45_06408.pdf) [accés: 12.08.08].

## Educar en la societat digital i multicultural

Els centres educatius no sempre saben com donar resposta a aquesta realitat globalitzada. El professorat es veu empès a reclamar com ha d'integrar les tecnologies a la seva docència, conscients que ja ens trobem en una societat xarxa (Mominó *et al.*, 2008), però també com integrar l'alumnat d'*altres* cultures, a més de saber com mediar i resoldre conflictes, reconduir els fluxos informatius que reben els joves per evitar estereotips i prejudicis, etc. La llista de noves exigències al professorat, que es tradueixen en demandes de formació, és llarga, en un context que sovint no acompanya, especialment en l'àmbit familiar, dels mitjans de comunicació, etc.

Aquest esforç de readaptació del professorat no sempre correspon a un enfocament pedagògic innovador, i en moltes ocasions les accions particulars i aïllades tenen un impacte minso, limitat a grups i situacions concretes. De fet, moltes d'aquestes iniciatives descuiden les altres necessitats perquè intenten donar resposta fragmentada a una realitat complexa. Per evitar esforços que probablement no permetin oferir activitats transformadores, cal detenir-nos a reflexionar sobre el model d'aprenentatge que estem fomentant en el nostre alumnat. Una societat complexa i globalitzada requereix de canvis més profunds, o de tercer nivell (Bateson, 1964), que permetin reformular l'educació i la societat per donar resposta a les necessitats dels seus individus.

Com sabem, la teoria sociocultural, basada en el concepte d'aprenentatge expansiu (Cole i Engeström, 1993), que deriva del concepte de sistemes d'activitat de Vygotsky (1978), afirma que la forma com actuem en el món està mediada per eines socioculturals, en concret pel llenguatge, els sistemes simbòlics, les estructures socials i les tecnologies. Des d'aquesta premissa, l'educació ha de formar persones que siguin capaces d'operar activament amb les eines socioculturals pròpies del seu context, ja siguin les tecnologies de la comunicació (televisió, Internet, mòbils, etc.), les noves formes d'organització social (canvis en les tipologies de famílies, relacions interculturals, etc.), els llenguatges audiovisuals (entendre diferents tipologies de productes televisius, cinematogràfics, *videostreamings*, etc.), o noves simbologies (emoticones, senyalitzacions, etc.), entre d'altres.

Aquest plantejament té com a eix el principi d'activitat. Les activitats que es proposin dins del context educatiu han de permetre que l'alumne segueixi un procés transformador. De fet, el que es pretén és que l'alumne aprengui expansivament; es tracta que l'alumne interaccioni intencionadament amb un domini de pràctiques, aconseguint que el resultat final comporti algun canvi tant per a l'alumne (subjecte) com per a la realitat amb la que ha interactuat (objecte), on revertirà el canvi (activitat).

Els dominis de pràctica, entesos com a contextos reals (la feina, la família, l'escola, etc.), passen a definir-se de nou i són formulats contemplant la realitat dels que participen del mateix context. La idea central d'aquest plantejament és que l'educació pateix limitacions pròpies del marc cultural en què es desenvolupa. Això fa que es vegi simplificada a les pròpies barreres de la cultura de referència. Sota aquesta nova perspectiva d'aprenentatge expansiu, s'intenten superar les limitacions culturals partint d'una conscienciació crítica de l'activitat, impulsant tasques i activitats que s'adeqüin a la complexitat de la societat globalitzada en què vivim.

S'han de tenir en compte, però, les crítiques d'alguns autors a l'ús de les tecnologies. Per exemple, Dyson (2004) apunta que les tecnologies de la informació i de la comunicació s'han desenvolupat principalment en el món occidental. Aquest fet, segons l'autor, fa que l'ús d'aquestes tecnologies porti implícita una forma autocentrada d'entendre les relacions i els valors, prenent Occident com a símbol de modernitat, progrés, civilitat i, en definitiva, de model a seguir en tots els àmbits: econòmic, polític, social, cultural, etc. En aquesta mateixa línia, García Canclini posa de manifest les dificultats de les cultures *perifèriques* per fer-se un lloc en el panorama internacional, si no és acollint-se als requisits dels referents occidentals, amb l'ús de l'anglès com a llengua exclusiva de comunicació, o reproduint les mateixes pautes de consum apel·lant a l'exotisme cultural (2004, p. 192). En suma, la tecnologia adopta, sota aquesta perspectiva crítica, una funció reproductora de discriminacions tot augmentant les desigualtats dels que estan *desconnectats*.

Partint d'aquesta crítica cap a la tecnologia, pels valors implícits que pot comportar el seu l'ús, seria interessant proposar un tipus de pedagogia que intentés tenir en compte aquestes limitacions, adaptant-se a la realitat de l'aula, del context i de la pròpia societat. Aquesta proposta pedagògica, fonamentada en la teoria de l'aprenentatge expansiu, seria compatible amb la pedagogia culturalment adaptada [*culturally responsive pedagogy*] de Banks (Banks i Banks, 2004).

És interessant promoure propostes d'ensenyament que tradueixin a la pràctica aquest enfocament. Fomentant la implementació d'exemples pedagògics adaptats culturalment que siguin de fàcil accés per mitjà d'Internet, el professorat serà capaç de trencar les barreres culturals i traslladar la responsabilitat de l'aprenentatge a l'alumnat. Així mateix, cal emprar l'actualitat per abordar temàtiques de controvèrsia social que ens permetin desplegar el currículum més enllà dels continguts estàndard. La nova concepció del currículum centrada en competències permetria introduir progressivament aquest nou canvi de paradigma.

## La mediaquest

El professorat no acostuma a disposar de temps, i encara menys per a la creació i adaptació d'activitats; aquesta és una de les queixes habituals que es poden recollir en cursos de formació de professorat que intenten transmetre *innovacions* pedagògiques. Les estretes agendes i el ritme del curs, que acostuma a estar marcat pels continguts que s'han d'impartir, fan que moltes iniciatives quedin relegades a un segon pla. De fet, molt professorat genera i crea activitats i propostes didàctiques força innovadores que, precisament per la manca de temps, no tenen repercussió més enllà de la seva aula o, en el millor dels casos, del seu centre educatiu, tot i que sovint són materials disponibles en web.

Alguns autors han denominat aquests materials disponibles en web, com a objectes d'aprenentatge o càpsules d'aprenentatge (Zapata, 2005; Onrubia, 2005). Els objectes d'aprenentatge són activitats formatives predissenyades que poden ser reutilitzades en diferents aules o contextos formatius. El concepte d'objecte d'aprenentatge neix de les teories socioeconòmiques pròpies de la globalització, que veuen en la reutilització d'activitats formatives de comprovada eficàcia una bona base per fomentar un currículum d'èxit. No obstant, hem de tenir en compte

que, en l'àmbit de l'educació, cada context i cada aula presenten unes particularitats pròpies. Per tant, la tasca del professor, des d'aquesta òptica de la reutilització, és adaptar culturalment els objectes esmentats, tot aprofitant experiències i activitats que promoguin la participació i l'aprenentatge significatiu en l'alumnat, i els desperti alhora la capacitat de creació de coneixement.

Per tant, cal activar en el professorat els valors de socialització i reutilització de propostes i materials didàctics en xarxa. Socialitzant les propostes, s'optimitza el temps de dedicació a impulsar innovacions docents, ja que els materials que es poden proposar a l'aula ja hauran estat utilitzats per altres col·legues que n'hauran comprovat l'eficàcia i funcionalitat.

Actualment es poden trobar diferents tipus d'objectes d'aprenentatge predissenyats que ajuden el professorat a adoptar un plantejament docent expansiu basat en la «interactivitat» (Onrubia, 2005). Aquests objectes acostumen a estar disponibles a Internet i indexats en diferents portals i webs educatives. Alguns exemples serien les webquest (Dodge, 1995a), weblogs de professorat, wikis educatives, o educlips, entre d'altres.

Partint dels avantatges que poden oferir els objectes d'aprenentatge per afavorir un canvi de plantejament en el professorat, presentem una proposta anomenada *mediaquest*. La proposta està basada en un enfocament expansiu i culturalment adaptat i pretén donar resposta a diferents inquietuds del professorat; en concret, pretén cobrir demandes de l'alumnat de la societat actual, especialment referides a la interculturalitat, amb la finalitat d'arribar a satisfer tres necessitats actuals:

- a) Reconduir els inputs televisius en els joves, per fomentar-ne un esperit crític.
- b) Treballar aspectes relatius a la convivència i a la diversitat cultural.
- c) Fer servir les tecnologies de l'aprenentatge i el coneixement (TAC) perquè responguin al seu nom: aprendre i crear coneixement d'una forma creativa.

La *mediaquest* és una metodologia inspirada en un objecte d'aprenentatge de reconegut impacte educatiu com és la webquest<sup>3</sup>, en conjunció amb un reconegut mitjà d'impacte social com és la televisió. Emergeix com a resposta a les creixents necessitats de la població jove de reconduir els inputs televisius per evitar l'aparició o consolidació d'estereotips i prejudicis. L'objectiu és fomentar la capacitat crítica a favor del respecte i la convivència intercultural, i fer-los conscients del seu potencial com a creadors de coneixement. És a dir, del que es tracta és de posar en pràctica el pensament creatiu aplicat a la construcció crítica de coneixement.

---

(3) Les webquest són una metodologia creada pel professor Bernie Dodge, de la San Diego State University, a mitjan dels noranta. L'autor les defineix com «una activitat orientada per a la recerca en la qual alguna o tota la informació amb la qual els alumnes interactuaran prové de recursos d'Internet, opcionalment suplerts per videoconferència» (Dodge, 1995b). Una definició més recent la trobem a Quintana i Higuera (2007), que les defineixen com a «propostes de treball per als i les estudiants en les quals, a partir de la presentació d'una situació relativa a un tema o més, i del seu context, es proposa a l'alumnat la realització d'un treball o d'un projecte en grup, a partir de l'ús d'informació ubicada bàsicament a Internet, la qual ha estat preseleccionada per garantir-ne la qualitat, i que sovint conclou amb una presentació pública» (p. 7).

Les webquest, metodologia inspiradora de les *mediaquest*, han anat evolucionant en els últims temps i han generat diferents propostes com les *miniquest* (webquest de curta durada i amb una estructura més simple), les *caceres del tresor* (cerca guiada per resoldre una qüestió central), *earthquest* i *geoquest* (Vivancos, 2006), inspirades en les webquest però potenciades per aplicacions com *Google Earth* entre d'altres. Aquesta evolució de la metodologia webquest es deu a la pròpia evolució de les possibilitats que ofereix la web 2.0 i a les necessitats del propi professorat, que en alguns casos no s'ha estat de criticar les webquest sobretot per la rigidesa de la seva estructura, una crítica que més aviat hauria d'anar dirigida a si han estat correctament dissenyades i no tant a si l'estructura és flexible i adaptable. De tota manera, una de les respostes a aquesta crítica s'ha materialitzat en noves formes d'aplicar la metodologia a altres formats (adaptades a l'objectiu que es planteja en cada cas, tot i seguint la mateixa base pedagògica) i contextos, com són la *geoquest* o la *mediaquest*. Aquesta resposta permet veure la reflexió pedagògica resultant de l'evolució i de la consolidació de la pròpia metodologia webquest en l'educació.

La proposta *mediaquest* té un antecedent en el projecte KULTIC<sup>4</sup>. Durant el curs 2007-2008, es va proposar a una selecció de centres educatius de secundària de Catalunya que implementessin un conjunt de webquest centrades en temàtiques d'actualitat per treballar prejudicis i estereotips socials en relació amb la immigració. En el projecte KULTIC es van oferir 12 objectes d'aprenentatge en un format similar a la webquest, que ens van permetre reflexionar sobre la metodologia i valorar-ne les potencialitats i limitacions. Aquest antecedent de la metodologia *mediaquest* es basa en la webquest per treballar controvèrsies socials en relació a la diversitat cultural. L'objectiu dels materials KULTIC era que el professorat pogués accedir a objectes d'aprenentatge preparats per ser utilitzats, facilitant així possibles carències tecnològiques i motivant-los a la reutilització i la participació activa en la xarxa. Tots els materials demanaven una tasca complexa que requeria la creació d'un producte per part de l'alumnat, per la qual cosa el professorat va accedir a tecnologies que anteriorment no utilitzava en la seva docència, innovant i fent-ne un ús integrador de les tecnologies.

L'experiència en la implementació de la metodologia va ser força positiva<sup>5</sup>. El professorat participant va veure les possibilitats d'aprenentatge autònom i de desenvolupament d'esperit crític que oferia el material, i es va anar involucrant i participant en algunes activitats KULTIC més de forma espontània. És amb aquesta experiència i tot el bagatge previ en relació a la metodologia webquest, que hem intentat anar un pas més endavant. En col·laboració amb el grup Migracom de la Facultat de

(4) El projecte KULTIC va tenir un ajut econòmic de la Secretaria d'Immigració de la Generalitat de Catalunya (ref. 2006 ARAI 00014). Consulteu [www.kultic.net](http://www.kultic.net) [accés: 15.11.2008].

(5) En aquesta línia, cal assenyalar que el 78% de l'alumnat participant en el projecte KULTIC es va mostrar satisfet amb les activitats. Per tant, la metodologia sembla que complia amb les expectatives i necessitats de l'alumnat, oferint activitats complexes i adequades a la societat xarxa. En relació a aspectes relacionats amb la participació, el 93% de l'alumnat manifestava que havien pogut expressar les seves idees i el 90% deia que els seus companys havien estat una ajuda. Altres aspectes a tenir en compte van ser les dificultats del professorat en el seguiment de la producció dels materials en Web 2.0 que l'alumnat generava com a resposta (cal dir que únicament el 9% dels professors participants coneixien el funcionament dels weblogs, el 17% dels wikis, el 34% del Youtube o altres entorns de vídeo en línia, entre d'altres). Per tant, de l'experiència KULTIC podem identificar limitacions en quant a l'ús de les eines que poden ser solucionades fàcilment amb guies didàctiques i tutorials, aspecte que es recull en la proposta *mediaquest* que es presenta en aquest article. Per a més informació, vegeu Prats *et al.* (2009).

Comunicació de la UAB, es va iniciar una reflexió entorn a la metodologia webquest que ens porta a proposar la *mediaquest* com a resultat. Aquesta nova proposta integra els resultats d'experiències de recerca anteriors conduïdes per encàrrec del Consell de l'Audiovisual de Catalunya (CAC)<sup>6</sup>, a més de la reflexió pedagògica sobre la metodologia webquest i les possibilitats d'adaptació a les finalitats i objectius a què responen les *mediaquest*.

Una *mediaquest* és una activitat en web centrada en un domini de pràctiques representat per inputs audiovisuals que proposa tasques complexes a l'alumnat per tal que desenvolupi capacitats crítiques envers les informacions que rep i generi coneixement en forma d'un nou producte (*outcome*) audiovisual. Les eines socioculturals que han de posar en pràctica per resoldre les activitats proposades, els han de permetre generar aquest nou coneixement, redefinint de forma col·laborativa el domini de pràctiques objecte de la intervenció. Les activitats que proposen les *mediaquest* sempre estan centrades en la realitat i l'actualitat, intentant reordenar tots aquells inputs socials que moltes vegades queden sense treballar i ni tant sols són motiu de conversa, ni a casa ni als centres educatius. Per oferir activitats que permetin treballar temàtiques de controvèrsia social, s'inclouen inputs televisius, com a eix principal i motivador de la metodologia. Aquests inputs poden ser extractes d'informatius, capítols de sèries de ficció, reportatges, anuncis publicitaris, etc.

Una de les premisses bàsiques de la metodologia és que les activitats permetin un coneixement social més ampli. Per tant, la selecció de materials audiovisuals ha de permetre promoure tasques culturalment adaptades. Aquestes tasques fomentaran entre l'alumnat un millor coneixement de l'*altre* per evitar conflictes fruit de la ignorància i el desconeixement. En aquesta línia, la NCCREST<sup>7</sup> proposa uns punts essencials per adequar les activitats docents als principis de la pedagogia culturalment adaptada (Richards *et al.*, 2006):

- Reconèixer les diferències dels estudiants i també els seus punts en comú.
- Valorar la identitat de cada estudiant oferint activitats que respectin les diferències i que promoguin el coneixement.
- Educar l'alumnat sobre la diversitat del món globalitzat en el que viu.
- Promoure el respecte i la igualtat d'oportunitats entre els estudiants.
- Avaluar l'alumnat per les seves habilitats i el progrés, i no solament pels resultats.
- Fomentar un bon coneixement entre la comunitat, les famílies i l'alumnat.
- Motivar els estudiants a ser part activa i responsable del seu aprenentatge.
- Animar els alumnes a ser crítics i a tenir opinió pròpia.

(6) Per consultar la línia de recerca prèvia sobre consum televisiu dels joves i immigració, vegeu Prats i Higuera (2006), on s'analitzava l'impacte en els joves de secundària de les notícies de TV sobre l'incident de les tanques de Melilla d'octubre de 2005. Prèviament, amb un ajut del CAC, es va estudiar la capacitat crítica dels joves davant dels mitjans (Prats, 2005).

(7) NCCREST (National Center for Culturally Responsive Educational Systems), del Departament d'Educació dels EUA. S'ha traduït aquests ítems de l'anglès, per veure la versió original cal adreçar-se a: [http://www.nccrest.org/Briefs/Diversity\\_Brief.pdf](http://www.nccrest.org/Briefs/Diversity_Brief.pdf) [accés: 12.07.08].

- Oferir reptes educatius que els portin a l'excel·lència màxima que els permeti el seu potencial i els seus interessos.
- Ajudar l'alumnat a esdevenir ciutadans responsables políticament i socialment.

Les *mediaquest* tenen en compte aquests punts, intentant apropar la realitat a l'aula. Alhora, procuren que aquesta actualitat sigui propera i significativa per a l'alumnat i pel seu desenvolupament sociomoral independentment de l'origen cultural. Per tant, es proposen temàtiques que acostumen a generar diversitat d'opinions i d'enfocament per a desenvolupar la capacitat crítica, l'assertivitat i la creativitat. Amb aquesta finalitat i intentant apropar els resultats finals a les possibilitats que plantejaria una pedagogia 3.0 (Prats, 2007), sempre es requereix que l'alumnat produeixi alguna tasca complexa d'autoria digital aprofitant les potencialitats de la web 2.0: weblogs, wiki, voki, etc. A més, tota *mediaquest* anirà lligada a diferents àrees curriculars segons el domini de pràctiques i el centre d'interès que treballi, i d'aquesta manera permet desplegar el currículum transversalment i relacionar-lo amb l'actualitat.

En suma, la *mediaquest* ha de complir uns trets característics que la diferencià de la *webquest* per poder complir amb el plantejament pedagògic que les fonamenta:

- Han d'estar en línia, obertes a la participació de tot el professorat interessat.
- L'input de partida, que plantegi el problema o la tasca principal, ha de ser un producte audiovisual (un informatiu, reportatge, tall d'un episodi d'una sèrie, un anunci, etc.).
- El centre d'interès que planteja ha de ser d'actualitat, un tema que preocupi socialment (immigració, educació, salut, etc.).
- L'activitat que es planteja a l'alumnat s'ha de resoldre col·laborativament; és a dir, el material contempla diferents rols i equips de treball que comporten la participació especialitzada dels diferents components del grup. Aquests rols inclouen la documentació de l'alumnat amb diferents informacions multimodals (text, vídeo, àudio) i contemplen un rol que permeti l'atenció a la diversitat.
- El producte final sempre ha de ser un material comunicatiu (article, vídeo, storyboard, etc.) que impliqui l'autoria de l'alumnat en base a tot el treball previ que hagi anat desgranant durant la seqüència guiada de treball, i que ha d'englobar per produir una tasca que contempli el treball realitzat per cada membre. El producte final ha de ser conjunt, consensuat, original i autèntic.
- Aquest producte final es servirà de les potencialitats de la web 2.0 per ser publicada a la xarxa, donant veu a l'alumnat i educant en aspectes com la *net-etiquette*, la importància d'opinar amb criteri i contrastant les fonts, la creativitat i l'esperit crític.
- Es pot treballar transversalment, amb diverses temàtiques que es poden lligar curricularment amb diferents àrees. L'ideal és que el professorat les apliqui en equip, coordinant-se per fer-les en algunes àrees, enriquint així la revisió experta del professorat de cada matèria. També es poden aplicar en l'àrea de tutoria, tot i que sense el valor de treball en equip i transversal que s'aconsegueix col·laborant tots plegats.



- Ha de permetre realitzar productes que demostrin el respecte i la convivència, proposant tasques culturalment adaptades que puguin tenir diverses solucions segons les característiques del propi grup de treball que genera la resposta.
- Ha de permetre l'educació en comunicació, analitzant i criticant els inputs audiovisuals que es proposen com a part de la seqüència de treball.
- L'avaluació ha de ser autèntica, valorant tant el compliment i la implicació de l'alumnat en la seqüència, com l'esforç, la qualitat del producte final i el treball en equip.

Totes aquestes característiques generals es presenten en tres apartats que conformarien la interfície de la mediaquest per a l'alumnat, més una secció de suport per al professorat.

- a) *Teaser*. Plantejament; funciona com a portada i introdueix un audiovisual que motiva l'alumnat a seguir l'activitat.
- b) *Seqüència*. Explica quin és el producte final que s'ha de presentar i com. Continua amb les directrius per poder elaborar aquest producte pas per pas. És en aquest apartat on s'introdueixen els rols i es distribueix el treball, oferint els recursos en el moment exacte quan calgui consultar-los (funcionant també com a suports pedagògics –*scaffolds*–).
- c) *Screening*. Inclou dos elements: (1) *Avaluació de la producció*; entesa la producció com tot el procés productiu, que es realitza per mitjà d'una rúbrica; s'avalua tant el procés, com el treball en equip i la qualitat del producte final. (2) *Síntesi*; resumeix tot allò que s'hauria d'haver adquirit al finalitzar el seguiment de la mediaquest; permet fer un tancament i una discussió final sobre si pensen que s'han cobert expectatives o no.
- d) *Storyboard*. Ofereix pautes al professorat per a l'aplicació i estratègies per fomentar el treball col·laboratiu. També pot incloure tutorials sobre les tecnologies en web 2.0 que es proposen com a resultat final.

## Discussió i reflexions finals

Actualment encara s'estan assentant les bases de la metodologia. Hi ha hagut dues experimentacions prou profitoses amb el material pilot en dos centres de secundària, durant el curs 2007-2008, i s'ha estès a una dotzena de centres durant el curs 2008-2009. La base pedagògica que les sustenta és prou sòlida i fiable per garantir-ne un ús adequat, tot i que encara s'han d'anar resolent petits problemes fruit de la manca d'experiència en el treball col·laboratiu a l'aula, tant per al professorat com per a l'alumnat.

La primera adaptació de la metodologia mediaquest es realitzarà amb uns materials encarregats pel Departament d'Educació i pel Consell de l'Audiovisual de Catalunya (CAC), sota el nom provisional de *DiversiTac*, per treballar temàtiques relatives a la diversitat cultural, i estaran disponibles a partir del curs 2009-2010. Consistiran en objectes d'aprenentatge centrats en temes d'actualitat relatius a la diversitat cultural i al fet migratori.

Quant als aspectes pedagògics aplicats, que encara s'estan treballant perquè es puguin anar adaptant a la proposta *mediaquest*, hem d'aturar-nos a reflexionar sobre el model d'ensenyament i d'aprenentatge que s'ha de promoure per tal que la metodologia tingui èxit. En estudis anteriors sobre la utilització de les webquest (Higuera, 2006), es recull que tant el professorat com l'alumnat han d'assumir nous rols més interactius per poder traslladar el centre de l'aprenentatge als estudiants.

En el cas del professorat, passar d'un rol més tradicional en què guia i condueix tot el procés a un rol d'acompanyament no acostuma a ser fàcil. Per aquest motiu, les *mediaquest* intenten facilitar aquest trànsit de manera progressiva per mitjà del propi entorn. Així, partint de les capacitats identificades a Higuera (2006), sobre el rol docent<sup>8</sup> en la implementació d'aquest tipus de metodologies, les *mediaquest* intenten iniciar l'activitat oferint al professor un rol més pròxim a les seves tasques més habituals. Així doncs, en primera instància, el professorat selecciona la *mediaquest* que més l'interessa i organitza les sessions (i en el millor dels casos es coordina amb altres docents per dur-la a terme transversalment). En el moment de presentar l'activitat al grup, el professor encara manté el centre de l'aprenentatge en la seva figura; presenta l'activitat, l'introdueix (seguint l'apartat anomenat *teaser* i projectant l'audiovisual inicial) i motiva l'alumnat, explicant quina serà la dinàmica de treball i liderant inicialment l'activitat. Progressivament, el propi material permet que el professorat vagi traslladant aquest centre de l'aprenentatge a l'alumnat, demanant-li cada cop més autonomia. En aquest trànsit, el professorat se sent acompanyat pel propi disseny del material, aspecte que facilita que assumeixi un rol més professional, assessorant, orientant i tutoritzant els processos en el moment que els grups i/o els individus ho requereixin. Com afirmàvem a l'inici d'aquest article, el que pretenem amb aquesta proposta és acompanyar en aquest trànsit, no solament en la integració de les TAC a l'aula, sinó també en aquest canvi pedagògic que és igualment necessari.

No podem oblidar tampoc l'alumnat en aquest canvi didàctic. No tot l'alumnat assumeix positivament el canvi d'epicentre de l'aprenentatge. Assumir un rol discent actiu, responsable del seu creixement personal i dels seus aprenentatges no sempre resulta atractiu. Una part de l'alumnat pot sentir-se més còmode si el professorat explica i només s'ha de limitar a prendre apunts i estudiar. Quan es proposa una activitat d'aquest tipus, per tant, podem preveure efectes de rebuig en aquest alumnat més acomodat i poc propens a la participació i la construcció de coneixement en grup. Quant al rol discent que requereix una *mediaquest*, l'alumnat ha d'assumir el paper d'investigador, creador o productor, professional i negociador (Higuera, 2006). Per tant, aquest és un rol actiu que requereix d'habilitats personals i professionals que permetin l'alumne a desenvolupar-se en un grup i ser capaç de donar resposta a tasques complexes. És en aquest punt on les *mediaquest* intenten que l'alumnat més reticent vagi participant progressivament, primer amb l'ajut del professorat i posteriorment amb l'ajut i la corresponsabilitat dels altres.

El professorat, assumint el rol de mediador, pot acompanyar a aquest tipus d'alumnat en aquest trànsit i afavorir el bon funcionament dels equips de treball. De

---

(8) Rol docent: dissenyador o seleccionador del material, organitzador, facilitador i/o orientador, tutor i/o assessor, i finalment mediador.

fet, l'experiència viscuda en el projecte Kultic, antecedent de les *mediaquest*, ens mostrava que l'alumnat assumeix de forma positiva aquest canvi d'un rol de receptor a un rol de creador (al 78% de l'alumnat li va agradar participar d'aquest tipus d'activitats; el 93% va participar activament, i el 90% pensava que els seus companys havien estat una ajuda). Tot i així, amb les *mediaquest* es pretén arribar també al 22% que es resisteix a aquest tipus d'activitats per comoditat, per falta de pràctica o per altres motius. Aquest és un dels aspectes sobre els quals s'està treballant, i en les dues experimentacions de la metodologia *mediaquest*, tot i que l'abast ha estat molt inferior al del projecte Kultic, l'alumnat s'ha mostrat molt satisfet i motivat amb l'activitat.

Per tant, la metodologia *mediaquest*, en aquest primer estadi de formació en el que es troba, sembla que pot oferir potencialitats prou adients per generar aquest canvi progressiu de les tecnologies de la informació i del coneixement (TIC) a les tecnologies de l'aprenentatge i el coneixement (TAC). Canviant aquesta utilització de les tecnologies, serà més viable anar gestant el canvi cap a una pedagogia 3.0 culturalment adaptada que defensem en aquest article. Som conscients que encara queda força camí per endavant, però fent servir materials com les *mediaquest*, podem facilitar aquest trànsit a la societat xarxa sense ser massa agosarats i respectant els ritmes propis de l'educació.

Alonso (2001) apunta a la diferència de ritmes entre els canvis socials i els canvis a l'educació. Sent conscients que aquest fet és una característica pròpia del món educatiu, el que no podem pretendre és elaborar teories ideals sobre com hauria de ser l'educació de l'era digital sense fer propostes que afavoreixin aquest canvi a la pràctica.

El que s'ha presentat és simplement una iniciativa per acompanyar aquest canvi que s'està gestant. Cada cop més, els centres educatius s'embarquen en innovacions que apunten en aquesta línia. Tots hem llegit articles exposant exemples de bones pràctiques, estudis de cas, o explicacions d'innovacions educatives a l'aula. Del que es tracta és d'anar reflexionant sobre què tenen en comú totes aquestes accions, i proposar nous materials que apropin la nova pedagogia als professors que veuen més difícil aquest trànsit. Tampoc no és nou escoltar que hem de passar de les TIC a les TAC, que hem de desplegar el currículum per desenvolupar competències, o altres afirmacions que impregnen el dia a dia de l'educació. La nostra inquietud va més enllà de la reflexió teòrica i de la conscienciació de la comunitat educativa, i vol fer una proposta de treball a l'aula que respongui a aquest plantejament. Ben segur que no en serà l'única proposta, ni respondrà a les necessitats de tota la comunitat. No pretenem que sigui la solució definitiva a res, sinó que volem plantejar una manera diferent de treballar especialment a qui li sigui més complicat integrar les tecnologies, l'educació en comunicació, la formació de l'esperit crític i el tractament de la diversitat cultural a l'aula.

## Referències

- Alonso, C. (2001) «Encerrados con un solo juguete: la infancia y la adolescencia del siglo XXI», a Área, M. (2001) *Educación en la sociedad de la información*. Bilbao, Desclée de Brouwer, p. 249-266.
- (2007) «El significado de conocer y aprender en la sociedad de la información». *Seminari 'La educación de la competencia lectora en la sociedad de la información' de la ANELE (ponència)*. Barcelona. Disponible a: <http://www.anele.org/pdf/PonenciaCristinaAlonso.pdf> [accés: 19.1.2009].
- Banks, J.A.; Banks, C.A.M. [ed.] (2004) *Handbook of Research on Multicultural Education*. San Francisco, Jossey-Bass.
- Bateson, G. (1964) *Steps to an ecology of mind*. Chicago, The University of Chicago Press.
- Cole, M.; Engeström, Y. (1993) «A cultural-historical approach to distributed cognition», a Salomon G. *Distributed cognitions: Psychological and educational considerations*. Cambridge, Cambridge University Press, p. 1-46.
- Dodge, B. (1995a) «WebQuest: A Technique for Internet-Based Learning». *Distance Educator*, 1 (2), p. 10-13.
- (1995b) *Origen del Concepte Webquest*. Disponible a la Comunitat Catalana de Webquest: <http://www.xtec.net/~cbarba1/Articles/concepteWQ.htm> [accés: 27.7.2008].
- Dyson, L.E. (2004) «Cultural issues in the adoption of information and communication technologies by indigenous australians», a Sudweeks, F.; Ess, C. [ed.] *Proceedings Cultural Attitudes Towards Communication and Technology*. Australia, Murdoch University, p. 58-71. Disponible a: <http://project.it.uts.edu.au/ipit/CulturalIssuesInIndigenousAustralianAdoptionOfICT.pdf> [accés: 12.12.2008].
- Fisher, L.M. (2006) «Alvin Toffler: The Thought Leader Interview». *Strategy+Business*, 45. Disponible a: [http://www.strategy-business.com/media/file/sb45\\_06408.pdf](http://www.strategy-business.com/media/file/sb45_06408.pdf) [accés: 12.12.2008].
- García Canclini, N. (2004) *Diferentes, desiguales y desconectados. Mapas de la interculturalidad*. Barcelona, Gedisa.
- Higuera, E. (2006) «Webquest "Creando la ludoteca Ludicum", un entorno para el aprendizaje crítico natural en la licenciatura de pedagogía» *Comunicació a Edutec 2006*. Disponible a: [http://edutec.urv.net/CDedutec/comun-pdf/poster\\_pdf/elisabethiguera.pdf](http://edutec.urv.net/CDedutec/comun-pdf/poster_pdf/elisabethiguera.pdf) [accés: 12.12.2008].
- Mominó, J.M.; Sigalés, C.; Meneses, J. (2008) *L'escola a la societat xarxa. Internet a l'educació Primària i Secundària*. Barcelona, EdiUoc.
- Onrubia, J. (2005) «Aprender y enseñar en entornos virtuales: actividad conjunta, ayuda pedagógica y construcción del conocimiento». *RED. Revista de Educación a Distancia*. Disponible a: [http://www.um.es/ead/red/M2/conferencia\\_onrubia.pdf](http://www.um.es/ead/red/M2/conferencia_onrubia.pdf) [accés: 12.12.2008].
- Prats, E. (2005) [coord.] *El tractament televisiu de la diversitat cultural segons els telespectadors joves*. Barcelona, Consell de l'Audiovisual de Catalunya (document inèdit). Disponible a [http://www.cac.cat/pfw\\_files/cma/recerca/estudis\\_recerca/diversitatculturaljoves.pdf](http://www.cac.cat/pfw_files/cma/recerca/estudis_recerca/diversitatculturaljoves.pdf) [accés:19.01.2009].

- (2007) «La generación 'youtube' en la escuela: necesidad de una pedagogía versión 3.0» *Jornades de l'Observatori Europeu de la Televisió Infantil (ponència)*. Barcelona, Observatori Europeu de la Televisió Infantil.
- Prats, E.; Higuera, E. (2006) «Crítics però dependents: com interpreta la gent jove les notícies de televisió (l'impacte dels fets de Ceuta i Melilla)», *Quaderns del CAC*, 23-24. Disponible a: [http://www.cac.cat/pfw\\_files/cma/recerca/quaderns\\_cac/q23-24grem.pdf](http://www.cac.cat/pfw_files/cma/recerca/quaderns_cac/q23-24grem.pdf) [accés: 19.08.2008].
- Prats, E.; Higuera, E.; Tey, A. (2009) «KULTIC '08. Paradoxes del contacte entre cultures: l'ús pedagògic del webquest», a *Recerca i Immigració. Col·lecció Ciutadania i Immigració. Número 3*. Barcelona, Secretaria per a la Immigració.
- Quintana, J.; Higuera, E. (2007) *Les webquest, una metodologia d'aprenentatge cooperatiu, basada en l'accés, el maneig i l'ús d'informació de la Xarxa*. Barcelona, Institut de Ciències de l'Educació, Universitat de Barcelona (Quadern de Docència Universitària, 11). Disponible a: <http://161.116.7.34/qdu/QDU11.pdf> [accés: 15.01.2009].
- Richards, H. V.; Brown, A.F.; Forde, T.B. (2006) *Addressing Diversity in Schools: Culturally Responsive Pedagogy. Report for the NCCREST*. Disponible a: [http://www.nccrest.org/Briefs/Diversity\\_Brief.pdf](http://www.nccrest.org/Briefs/Diversity_Brief.pdf) [accés: 12.07.08].
- Sancho, J.M. (2006) «Formar lectores y autores en un mundo visual». *Cuadernos de Pedagogía*, 363, p. 52-57.
- Vivanco, J. (2006) «Earthquest y Geoquest: dos propuestas de actividades Geo-interactivas» *I Jornades sobre Webquest*. Barcelona, març de 2006 (comunicació) Disponible a: [http://www.xtec.net/~jvivanco/80minuts/earth&geoquest\\_es.pdf](http://www.xtec.net/~jvivanco/80minuts/earth&geoquest_es.pdf) [accés: 12.12.08].
- Vygotsky, L.S. (1978) *Mind in society: the development of higher psychological processes*. Cambridge, Harvard University Press.
- Zapata, M. (2005) «Secuenciación de contenidos y objetos de aprendizaje». *RED. Revista de Educación a Distancia*, IV (II). Disponible a: <http://www.doaj.org/doaj?func=openurl&issn=15787680&genre=journal> [accés: 12.12.08].

## *Cuando la actualidad mediática entra en el aula: la 'mediaquest' com herramienta para promover la crítica intercultural*

**Resumen:** Después de analizar algunos de los cambios que se están empezando a generar en la educación, debido a la introducción de las tecnologías del aprendizaje y el conocimiento, y a la presencia de alumnado de procedencia diversa, este artículo propone una herramienta en web, la mediaquest, que ha de ayudar al profesorado para que los alumnos se conviertan en creadores y productores de nuevos conocimientos y no meros consumidores pasivos de informaciones recibidas. Se trata, en definitiva, de ajustar el tiempo analógico del profesorado con el tiempo digital del alumnado.

**Palabras clave:** medios de comunicación, tecnologías del aprendizaje y la comunicación, inmigración, mediaquest

## *Quand l'actualité médiatique entre dans la classe : la MediaQuest en tant qu'outil pour la promotion de la critique interculturelle*

**Résumé:** Après avoir analysé quelques changements qui commencent à apparaître dans l'éducation, par l'introduction des technologies de l'apprentissage et de la connaissance, et par la présence d'élèves de provenances diverses, cet article propose un outil présent sur la toile, la MediaQuest, qui doit aider les enseignants afin que les élèves deviennent des créateurs et des producteurs de nouvelles connaissances et pas de simples consommateurs passifs d'informations reçues. Il s'agit, en définitive, d'aider le temps analogique des professeurs avec le temps digital des élèves.

**Mots-clés:** moyens de communication, technologies de l'apprentissage et de la communication, immigration, MediaQuest

## *When the media news enter the classroom: 'mediaquest' as a tool for promoting intercultural criticism*

**Abstract:** This paper first analyses some of the changes that are taking place in education due to the introduction of learning and knowledge technologies and the presence of students of mixed origin. It then proposes the use of an Internet tool, *mediaquest*, to help teachers train creative students who can produce new knowledge and not just be passive consumers of information fed to them. In short, it is an attempt to bring the teachers' analogical clocks and the students' digital clocks closer together.

**Key words:** media, learning and communication technologies, immigration, mediaquest