

**Treball de Fi de Màster i
memòria de les pràctiques
externes al Grup de
Recerca d'Ensenyament i
Aprentatge Virtual**

**Màster en entorns d'ensenyaments i
aprenentatge mediats per tecnologies
digitals**

Ferran Sánchez Margalef

UNIVERSITAT DE BARCELONA

ÍNDIX

1. INTRODUCCIÓ	3
2. CONTEXTUALITZACIÓ DE LES PRÀCTIQUES	5
2.1 Finalitat i objectius	5
2.2 Professionals que hi treballen	5
2.3 Revista DER	6
2.4 Projecte de relats digitals en la nova ecologia de l'aprenentatge	8
2.5. El GREAV i el màster	10
3. MARC TEÒRIC	12
3.1 Les narratives digitals	12
3.2 GREAV i revista Digital Education Review	19
4. FUNCIONS DESENVOLUPADES	28
4.1 Revista DER	28
4.2 Feines relacionades amb la revista	36
4.3 Altres tasques de suport al grup	38
4.4 Projecte d'Implicació	39
4.4.1 Eines per a la creació de narratives digitals	39
4.4.2 Canals de difusió de narratives digitals	40
4.4.3 Graella d'observació de narratives digitals	41
4.4.4 Aplicació de la graella d'observació en diferents narratives digitals	44
5. CONCLUSIONS	52
6. DOCUMENT TFM	54
BIBLIOGRAFIA	73

1. INTRODUCCIÓ

Aquesta memòria de pràcticum és un reflex de la meua estància i treball de col·laboració amb el grup d'Investigació d'Aprenentatge amb Tecnologies Digitals, durant les pràctiques externes del Màster en Entorns d'Ensenyament i Aprenentatge amb Tecnologies Digitals. Al llarg de les següents pàgines es desgranaran algunes de les accions i qüestions més rellevants portades a terme durant aquests mesos dintre del Grup de Recerca. També s'introduirà un marc teòric per contextualitzar els continguts treballats (aquells referents a les pràctiques realitzades a la revista i a l'aportació en el Projecte d'Implicació); s'esmentaran aquelles tasques realitzades, s'oferirà un recull de la tasca realitzada amb el projecte dels relats digitals i, finalment, s'acabarà amb una reflexió sobre els coneixements i habilitats apreses.

El motiu principal pel qual vaig escollir aquest centre per realitzar les pràctiques és el meu interès per la vida acadèmica que es porta a terme a la universitat. Així doncs, entrar dintre un grup de recerca i veure com es desenvolupava en el seu dia a dia era una de les inquietuds que em va impulsar a optar per aquesta plaça. A més, el fet que el grup de recerca comptés amb una revista acadèmica pròpia sobre educació digital (fet que em permetia informar-me i estar a l'aguait sobre la matèria) també em satisfia. Per altra banda, tot el tema de la construcció de la identitat en el món de la informació i fins i tot els relats digitals són temes que ja m'havien interessat abans d'escollir el centre i saber que tenien estudis i projectes relacionats amb aquestes àrees.

A nivell personal i professional, com a mestre i pedagog, crec fermament en la formació contínua al llarg de la vida. Essent així, cal estar permanentment alerta als nous canvis i rumbos pels quals es pot encaminar la societat i, a ser possible, donar una resposta educativa escaient. Tenint en compte que les tecnologies seran un pilar angular de l'educació del futur i amb l'objectiu d'assolir i aprofundir en els coneixements que he assolit en aquest tema durant la meua formació, m'ha semblat molt interessant; poder veure com es treballa i s'investiga, i en definitiva, es construeix saber, des de dintre del

grup d'Investigació, i seguir aprofundint en el coneixement relacionat amb les tecnologies i la societat de la informació.

A més, la meua bona relació amb la professora Núria Molas (fruit d'una assignatura realitzada durant la carrera), responsable de la revista i membre del Grup de Recerca d'Ensenyament i Aprenentatge Virtual (GREAV), va fer que em decantés per escollir aquesta opció.

2. CONTEXTUALITZACIÓ DE LES PRÀCTIQUES

En aquest apartat s'exposaran les característiques, finalitats, objectius i organigrama del GREAV així com s'explicaran també els trets de la revista i la relació que les pràctiques desenvolupades han tingut amb el màster.

2.1 Finalitat i objectius principals

Cal començar apuntant que el GREAV es creà el 2004 dins el Pla de Recerca de Catalunya amb l'objectiu d'investigar i formar en les noves maneres d'ensenyament i aprenentatge com a conseqüència de la revolució digital. Coherentment amb el seu propòsit, el grup produeix contingut teòric i metodològic sobre alfabetització digital i sobre aprenentatge virtual. D'aquesta manera, el grup realitza les tasques de recerca i anàlisi de l'aprenentatge virtual (tant d'aquell produït en ambients formals o no formals, com de les relacions i fenòmens derivats d'aquest tipus d'ensenyament i aprenentatge) i d'anàlisi i conceptualització de les alfabetitzacions digitals, és a dir, d'aquelles habilitats que ens fan competents a nivell digital ja que ens permeten una interacció mitjançant aquest canal.

2.2 Professionals que hi treballen

El coordinador del GREAV és el catedràtic de la Facultat d'Educació José Luis Rodríguez, que pertany al departament de Teoria i Historia de l'Educació. És també el director de l'Observatori de l'Educació Digital (Universitat de Barcelona) i coordinador del Grup d'Innovació Docent (Universitat de Barcelona). Tanmateix, és coordinador de la línia d'investigació del Màster en Ensenyament i Aprenentatge en Entorns Digitals, i del doctorat Educació i Societat de la Universitat de Barcelona i director de la revista *Digital Education Review*. És, doncs, la figura que se n'encarrega de dinamitzar, distribuir i organitzar totes les tasques del grup entre els seus membres per tal d'aconseguir una coordinació real. A més, també prepara els tallers o jornades, se n'encarrega del finançament i realitza els informes sobre els projectes o activitats que s'han realitzat per part del grup.

Tots els membres del GREAV són estudiants de doctorat o estan ja en possessió d'un. A més, gran part d'ells realitza alguna assignatura o tasca vinculada al Màster d'Ensenyament i Aprenentatge amb Tecnologies Digitals, així com en els diferents ensenyaments de la universitat.



Imatge 1. Membres del GREAV (Grup de Recerca d'Ensenyament i Aprenentatge Virtual)

Font: Pàgina web del grup

El GREAV promou diferents tipus d'informació i activitats a través de la seva pàgina web, en jornades organitzades, en la realització de projectes, en el màster i doctorat en els que participa i mitjançant la revista *Digital Education Review*. Més enllà del Digital Storytelling (aprendre mitjançant la creació i difusió de relats digitals), el grup promou l'aprenentatge virtual a través dels MOOC (aprenentatge massiu online), els Portafolis Digitals (que són una eina per a un intercanvi acadèmic entre alumne i estudiant així com un suport que et permet fer el seguiment per a l'avaluació continuada), les WebQuestUB, etc.

2.3 Digital Education Review

El grup GREAV també és responsable de l'edició i publicació de la revista Digital Education Review (DER) que es publica bianualment. La revista és d'accés obert i lliure, per tant els seus subscriptors estan lliures de pagar cap quota. Els articles estan escrits en castellà o anglès i tracten la influència de les TIC en l'aprenentatge i les noves formes d'alfabetització. El format dels documents és variat, des de ressenyes i articles a fragments de tesis doctorals.

Els articles, abans de ser publicats passen les següents fases o filtres:

- 1- **Procés de revisió editorial**
- 2- **Edició del document**
- 3- **Assignació a un revisor**
- 4- **Retornar a l'autor en cas de que s'hagin de realitzar canvis**
- 5- **Comprovació de que els canvis s'hagin realitzat adequadament**
- 6- **Acceptar l'article**
- 7- **Maquetació de l'article**
- 8- **Publicació de l'article**

La revista està indexada en els següents catàlegs i bases de dades

- SCOPUS (Elsevier) - Abstract and citation database of peer-reviewed literature and quality web sources
- EBSCO Education Source - Database for the identification of scholarly research
- ERIC - Education Resources Information Center
- LATINDEX (Catalogue) - Online regional information system for Latin American and Caribbean, Spanish and Portuguese scientific journals
- DIALNET - Portal for dissemination of Spanish-American scientific work
- RESH - Database of Spanish humanities and social science journals
- MIAR (ICDS 7,646) - Database for the identification and evaluation of the citing of humanities and social sciences journals
- E-REVISTAS - Database of Spanish and Latin American scientific journals
- SJR - Scimago - Database of the bibliometric indicators
- DICE - Database for the reach and editorial quality of Spanish legal, humanities and social sciences journals
- Carhus Plus - Classification of scientific journals in the areas of social sciences and humanities
- ULRICH's Periodicals directory - Reference source of worldwide journals
- ISSN - International Center for Journal Standards database
- DOAJ - Directory of Open Access Journals
- Dulcinea - Database with the terms in force for copyright at Spanish scientific journals
- RACO - Bank of open access Catalan journals
- CBUC - Consortium of Catalan university libraries
- CRUE-REBIUN - Catalogue of resources at all universities in Spain
- Sherpa/Romeo - Database for publisher's policies on self-achieving of journal articles
- SUDOC - Catalogue of resources at all the university libraries in France
- ZDB - Catalogue of resources at all universities in Germany
- COPAC - Catalogue of resources at all the university libraries in the UK and Ireland
- THE EUROPEAN LIBRARY - Catalogue of resources at all national libraries of Europe

2.4 Projecte de relats digitals en la nova ecologia de l'aprenentatge

El projecte “Los relatos en la nueva ecología del aprendizaje” s'emmarca dintre el context de la narrativa educativa. Hem de tenir en compte la importància dels relats en la nostra vida: dels macrorelats (història d'un poble i cultura) i microrelats (memòria de l'experiència vital). D'aquesta manera, els humans ens ubiquem dintre d'una realitat en la que intervenim en els esdeveniments que més tard, i sense ser de manera equitativa, organitzem i guardem a la nostra memòria. Així s'acaba conformant una trajectòria amb la que ens sentim identificats: un relat. Amb l'arribada de la societat de la informació i, consegüentment la globalització, l'oportunitat de compartir aquests i nous relats ha augmentat molt, fent que la dimensió i potencialitat educativa d'aquesta eina creixés de manera exponencial. Essent així, aquest projecte espera tenir un impacte rellevant, a nivell nacional i internacional, tant en la construcció de narratives digitals com en les possibilitats i mirades que es pot fer sobre aquesta ja que es promourà una reflexió teòrica i educativa sobre els canvis socials i educatius que promouen els relats, es possibilitarà la coneixença dels diferents tipus de relats, així com la importància del context o entorn en el que s'aplica i, finalment, s'oferirà una plataforma que et permetrà treballar directament les narratives digitals.

El projecte té tres objectius principals. El primer és comparar les noves pràctiques digitals de relat amb les formes tradicionals d'aquest amb el propòsit de comprendre com i en quina mesura la “tecnologització” de la vida ha calat i condicionat la manera en la que construïm els nostres relats. El segon va més dirigit a l'entorn. Així doncs, aquest projecte també investigarà quines són les diferències entre aquells relats produïts en contextos formals i aquells creats en entorns no formals. Finalment, el tercer serà desenvolupar un conjunt de materials per a la formació i auto formació per aquelles persones que desitgin endinsar-se en la seva educació a través d'aquesta eina, a saber: un kit descarregable (amb les corresponents instruccions), i un curs independent (semblant a un MOOC) que es podrà realitzar de manera individual.

Més enllà d'aquests objectius també es crearà una pàgina web d'accés lliure per a registrar i etiquetar els diferents relats que la gent vagi penjant, amb la idea final de crear una plataforma on la pujada, cerca i reproducció de relats digitals sigui senzilla per

l'usuari.

La metodologia d'aquest projecte ha estat variada en funció de l'objectiu que es perseguia assolir ja que, degut a la seva diversitat, no era possible aplicar una sola metodologia als tres objectius. D'aquesta manera, per a l'objectiu 1 “descriure les pràctiques autobiogràfiques digitals” s’opta per una metodologia qualitativa (etnografia virtual), per un anàlisi del contingut a través d’entrevistes on-line i per la final producció d’un informe descriptiu amb les característiques dels espais auto bibliogràfics analitzats. Per al segon objectiu, “analitzar l’efecte de les narratives digitals en les persones que els han produït” s’escull una metodologia també qualitativa (a través de la comparació d’objectius en els diferents contextos d’aplicació de les narratives digitals) i s’utilitza l’entrevista semiestructurada com a instrument de recollida d’informació per analitzar el contingut amb la intenció de produir un altre informe, en aquest cas comparatiu, sobre els beneficis de les narratives i la seva aplicació i variació en diferents contextos. Per assolir el darrer, “dissenyar uns cursos partint de la metodologia de les narratives digitals”, s’ha decidit utilitzar la metodologia d’investigació basada en el disseny fent servir, com a instrument, les entrevistes semiestructurades. S’espera, com ja s’ha comentat, dissenyar un portal de recursos sobre narratives digitals, tant per a productors de narratives com per a usuaris d’aquestes.

2.5 El GREAV i el màster



Imatge 2. Pàgina web del GREAV

Font: Pàgina web del grup

Un dels motius principals pels quals vaig escollir aquest màster va ser per aprofundir en el meu coneixement sobre l'impacte que les tecnologies poden i tenen en l'educació del segle XXI. Tenint en compte la revolució digital i totes les seves repercussions actuals a nivell sociològic sempre he sentit curiositat per saber en quines dimensions poden afectar les TIC a l'acció educativa, així com al procés d'ensenyança i aprenentatge. Per altra banda, veient cada cop una aposta més clara per part de la humanitat per la tecnologia, fa que senti la necessitat d'intentar conèixer sobre la temàtica amb la finalitat d'entendre el món que em rodeja. Cal apuntar, breument, que avui en dia no hi ha infant al primer món que aprengui a caminar abans de tocar la pantalla d'un mòbil, l'ipad o qualsevol altre aparell. Conseqüentment, podem establir una separació entre els infants del segle XXI, aquells a qui Prensky (2010) anomena nadius digitals, i aquells qui, en altres èpoques històriques, només podien accedir, en cas que ho fessin, a l'alfabetització.

A més, la digitalització de la vida també ha afectat a un tema del meu interès: construcció de la identitat i del relat (individual i comunitari). En aquest sentit, he tractat d'informar-me sobre el tema a partir de diverses fonts i participar en un projecte que tracta precisament aquesta temàtica ha estat altament educatiu. Un cop vaig saber que a través del màster tenia l'oportunitat d'entrar en un grup de recerca que precisament es dedicava a l'estudi d'aquestes inquietuds, com per exemple el projecte de *“Los relatos digitales en la nueva ecología del aprendizaje”*, no vaig dubtar en optar-hi.

3. MARC TEÒRIC

He dividit el marc teòric en dues parts, la primera, en relació a les tasques de suport realitzades al grup d'investigació GREAV i més concretament a la revista *Digital Education Review* i, la segona, en referència als relats digitals per la col·laboració amb el projecte “Los Relatos Digitales en la Nueva Ecología del Aprendizaje”.

3.1 GREAV i revista Digital Education Review



Imatge 3. Pantalla d'inici de la revista Digital Education Review

Font: Plataforma OJS

Pel que fa a les pràctiques dintre el grup de recerca i més concretament a la revista *Digital Education Review*, es pot comprovar fàcilment fins a quin punt ha canviat també el món de l'edició i la publicació amb la revolució digital. El fet que antigament el saber estès concentrat en punts concrets com biblioteques, monestirs o palaus i que actualment aquest estigui dispers i en línia ha tingut molta influència en obligar a les grans indústries i editorials a canviar la seva estratègia de màrqueting. A més, igual que Internet ha facilitat la divulgació també ha facilitat l'augment en la creació de diferents

grups editorials i revistes científiques que s'han editat en línia ja des de la seva fundació. La majoria d'aquelles que romangueren amb la tradició de la impremta i no han estat capaces d'adaptar-se als nous temps, han sucumbit. I és que són molts els beneficis, començant per l'estalvi en costos (en personal, en el local, en transport, en el cost de les màquines, en el paper, en la impremta...) que l'edició i divulgació online atorga.

L'any 1993 George Soros, multimilionari especulador financer, fundà a Nova York l'Open Society Foundations (OSF), organització que persegueix promoure la justícia, l'educació, la salut pública i la comunicació de mitjans independents arreu del món. Conseqüentment amb el seu ideal, aquesta organització incentiva la difusió i accessibilitat a la informació i al coneixement gràcies a la xarxa. La intenció, doncs, és possibilitar un espai comú per a diferents sabers, per unificar el coneixement i, d'aquesta manera, permetre als pobres tenir accés a l'aprenentatge dels rics fent que la humanitat s'encaminarà cap a la creació d'una comunitat intel·lectual comuna.

La trajectòria filantròpica del magnat hongarès es remunta fins l'any 1979 quan el coixí econòmic que havia adquirit el va permetre destinar quantioses beques d'estudis, sobretot, al col·lectiu d'estudiants negres de la Ciudad del Cabo (Sudàfrica) i als exiliats de la Unió Soviètica i els seus respectius països satèl·lits. Soros no tolerava el monopoli de l'Estat, propi de les dictadures, en l'opinió pública i publicada i va aprofitar la caiguda del mur de Berlín (1989) i la posterior desintegració de la Unió Soviètica (1991) per crear diverses fundacions a diferents països excomunistes fomentant així una transparència i una mentalitat més oberta que contribuís a la instauració de democràcies. En aquesta línia també creà la Universitat de Europa Central (1991), finançada mitjançant la pròpia fundació, per investigar i analitzar el context polític contemporani pel que passava el continent i donar suport als principis democràtics poc consolidats a l'est d'Europa.

Durant les guerres de l'antiga Iugoslàvia (1991 – 2001), la Fundació Societat Oberta va donar milions de dòlars que serviren per connectar a les diferents famílies atrapades entre els fronts del conflicte a les línies de gas i aigua potable, pal·liant el dolor i patiment de les famílies. Amb l'arribada d'Aryeh Neier, important activista alemany a favor dels

drets humans, les despeses i pressupost de l'Open Society es comença a incrementar de manera exponencial. A partir d'aquest moment doncs, les seves actuacions faraòniques (tant per la defensa a ultrança dels drets humans com per la inversió) s'han anat succeït deixant actuacions tal com la realitzada a la República Democràtica del Congo per denunciar i condemnar els crims de gènere (2009), les inversions realitzades a Estats Units i Europa en favor dels col·lectius més afectats per la crisi (2009) i les ajudes a Pakistan o Haití pels desastres provocats per les catàstrofes naturals, etc.

L'any 2001, l'OSF aconsegueix reunir a Budapest (Budapest Open Access Initiative) algunes de les persones (en representació de diferents entitats) més importants del món científic i comunicatiu. L'any següent, queda establert el model d'accés obert o Open Access (OA) que aposta clarament per una difusió oberta, lliure i gratuïta de la informació en xarxa. Així doncs, es defineixen les bases per a la indexació, creació, divulgació, enllaçaments, descàrrega, etc., i es fa constar també els drets dels autors respecte a les seves obres. Des del primer moment, aquestes revistes suposen un al·luciant per a la divulgació de diferents investigacions i projectes acadèmics doncs, a través d'elles, els diferents acadèmics i professors de la universitat poden publicar les seves investigacions tenint un impacte directe en el saber acadèmic. Aquesta iniciativa, doncs, evita diferents traves administratives i legislatives facilitant, per una banda, als intel·lectuals en la difusió de les seves idees i als usuaris el consum accessible i gratuït de dites idees.



Imatge 4. Un dels logotips de l'Open Society Foundations

Font: <https://www.opensocietyfoundations.org>

En aquest sentit, és important un bon coneixement de l'Accés Obert i les possibilitats que ofereix per fer-ne un bon ús i poder adaptar-te a les demandes de la teva societat. Si bé les possibilitats d'aquest model són molt àmplies, degut a la pròpia flexibilitat de l'Open Access cal tenir en compte l'entorn per treure'n el màxim partit. D'aquesta manera, cal comentar, per exemple, que la immensa majoria de revistes d'accés gratuït no paguen als seus autors, d'aquesta manera, s'entén que renunciïn als drets d'autor a canvi de l'impacte i la publicitat.

Com reconeixen a la pàgina web de l'Open Society Foundations *"Invitamos a gobiernos, universidades, bibliotecas, editores de revistas, editores, fundaciones, sociedades científicas, asociaciones profesionales y académicos individuales que compartan nuestra visión para unirse a nosotros en la tarea de eliminar las barreras al acceso abierto y construir un futuro en el que la investigación y la educación en cada parte del mundo son mucho más libres para florecer"*.

Seguidament de la declaració de Budapest van venir també la de Berthesda (2003) en la que es fomentava el debat per trobar les millors vies per fer accessible i universal la lectura científica primària. Amb aquesta lògica s'incentivava l'acord entre les diferents

organitzacions que conformaven l'OSF i es ratificava una línia d'actuació comuna per donar suport a la investigació científica, a la revisió per parelles, a la publicació i divulgació oberta. S'acaben realitzant diferents declaracions per establir la logística i l'organització del model Open Access i es decideixen, després d'explicar detalladament en què consisteix la publicació d'accés obert (drets, permisos, llicències, arxivament..), un seguit de principis dels que m'agradaria destacar-ne dos:

- 1- L'accés obert es propietat d'obres individuals, no necessàriament de revistes o editors.
- 2- Les normes comunitàries, en lloc de la llei del dret d'autor, seguiran proporcionant mecanismes per fer complir l'atribució adequada i l'ús responsable.

El mateix any es celebraria a Berlín un altre congrés que acabaria també amb una declaració amb el nom de la ciutat. En aquest es posava de manifest la velocitat que el canvi d'internet havia suposat per les realitats culturals, econòmiques, polítiques, científiques, etc. Els propòsits de la declaració són clars: ratificar les anteriors declaracions amb els respectius acords que s'han generat i projectar un futur de l'accés lliure a la web sostenible, interactiu i transparent on els continguts i les eines de software estiguin obertes als usuaris. Es pot afirmar, doncs, que les anteriors declaracions es reafirmaven amb aquesta concepció antropològica de la cultura (Bauman, 2004).

La darrera és la declaració de Sant Francisco, l'any 2012: Sant Francisco Declaration on Research Assessment (DORA), que sorgeix de la necessitat de millorar l'avaluació de la investigació científica ja que es posà en evidència la poca rugositat que, de vegades, acompanya les diferents publicacions acadèmiques. D'aquesta manera proposa que independentment de quina sigui la disciplina d'estudi es compleixin uns mínims consensuats i, conseqüentment, que els autors subscriuguin les regles apuntades por DORA com a filtre de qualitat. Els mateixos signants de la declaració van apuntar la positiva repercussió en diferents aspectes que això tindria en els articles publicats, tals com: que les investigacions aportarien nous coneixements, que els articles publicats tindrien una alta fiabilitat, més oportunitats pels joves capacitats, possibilitat d'avaluar

l'impacte, etc.

Aquestes declaracions són significatives per emmarcar i entendre el context en el que he fet les pràctiques, doncs són aquestes iniciatives les que, conjuntament amb moltes d'altres, han acabat confeccionant la societat de la informació que dona llum a Digital Education Review. Pel que fa a l'educació, Internet també ha fet trontollar els seus pilars. Així doncs, des de la metodologia tradicional, fins al rol del professor passant pel paper de l'alumne i "l'atrezzo" de l'aula estan en quarantena. La societat digital, com s'ha comentat, ha permès trencar algunes de les lògiques que acompanyaven a l'educació pràcticament des dels seus inicis (com el paper passiu de l'alumne o la constant transmissió de coneixement per part del professor) fins al punt que han sorgit metodologies com la Flipped Classroom (García, 2013) que incentiva a l'alumne a realitzar la pràctica educativa de manera autònoma i reunir-se de manera puntual amb el professor per verificar la feina i consultar els dubtes o moviments com el de la desescolarització que aboguen directament per la destrucció de l'escola (Illich, 1977). Les demandes de la societat del coneixement (en la que, per exemple, es sap que la major part de feines que es realitzaran en un futur encara no s'han creat) no són les mateixes que les de la societat industrial i conseqüentment la preparació per a la vida que representa que és l'escola (situant-se en una posició intermèdia entre la família i la realitat) també ha de ser diferent que la d'altres temps.

Són per aquests motius que igual que les escoles s'estan adaptant a la nova realitat, diferents plataformes i institucions s'estan creant per a operar exclusivament en xarxa i, a mesura que aquesta xarxa s'amplia també es va ampliant el coneixement i saviesa que la humanitat emmagatzema. A més, a determinats nivells, aquest saber que abans era individual, avui en dia és compartit. D'aquesta manera, es fa patent la necessitat de crear plataformes capaces de guardar tots aquests arxius, donant pas a les bases de dades. Malgrat l'ampli espectre de servidors i bases de dades que segueixen fermament la iniciativa de l'OA, d'altres posen algunes barreres i limitacions per accedir als seus productes. Tot i així, arrel d'algunes iniciatives com les comentades anteriorment que demanden als governs que prioritzin, impulsin i practiquin l'OA durant la legislatura que estan al capdavant de la nació cada cop són més freqüents i comunes. Tot i així, cal

comentar també que moltes corporacions amb revistes i publicacions utilitzen les plataformes d'accés obert per publicar alguns articles per fer-se publicitat mentre que els articles més importants (els de més impacte així com els dels autors més citats) els tenen indexats a revistes digitals que no són de franc.

Digital Education Review funciona amb el software OJS (Open Journal System). Aquest software lliure patentat per la Public Knowledge de Canadà neix amb l'objectiu d'agrupar sota els seu paraigües diferents investigacions acadèmiques que puguin retro alimentar-se i millorar-se les unes amb les altres (incentivant als autors de darrera les publicacions a millorar cada dia) degut a la connexió en xarxa. De manera breu, cal explicar que l'OJS és una plataforma molt útil per organitzar, gestionar, editar i publicar articles fent un seguiment detallat dels mateixos i sense necessitat d'establir un contacte directe amb l'autor o revisor. La plataforma inclou un correu per comunicar als autors i revisors qualsevol cosa i un registre de totes aquelles accions i modificacions que es van realitzant entorn els textos. A més, pots accedir dintre la seva base de dades i d'aquesta manera consultar tots aquells continguts ja publicats.



Imatge 5. El model Open Access.

Font: <https://unlockingresearch.blog.lib.cam.ac.uk/?author=3>

3.2 Les narratives digitals

La narrativa sempre ha acompanyat la història de la civilització humana. Els humans sempre hem viscut en societat i ha estat a través del llenguatge i la construcció de històries que hem acabat construint costums i tradicions. A més, tota història, tan global com individual, s'acaba constituït en una relat per donar sentit al món que ens envolta. Així doncs, la capacitat de crear des de mites o contes pedagògics a llibres històrics o relats auto bibliogràfics ha anat augmentant el bagatge social i cultural de les nostres societats fins a arribar als nostres dies. Ricoeur (2009) afirma *“la vida solamente se comprende a través de las historias que narramos de ella”*.

Podem afirmar doncs, que aquests relats tenen molt a veure en la construcció de la nostra identitat. Però és el mateix la construcció de la identitat en l'actual món que en el del segle passat? (Dogan, 2007) El terme d'identitat digital comença a sentir-se a la dècada dels 90 amb l'arribada dels primers ordenadors personals. Tot i així, no ha estat fins al segle XXI amb generalització de l'accés internet a les llars i les xarxes socials que el terme no s'ha popularitzat. Al cap i a la fi, la identitat digital (petjada que deixem a la xarxa com a fruit d'una interrelació amb usuaris o continguts) no és sinó una peça més del gran relat identitari que tots confeccionem. Però cal apuntar que abans aquesta peça no existia i, conseqüentment, els reptes que l'acompanyen de la mà tampoc. Avui en dia, els joves han de ser conscients, que durant el transcurs de la construcció del seu relat identitari, han d'aprendre a administrar la seva identitat digital (Subías, 2012), han de fer-ne un ús ètic i adequat, saber gestionar la falta de privacitat que se'n deriva, la desorbitant quantitat d'estímul de models estereotipats que minven la iniciativa pròpia per copiar la dels altres, etc.

A més, la revolució tecnocientífica que hem viscut ens està afectant tant o més a les nostres vides com el canvi que va suposar la revolució industrial per a les societats agràries. Moltes de les dimensions del ser humà ja estan condicionades per les tecnologies (relació, comunicació, transport...) encaminant a la nostra espècie cap a una major especialització tecnològica (Echeverría, 2003). D'aquesta manera, a aquelles

societats en les que s'ha produït una revolució tecnològica també s'ha començat a produir variàncies en la cognició dels individus que estan en permanent contacte amb les tecnologies (Vázquez i Bárcena, 1999).

Per altra banda, es precis també dedicar unes línies a l'alfabetització digital. Els canvis que Internet i la globalització han provocat impliquen que avui en dia també sigui necessari saber-te moure per la xarxa per facilitar el teu dia a dia en moltes ocasions i per necessitat directa en d'altres. L'alfabetització digital obre les portes a molts altres tipus d'alfabetització, tal com senyala Gutiérrez (2003). Pot servir com a introducció, per exemple, a l'alfabetització audiovisual (comprendre el que es veu i sent), informacional (saber buscar i seleccionar la informació adient a la xarxa) o fins i com a alfabetització clàssica.

El Digital Storytelling, fruit de la hibridació dels relats amb l'alfabetització digital, permet a la tradició narrativa de la que formem part adaptar-se als temps del segle XXI donant l'oportunitat a tots aquells relats que fins ara només podíem codificar en paper a cobrar més transversalitat, ja que, un relat digital pot incorporar diferents components a banda dels relats escrits com per exemple els orals i visuals (Illera i Monroy, 2009). Així doncs, en un món narratiu com el que estem construint, el pes dels relats (tant individuals com col·lectius) anirà guanyant força com així ho comencen a apuntar les noves tendències educatives. Per la seva gran aplicabilitat en diferents temes, actualment, ja és un recurs utilitzat en àmbits tan diferents com l'educació, la música o la salut. Així doncs, el marc tecnològic actual permet obrir uns nous horitzons a la narrativa de les que diferents branques del saber en poden sortir beneficiades. Tampoc s'ha d'oblidar la necessitat d'una ciència més humana, d'una ciència regida per uns valors clars i de respecte. De tota acció educativa es poden apreciar valors més o menys amagats que es desprenen a l'aplicar una determinada metodologia, o en la manera d'aplicar-la (Echeverría, 1995). Essent el Digital Storytelling una eina, cal que aquesta sigui utilitzada amb uns fins d'acord amb uns valors i propòsits cívics doncs el coneixement ha d'anar vinculat a la moral.



Imatge 6. Els relats digitals

Font: <http://ventanadigital.com>

Fent una revisió d'aquelles experiències més rellevants que han incorporat el Digital Storytelling s'ha pogut observar fins a quin punt aquesta eina està tenint una projecció ascendent, emprada sobretot, en l'àmbit educatiu. En primer lloc, caldria senyalar la tesis de la doctora Banaszewski (2005) sobre les narratives digitals com a suport a l'aula en la franja d'edat entre 4 i 12 anys. Al llarg de les pàgines, l'autora desgrana la necessitat de que l'escola es replantegi què implica aprendre al segle XXI. Responent a la pregunta, afirma que dintre d'aquesta complexa resposta, la tecnologia hi ha de tenir un paper fonamental. Aquesta praxis educativa, com remarca, ajuda al desenvolupament del nen en diferents esferes (en la seva cognició individual, en la seva col·laboració amb el grup, en la seva participació...). D'aquesta manera, els relats digitals poden oferir una altra perspectiva per a l'art d'explicar històries al segle XXI (i treballar tots aquells continguts relacionats amb diferents temàtiques). Així doncs, l'autora acaba conclouent que el Digital Storytelling és una eina molt recomanable per treballar a l'aula, ja que, més enllà de possibilitar la personalització del relat a l'edat i realitat de cada nen, al llarg del projecte es poden desenvolupar diferents habilitats cognitives i socials.

Un altre estudi interessant ha estat el que va realitzar Hanson (2004) implementant la narrativa digital amb el propòsit de millorar l'habilitat d'escriptura dels seus estudiants. Aquesta iniciativa, buscava la millora del rendiment a partir del compliment d'unes fases

successives en les que els estudiants tenien el protagonisme i una àmplia llibertat per decidir sobre el projecte que se'ls proposava. Aquesta acció va tenir uns resultats molt favorables sobre els alumnes ja que, entre d'altres, la llibertat per decidir i el treball en equip va fer que afrontessin amb més entusiasme la tasca i, per tant, que practiquessin més l'escriptura. La pràctica dels professors Hung, Hwang i Huang (2012), també de rellevància, es fa valdre de la interdisciplinarietat de les narratives digitals per reforçar el treball per projectes. D'aquesta manera, mitjançant el Digital Storytelling van treballar, entre d'altres i més enllà del contingut acadèmic, habilitats com la de cercar informació, cooperar en equip, resolució de problemes, distribució de rols, organització en la creació d'una narrativa digital, etc. A més, l'estudi va demostrar, si bé a petita escala i en aquella mostra, que l'aprenentatge basat en projectes sustentat per una narrativa digital té uns efectes positius vers la motivació dels alumnes.

Robin (2006, 2008), professor de Houston, té nombroses publicacions explicant i analitzant l'aplicabilitat del Digital Storytelling. A banda de fomentar la iniciativa dels estudiants, Robin també explica els beneficis que aquesta eina pot tenir pels professors, ja que, entre d'altres, els obre noves perspectives per ensenyar i la poden fer servir com a suport per a l'aprenentatge. Robin fa una categorització dels relats entre narratives personals, documentals històrics, històries que informen o instrueixen, històries o llocs, àlbums de fotos o històries bibliogràfiques amb l'objectiu d'oferir claus per analitzar-los i interpretar-los. A més, com l'autor remarca, fer una bona planificació, un bon seguiment de l'activitat i sustentar-la, alhora, amb altres elements educatius és molt recomanable. En la mateixa línia, el professor Frank van Gils (2005), incorpora també l'experiència educativa amb diferents materials digitals i utilitza el recurs dels relats digitals per enllaçar-ho. D'aquesta manera, l'aprenentatge té més coherència ja que el relat acaba essent un dispositiu organitzador de l'experiència. Més enllà també indica l'avantatge de combinar els sentits (oïda, vista....) al llarg del procés per fer més significatiu l'aprenentatge.

Els autors Aitkuzhinova i Üstüel (2016) van comprovar que en l'aprenentatge del vocabulari dels joves per camps semàntics era més ric i complert amb la utilització de les narratives digitals. Essent així, els estudiants que van participar en aquesta

investigació van aprendre més semàntica i vocabulari que els que directament es quedaren al marge fent una altra activitat. Aquesta investigació també posa de manifest com el procés de construcció de la narrativa digital pot estar estretament relacionar al desenvolupament i potencialment de la creativitat. La iniciativa també va revelar les grans possibilitats d'aquestes narratives però no obstant remarcà la necessitat de fer-ne un seguiment adequat amb la intencionalitat que l'alumne rebi un feedback acurat.

L'aportació de Brendel i Chou (2016) en aquest camp roman en apuntar les facetes contextuals de les narratives digitals per ajudar a les persones entorn el procés d'organització i planificació. D'aquesta manera, mitjançant de la Teoria de l'Aprenentatge Transformatiu, s'argumenta que l'aprenentatge es un procés de creació de significats i com a tal, la iniciativa de construcció de narratives és molt potent per donar sentit. Díaz i Soto (2015), en un curs universitari de Desenvolupament Curricular, van fer construir als seus estudiants un relat digital personal (RDP) en el qual donen compte d'alguns dels incidents més importants que han viscut durant el seu trajecte de formació professional en psicologia. Van dissenyar un entorn digital per conduir el disseny tecno-pedagògic dels RDP en el format de WebQuest, per donar suport als estudiants en la construcció de l'estructura narrativa del text, l'anàlisi del sentit del relat, la construcció del guió i la seva digitalització. L'estudi reflexa com els estudiants van tenir àmplia llibertat per expressar des de la seva pròpia mirada, amb la seva veu i estil, així com aquelles experiències que han resultat significatives durant el seu pas per la universitat amb les conseqüents reflexions. Els temes més recurrents van resultar ser la docència, els mètodes d'ensenyament, els corrents de pensament en la institució, el paper que s'atorga als estudiants, la influència de docents i parells, el contrast entre el currículum formal o prescrit amb el vivencial, l'ocult i el nul. En la ponència es discuteixen les possibilitats educatives del pensament narratiu i dels relats digitals com a dispositius pedagògics que permeten explorar, com ja s'ha comentat, processos d'aprenentatge, identitat i reflexió.

S'ha comprovat, doncs, que a nivell educatiu les narratives digitals poden ser eines molt útils per treballar aspectes molt diversos dels estudiants: cerca i selecció d'informació,

resolució de problemes, cooperació, escriptura o creativitat (Ohler, 2013) des de perspectives molt diferents ja que permet tractar diverses temàtiques i assignatures.

L'estudi de Fokides (2016) parteix de que quan els nens entren a l'escola per primera vegada, aquests poden afrontar una sèrie de problemes d'ajust. L'estudi presenta els resultats d'un projecte que va utilitzar la narració digital per ajudar els estudiants de primària de primer grau durant aquest període de transició. Es va examinar si, a través del desenvolupament de les històries digitals, els estudiants podien entendre com funciona l'escola i si aquest procés els va ajudar a canviar les seves actituds i comportaments, aconseguint així una adaptació més suau a l'ambient escolar. La participació activa dels estudiants i el modelatge conductual per millorar els comportaments positius van proporcionar la base teòrica. A causa de la primerenca edat dels estudiants, els seus professors van funcionar com les seves "mans", executant les seves instruccions en desenvolupar les històries. Alhora, però, indirectament els va guiar a certs punts clau que havien de ser destacats, sense donar-los una conferència oberta. Es van utilitzar observacions i entrevistes amb els professors de les classes i amb els estudiants que van presentar problemes d'adaptació significatius per a la recopilació de dades. Els resultats es van considerar satisfactoris, les qüestions relatives a l'adaptació van deixar de plantejar un problema important i es va millorar el clima general de les classes.

Podem afirmar que les narratives digitals són una bona experiència pedagògica que, a més, permet reflexionar de manera crítica i personalitzar l'aprenentatge (Signes i Díaz, 2013). Tal com recullen els professors Illera i Monroy (2009), i reprenent la idea ja exposada per altres autors per aprofundir en ella, podem utilitzar la narrativa digital per explotar la competència escrita (a l'hora de redactar la planificació i a l'hora de redactar el guió) i oral (en el moment de gravació del vídeo, durant la construcció del guió i durant els assajos), per a treballar la construcció pública de la identitat (amb el grup classe però també a les xarxes), per a construir narratives més complexes que impliquin tasques de desxifrar o analitzar com podrien ser algunes narratives digitals que introduïssin els codis QR o mecanismes d'encriptació, com a eina per fer a l'alumne protagonista del seu

aprenentatge (cedint-li d'aquesta manera la responsabilitat del seu procés aprenentatge i fomentant doncs la seva gradual autoregulació i autocontrol), per fomentar el treball per projectes, etc. Per respectar el propi procés d'aprenentatge de l'alumne, en un alt percentatge de l'acció educativa el paper del professor ha de ser de mediador i guia essent conscient que el relat personal és molt més potent si la iniciativa neix de l'autor. Ha, doncs, d'encaminar a l'alumne per a que pugui ser ell qui, com hem comentat, es responsabilitzi de la tasca, essent, això sí, un model pedagògic per a l'alumne.

En resum, podem entendre el Digital Storytelling, si més no a nivell educatiu, com un intent d'aprendre d'una manera transversal (mitjançant diferents eines, recursos metodologies i estratègies) d'aquelles experiències viscudes durant la planificació, construcció i projecció del relat. S'entén, doncs, que igual que construïm un relat a nivell de societat, població, ciutat, territori, família o persona, la realització d'un relat digital que pot guardar semblances a algunes escenes que ens resultin familiars però amb el valor afegit de dotar-les d'un valor pedagògic pot ser molt il·lustrant i enriquidor per als alumnes.

A nivell clínic, són varis els autors que han treballat les possibilitats d'aquesta eina. Reprenent, a mode d'exemple, un dels estudis recents més rellevants i amb més repercussió, cal apuntar el realitzat per Gray, Young i Blomfield (2015) a l'hora de considerar l'eficàcia de la narració digital com una forma de disseny de la comunicació en la lluita contra l'estigma i la discriminació associats amb el virus de la immunodeficiència humana (VIH). Aquest projecte de narració digital de *Altered Lives*, fruit d'una col·laboració entre un grup de dones neozelandeses que viuen amb VIH i un equip d'artistes, entre ells dissenyadors de comunicació, va tenir una repercussió molt alta que els atorgà molta popularitat. El DVD final es va mostrar a una sèrie de grups focals: joves de 15 a 20 anys que poden o no ser sexualment actius, professionals de la salut que treballen amb persones que necessiten fer-se la prova del VIH o professionals dels serveis socials. Tots ells, persones entre els 22 i els 73 anys d'edat. Els resultats suggereixen que la col·laboració d'aquesta naturalesa té el potencial de plantejar i

desafiar l'estigma associat a tenir un diagnòstic de VIH, mentre que al mateix temps actua com una eina educativa a través de diferents segments de la comunitat.

S'ha d'esmentar també que la creació i divulgació d'aquesta iniciativa és relativament barata. Conseqüentment, un parell de càmeres i un parell d'ordinadors són suficients per realitzar el muntatge, la gravació i l'edició de vídeo que acabi constituint un relat. Per construir-ne d'altres, com mems o imatges, amb un coneixement bàsic del photoshop n'hi ha prou. La difusió del relat es pot realitzar en diferents pàgines de la web com el Youtube que són d'accés gratuït. D'aquesta manera, aprofitant el ventall de possibilitats que Internet ofereix, podem compartir, analitzar i aprendre d'altres relats digitals que ja estan en línia (Meadows, 2003).

Per posar-hi alguna ombra, a continuació explicitem algunes de les debilitats dels relats digitals. Cal dir que les diferents propostes i experiències presentades que implementaven el Digital Storytelling han utilitzat una metodologia i s'han desenvolupat en contextos i realitats molt diferents. D'aquesta manera, és interessant veure com aquesta tècnica s'adapta a l'entorn i a la realitat educativa de l'aprenent però a l'hora dificulta establir comparacions i categoritzacions sobre aquestes per la pròpia riquesa genuïna de cadascuna de les experiències. La necessitat de la personificació del relat (per a que l'alumne se'l faci seu amb l'objectiu d'esdevenir-ne el protagonista) fa que el mestre hagi de tenir les habilitats necessàries de motivació i acompanyament de la tasca. També pot arribar a ser un problema la manca de predisposició per part de l'alumnat ja que la seva voluntat és ineludible per al bon afer d'aquesta tasca. La darrera problemàtica podria ser que el factor d'oci superés al factor educatiu, com alerta Van Gils (2005), on remarca la importància de perseguir un objectiu entorn el qual, efectivament, hi ha d'haver elements de motivació i diversió.

Enllaçant-ho amb el TFM, Bruner (1991) ja apunta que els humans ens fem valdre de relats per organitzar els records emmagatzemats a la memòria, que és a través d'ells que acabem atorgant sentit a les experiències viscudes. Com s'ha volgut donar constància, l'ús del relat pot aplicar-se en varis camps del saber, d'aquesta manera,

alguns dels llocs on ja s'utilitza és la medicina, en contextos educatius, en situacions de risc social, en presons, etc. S'ha de tenir en compte també que la producció d'un relat digital (guió, assaig, gravació de la veu, muntatge, ús d'eines digitals, detalls estilístics...), més enllà de l'ús educatiu que es derivi de la transferència del relat, pot ajudar a l'alfabetització digital de la persona que l'ha creat (Monroy, 2012).

El projecte pretén recollir un catàleg d'experiències (a tall d'algunes com les consultades) per establir un conjunt de categories que les permetin comparar-les amb les categories dels tradicionals relats personals. A més, també es té en compte la influència de l'entorn i el context en el que es desenvolupa el relat ja que l'entorn condiona també l'aprenentatge. En tercer lloc també es crearan un conjunt de materials, de lliure accés, mitjançant els quals s'explicitarà com desenvolupar activitats relacionades amb el Digital Storytelling i com fer-ne la corresponent avaluació.

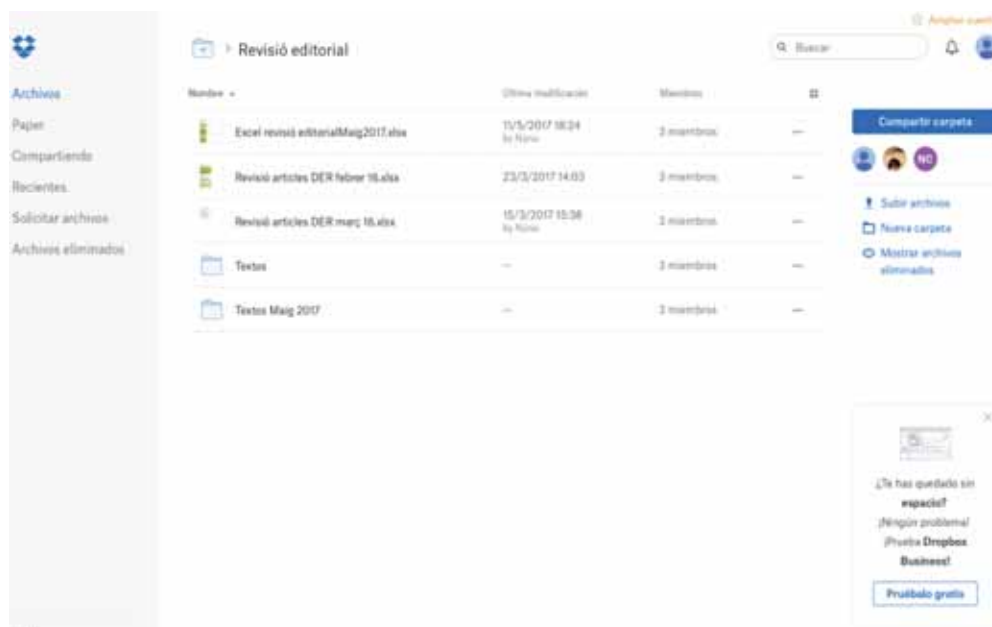
4- FUNCIONS DESENVOLUPADES

En aquest apartat trobarem, en primer lloc, les diferents tasques de suport realitzades dintre del grup GREAV. Durant els mesos que he estat realitzant les pràctiques he col·laborat en diferents àmbits realitzant serveis diferents, d'aquesta manera esmentaré breument la feina realitzada. En segon lloc es troben les evidències relacionades amb el projecte d'implicació.

4.1 Revista

Com s'ha comentat, la revista *Digital Education Review* funciona amb el software OJS. Per aquest motiu, la primera tasca a la que em vaig dedicar va ser entendre com funcionava. D'aquesta manera, primerament em vaig centrar en entendre bé els mecanismes i els canvis de fase. A partir d'aquí i un cop vaig estar més familiaritzat amb la revista vaig poder col·laborar amb totes les fases del procés d'edició i publicació d'articles de la revista. Són les següents:

1- Procés de revisió editorial

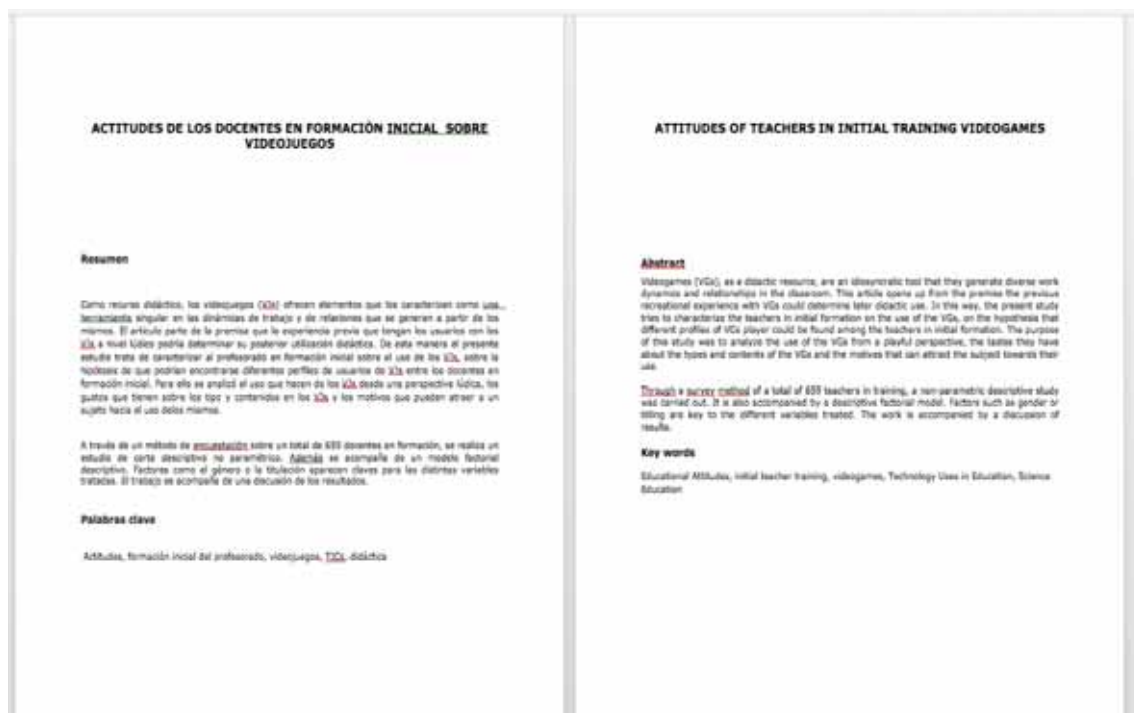


Imatge 7. Captura del Dropbox

Font: Elaboració pròpia

Els articles arriben a la plataforma OJS a mesura que els diferents autors els van enviant. En la primera fase, els articles són descarregats i posats en una carpeta al Dropbox. A continuació, els editors de la revista fan una primera lectura dels articles i decideixen si acceptar-lo o no. Els articles acceptats són els que romanen a la plataforma, els altres s'arxivien al moment que també s'informa als autors sobre aquest veredict.

2- Edició del document



Imatge 8. Captura d'edició del document

Font: Elaboració pròpia

Un cop tenim els articles vàlids que seran publicats al pròxim número, aquests han de ser editats per primera vegada ja que contenen, bàsicament, les dades dels autors o possibles agraïments que entren en conflicte amb la política de revisió a cegues de la revista. És tracta, doncs, que aquelles persones que el corregeixen no tinguin coneixement sobre l'autor, evitant, d'aquesta manera, tota subjectivitat pel que fa a la preferència per uns autors en cas que el revisor pugui conèixer, eventualment, a l'autor.

3- Assignació a un revisor

està escrita en: inglès ¿Quieres traducirla? No Traducir Config

Select Reviewer

Reviewing interests: contains: Search

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZAB

[ENROLL AN EXISTING USER AS REVIEWER](#) | [CREATE NEW REVIEWER](#)

NAME	REVIEWING INTERESTS	DONE	WEEKS	LATEST	ACTIVE	ACTION
FERNANDO ALBUQUERQUE COSTA		1	6	2017-03-07	0	ASSIGN
SILVIA ALONSO DOMÍNGUEZ		1	3	2017-02-20	0	ASSIGN
MONICA ARESTA	PLE, Digital Identity	0	—	2016-09-07	1	ASSIGN
MARIO BARRALES		1	7	2016-05-24	0	ASSIGN
BERTA BANQUERO TAMAYO		2	8	2017-04-20	0	ASSIGN
MARÍA JOSÉ BEZANILLA		1	3	2016-09-07	0	ASSIGN
JULIO CABERO		2	3	2017-04-29	1	ASSIGN
MARÍA ELENA CANO GARCÍA		0	—	2017-04-10	0	ASSIGN
JIMME CANTERO	tecnologías Gráficas Avanzadas y su integración educativa	1	1	2016-09-07	0	ASSIGN
LINDA CASTAÑEDA		2	1	2017-04-11	0	ASSIGN
MARA COSCHARRU		3	1	2017-04-11	0	ASSIGN
JULIA CORONINA		0	—	2016-04-27	0	ASSIGN
CRISTINA COITA		0	—	2016-03-07	0	ASSIGN
JOSÉ DE LA FUENTE REYES		0	—	2016-01-20	0	ASSIGN
ELENA DE MARTÍN BOLD		3	1	2017-03-14	0	ASSIGN
DINA, MARÍA ESTHER DEL ROSAL REALE	TIC aplicadas a la Educación, Videojuegos, MOOC, TV e Infancia, redes sociales, juegos en red, etc.	2	1	2017-02-28	1	ASSIGN
FELISA HAZ BARRASA		2	2	2017-04-11	0	ASSIGN
DIGITAL EDUCATION REVIEW		13	3	2016-04-27	0	ASSIGN
FELIX KTERBERGIA		0	—	2016-07-20	1	ASSIGN
FREDERIQUE PROUSARD		3	3	2016-09-07	0	ASSIGN
MARIA PUERTAS		2	2	2017-04-24	0	ASSIGN
NACHO P. SOLAN		0	3	2017-04-29	1	ASSIGN
CRISTINA SALVÁN		1	1	2016-03-14	0	ASSIGN
JOSE MIGUEL GARCÍA MARTÍNEZ	Aprendizaje y Desarrollo, influencia social	1	1	2016-03-07	0	ASSIGN
ADRIANA GIMÉNEZ		1	5	2017-03-26	0	ASSIGN

Notifications

- [View \(178 items\)](#)
- [Manage](#)

Editor

Submissions

- [Unreviewed \(21\)](#)
- [In Review \(9\)](#)
- [In Editing \(10\)](#)
- [Archives](#)

Tools

- [Create Issue](#)
- [Notify Users](#)
- [Publish Issues](#)
- [Back Issues](#)

Language

[English](#)

Journal Content

Keywords

Research Topics

All

Search

Keywords

- [By Issue](#)
- [By Author](#)
- [By Title](#)
- [Other Journals](#)
- [Categories](#)

Imatge 9. Captura de selecció de revisor

Font: Plataforma OJS

En aquesta fase es selecciona un revisor per a corregir l'article. Cal assignar-ho a través de la plataforma, consultant abans quin pot ser el millor revisor per a cada article (gràcies a una llista de revisors amb les seves respectives àrees d'estudi). En cas que l'autor no respongui a la sol·licitud en dues setmanes, se li envia un recordatori. Si al cap d'un setmana no ha respost s'assigna un altre revisor.

4- Retornar a l'autor en cas de que s'hagin de realitzar canvis

The subject matter is related with the focus and scope of Digital Education Review

8

Level of relevancy for the scientific community

7

Current importance of the discussion at the moment of its presentation

5

Originality of the paper

6

Adequacy of the framework, based on empirical and theoretical modal

7

Clear exhibition of the paper aims

10

Adequacy of the methodology

10

Validity of the data presented

8

Clear exhibition of the conclusions

9

It takes into account the relevant literature and current bibliography

7

Correct utilization of graphs and tables (if it proceeds)

10

Final recommendation

Resubmit for review. It can be accepted after deep changes

Recommendations, suggestions and reviews

En el apartado del instrumento de recogida de datos empleado, se alude a que está basado en el cuestionario usado en los estudios de Lin (2008) y Teo (2008), pero con modificaciones.

Imatge 10. Feed-back del revisor a l'autor

Font: Elaboració pròpia

Home > User > Editor > Submissions > Email

Send Email

To:

CC:

BCC:

☐ Send a copy of this message to my address (der@greav.net)

Attachments:

From: "Digital Education Review" <der@greav.net>

Subject: [DER] Editor Decision

Body:

Dear Sandra Martinez:

Your paper "Usability and design for augmented reality learning interfaces" has been accepted without revisions for publication in Digital Education Review.

We will contact you for final revision of gallery in a few days.

This communication is valid for the purpose of certify that the article proposed has been accepted and it will be included in the next issue of Digital Education Review if you introduce the changes that the articles need.

I am at your disposal for any questions.

☐ After sending, present an editable BCC copy to send to reviewers.

CC BY-NC-ND

ISSN 2013-9144

You are logged in as...
despedida

- My Journals
- My Profile
- Log Out

Notifications

- View (178 items)
- Manage

Section Editor

Submissions

- In Review (7)
- In Editing (16)
- All Items

Language

English

Journal Content

Search

Search Scope

Browse

- By Issue
- By Author
- By Title
- Other Journals
- Categories

Imatge 11. Captura del e-mail enviat amb les correccions del revisor

Font: Plataforma OJS

Són pocs els cops que els revisors consideren que l'article està llest per publicar. Els cops que es dona el cas s'accepta i passa directament a la 7 fase: la de maquetació. Però el més comú és que el revisor determini que l'article necessita, o bé, canvis lleus o canvis en profunditat (amb el comentari sobre les correccions que l'autor ha de realitzar). D'aquesta manera, s'envia un correu a l'autor comunicant la deliberació del revisor i el seu comentari amb tot allò que cal implementar.

5- Comprovació que els canvis s'hagin realitzat adequadament

Peer Review Round 1 [SELECT REVIEWER](#) [VIEW REGRETS, CANCELS, PREVIOUS ROUNDS](#)

Reviewer A **Javier Onrubia**

Review Form

REQUEST	UNDERWAY	DUE	ACKNOWLEDGE
2016-09-30	2016-11-06	2016-10-28	

Recommendation

Review Form Response: [Resubmit for Review](#) 2016-11-06

Uploaded files: [16258-35153-1-REV.DOCX](#) 2016-11-06 Let author view file [Record](#)

Editor Decision

Select decision: [Accept Submission](#) [Record Decision](#)

Decision: Resubmit for Review 2016-12-09 | Accept Submission 2017-05-22

Notify Author: [Editor/Author Email Record](#) 2017-05-22

[Send to Copyediting](#)

Review Version: [16258-32837-1-REV.DOCX](#) 2016-10-18

Author Version: [16258-37191-1-REV.DOCX](#) 2017-02-01

Editor Version: [16258-37191-2-REV.DOCX](#) 2017-08-09

[16258-32900-1-REV.DOC](#) 2016-07-27 [DELETE](#)

[16258-32900-2-REV.DOCX](#) 2016-10-18 [DELETE](#)

[Seleccionar archivo](#) [nada seleccionado](#) [Upload](#)

[In Editing \(74\)](#)
[Archives](#)

Issues

- [Create Issue](#)
- [Notify Users](#)
- [Future Issues](#)
- [Back Issues](#)

Language

English

Journal Content

Search

Search Scope: All

Search

Browse

- [By Issue](#)
- [By Author](#)
- [By Title](#)
- [Other Journals](#)
- [Categories](#)

[16258-35153-1-REV.DOCX](#)

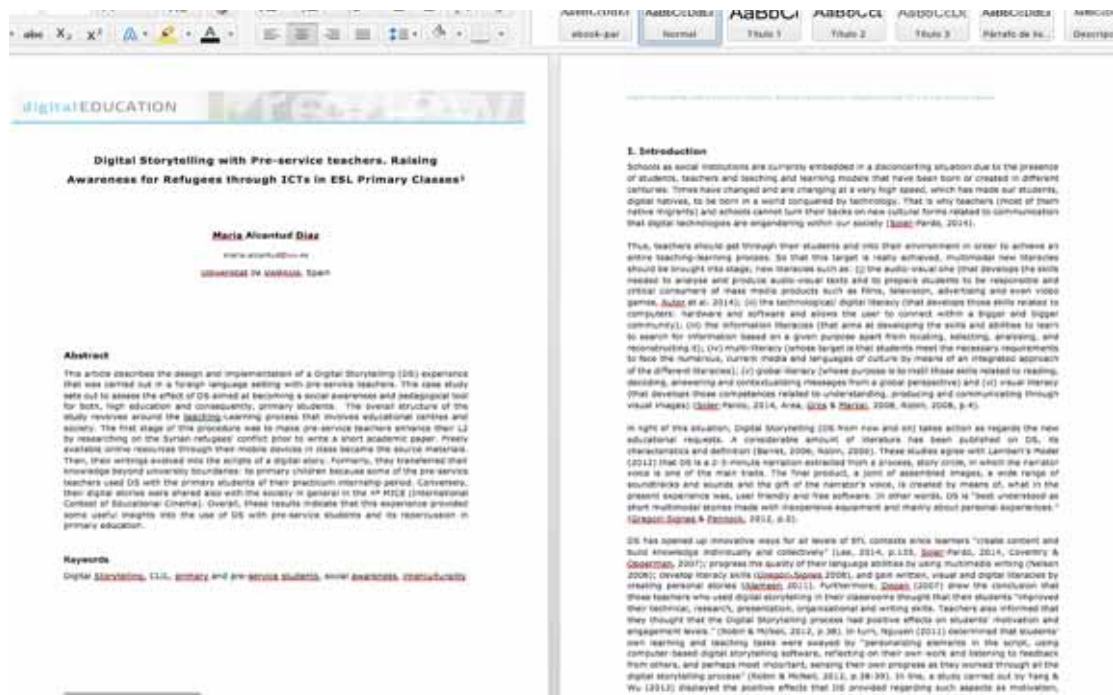
ISSN 2013-9144

Imatge 12. Captura dels documents antics i nous penjats a la plataforma

Font: Plataforma OJS

En la cinquena fase, es tracta de comprovar que els autors hagin implementat totes aquelles recomanacions dels revisors. Normalment, els autors compleixen amb tots els requisits demandats però, en cas que no ho facin se'ls hi ha de comentar amb l'objectiu que tornin a revisar el text altra vegada. Aproximadament, els autors han d'implementar, com a mínim, vuit de les deu hipotètiques suggeriments que li han fet els revisors per a que l'article sigui acceptat.

7- Maquetació de l'article



Imatge 14. Captura de la maquetació de l'article

Font: Elaboració pròpia

Enllestits els aspectes tècnics, sols falta rematar els aspectes formals. Essent així, tots els articles passen pel mateix filtre que els estandarditza segons els criteris de *Digital Education Review*. Per fer-ho, es col·loca a tots els articles la capçalera de la revista, el nom de la revista i el número a la part superior, el mateix tipus de lletra i espai, les corresponents fonts de les taules en cas que siguin d'elaboració pròpia, etc.

8- Publicació de l'article

The screenshot displays the OJS interface for the journal 'DIGITAL STORYTELLING & CHILDREN EDUCATION'. The main content area shows the 'Table of Contents' for issue No 30 (2016), dated December 2016. It lists several articles, including 'Digital Storytelling with Pre-service Teachers...', 'The Power of Digital Storytelling to Support Teaching and Learning', and 'Social and creative skills promoted with the collaborative design of digital storytelling in the classroom'. Each article entry includes the title, authors, and a PDF icon. The right sidebar contains a 'User' section with login options, a 'Notifications' section, a 'Language' dropdown set to 'English', and a 'Journal Content' section with a search bar and a list of categories like 'By Issue', 'By Author', etc.

Imatge 15. Publicació dels articles

Font: Plataforma OJS

Finalment, quan es tenen tots els articles maquetats, es numeren i es publiquen afegint a la plataforma de quina pàgina a quina pàgina es troben en el número de la revista. Per exemple “La importància de les TIC en la formació mitjana” va de la pàgina 33 a la 45. Després d’haver-ho fet, es prem la tecla d’acceptar i automàticament es publica un nou número, per a que gratuïtament tothom i tingui accés a través del següent enllaç:

<http://revistes.ub.edu/index.php/der>

4.2 Feines relacionades amb la revista

Cal comentar també aquelles tasques com la preparació i distribució de certificats o la contestació de correus. La política de la revista compta amb proveir tant al revisor com a l’autor de un certificat conforme ha publicat a la revista. D’aquesta manera, també he participat en la creació d’aquests així com en la seva difusió. Pel que fa als correus, són nombrosos els missatges i variades les temàtiques que poden inquietar als autors. Algunes de les preguntes més freqüents són: Està tot correcte? O, quan és el més de la

publicació? D'aquesta manera, a mesura que ha anat passant el temps he hagut d'anar aprenent a respondre de manera acadèmica a l'altura de la institució representada.



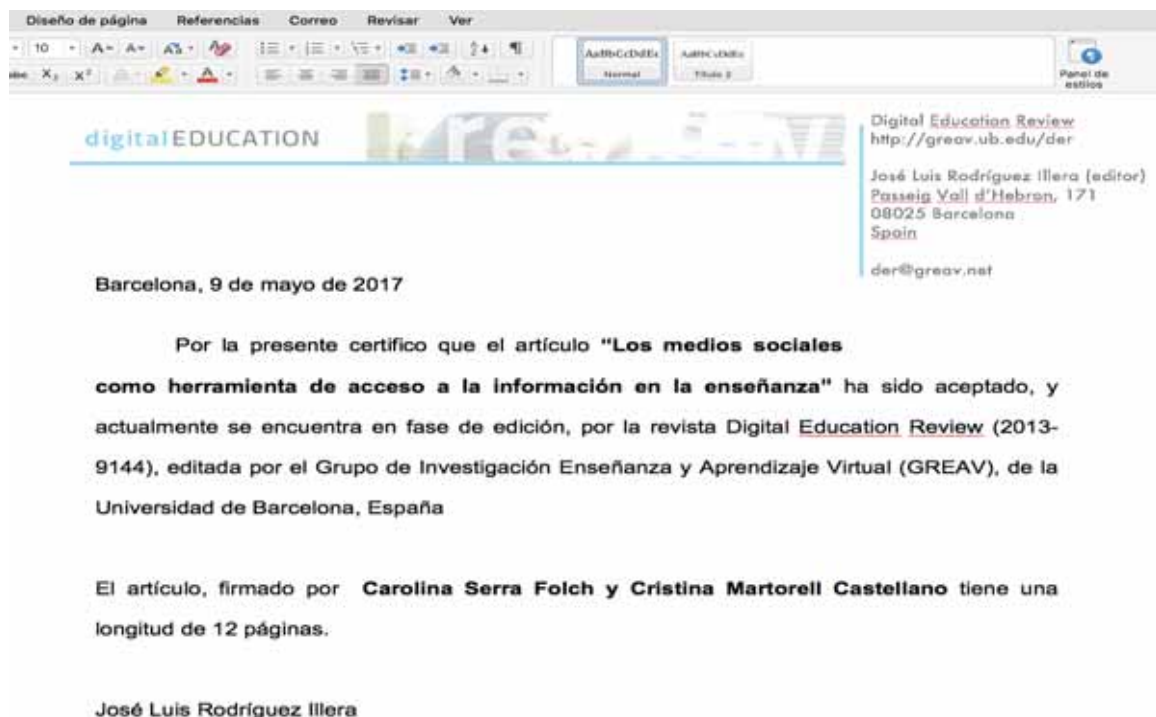
Imatge 16. Captura d'un correu enviat a un autor

Font: <https://mail.google.com/mail>

A banda, però, es de justícia esmentar que de vegades es necessari l'enviament de reiterats correus amb l'objectiu de recordar a autors i revisors sobre els passos que estan marcats per a que facin la seva feina. No obstant, la majoria d'ells són professionals que compleixen amb solvència amb el seu deure. Últimament, també em incorporat un nou filtre amb la intenció de donar més prestigi a la revista. D'aquesta manera, els últims articles que ens han arribat han estat revisats pels editors de la revista abans de ser assignats a un revisor. Així doncs, els mateixos editors són qui fan la primera tria i he estat jo qui ho ha organitzat.

4.3 Altres tasques de suport al grup

Algunes de les accions més rellevants dutes dintre el grup però fora de la revista serien la correcció, comprovació, supervisió i traducció de diferents textos del grup (com a grup de recerca format per diferents investigadors, són molts els textos que revisen, així doncs, també els he donat un cop de mà en aquest sentit). Una altra iniciativa rellevant va ser la viscuda quan vaig formar part del Comitè Organitzatiu de les jornades de relats digitals. D'aquesta manera, vaig participar, en primer lloc, en la planificació abans de l'acte i durant el transcurs d'aquest (filmant les ponències, repartint la documentació, orientant als convidats...). També he realitzat un suport a la pàgina web del GREAV on està tota la informació del grup, els pròxims esdeveniments, les jornades anteriors, etc. Finalment, he hagut de realitzar diferents certificats com a prova i agraïment per part de diferents persones amb la revista.



Imatge 17. Captura d'un certificat

Font: Elaboració pròpia

4.4 Projecte d'Implicació

Pel que fa al projecte d'implicació, la meua tutora, la Maria José Rubio em va oferir col·laborar en el projecte en el que actualment està treballant. D'aquesta manera he participat en la primera fase del projecte "Els relats digitals en la nova ecologia de l'aprenentatge" amb les diferents tasques: identificació de narratives digitals i eines per la seva creació, selecció de diferents narratives digitals, proposta d'instrument per analitzar narratives, validació de l'instrument i pilotatge amb una petita mostra de narratives.

4.4.1 Eines per a la creació de narratives digitals

Existeixen diferents eines per la creació de les narratives digitals d'acord amb diversos factors com la finalitat de la narrativa, els materials per crear-la, el pressupost, el personal, etc. D'aquesta manera, les narratives digitals poden anar des de blocs o mems a còmics digitals o inclús jocs, passant per virals, fotologs, twits, imatges, etc. Tot i que sovint l'eina amb la que es crea la narrativa no és amb la que s'utilitza per fer la seva difusió sí que hi ha determinades narratives que utilitzen el mateix canal tant per a la seva producció com per a la seva divulgació.

A continuació s'ofereixen dues taules: la primera en la que s'identifiquen diferents eines per a la creació de narratives digitals i la segona que està dedicada a identificar els diferents canals pels quals es transmet el missatge. Cal apuntar que en alguns casos, com en cas dels blocs, el mateix espai de construcció de la narrativa és el que s'utilitza després per a la seva difusió.

Blocs	Wordpres, Posterous Spaces, Blogetery, Blog.com, Google Sites, App makr
Mems	Photoshop, MemeGenerator, Make a Meme, Programes

	d'edició com el photopshop
Virals	TeachRadar, Adobe Premier Pro, Cinelerra, Pitivi, FilmoraGo
Videocanals	TeachRadar, Adobe Premier Pro, Cinelerra, Pitivi, FilmoraGo, Moviemaker
Fotologs	Photoshop, InstaBeauty, Autodesk Pixlr, Photo Lab
Còmics digitals	Mainada, Pixton, Comics Head, Chogger
Storytelling	ThingLink, PicLits, SlideStory, Zooburst, SlideFlickr, Shidonna, Utellstory, Digital Tour Bay Farm School (codis QR) –
Animacions	Animation Desk, Animation Studio, Animation Creator HD, Toontastic 3D (educativa per nens), Go Animate, Animaker, My Idol 3d Avatar Creator //
Jocs	Creaconlaura, Construct 2, GDevelop, Scratch, Game Maker Studio//

Taula 1. Programes per crear narratives digitals

Font: Elaboració pròpia

4.4.2 Canals de difusió de narratives digitals

Blocs	Wordpres, Posterous Spaces, Blogetery, Blog.com, Google Sites, App makr
Mems	Pàgines web (Cuánto cabrón, elButanero, Veomemes, Explosm, Buzzfeed.com/jajaja), Anuncis publicitaris, Reds socials, Youtube
Virals	ONG, Anuncis publicitaris, Youtube, Metacafe
Vídeocanals	Youtube, vimeo, Break, Blip.tv, Veoh
Fotologs	Instagram, facebook, Twitter, Tuenti
Còmics digitals	Descarregar còmics online (Còmic Plus, Comixology, Marvel Digital Comic Shop), Pàgines Web (Vercomics, Universal)

Storytelling	Qualsevol d'aquestes eines per crear també són plataformes per després difondre les narratives digitals, pàgines web i plataformes (educaconTIC, GREAV, Scuola Holden)
Animacions	Moltes de les plataformes de creació serveixen per a la posterior difusió, Youtube,
Jocs	Game Maker Studio

Taula 2. Canals de difusió de narratives digitals

Font: Elaboració pròpia

4.4.3 Instrument d'anàlisi de narratives digitals

A continuació, he revistat la bibliografia amb l'objectiu d'identificar quines estratègies observacionals podien ser útils per a l'anàlisi de narratives digitals. Tal com s'ha comprovat, les graelles d'observació poden ser molt pràctiques per apuntar les característiques fonamentals que després et permeten classificar o analitzar qualsevol element (Torres, Salazar, 2006). Per altra banda, en la investigació "Classifying the narrated #selfie: gener typing human-branding activity" (Eagar i Dann, 2016) es classifiquen diferents tipus de selfie segons les seves característiques mitjançant aquesta estratègia observacional.

Així doncs, a mesura que s'ha anat entrant en contacte amb els relats digitals s'ha anat construint una graella d'observació que fos capaç d'analitzar-los. La validació d'aquesta graella ha estat realitzada per diferents experts en narratives digitals i de metodologia d'investigació (UB). Així doncs, un cop va estar construïda, ha estat enviada a diferents professors per a que fos sotmesa al seu judici i han acceptat, després de petits canvis, el sistema de categorització proposat.

Es recomana que més de dues persones utilitzin aquesta graella per a cada narrativa doncs és un instrument de recollida de dades qualitatiu i d'aquesta manera s'evita caure en subjectivitats individual. Essent així, per a fer-ne un bon ús cal que les dues persones analitzin, per separat, les narratives i després posin en comú aquelles característiques

anotades (així com haver realitzat un rigorós judici d'experts) .

Acte seguit, s'ofereix la graella construïda aprofitant algunes de les categoritzacions exposades en l'article de Roig-Vila i Rosales-Statkus (2016) que alhora incorpora varies claus aportades per altres autors. Més endavant, s'ha realitzat un pilotatge de la mateixa realitzat a partir de l'anàlisi de una mostra de tres narratives digitals. D'aquesta manera, es pot comprovar que una mateixa graella pot analitzar diferents tipus de narratives digitals.

Nom de la narrativa	
Format (bloc, mem, vídeo, viral, imatge, còmic digital, fotolog)	
Tipus de narrativa (finalitat de la narrativa: personal, acadèmica, informativa, publicitària...)	
Aspectes de contingut (tema, estructuració de la informació, característiques del producte, lineal o estàtic...)	
Aspectes formals (elements de composició visual, decoració, estètica, elements sonors i textuais...)	

Aspectes del meta-relat (Interpel·lació amb l'usuari, contingut emocional, economia del relat, missatges subliminals)	
--	--

Taula 3. Graella d'observació de narratives digitals

Font: Elaboració pròpia

Aquesta graella està dissenyada per poder analitzar qualsevol tipus de narrativa digital, des d'una sola imatge o bloc fins a un mem o un vídeo passant per un còmic digital. A continuació desgranem, una a una, les diferents categories:

- **Nom de la narrativa:** La primera categoria està reservada a esmentar el nom de la narrativa.
- **Format de la narrativa:** Fa referència al tipus de relat que s'ha utilitzat per construir la narrativa: bloc, mem, vídeo, viral, imatge, còmic digital, fotolog o fins i tot algun altre que encara no s'hagi contemplat. També pot apuntar-se els programes o tecnologies utilitzades en la creació del relat.
- **Tipus de narrativa:** Pel que fa al tipus de narrativa cal apuntar quina és la finalitat de la narrativa digital (personal, acadèmica, fictícia, publicitària, històrica, mercantilista, solidària, informativa...) tenint en compte que la finalitat de la narrativa afecta tant al format com als aspectes de contingut, formals i del meta-relat.
- **Aspectes de contingut:** Els aspectes de contingut estan reservats a apuntar la temàtica de la narrativa, la manera com està estructurada la informació, el ritme, la coherència i el sentit de la narrativa. També es poden comentar, en cas que hi siguin, l'obertura del relat, el nus on es desenvolupa la trama i en el que s'aporta el missatge i finalment el tancament. En la mateixa línia, s'ha de

destacar també si el relat és retrospectiu, lineal, dinàmic, estàtic, etc.

- **Aspectes Formals:** En aquesta categoria s'anotaran aquells elements de composició més rellevants: els visuals (com el tipus de imatge o vídeo, la utilització dels colors i la decoració, la il·luminació, el sentit estètic), els sons i la repercussió que aquests tenen en el relat (com la veu, música) i els textuals (frases o textos adjuntats). En aquest apartat també s'han de comentar doncs tots aquells aspectes relatius a la comunicació de la narrativa.

- **Aspectes del meta-relat:** L'última categoria està reservada a comentar aquells temes implícits en el relat com per exemple la interpel·lació amb l'usuari (i en cas que hi sigui si és dinàmica o estàtica), el desenvolupament del dramatisme del missatge, l'economia del relat (la manera d'oferir i optimitzar el contingut durant història), els missatges subliminals (en cas que hi siguin i la seva intencionalitat).

4.4.4 Aplicació de la graella d'observació en diferents narratives digitals

A continuació es presenten els anàlisis de tres narratives digitals amb la seva corresponent graella d'observació.

NARRATIVA NÚMERO 1: IMATGE D'UNA CAMPANYA PUBLICITÀRIA DE FedEx



Format (bloc, mem, vídeo, viral, imatge, còmic digital, fotolog)	Imatge publicitària de l'empresa FedEx. Aquesta empresa es dedica a l'enviament de mercaderies per tot el món.
Tipus de narrativa (finalitat de la narrativa: personal, acadèmica, informativa, publicitària...)	Aquesta narrativa té una intencionalitat comercial i de màrqueting. La seva divulgació s'ha realitzat sobretot a Internet.
Aspectes de	

contingut (tema, estructuració de la informació, característiques del producte)	El contingut del relat és estàtic ja que la narrativa digital és una fotografia Dóna la sensació de proximitat entre els dos continents i de personalització de l'entrega. El producte és l'entrega de qualsevol producte. Amb aquesta finalitat l'empresa vol transmetre la sensació que és capaç de transportar "qualsevol" cosa.
Aspectes formals (elements de composició visual, decoració, estètica, elements sonors i textuais...)	Tonalitat clara creada bàsicament entre el contrast dels ocres (del mar i de la terra). Els colors clars inspiren tranquil·litat, seguretat i confiança. El clima de serenitat que transmeten els tons clars només és alterat per les dos taques fosques que surten de dintre les finestres. S'ha de destacar també la verticalitat de l'escena. L'acció es realitza de dalt a baix.

Aspectes del meta-relat (Interpel·lació amb l'usuari, contingut emocional, economia del relat, missatges subliminals...)	La foscor de les finestres pot representar la frondositat i densitat dels continents, els perills i les adversitats que amaguen. Tot i així el producte estar perfectament protegit entre quatre mans. Hi ha poca interpel·lació amb l'usuari malgrat que intenta transmetre confiança. El relat és aparentment simple malgrat que tant els gestos dels personatges com la tonalitat dels diferents elements que componen el relat estan situats de manera estratègica. Els protagonistes són cadascun d'ells d'un sexe diferent (més projecció a la narrativa). Càrrega simbòlica de les finestres.
--	---

Taula 4. Graella d'observació de narratives digitals

Font: Elaboració pròpia

NARRATIVA NÚMERO 2: VÍDEO VIRAL EMÉS PER LA ONG SAVE THE CONGO



Format (bloc, mem, vídeo, viral, imatge, còmic digital, fotolog)	Vídeo emès per la ONG Save the Congo amb la intenció d'empatitzar amb la realitat de centenars de famílies en aquell país. El vídeo va ser molt criticat per la seva brutalitat.
Tipus de narrativa (finalitat de la narrativa: personal, acadèmica, informativa, publicitària...)	Aquesta narrativa és d'empatia i moral. La seva difusió també s'ha fet a través de la xarxa
Aspectes de contingut (tema, estructuració de la informació, característiques del	Aquest vídeo, que destaca pel seu realisme i brutalitat, posa de manifest la reiterada violació dels drets humans per part de l'exèrcit d'Estats Units al Congo. Per mostrar-li als espectadors, els autors de l'escena decideixen simular un exemple d'una controvertida actuació que els Estats Units

producte)	encaren de manera sistemàtica dia rere dia. Però, a diferència del que podem estar acostumats, l'escena dels fets no és a centre Àfrica sinó en un paratge típic de la topografia anglesa. Probablement, un dels sentiments més inquietants que tens després d'haver-lo vist, (i amb aquest propòsit va ser dissenyat) és la sensació de proximitat que tens. No és una guerra a dos mil quilòmetres, és un atac a una família innocent en una casa com a les que estem acostumats a les pel·lícules. Sembla d'alguna manera, com si tu poguessis ser un dels protagonistes als qui estan matant, violant o torturant.
Aspectes formals (elements de composició visual, decoració, estètica, elements sonors i textuais...)	La decoració i ambientació de la típica família anglesa benestant està molt ben aconseguida. Fins el més mínim detall està calculat i ornamentat pertinentment: les fulles, el jardí, els mobles de la cuina, els vestits de la família... Pel que fa a l'escena és, en general, fosca degut a les lúgubres escenes que es produeixen en la seqüència i a la fidelitat mantinguda pels directors amb la llum que normalment hi ha al país on està gravat. El ritme és lent ja que s'intenta que l'espectador pugui fixar-se i recrear-se en les situacions amb l'objectiu de transmetre't millor la sensació d'impotència vers la impunitat de les accions. La música que acompanya el la majoria d'estona a la filmació li proporciona un dramatisme addicional. D'aquesta manera, en aquesta narrativa digital es combinen elements visuals i orals per a construir el relat.
Aspectes del meta-relat (Interpel·lació amb	Busca una connexió clara i impactant amb l'usuari que el commogui i desperti la seva empatia, el contingut està carregat en tot moment per elements que li afegeixen

l'usuari, contingut emocional, economia del relat, missatges subliminals...)	dramatisme (posicions dels cossos, il·luminació, música). És un relat altament complex en el que es transmet molta informació que, malgrat que és de manera lenta, és difícil d'assumir.
--	---

Taula 5. Graella d'observació de narratives digitals

Font: Elaboració pròpia

NARRATIVA NÚMERO 3: TWITT D'EN KILIAN JORNET A L'EVEREST

kilian jorner @kilianj 15 may.

Good feelings today! Climb from Advanced Base Camp to 8.400m in a bit less than 6 hours. Our acclimatization process continues! #OurEverest



Format (blog, meme, vídeo, viral, imatge, còmic digital, fotolog)	Twitter
Tipus de narrativa (finalitat de la narrativa: personal, acadèmica, informativa, publicitària...)	La finalitat d'aquesta narrativa és personal, informativa i publicitària.

Aspectes de contingut (tema, estructuració de la informació, característiques del producte)	Malgrat ser tres frases es pot distingir perfectament l'inici "bones sensacions avui", el nus on explica el progrés que ha fet (arribar al campament base que està a 8.400 metres en menys de sis hores) i finalment el desenllaç on apunta que el procés d'aclimatament continua.
Aspectes formals (elements de composició visual, decoració, estètica, elements sonors i textuais...)	Són unes frases plenes d'emotivitat ja que està complint un dels somnis de tot muntanyenc amb el repte afegit de poder assolir una fita històrica. Per emfatitzar-ho, podem veure dos símbols d'exclamació. El llenguatge emprat és col·loquial.
Aspectes del meta-relat (Interpel·lació amb l'usuari, contingut emocional, economia del relat, missatges subliminals...)	Killian es dirigeix a tots els seus seguidors a través del seu Twitter. Hi ha un alt grau d'interpel·lació ja que molts dels seus seguidors es senten orgullosos de les seves fites. És un twitt carregat d'emocions doncs s'està preparant per assolir una de les fites més grans per naturalesa de l'home i, a més, de fer-ho amb un temps i d'una manera record.

Taula 6. Graella d'observació de narratives digitals

Font: Elaboració pròpia

S'han analitzat, doncs, tres narratives digitals completament diverses (una imatge, un vídeo i un twitt) tant a nivell de temàtica, com de format, forma, estructuració del contingut, aspectes del meta-relat, etc., i la graella d'observació, amb les respectives categories proposades, ha estat adequada per a fer dit anàlisi. Queda patent, d'aquesta manera, que la graella proposada durant el pilotatge i validada per experts és efectiva per observar diferents narratives digitals. Els investigadors del projecte Relats Digitals, doncs, la podran utilitzar o tenir-la en consideració a l'hora de dissenyar un instrument d'anàlisi de narratives digitals.

5- CONCLUSIONS

Per acabar faré un breu recorregut donant una valoració personals de totes aquelles experiències educatives realitzades amb el grup que de ben segur em seran d'utilitat en un futur. En primer lloc, volia agrair el tracte rebut per part de les meves dues tutores, tant del centre com de la universitat, ja que han confiat amb mi amb diferents etapes i he pogut aprendre molt d'ambdues ja que m'han donat suport en totes les fases del treball. A més a més, m'he acabat sentit, en determinades ocasions, com un membre més del grup per la proximitat i confiança que se m'ha fet, ja no sols per part de les tutores sinó de tots els membres del grup amb el que he tractat (Cristina, Sílvia, Frederique, Laura, Carolina...).

Dit això, i entrant ja amb els continguts i habilitats desenvolupades, en primer lloc he après a gestionar i utilitzar el software OJS que abans d'entrar al GREAV desconeixia. Essent així, he hagut de fer un seguiment constant sobre cada un dels articles en totes les fases del procés d'edició i maquetació des del moment que arriba a la plataforma fins que finalment surt publicat. Així doncs, a mesura que han passat els mesos he hagut de desenvolupar les estratègies derivades d'estar present en totes les fases del procés (organització, seguiment, precisió, puntualitat, estàndards d'exigència i qualitat...). A més, molts dels articles que es publiquen amb la revista són en anglès i, conseqüentment, els autors són d'altres països. Així doncs, durant l'estància al GREAV també he practicat aquest idioma. M'agradaria reiterar, doncs, la confiança que en aquest cas han tingut amb mi a l'hora d'escriure a professors d'universitats de renom com Harvard o Houston.

També he hagut de planificar i coordinar-me amb diferents membres de l'equip per a la dinamització de les jornades. Així doncs, les diferents tasques de suport que vaig realitzar em van servir per entendre com s'organitzava un congrés sobre un tema d'interès concret: la planificació del local, les eines i recursos necessaris per a l'esdeveniment, com fer arribar la localització als diferents usuaris, com calcular el pressupost, com organitzar l'entrega de certificats, etc.

Respecte als relats digitals he pogut informar-me i profunditzar en la temàtica. Aquest treball m'ha servit per saber quins tipus de relats hi ha, les diferents maneres de crear-ne un i d'analitzar-los partint d'una categorització. També he pogut conèixer les finalitats, els recursos, la importància dels aspectes estètics o missatges subliminals, etc. Tenint present els relats analitzats, es pot afirmar que, contràriament als orals, els digitals tenen una condició estàtica i tancada, és a dir, un cop estan creats no són modificables i, conseqüentment, no sofreixen variàncies amb el pas dels anys.

Per acabar, m'agradaria comentar que valoro molt positivament el projecte d'implicació doncs considero assolit un dels meus objectius principals a l'hora d'escollir aquest centre: entendre com funciona per dintre un grup d'investigació així com conèixer i participar en les diferents activitats i àrees d'acció del grup. Dintre el projecte he tingut diferents moments i etapes (algunes en les que em veia fascinat i motivat, d'altres en les que em trobava superat) en les que he hagut de treballar i esforçar-me per estar a l'altura de les exigències d'un projecte acadèmic. La narrativa digital, la construcció de la identitat al segle XXI, el Big Data etc., són temàtiques que com més llegeixo més ganes tinc de saber-ne més. Cert és que haver viscut aquesta experiència em fa reafirmar les ganes d'acabar dedicant-me a l'acadèmia i a la investigació.

DOCUMENT TFM – TREBALL DE FI DE MÀSTER

Comentari sobre el treball personal i
els continguts del Màster per
assignatures

L'EDUCACIÓ EN LA NOVA SOCIETAT DIGITAL

En aquesta assignatura es tractava de comprendre com i de quina manera han afectat, les tecnologies, a la nostra vida de manera general i a l'educació en particular. D'aquesta manera i en primer lloc, vam llegir vàries lectures per entendre bé el concepte de nadiu digital i les possibilitats, oportunitats i perills que comporta per l'educació que, per exemple, professors que no han crescut amb les tecnologies (i que alguns d'ells no són alfabets digitals) donin classe a la generació de joves que sí que ho és i, conseqüentment, estan acostumats a llenguatges diversos, a diferents estímuls, a aprendre d'una altra manera, etc. Un cop vam tenir la fonamentació teòrica adient se'ns va animar a participar al fòrum de l'assignatura.

La segona entrega va girar entorn el concepte d'alfabetització digital i les diferents formes d'alfabetització cultural en la societat de la informació. Per aquesta entrega es va optar per obrir un espai al campus i que cadascú realitzés l'entrega individual. Finalment, en la tercera i última entrega (la més densa pel que fa al volum de treball i temps invertit) es tractava de realitzar un modest anàlisi de les pràctiques socioculturals mediades per tecnologies. Per fer-lo s'havia de seleccionar una mostra d'aproximadament 8 persones (vaig seleccionar aquelles persones més properes a mi com familiars i amics) i s'havia de fer un seguiment de totes les activitats que aquella persona feia utilitzant les tecnologies durant el seu dia a dia. Un cop s'havia recollit la informació de les activitats relacionades amb les tecnologies realitzades per cada persona durant una setmana es passava al posterior anàlisi i reflexió. En el meu cas, vaig seleccionar gent de rangs d'edat molt diferents i, a grans trets, es poden apreciar clarament dos conclusions rellevants; com els joves fan un ús molt més freqüent de les tecnologies, i com les persones de més d'entre 40 i 60 anys utilitzen, en més del 50% del seu temps, d'una manera o altra, les tecnologies. Tot i així, s'ha d'apuntar que la mostra seleccionada és molt petita i que, per tant, no és representativa i presenta una baixa fiabilitat

Nom	Edat	Estudis/ Treball	Relació amb la Tecnologia
Héctor	27	Polític del CIDOB	Des de ben petit l'han entusiasmat els videojocs. A més tant l'ordinador com el telèfon mòbil són eines que necessita per desenvolupar la seva feina.

HORA	DIMARTS	DIMECRES	DIJOUS	DIVENDRES	DISSABTE
8 - 9	Mòbil,	Mòbil,	Mòbil,	Mòbil,	
9 - 10	Mòbil, Twiter, Correu electrònic, Word,	Mòbil, Twiter, Word, Búsqueda d'informació per internet	Mòbil, Twiter, Correu electrònic, Word, Google Scholar	Mòbil, Twiter, Excel, Eurobaròmetre	
10 - 11	Word, Excel, Eurobaròmetre, Búsqueda d'informació per internet	Mòbil, Correu electrònic, Word, Búsqueda d'informació per internet	Mòbil, Word, Excel, Búsqueda d'informació per internet	Mòbil, Word, Excel, Búsqueda d'informació per internet	Mòbil, Smart TV, Play Station

Imatge 1. Taula que reflexa l'ús de tecnologies per hores

Font: Elaboració pròpia

M'agradaria comentar, a tall de valoració personal, que m'emporto una impressió molt positivament d'aquesta assignatura doncs el fet que la recollida de dades es podés fer mitjançant el whatsapp ha fet, per una banda, que fos factible i, per l'altra, que en tot moment podéssim estar en contacte en la mostra per demanar-li més informació. També valoro positivament el fet de que hagi estat una assignatura sense treballs en grup ja que considero que hi ha una tendència a valorar els treballs grupals i poc els personals, amb les conseqüències que això comporta.

FONAMENTS PSICOPEDAGÒGICS PER AL DISSENY D'ENTORNS AMB TECNOLOGIES DIGITALS

Aquesta matèria ha estat una de les més teòriques del màster. En ella se'ns ha demanat saber identificar i analitzar les principals teories d'aprenentatge i models tecnopedagògics, comprendre i elaborar el procés d'un disseny pedagògic de manera fonamentada. Després d'haver realitzat a través del fòrum les degudes presentacions, en vam agrupar per grups ja que ens havíem de preparar un col·loqui (i gravar-lo) on sortíssim parlant de les diferents temàtiques:

- 1- Diferència entre el disseny instructiu i el disseny d'aprenentatge
- 2- Quines teories són les més interessants per fonamentar un disseny d'aprenentatge amb tecnologies digitals
- 3- Què són els principis de disseny
- 4- Què són els patrons. És possible utilitzar-los per al disseny?

Quan vam tenir clar què ens demanava cada pregunta ens les vam dividir per a que cada membre del grup podés trobar la resposta de la que li havia tocat. Pocs dies més tard, ens reunírem via online per explicar als altres companys la resposta a la nostra pregunta i per escoltar-los a ells i aprendre de les seves lectures. Un dia més tard vam quedar per preparar el col·loqui, dividir-nos quina pregunta diria cadascú i assajar-lo. Quan tots els membres del grup sabíem quan havíem d'intervenir i què havíem de dir ens vam gravar.

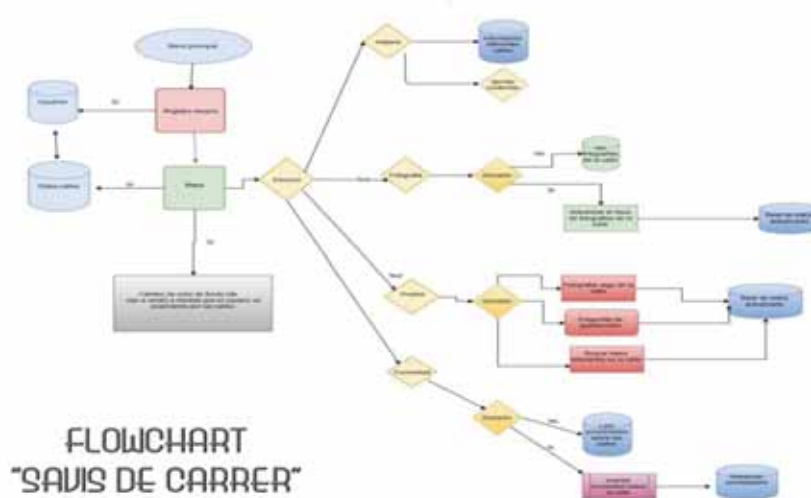


Imatge 2. Captura de pantalla. Ferran Sánchez com a ponent de la discussió sobre els principis del disseny.
Font: Elaboració pròpia

El darrer treball realitzar va ser el disseny d'un projecte tecno-pedagògic per a un centre educatiu, que estès adequadament fonamentat. El nostre grup va optar per treballar el tema de la Guerra Civil (agafant com a referent la Guerra Civil Espanyola, 1936 – 1939). Així doncs, vam plantejar el projecte per a batxillerat ja que, a través d'aquesta Unitat Didàctica, s'intenta motivar i incentivar la interpretació de fonts històriques. Per fonamentar-lo degudament, després de revisar quines experiències semblats a la nostra s'havien dut a terme, vam discutir (després de consultar bibliografia) quina seria la metodologia més adequada, en quina perspectiva teòrica quedaria emmarcat el projecte, els principis del disseny que justifiquen la proposta, el suport tecnològic que utilitzaríem al llarg de les sessions, les estratègies emprades durant les sessions, la repercussió que tindria en l'aprenentatge de l'alumne i, finalment, la transferència que se'n feia.

DISSENY I PRODUCCIÓ INTERACTIVA

Aquesta ha estat una de les darreres matèries realitzades en aquest mestratge. Ha estat una assignatura en la que ens hem format per: conèixer el procés de producció interactiu, veure una perspectiva diferent per a repensar les TIC, ajudar-nos a detectar els recursos que es requereixen per aprendre les TIC, seleccionar els entorns i eines útils, dissenyar un recurs interactiu i planificar el procés de producció. Cal apuntar, que alhora, també se t'exigia coordinar-te perfectament amb els membres del grup per trobar un projecte comú i treballar amb la mateixa línia. A més també s'exigia un alt grau d'innovació doncs, al menys en el meu cas, mai havia hagut de crear un recurs interactiu i, més enllà d'això, hem creat, a partir de diferents entregues i rebent els feed-backs de la professora, una aplicació per a mòbil o Tablet.



Imatge 3. Flowchart de "savis de carrer"

Font: Elaboració pròpia

En el nostre cas, vam crear una aplicació per mòbil que tenia com a finalitat descobrir el significat dels noms dels carrers (la seva història, la persona que molts cops li dóna nom al carrer, la iconografia, la arquitectura, les anècdotes que allí havien succeït, la seva cultura, etc.) pels que habitualment transitem. Essent així aquesta app està feta per a

que la gent descobreixi la ciutat alhora que es belluga per ella. Però a més, també divisem la possibilitat de que els diferents usuaris puguin incorporar informació. D'aquesta manera, possibilitaríem que l'aplicació podés construir-se a partir de les aportacions individuals dels diferents usuaris i que fossin els mateixos habitants dels carrers qui es cuidessin de que la informació de la aplicació relativa al carrer fos verídica. Savis de Carrer convida, doncs, a l'usuari a fer del circular pels carrers quelcom educatiu i alhora lúdic. On la curiositat per aprendre i la creativitat alhora d'aportar nous continguts, donaran el tret de sortida a la realitzar una gimcana entre la realitat i la virtualitat pels carrers de qualsevol ciutat o poble a la que pugui arribar l'usuari.



Imatges 4 i 5. Visualització de l'aplicació a la pantalla del mòbil

Font: Elaboració pròpia

Després d'haver realitzat l'assignatura, es pot afirmar que alhora que se'ns exigia ser creatius també estàvem veient i estratègies i tècniques que ho eren. Per altra banda, crec que és molt important que, més enllà de que la gent que es dedica a l'educació

tingui coneixement sobre les TIC, aquests tinguin unes nocions bàsiques sobre la creació d'aquestes mateixes ja que considero que hi hauria d'haver un diàleg molt més fluït entre pedagogs i mestres de primària i les empreses que es dediquen a la creació, per exemple, d'aplicacions educatives. Una altre punt positiu per l'assignatura seria el component de motivació que incorpora, òbviament, per l'usuari que està jugant però també per a qui ha realitzat l'aplicació.

D'UN TEMA D'INTERÈS AL PROJECTE D'INVESTIGACIÓ: ASPECTES EPISTEMOLÒGICS I METODOLÒGICS

Aquesta assignatura estava enfocada per encaminar una idea que tinguéssim relacionada amb el màster, fruit de l'interès i les motivacions individuals de cadascú, cap a un projecte d'investigació com podia ser el Treball de Fi de màster. En el meu cas, vaig començar amb una idea una mica abstracta sobre la filosofia de la tecnologia i la subjectivitat de la mateixa, en primer lloc, partia de varies idees com que la mateixa tecnologia en diferents contextos té unes repercussions diverses, que aquesta és subjectiva (ja que el disseny de la mateixa l'ha fet un humà), que es produeix un canvi en les estructures cognitives i, per tant, en la manera de raonar, etc. Finalment, vaig anar aterrant, amb l'ajuda de la professora, més el treball i vaig acabar plantejant una investigació sobre una pissarra interactiva.

A més, al llarg de l'assignatura, mitjançant el fòrum, diferents lectures, glossari, tutories individuals, etc., vam veure la importància de realitzar una adequada fonamentació teòrica que et permeti construir satisfactòriament l'estat de la qüestió, de la investigació.

NOUS ESCENARIS I PROBLEMÀTIQUES EDUCATIVES

Tal com el nom de l'assignatura indica, en les diferents sessions i lectures hem tractat les problemàtiques en l'educació derivades dels escenaris provocats per les noves tecnologies. En aquesta matèria hem tractat, en primer lloc, el concepte d'escletxa digital. Essent així, després d'haver-nos informat a través de diferents lectures facilitades al campus virtual, cadascú ha realitzat una aportació i comentari sobre l'aportació d'un company al fòrum, amb l'objectiu de compartir coneixements i aprendre dels nostres companys.

El segon treball d'aquesta assignatura ha estat un assaig. En el meu cas, he escollit la temàtica de política 2.0 i he pogut testear quin impacte i influència han pogut tenir les tecnologies en les diferents pràctiques polítiques, en la participació, en la transparència, en els camps de debat polític, en la veritat (i postveritat) en les reivindicacions i, en última instància, en l'organització i pensament social. Cal apuntar que en els darrers anys han augmentat molt les plataformes que incentiven la participació online així com els mateixos partits polítics també han hagut de fer un esforç a l'hora de fomentar la transparència i la seva comunicació de cara la ciutadania. Es pot afirmar doncs, sense gaire por a equivocar-nos, que el concepte de e-democracy anirà guanyant pes amb els propers anys a mesura que les generacions que han estat nadiues digitals arribin a la majoria d'edat.



Imatge 6. Captura de pantalla del word

Font: Elaboració pròpia

Per concloure aquesta assignatura, m'agradaria comentar que, malgrat la seva brevetat, m'ha permès aprendre varies coses que no sabia (com la transformació en les arenes de debats polítics o l'impacte sobre el pensament social que les noves tecnologies han tingut). Això ha estat possible gràcies a que se'ns ha permès orientar l'aprenentatge en funció dels nostres interessos i la predisposició i exemple de la professora que sempre ha estat excel·lent.

METODOLOGIES DE RECERCA EN ENTORNS AMB TECNOLOGIES DIGITALS

Aquesta matèria, del segon quadrimestre, ens ha permès veure diferents metodologies així com també tècniques de recollida d'informació i d'anàlisi. És important fer especial esment al fet que el màster et possibilita fer el doctorat i, per tant, aquesta assignatura en concret, i d'altres del màster, m'han obert portes en el camp de la recerca i m'han donat eines per saber com investigar en cas que finalment em decanti per aquesta opció. D'aquesta manera, en aquesta assignatura hem vist els diferents enfocaments de

la investigació en entorns digitals: els quantitatius (enquesta, mètode experimental, comparatiu casual y correlacional), els qualitatiu (etnografia virtual i investigació acció) i els mixtos.



Imatge 7. Comentari al fòrum de l'assignatura de Metodologies de Recerca

Font: Captura del fòrum del Campus Virtual

La dinàmica a seguir, fins l'última activitat, ha estat, per tant, informar-se, una per una, sobre les diferents metodologies de recerca i anar comentant-les al fòrum. El fet que tots els companys també ho fessin et permetia contrastar punts de vista i saber si anaves ben encaminat. En l'últim treball s'ha entregat un projecte on s'explicita una investigació, escollida a partir dels interessos i inquietuds de cadascú. En el meu cas, vaig escollir realitzar una investigació per poder realitzar un anàlisi teòric i pràctic de la seva utilització. La hipòtesis del treball és que no s'està aprofitant tot el potencial de la pissarra digital a les aules. Amb la intenció de corroborar-la o desmentir-la i a partir d'una metodologia mixta (mitjançant enquestes i entrevistes) s'ha seleccionat una mostra de col·legies que utilitzen les TIC de manera habitual.

Crec que aquesta assignatura ha estat molt útil ja que hem pogut veure i aprendre

diferents metodologies que se'ns dubte necessitarem aquells que ens dediquem a la vida acadèmica. A més la professora ha realitzat feedbacks personalitzats de cadascuna de les entregues i, per tant, s'ha pogut veure amb facilitat quines errades havies comés. Ja per acabar, crec que la metodologia també ha estat encertada ja que els treballs han estat individuals, s'ha pogut aprendre de les aportacions dels companys mitjançant el fòrum, la professora ha facilitat tot el material necessari a través del campus (i ha gravat totes les sessions pels qui no podíem assistir) i ha realitzant un seguiment constant de tots els estudiants.

LÍNIES DE RECERCA, ESTUDIES I PROBLEMÀTIQUES AMB TECNOLOGIES DIGITALS

Aquesta assignatura també ha estat breu. En ella es tractava de ser capaços d'aplicar els coneixements apresos en aquesta matèria a l'hora de fer el Treball de Fi de Màster. He de comentar que era una assignatura molt enfocada a la investigació i, el fet que em jo realitzés un Treball de Fi de Màster de pràctiques fruit de l'estància al GREAV em va impedir poder fer una transferència real d'aquells coneixements apresos. D'aquesta manera, a part de l'entrega final en la que se'ns demanava una primera aproximació a l'objecte d'estudi, també vam haver de llegir diferents investigacions i articles de recerques que s'havien realitzats en entorns virtuals d'aprenentatge. Vam repassar també la normativa APA imprescindible per elaborar qualsevol document acadèmic i vam testear les problemàtiques actuals emergents de la investigació amb tecnologies, les diferents perspectives metodològiques i la planificació i implementació de la investigació en aquests entorns.

Primera aproximación al objeto de estudio del TFM

Mi trabajo de final de máster será un trabajo de prácticas. El centro donde lo realizaré será en la misma Universidad de Barcelona (campus Mundet) en el grupo de investigación GREAV (Grupo de Investigación de Enseñanza y Aprendizaje Virtual). Las dos tutoras, tanto la del centro, Núria Molas, como la de la universidad, María José Rubio, ya se han puesto en contacto.

Aunque se podría decir que la idea es embrionaria y que hemos quedado, precisamente la próxima semana, para desarrollarla un poco más, la intención es que participe y

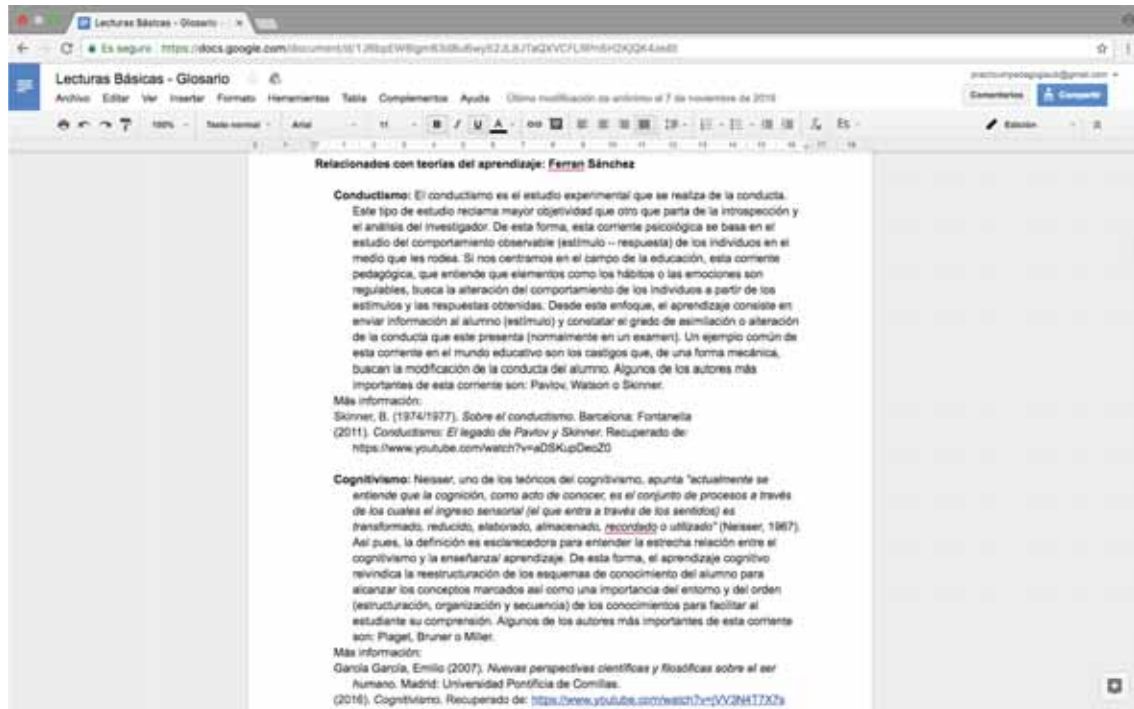
Imatge 8. Captura de pantalla del Word

Font: Font: Elaboració pròpia

SEMINARI: LECTURES BÀSIQUES SOBRE ENSENYAMENT I APRENTATGE

En aquest seminari hem profunditzat en diferents aspectes de l'ensenyament i aprenentatge virtual. La metodologia ha estat que la professora proposés diferents lectures de les quals cada alumne havia de seleccionar-ne una i escriure un text a mode de ressenya a partir de cadascuna d'elles. En el meu cas, vaig escollir les temàtiques de l'aprenentatge ublicu, el connectivisme i la innovació pedagògica que les TIC suposen.

A més a més, també vam establir un glossari amb totes les paraules clau de l'assignatura. A mi, en concret, em va tocar el camp semàntic de les Teories de l'Aprenentatge. Finalment també vam haver realitzar una discussió pel fòrum sobre l'educació 2.0 i una entrevista a George Siemens.

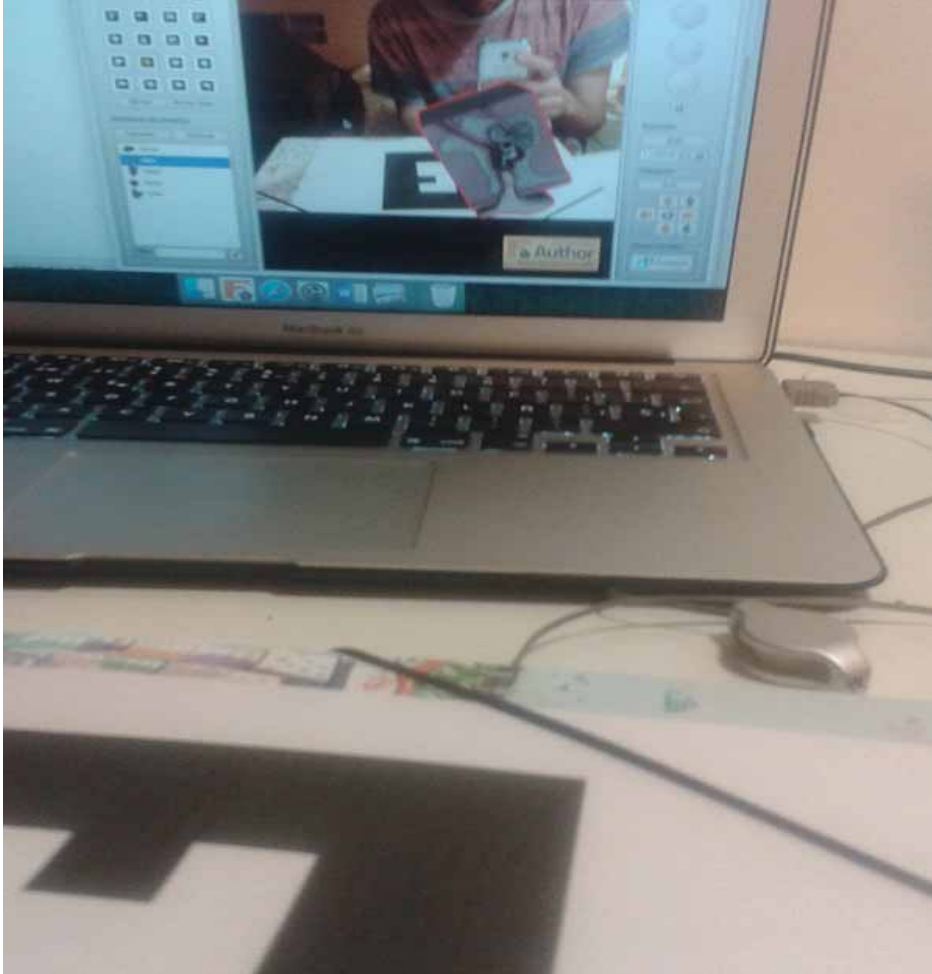


Imatge 9. Captura de pantalla del glossari

Font: Google Drive

TALLER TECNOLOGIES EMERGENTS I EDUCACIÓ

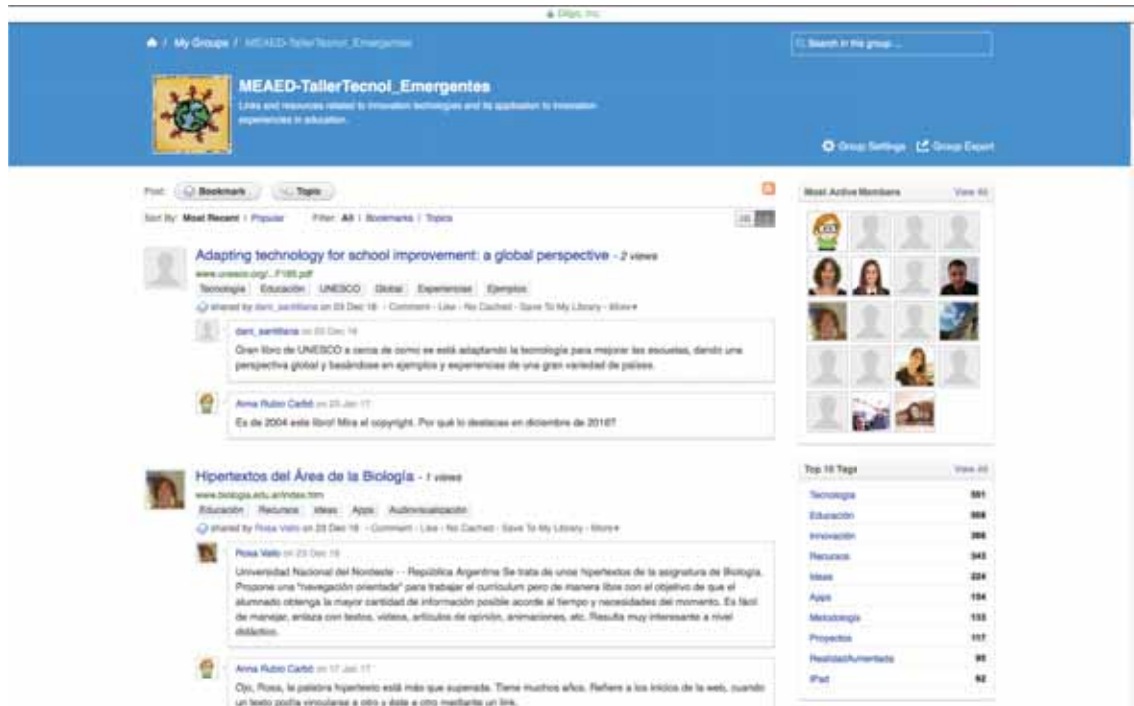
En aquest taller hem intentat fer un tast de com serà el futur a partir de les tecnologies emergents que ja podem comprar al mercat a través dels diferents tallers realitzats. La metodologia de treball ha estat de flipped classroom, és a dir, cada alumne treballava a casa els tallers quan tenia una estona lliure durant la setmana i el dia que ens reuníem on-line amb la professora li comentàvem les nostres apreciacions, propostes dubtes, fascinacions, etc. Els tallers han estat de realitat augmentada (i també realitat virtual), d'audiovisualització, d'impressió 3D i el moviment maker i l'últim, de Big Data i learning analítics.



Imatge 10. Ferran Sánchez en un exercici de realitat virtual

Font: Elaboració pròpia

A més, vam realitzar un glossari al Diigo amb tots aquells conceptes, notícies, vídeos, entrevistes, etc, relacionades amb les tecnologies emergents que anaven caient en les nostres mans. D'aquesta manera, a l'acabar l'assignatura tots nosaltres disposem d'una gran quantitat d'informació i eines que podem emprar després en l'àmbit laboral. Com a últim treball, vam realitzar una proposta per a l'assignatura de de medi on vam incorporar diferents tecnologies vistes al llarg de l'assignatura, sobretot de realitat augmentada i del moviment maker.



Imatge 11. Glossari realitzat a la plataforma Diigo

Font: Captura de pantalla de Diigo

M'agradaria dir, per concloure aquesta assignatura, que l'he trobada una invitació molt ambiciosa a ser creatius, a deixar volar la imaginació i, en definitiva a anar una mica més enllà.

TALLER DE PRÀCTICUM

Aquest taller ens ha servit per escollir i orientar-nos al llarg de les pràctiques realitzades al centre, en el meu cas al GREAV. A més de servir de suport durant les pràctiques també ha estat una orientació per als dubtes en relació al Treball de Fi de màster que la professora anava solucionant amb missatges al fòrum. Les tasques realitzades han estat més aviat simbòliques (ja que el treball es realitzava al centre i fent el TFM) com la presentació i la descripció del centre amb un petit comentari personal.

RECERCA HISTÒRICA, FILOSÒFICA I COMPARATIVA

Aquesta assignatura comprenia tres grans blocs (cadascun realitzat per un professor diferent) dels quals havíem d'escollir-ne un i, després de parlar-ho amb el professor corresponent, realitzar un petit treball sobre la temàtica acordada. En el meu cas vaig escollir recerca històrica i vaig llegir varis llibres com “La escuela de Yasnaia poliana” (Tolstoi, 1978), “Confessi6” (Tolstoi, 2013), “Primer llibre de lectura” (Tolstoi, 1935) i “Qui6n fue Tolstoy” (Zweig, 1959). A trav6s d'aquests llibres vaig poder endinsar-me tant amb el personatge com en la persona que hi ha darrera de la magistral persona que fou. A continuaci6 adjunto dos dels par6graf que m6s rellevants em semblen de la ressenya sobre la pedagogia d'aquest autor.

(...) En l6nies generals, podr6iem considerar aquesta escola com humanista, paidocentrista i amb una gran influ6ncia naturalista rousseauniana. Dintre l'escola es cultivaven diferents humanitats i camps del saber tals com: literatura, hist6ria, dibuix, cant, matem6tiques o religi6. La llibertat de l'aprenent era la m6xima expressi6 de dignitat i confian6a cap a ell, arribant a tal extrem que aquest no sols podia deixar d'assistir a les classes quan li convingu6s o consider6s, sin6 que m6s enll6 encara, tenia el dret de no escoltar al mestre mentre aquest impartia la classe (Tolstoi, 1978). A m6s, lluny d'estigmatitzar el nen per la seva condici6 de criatura, se'l mira i contempla amb tota la seva projecci6, animant-lo i cedint-li la responsabilitat de l'aprenentatge. Per altra banda, podem veure la influ6ncia de Rousseau, per exemple, quan s'analitza la figura del mestre (no intervencionista), en les diferents excursions, en la profunda creen6a dels homes per a fer el b6 o quan es contempla l'esperit de l'escola. Aquest esperit que ent6n la naturalesa com a font de saviesa i reflex d'un tot del que formem part, essent un model de bellesa del que tots podem aprendre en ares del nostre perfeccionament.

(...) La gran persona que hi ha darrera d'aquesta gran barba d'ulls obscurs i penetrants, sempre preocupat pel seu entorn, el va dur a perseguir, condemnar i impugnar les injust6cies de manera cont6nua i 6s que, en paraules d'un dels seus bi6graf, “no se puede ser feliz con unos ojos siempre despiertos, siempre vigilantes” (Zweig, 1959). Cal

remarcar, doncs, la coherència que acompanya a l'autor durant la seva existència en la que és capaç d'entrellaçar perfectament vida i obra, amb les desgràcies i suplicis que això li va suposar fins el dia en que tancà els ulls. El sacrifici, l'esforç i la voluntat que ha posat al servei de l'educació són el millor exemple de llegat pedagògic: ell com a personificació d'una causa educativa a la que s'hi ha dedicat en cos i ànima: "Tolstoi representa toda la Humanidad normal, sana, equilibrada, nunca anómala o patológica, es decir, el ejemplar perfecto de la especie, el eterno <yo> y el <nosotros>" (Zweig, 1959). És de justícia parlar en present si la mort, igual que la vida, forma part de la natura. És de justícia parlar en present quan un clàssic esdevé etern.

CONCLUSIONS

Fent retrospecció són vàries les coses que em vénen al cap. En primer lloc, m'agradaria dir que considero coberta les meva expectativa principal vers el màster: adquirir uns coneixements sòlids sobre com afectes els entorns virtuals a l'aprenentatge i ser capaç de donar resposta materialitzada en una acció educativa.

Així doncs, aquest mestratge m'ha permès, per una banda, prendre consciència de l'impacte tecnològic des d'un punt de vista teòric però també pràctic ja que les diferents assignatures que tenien cadascuna de les vessants s'anaven entrelaçant al llarg dels mesos i, per l'altra, tenir certes nocions sobre com realitzar una recerca i anàlisi en entorns virtuals.

De cadascuna de les assignatures n'he extret alguna cosa, així com també dels diferents professors ja que, hem realitzat activitats molt diferents amb metodologies diverses. Tot i així, en general, la metodologia del màster apostava molt per l'autoregulació i autonomia de l'alumne per a arribar assolir els continguts, fet que m'ha fet responsabilitzar-me del meu aprenentatge com mai havia hagut de fer-ho. Tot i així, aquesta metodologia possibilita una llibertat més gran a l'estudiant per escollir exactament en quina temàtica es vol especialitzar i profunditzar, fet que proporciona un plus de motivació a l'estudi.

M'agradaria apuntar també que considero que el nivell de les lectures, d'exigència i el compromís del professorat han estat molt favorables. L'oferta del taller també és molt interessant ja que pots adquirir d'una manera aplicada i gairebé lúdica diferents aprenentatges. Possiblement, allò més complicat a estat a l'hora de coordinar-nos entre nosaltres per fer tasques en equip. Les plataformes utilitzades per donar el feed-back han estat el moodle i l'Adobe Connect que tant professors com estudiants han utilitzat de manera continua.

Per posar-hi alguna ombra, crec que una de les feines pendents de la gestió del màster és millorar la comunicació professor – estudiant. En el meu cas no he tingut cap problema perquè ja era estudiant de la facultat i tenia fàcil accés a qualsevol dels professors, però els meus companys m'han dit en alguna ocasió que si, per horaris, no podien assistir a les sessions síncrones, era difícil posar-se en contacte amb el professor. També crec que seria interessant saber abans de començar el curs quan seran les sessions síncrones amb l'objectiu de poder planificar el teu horari amb antelació per poder assistir-hi.

Per finalitzar m'agradaria agrair als professors que he tingut el temps dedicat a la formació, a orientar-me i animar-me en les diferents tasques. M'enduc una experiència molt positiva a nivell personal i acadèmic de la que espero reviure molts moments a l'hora d'aplicar, en el meu dia a dia laboral, els diferents aprenentatges d'aquest any.

BIBLIOGRAFIA

Aitkuzhinova-Arslan, A., Gün, S., & Üstünel, E. (2016). Teaching vocabulary to Turkish young learners in semantically related and semantically unrelated sets by using digital storytelling. *Journal of Language and Linguistic Studies*, 12 (1), 42-54.

Brendel, W. T., Chou, C. C. (2016). Transforming Organizational Change through Collaborative Digital Storytelling. *Journal of Educational Technology Development & Exchange*, 9 (1), 78-82.

Banaszewski, T. M. (2005). *Digital storytelling: Supporting digital literacy in grades 4–12* (Tesi doctoral no publicada), Georgia Institute of Technology.

Bauman, Z. (2004). *La sociedad sitiada*. México DF: Fondo de cultura económica.

Bruner, J. (1991). The narrative construction of reality. *Critical inquiry*, 18(1), 1-21.

Dogan, B., i Robin, B. (2008). Implementation of digital storytelling in the classroom by teachers trained in a digital storytelling workshop. *Technology and Teacher Education Annual*, 19 (2), 902.

Díaz Barriga Arceo, F., Soto Rodríguez, F., & Díaz David, A. (2015). *Actores del currículo: Los estudiantes universitarios reflexionan sobre su trayecto curricular a través de relatos digitales personales*. México D.F.: UNAM.

Dogan, B. (2007). *Implementation of digital storytelling in the classroom by teachers trained in a digital storytelling workshop*. University of Houston.

Echeverría, J. (2003). *La revolución tecnocientífica*. Madrid: F.C.E.

Echeverría, J. (1995). *Filosofía de la ciencia* (Vol. 7). Madrid: Ediciones Akal.

Eagar, T., Dann, S. (2016). Classifying the narrated# selfie: genre typing human-branding activity. *European Journal of Marketing*, 50(9/10), 1835-1857.

Fokides, E. (2016). Using Digital Storytelling to Help First-Grade Students' Adjustment to School. *Contemporary Educational Technology*, 7 (3), 190-205.

García Aretio, L. (2013). Flipped classroom: ¿b-learning o EaD?. *Contextos Universitarios Mediados*, 13 (9), 1-5.

Gray, B., Young, A., Blomfield, T. (2015). Altered Lives: assessing the effectiveness of digital storytelling as a form of communication design. *Continuum*, 29 (4), 635-649.

Gutiérrez Martín, A. (2003). Alfabetización digital. *Algo más que ratones y teclas*. Barcelona: Gedisa.

Hanson, T. L. (2004). An oral storytelling approach to teaching writing in the primary grades. *Storytelling, Self, Society*, 1 (1), 74-91.

Hung, C. M., Hwang, G. J., i Huang, I. (2012). A Project-based digital storytelling approach for improving students' learning motivation, problem-solving competence and learning achievement. *Educational Technology & Society*, 15 (4), 368-379.

Illera, J. L. R., i Monroy, G. L. (2009). Los relatos digitales y su interés educativo. *Educação, Formação & Tecnologias*, 2 (1), 5-18.

Illich, I. (1977). *Un mundo sin escuelas*. México: Nueva Imagen.

Meadows, D. (2003). Digital storytelling: Research-based practice in new media. *Visual Communication*, 2 (2), 89-193.

Monroy, G. (2012). Aprendiendo en el aula: contando y haciendo relatos digitales personales. *Digital Education Review*, 22, 19-39.

Ohler, J. B. (2013). *Digital storytelling in the classroom: New media pathways to literacy, learning, and creativity*. Thousand Oaks. California: Corwin Press.

Ricoeur, P. (2009). *La vida: un relato en busca de narrador*”, en su *Educación y política. De la historia personal a la comunión de libertades*. Buenos Aires: Prometeo Libros

Robin, B. (2006). The educational uses of digital storytelling. *Technology and teacher education annual*, 1, 709-716.

Roig-Vila, R., Rosales-Statkus, S. (2016). El Relato Digital. Análisis de sus elementos y tipología. *Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa*, 0, 84-94.

Signes, C. G., Díaz, M. A. (Eds.). (2012). *Experiencias con el relato digital*. València: JPM Ediciones.

Subías, M. P. (2012). Identidad digital. *Identidad digital*, 91, 55.

Tolstói, L. (1978). *La escuela de Yásnaia Poliana*. Palma de Mallorca: El barquero.

Tolstoi, L. (2013). *Confessió*. Barcelona: Angle Editorial.

Tolstoi, L. (1935). *Primer llibre de lectura*. Barcelona: Llibreria Catalonia.

Torres, M., Paz, K., Salazar, F. G. (2006). Métodos de recolección de datos para una investigación. *Revista Electrónica Ingeniería Boletín*, 3, 12-20.

Van Gils, F. (2005). Potential applications of digital storytelling in education. In *3rd twente student conference on IT* (Vol. 7). University of Twente, Faculty of Electrical

Engineering, Mathematics and Computer Science Enschede.

Vázquez, G., Bárcena, F. (1999). Pedagogía cognitiva: la educación y el estudio de la mente en la sociedad de la información. *Teoría de la educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, (1), 21-31.

Zweig, S. (1959). *Quién fue Tolstoy*. Barcelona: Ediciones G. P.