



Universitat
de les Illes Balears

Instagram a l'Educació Secundària: una experiència pràctica de relat digital a Educació Plàstica, Visual i Audiovisual.

MARÍA ISABEL RAMÓN CARDONA

Memòria del Treball de Fi de Màster

Màster Universitari de Formació del Professorat
(Especialitat/Itinerari de Tecnologia de Serveis)

de la

UNIVERSITAT DE LES ILLES BALEARS

Curs Acadèmic 2016-2017

Juny de 2017

Tutora del Treball: Gemma Tur Ferrer

RESUM

Les xarxes socials (XS) tenen un paper molt important a la societat actual i, per tant, l'educació actual no pot ignorar-les. Amb el present treball s'investiga sobre les possibilitats educatives que ofereix l'ús d'una XS horitzontal, Instagram, mitjançant una experiència a l'assignatura d'Educació Plàstica, Visual i Audiovisual de segon d'ESO en la que els alumnes empen l'aplicació i XS en la realització i publicació d'un relat digital o storytelling.

Per això, prèviament es revisen en aquest treball les característiques d'Instagram i del relat digital i s'analitza l'estat de la qüestió pel que fa al seu ús a l'aula. A continuació, es concreten les característiques del projecte i el seu desenvolupament a l'aula, i s'analitzen els resultats obtinguts en base a un qüestionari, que mostra una percepció positiva de l'activitat en general per part dels alumnes però dades poc concloents sobre els avantatges educatius d'Instagram i del relat digital. També s'han detectat limitacions, i per tant es conclou amb una valoració dels resultats obtinguts i correccions de cara a noves aplicacions.

PARAULES CLAU

Instagram, Relat digital, Tecnologies de la Informació i la Comunicació, investigació basada en disseny, Educació Plàstica Visual i Audiovisual.

ABSTRACT

Social networks (XS) have a very important role in society and, therefore, the current education can not ignore them. In this paper we investigate about the educational possibilities offered by the use of a horizontal XS, Instagram, with an experience in the subject of Arts and whit ESO second year students, where they use the App and XS to publish a digital storytelling.

Therefore, in this paper were previously reviewed the characteristics of Instagram and digital storytelling and it analyzes the state of affairs with regard to their use in the classroom. Next, the characteristics of the project and its development in the classroom are specified, and the results based on a questionnaire analyzed, which shows a positive perception of the activity in general by students but the data on Instagram and educational advantages of digital story are inconclusive. We have also identified constraints, and therefore it concludes with an assessment of results and corrections to be considered in new enforcements.

KEYWORDS

Instagram, Digital Storytelling, Information and Communications Technologies, Research-Based Design, Arts.

ÍNDEX

1. RESUM I PARAULES CLAU.	2
2. INTRODUCCIÓ.	7
3. OBJECTIUS.	9
4. MARC TEÒRIC.	9
4.1. Xarxes socials: Instagram.	9
4.1.1. <i>Definició de Xarxa social.</i>	10
4.1.2. <i>Instagram.</i>	12
4.1.2.1. <i>Característiques.</i>	13
4.1.2.2. <i>L'ús d'instagram entre els adolescents.</i>	15
4.2. Relats digitals o <i>Digital Storytelling.</i>	17
4.2.1. <i>Relat digital i educació.</i>	19
4.2.1.1. <i>Eines per al relat digital en educació: Instagram.</i>	22
5. INSTAGRAM I RELAT DIGITAL A L'AULA: ESTAT DE LA QUESTIÓ.	24
5.1. Xarxes socials horitzontals en educació.	24
5.2. El relat digital educatiu.	27
5.3. Propostes existents per introduir Instagram a les aules.	29
6. EXPERIÈNCIA.	31
6.1. Per què Instragram a classe d'EPVA? Justificació.	31
6.2. Introducció i característiques de l'experiència.	33
6.2.1. <i>Metodologia i preguntes d'investigació.</i>	33
6.2.2. <i>Context i participants.</i>	35
6.2.3. <i>Descripció de l'experiència.</i>	36
6.3. Fases i desenvolupament.	38
6.3.1. <i>Sessió 1.</i>	39
6.3.2. <i>Sessió 2.</i>	40
6.3.3. <i>Sessió 3.</i>	41
6.3.4. <i>Sessió 4.</i>	41
6.3.5. <i>Sessió 5.</i>	42
6.3.6. <i>Sessions 6 i 7.</i>	42
6.3.7. <i>Sessió 8.</i>	42

6.3.8. Sessió 9.	43
6.3.9. Treballs dels alumnes.	43
6.3.10. Avaluació.	44
6.4. Recollida de dades i anàlisi.	46
6.5. Discussió.	51
7. CONCLUSIONS.	56
8. REFERENCIES BIBLIOGRÀFIQUES.	62
ANEXOS	68
Annex 1.	68
Annex 2.	70
Annex 3.	72
Annex 4.	73
Annex 5.	74
Annex 6.	77

ÍNDIX DE GRÀFICS

Fig. 1: L'alumne usa les XS per relacionar-se, valorar, compartir, organitzar i comunicar.	25
Fig. 2: Model genèric per al desenvolupament de la investigació basada en disseny de McKenney i Reeves (2012).	34
Fig. 3: Gràfic amb els resultats de les 8 primeres preguntes del qüestionari.	46
Fig. 4: Gràfic amb els resultats de la pregunta 9 del qüestionari.	48
Fig. 5: Gràfic amb els resultats de les preguntes 10 i 11 del qüestionari.	49
Fig. 6: Gràfic amb els resultats de la pregunta 12 del qüestionari.	49
Fig. 7: Gràfic amb les respostes de la pregunta.	50
Fig. 8: Gràfic amb les respostes de la pregunta.	50
Fig. 9: Gràfic amb les respostes de la pregunta 14.	51
Fig. 10: Relacions trobades entre educació, relat digital i XS, i concretament amb Instagram.	57
Fig.11: Diagrama de la investigació portada a terme.	61

2. INTRODUCCIÓ

La societat canvia exponencialment amb el ràpid desenvolupament de les tecnologies digitals, que evolucionen constantment en funció dels nous descobriments i de les necessitats i gustos dels usuaris. En aquest sentit, la tendència actual apunta cap a un món digital social (Web 2.0) i on impera la immediatesa en la emissió i recepció d'informació de qualsevol tipus.

Això comporta també que el context en que es mouen els joves avui en dia i en que es trobaran en un futur disti molt del dels seus progenitors, i no està exempt de riscos. Per tant, cal incloure en la seva educació aspectes relacionats amb l'ús de les eines digitals, amb la finalitat de fer-los competents en el seu ús. És fonamental que aprenguin a aprofitar-ne els avantatges, però ho és tant o més que aprenguin a evitar-ne els perills.

D'altra banda, la Web 2.0 i les TIC ofereixen noves ferramentes per enriquir les estratègies didàctiques. En el cas de les Xarxes Socials, ja son pocs els centres que no hagin incorporat una xarxa social vertical (o tancada) com Moodle, com una forma de millorar les comunicacions entre la comunitat educativa i compartir continguts de forma més ràpida i senzilla. Però alguns proposen també aplicacions educatives per a les xarxes socials horitzontals (obertes) i existeixen alguns exemples d'experiències d'aquet tipus. Aquestes XS, tot i estar associades a un ús més lúdic i d'oci, constitueixen la realitat actual i tenen característiques que poden ser positives per al procés d'aprenentatge. S'ha de tenir en compte que son les més emprades pels joves, i cada cop més, com es el d'Instagram, una aplicació i XS horitzontal basada en imatges. Per aquest motiu es pot considerar justificat introduir-les a classe i guiar als alumnes en un ús de les mateixes responsable i profitós, més enllà dels "selfies" i emmarcat en un nou entorn d'ensenyament-aprenentatge.

Des de l'assignatura d'Educació Plàstica, Visual i Audiovisual, resulta molt interessant el fet que dins d'aquet entorn digital predomini el llenguatge visual. De fet, han aparegut diverses XS recolzades en la imatge com a forma principal de comunicació: Instagram, Snapchat, Pinterest... i d'aquestes la que més èxit té a dia d'avui és clarament Instagram.

Tenint en compte tots els aspectes mencionats, s'obté una clara relació entre l'educació dels joves i l'ús d'entorns socials com Instagram, per la qual cosa pot ser molt interessant estudiar i analitzar quins resultats pot oferir la incorporació d'Instagram per impartir continguts de l'assignatura d'EPVA relacionats amb el bloc d'audiovisuals (i fins i tot per actualitzar-los), tenint sempre en compte l'edat dels alumnes i altres aspectes legals com la seva imatge i privacitat. La forma més evident de fer aquesta incorporació consisteix en proposar als alumnes un projecte que finalment sigui compartit mitjançant Instagram. Si bé el contingut del mateix pot ser molt variat, en aquest cas es proposa fer èmfasi en l'ús de la imatge com llenguatge, i un exemple n'és el relat digital.

La narració d'històries s'empra com a eina d'aprenentatge de diverses competències des de fa temps, i la possibilitat de crear històries mitjançant les noves tecnologies digitals amplia els avantatges d'aquest mètode d'ensenyança. El relat digital també ha guanyat terreny des de l'aparició de la Web 2.0 i de diverses eines, que ofereixen noves plataformes, noves formes de narrar i la possibilitat d'una interacció. Instagram és una d'aquestes noves plataformes on podem desenvolupar un relat digital, existint fins i tot el terme "instarrelat" per referir-s'hi.

En definitiva, les XS com Instagram poden proporcionar un escenari idoni per desenvolupar experiències innovadores i contextualitzades en l'entorn digital actual, com és el relat digital, permetent a més treballar una gran varietat de competències a l'hora i educar en l'ús de les TIC.

3. OBJECTIUS

Fins a la data, existeixen poques activitats documentades que incorporin l'ús de la xarxa social Instagram a l'aula. Per tant, en aquest treball l'objectiu general és documentar un cas d'aplicació d'una activitat d'aquest tipus en que s'implementa Instagram juntament amb la realització d'un relat digital, per tal d'aportar-ne dades i resultats.

Amb aquesta finalitat, s'estableixen els següents objectius específics:

- Aportar dades sobre les possibilitats de l'ús d'Instagram a les aules.
- Proposar i documentar una activitat per l'assignatura d'Educació Plàstica, Visual i Audiovisual en la que s'empri Instagram com eina i suport per a la realització d'un relat digital.
- Conèixer les impressions dels alumnes davant la implementació d'Instagram a l'aula.
- Valorar els resultats d'introduir Instagram a l'aula.
- Extreure conclusions de la experiència i determinar quins aspectes mantenir i quins aspectes modificar de cara a noves investigacions.

4. MARC TEÒRIC.

4.1. Xarxes socials: Instagram.

El gran i ràpid aflorament de xarxes socials que s'està presenciant actualment, ha vingut donat per un canvi: el pas de la Web 1.0 a la Web 2.0. Al sorgiment de la Web (1.0), l'intercanvi d'informació era unidireccional; una petita part dels usuaris creava pàgines web i la resta les consultava. No obstant, això ha anat canviant, i la Web s'ha anat transformant en un espai on es poden crear continguts cada vegada amb més facilitat i compartir-los. Aquesta nova web es la que es coneix com 2.0, on tots els usuaris que abans tenien un rol passiu passen fàcilment a ser-ne creadors actius (Castañeda, González, & Serrano, 2011).

Aquesta facilitat de compartir en xarxa (i de forma gratuïta) ha incentivat les relacions entre els usuaris de la Web, i ràpidament han començat a sorgir pàgines i ferramentes que connecten persones reals, es a dir, apareixen les Xarxes Socials.

4.1.1. Definició de Xarxa Social.

Tot i que el concepte de Xarxa Social (XS) existeix des de molt abans de l'aparició de la Web, a l'actualitat s'empra aquest terme per fer referència a aquelles que empen internet com a mitjà de comunicació (Prats, 2014).

A l'hora de definir les XS, s'ha de tenir en compte el seu caràcter canviant, i la constant evolució que experimenten. Actualment no té sentit emprar una definició donada en el moment en que aparegueren les primeres XS perquè tant aquestes com la resta de la Web han canviat; el seu èxit i auge ha potenciat l'ús a altres webs de ferramentes que permeten als usuaris intervenir o posar-se en contacte, però no que poden considerar-se xarxes socials.

No és d'estranyar per tant que molts autors hagin donat definicions diferents de XS des de la seva aparició, de la mateixa manera que segurament la definició actual continui canviant en un futur pròxim.

Tenint en compte aquets aspectes, una bona definició podria ser la de Castañeda i Gutiérrez (2010) (Castañeda et al., 2011):

(Con) el término Red Social nos referimos específicamente a aquellas herramientas telemáticas de comunicación que tienen como base la Web, se organizan alrededor de perfiles personales o profesionales de los usuarios y tienen como objetivo conectar secuencialmente a los propietarios de dichos perfiles a través de categorías, grupos, etiquetados personales, etc., ligados a su propia persona o perfil profesional. (Castañeda & Gutiérrez, 2010, p.1).

Per tant, es tracta d'espais en la Web organitzats entorn als perfils de persones (tot i que cada cop hi hagi més perfils professionals i d'empreses degut al gran

potencial de l'ús de les XS en màrqueting), amb una sèrie de característiques que afavoreixen la comunicació entre aquestes persones. Entre aquestes característiques, les xarxes socials solen tenir sempre una ferramenta de recerca per trobar altres usuaris o grups, ferramentes de comunicació com missatges privats, xats, la opció de fer comentaris públics al perfil o les publicacions d'altres usuaris, i permeten pujar fotografies i vídeos. Algunes també permeten compartir continguts enllaçats des d'altres pàgines de la Web, crear grups i esdeveniments als que convidar altres usuaris, i fins i tot ofereixen una gran diversitat d'aplicacions i jocs.

D'altra banda, les XS poden ser softwares descarregats d'internet o trobar-se directament en la Web. També poden ser XS prèviament existents a les que els nous usuaris es van afegint, i per tant engloben a tots els seus membres en un espai virtual on també tots poden arribar a posar-se en contacte, o poden ser creades pels propis usuaris per tal de generar un espai virtual en que només intervinguin unes determinades persones.

Aquesta darrera diferència es la que motiva la classificació més emprada per dividir les XS: es parla de XS verticals u horitzontals en funció de si es tanquen a l'exterior o no.

Les XS verticals (llocs de xarxa social tancats creats per l'usuari) s'empren en àmbits més especialitzats i amb un contingut concret, de manera que tot i que molts usuaris estiguin emprant el mateix software, cadascun ho fa en una XS concreta d'entre moltes creades pels usuaris. Aquesta intimitat dels usuaris ha afavorit que s'incorporin a l'àmbit educatiu. D'altra banda, les horitzontals (una grans llocs de xarxa oberts en que es poden trobar tots els membres) no tenen una temàtica concreta i arriben a tot tipus d'usuaris. Per aquest motiu reben una menor atenció en àmbits com l'educatiu i s'encasellen en un ús més de caire social i lúdic.

La restricció d'accés a les XS per edat també es un factor important a l'hora de donar-les un determinat ús. Existeixen XS d'accés autònom, que permeten l'accés a majors de 14 anys, i XS d'accés tutelat per a menors. Aquest límit en els 14 anys a la majoria de xarxes socials s'estableix en base a la Llei Orgànica

de Protecció de dades, per la qual es pot procedir al tractament de les dades dels majors de 14 anys amb el seu consentiment, mentre que en cas dels menors d'aquesta edat és necessari el consentiment de pares o tutors (Castañeda et al., 2011).

4.1.2. Instagram.

Dins de tota aquesta varietat de XS trobem Instagram. Instagram apareix en Octubre de 2010 com una aplicació per al iPhone (sistema operatiu iOS), tot i que l'any següent aparegué la versió pel sistema operatiu d'Android i actualment existeix també per a Windows 10. El 2012 Facebook va comprar-la (Rodríguez, 2012).

Aquesta aplicació requereix la creació d'un perfil d'usuari des del que es poden compartir fotografies i vídeos; els usuaris poden prendre una fotografia (o vídeo des de juny de 2013) amb el mòbil, editar-la, i compartir-la al moment. A més de poder compartir-se en la pròpia XS d'Instagram, es pot fer a altres com Facebook, Flickr, Twitter, Tumblr y Foursquare. Salomon descriu Instagram de la següent forma:

Instagram is a mobile app (iOS and Android) that enables users to instantly turn their mobile snapshots into visually appealing images, which are then shared with others on the network. (Salomon, 2013, p.1).

Si es cerca Instagram a iTunes¹ es troba la següent descripció d'Instagram²:

Instagram es una forma sencilla de capturar y compartir los mejores momentos del mundo. Sigue a tus amigos y familiares para ver qué están haciendo y descubre cuentas de todo el mundo que comparten cosas que te gustan. Únete a nuestra comunidad de más de 500 millones de personas y exprésate compartiendo todos los instantes de tu día, tanto los momentos destacados como lo que sucede entremedias.

¹ iTunes es un reproductor de medis i botiga de continguts multimèdia desenvolupat per Apple. Per tant és el lloc des d'on es poden adquirir apps d'Apple com Instagram, entre altres serveis.

² <https://itunes.apple.com/es/app/instagram/id389801252?mt=8>. Consultat en gener de 2017.

A continuació d'aquesta definició apareix una enumeració de tot el que permet fer aquesta aplicació. Instagram ofereix moltes possibilitats al voltant del tret principal, que és la publicació d'imatges, i que s'incrementen amb cada actualització de l'aplicació. Se'n parlarà més endavant per veure quines són.

La descripció que dona el proveïdor destaca tres trets de l'aplicació: és simple, és mundial, i es constitueix de "moments" expressats en imatges. Es descriu com una aplicació que permet formar part d'una xarxa social que connecta les persones tant dins del seu propi cercle com a nivell mundial, però es dona èmfasi al seu caràcter mundial i al gran nombre de membres que la constitueix. Als dos mesos de la seva creació, Instagram ja contava amb un milió d'usuaris (Álvarez, 2013) i ha anat creixent fins als 600 milions d'usuaris (Flores, 2016) en 2016.

La seva aparició i èxit es deu en gran mesura al gran pes que ha anat adquirint la fotografia a altres xarxes socials anteriors, que al seu torn s'ha incrementat notablement amb l'aparició de dispositius mòbils amb connexió a internet i amb càmeres d'alta qualitat integrades. Ja no cal fer la foto amb una càmera digital, descarregar-la a l'ordinador i pujar-la a la xarxa, i això comporta una immediatesa molt valuosa a les XS. Els usuaris volen compartir les seves experiències al moment i algunes XS estan incloent noves opcions que permeten compartir vídeos en directe, com Facebook (Facebook Live), Youtube (Youtube Connect) i el propi Instagram (Ruiz, 2016). D'altra banda, la imatge es un llenguatge universal que potencia la globalitat d'Instagram de la que es parla a la descripció.

4.1.2.1. Característiques.

L'aplicació Instagram té moltes de les característiques comuns a les XS. Tot i això es podria considerar que el focus de la xarxa no són sempre les persones si no que sovint són les imatges que comparteixen, i per tant hi podrien haver discrepàncies sobre si es tracta d'una XS o no atenent a la definició de Castañeda i Gutiérrez (2010). Fins al moment els treballs que parlen

d'Instagram el consideren una aplicació i xarxa social (Tourn & Berruhet, 2015), independentment de que no sigui una xarxa social *pura*.

Com hem dit abans, el tret principal d'Instagram es la publicació de fotografies. Per fer-ho i compartir-les amb la resta de la xarxa, l'aplicació ofereix diverses ferramentes que n'enriqueixen l'experiència social.

Primerament s'ha de crear un perfil, en el qual es pot posar una imatge i un nom d'usuari, i es permet també posar una petita llegenda (opcional) en la que sovint es posa informació addicional sobre l'usuari com el lloc de procedència, aficions... tot i que és totalment personal. Un cop creat el perfil, es poden començar a pujar fotografies.

El format en que es pugen és generalment quadrat, encara que permet variar-lo un poc. Un cop escollida la imatge i enquadrada, Instagram ofereix vint-i-tres filtres per aplicar a la fotografia: Clarendon, Gingham, Moon, Lark, Reyes, Juno, Slumber, Crema, Ludwig, Aden, Perpetua, Amaro, Mayfair, Rise, Hudson, Valencia, X-Pro II, Sierra, Willow, Lo-Fi, Inkwel, Hefe i Nashville. També es poden modificar de forma independent el contrast, la lluminositat, el color, l'enfocament, etc. Finalment permet afegir un peu a la imatge, que pot incloure hashtags³, o etiquetar'hi altres persones posant-ne el nom d'usuari precedit del símbol "@", de tal forma que es creï un "link" de la publicació al perfil mencionat, i a aquet li arribi la notificació de que se l'ha mencionat.

Els usuaris de la xarxa poden veure aquestes imatges bé a través de les etiquetes i hashtags, o bé a l'inici de la seva aplicació si està seguint a l'altre usuari. A més poden fer-ne comentaris públics a sota de la imatge, poden enviar-la a un altre usuari per que la vegi, i poden donar-li "Like" a la imatge; que és la opció que s'empra més habitualment.

³ És una cadena de caràcters formada per una o diverses paraules connectades i precedides pel símbol "#". Per tant es tracta d'una etiqueta de metadades amb la finalitat de que tant el sistema com l'usuari la identifiquin de forma ràpida. En el cas d'Instagram es poden cercar ràpidament totes les imatges etiquetades amb un mateix hashtag fent una recerca al buscador del mateix.

Per poder trobar altres usuaris, Instagram té una ferramenta de recerca, permet també enviar missatges de forma privada i es poden crear chats en els que intervinguin diversos usuaris.

Amb el temps l'aplicació ha anat actualitzant-se, i s'hi han anat afegint noves opcions com *Instagram Stories*, afegida en agost de 2016 (Moreno, 2016), que com s'ha mencionat abans i que és un apartat dins d'Instagram on podem pujar fotos i vídeos que desapareixeran a les vint-i-quatre hores. Més recentment s'hi ha incorporat també la opció de compartir vídeos en directe.

En quant a l'accés a la xarxa i la privacitat, Instagram es una XS social horitzontal, a la que es pot afegir qualsevol persona major de catorze anys. Els usuaris poden escollir entre crear un perfil privat u obert: els perfils oberts poden ser vistos per qualsevol usuari de la XS, mentre que els perfils privats només donen accés al seu contingut a aquells que li han sol·licitat poder seguir-lo i se li ha acceptat. Per tant, cada usuari pot decidir si s'exposa a la XS o només a un petit cercle.

4.1.2.2. L'ús d'Instagram entre els adolescents.

Segons un estudi portat a terme per la Fundació Bit, l'aparell amb connexió a internet més usat pels menors des de casa és el telèfon mòbil (Llodrà-Riera, Mas, Morey, & Debrix, 2016). A més, a Espanya la majoria estan registrats a alguna XS: un 94% dels joves de catorze a disset anys emprava almenys una XS i un 60% estava registrat a Instagram l'any 2015 (IAB, 2015) (l'estudi de 2016 no ofereix dades al respecte). De fet, aquestes han canviat significativament la forma en que els joves sociabilitzen i es comuniquen, i fins i tot en com defineixen la seva pròpia identitat.

Tot això es degut a que els adolescents es senten atrets per les possibilitats que ofereixen les XS i per "l'efecte cridada" (De Haro, 2009) que es produeix: el fet que molts adolescents es registrin a una determinada xarxa social fa que molts altres tinguin interès també cap aquesta xarxa. El gran interès en Instagram es pot atribuir en part a aquest efecte, i en part a la seva simplicitat.

Tot i tenir unes característiques molt més senzilles que altres xarxes socials com pugui ser Facebook, Instagram va començar a guanyar membres molt ràpidament, i especialment entre el públic més jove; de fet és la web més consultada pels menors de les Illes Balears enquestats per la Fundació Bit el 2016, amb un 57% dels alumnes (Llodrà-Riera et al., 2016). D'altra banda, el fet de ser una aplicació únicament per al mòbil (es pot consultar des d'altres dispositius però amb accés només a algunes de les funcions) lluny de suposar un inconvenient suposa un avantatge per al seu creixement degut a l'auge de l'ús de mòbils intel·ligents i tablettes com primera opció per accedir a la xarxa (Quintana, 2016).

Es tracta de la primera xarxa social basada en imatges i que ofereix la possibilitat de comunicar moments de vida dels usuaris de forma immediata i senzilla. Guillermo Cánovas, director del Observatorio para la Promoción del Uso Saludable de la Tecnología, atribueix el seu èxit entre els joves al següent:

Es percibida como una red juvenil, mucho más fresca y dinámica que las otras, con un acceso fácil desde los terminales móviles. Facebook parece una red quizá más dirigida a los mayores. Y la funcionalidad es sin duda el absoluto protagonismo de la fotografía. (Fominaya, 2016).

Pareix ser que els joves troben un gran valor en el fet de poder capturar instants, vivències i fins i tot emocions en imatges, però també és una plataforma inspiradora (Tourn & Berruhet, 2015) que convida a crear i compartir imatges de tot tipus i permet descobrir-ne d'arreu del món. Sembla ser que la imatge està guanyant terreny en front a les paraules, en el que podria tractar-se d'un canvi de paradigma (Ródenas, 2013). La prova d'això es que fins i tot Twitter ofereix la oportunitat d'incorporar imatges a les publicacions, i en que cada cop apareixen més aplicacions i XS basades en la imatge, com Pinterest, Snapchat, Flickr, o el propi Instagram. De fet, durant l'any 2016 Twitter ha deixat de ser la segona XS més emprada a Espanya, deixant pas a Instagram, que ocupa aquest lloc per darrere de Facebook (Juste, 2017).

Aquest canvi de llenguatge comporta també riscos afegits. Si quan es parla de XS i menors d'edat sempre es mencionen certs riscos relacionats amb la

privacitat, compartir imatges i informació personal o contactar amb persones desconegudes, hem de parlar també de saber interpretar i comunicar-se amb el llenguatge de la imatge. A banda dels perills de compartir determinades imatges, és cada cop més difícil diferenciar entre allò que es real i allò que no, donat que les imatges sovint donen una falsa impressió de realitat. Les persones tendeixen a creure en allò que *veuen*, mentre que és més fàcil qüestionar-se informació escrita. Per aquest motiu es important que els joves rebin una educació adequada, no només en l'ús de XS si no també en l'ús de la imatge per ser capaços de ser-ne crítics en relació a la informació que reben i valorar allò que aboquen a la xarxa.

Tot i que s'ha parlat dels majors de 14 anys per ser la edat a la que es permet accedir a la XS, també menors d'aquesta edat hi accedeixen. És per això que precisament des d'Instagram i amb la col·laboració d'entitats de protecció de la infància⁴ s'hagi publicat una guia per ajudar als pares amb qüestions i dubtes relacionats amb l'ús d'Instagram per part de menors: riscos, qüestions de privacitat, com protegir-se, etc.

4.2. Relats digitals o *Digital Storytelling*.

El relat digital o *digital storytelling*, és una tècnica narrativa que té com a tret principal l'ús de suports tecnològics i digitals per organitzar i presentar la comunicació, idees, o la transmissió d'informació, sovint de caràcter multiformat (Villalustre & Del Moral, 2014). Apareix a principis dels anys noranta amb una iniciativa del Center for Digital Storytelling (CDS) a Berkeley, Califòrnia.

La forma de narrar històries ha canviat junt amb els medis pels quals es poden transmetre. A través de diversos medis com la Web 2.0 es possible crear històries obertes i flexibles. Gràcies a ells, es poden produir i difondre a un públic indeterminat (que pot arribar a ser global), i de forma quasi immediata i bidireccional-ment; fins al punt de que en alguns casos aquestes narracions deixen de tenir una estructura lineal.

⁴ Aquestes entitats són *Connectasafely* i *Protégeles*.

D'altra banda, si en el relat convencional s'empra principalment el llenguatge escrit, el relat digital sol centrar el pes de la comunicació en la imatge. Mitjançant senzilles ferramentes d'edició es poden combinar imatges, il·lustracions, animacions, música, etc. creant continguts audiovisuals amb una gran càrrega expressiva que després es poden compartir en xarxa (podcasts, blogs, videoblogs, relats compartits a plataformes com YouTube, XS, etc.).

El relat digital ofereix també la possibilitat, com s'ha mencionat anteriorment, de crear històries flexibles. S'hi pot integrar la opcionalitat i alternatives, com per exemple a través de l'hipertext, creant històries complexes que poden tenir més d'un desenllaç i fins i tot estar obertes a canvi per part del receptor: en alguns casos es convida als receptors a proposar vies de continuïtat o desenllaç de la narració, escollint-se finalment aquelles més votades pel propi públic, per exemple. Per tant, les opcions són moltes i molt més complexes que en el relat convencional, principalment degut a aquesta possible interactivitat. Així, es poden classificar els relats digitals en interactius o tradicionals (Rodríguez & Londoño, 2009) en funció de si l'espectador pot canviar la trama de la història o no, tot i que els tradicionals també poden permetre a l'espectador opinar o valorar sobre la narració.

Per definir els elements a tenir en compte a l'hora de realitzar un relat digital, hi ha que centrar-se en els relats interactius convencionals, ja que els relats interactius contenen els mateixos però es concreten conjuntament per part de l'autor i l'usuari. Aquets elements són (Rodríguez & Londoño, 2009):

- El punt de vista de l'autor-narrador.
- La qüestió dramàtica, o dubte del que passarà per mantindre l'interès i l'atenció.
- El contingut emocional, que evoqui algun sentiment.
- La banda sonora i veu (en cas de tenir so).
- L'economia en els detalls de la història, centrant-se en els aspectes rellevants.
- El ritme i dinamisme de la història.
- El suport digital.

S'han de seguir també unes determinades etapes (Rodríguez & Londoño, 2009):

- Escriure un guió inicial.
- Escollir el suport digital.
- Disenyar un guió il·lustrat o *storyboard*.
- Discutir, revisar i corregir el guió.
- Realitzar la seqüència de les imatges amb l'eina i format escollit.
- Afegir-hi la narració (en el format que correspongui).
- Afegir els efectes especials i/o transicions.
- Afegir-hi la pista de so (si es necessari).

Aquestes parts i etapes son orientatives, i poden canviar d'ordre o modificar-se degut a la gran varietat de possibilitats. Sovint les etapes varien en funció del suport digital emprat, però també s'ha de seleccionar aquest suport en funció d'allò que es pretén fer i a qui es vol arribar.

4.2.1. Relat digital i educació.

Per les seves característiques i avantatges, existeixen molts estudis en relació a l'aplicació dels relats digitals en dos diferents àmbits: el màrqueting i l'educació.

En relació a la educació, la construcció d'històries com mètode d'ensenyança i aprenentatge ja s'estudiava abans d'aparèixer el relat digital (Rodríguez & Londoño, 2009), fonamentant-se en les teories d'autors com Roger C. Schank, que sostenen que la ment humana té una estructura narrativa, i que dona sentit a la realitat relacionant les causes amb els fets, i identificant agents, motivacions, accions, situacions, conseqüències... Les tecnologies digitals posen els mateixos continguts en nous formats d'expressió i comunicació, i per tant afegeixen multiplicitat a les possibilitats educatives del relat.

Barret (1991) i Robin (2005 a 2008) (segons Alcantud, 2010) varen començar a treballar amb el relat digital com a forma d'incloure les destreses que els

estudiants necessitarien al segle XXI ja des dels primers anys d'aquest segle, i posteriorment es començaren a realitzar projectes i articles d'investigació a Espanya, concretament a la Universitat de València, per tal de difondre'n el seu ús i proporcionar material des del que poder realitzar experiències adaptades a diferents assignatures (Alcantud, 2010).

El que es fa des de la Universitat de València és una definició i anàlisi del *relat digital educatiu*, acontat el concepte a l'àmbit educatiu, i dóna unes pautes per poder portar-ho a terme. La definició que donen es basa en els articles de Robin (2006) i Lambert (1997, edició actual de 2010) i és la següent:

Es una historia personal que se construye a partir de imágenes (digitales o escaneadas), documentos digitalizados, videos, una banda sonora y, lo más importante, un guion narrativo que nos permitirá organizar todo ese material de acuerdo con la historia que queremos contar. (Gregori & Alcantud, 2009, p.1).

Aquesta definició limita el relat digital educatiu a unes característiques molt concretes (relat oral, noves tecnologies, so i imatge (Alcantud, 2010)) que, com ja s'ha vist, en articles posteriors sobre el relat digital en general passen a ser molt més àmplies i deixen espai a una major diversitat dins del concepte (Villalustre & Del Moral, 2014).

Robin (2006) fa una enumeració d'allò que els alumnes poden aprendre mitjançant el relat digital educatiu (en aquells casos que s'adequen a la definició de Gregori i Alcantud (2009)), que Gregori i Alcantud recuperen també posteriorment (2009):

- Competència digital: capacitat de comunicar-se amb una comunitat en continua expansió.
- Competència Global: capacitat d'emprar missatges des d'una perspectiva global.
- Competència en tecnologia: capacitat d'emprar ordinadors i altra tecnologia amb diverses finalitats.

- Competència visual: habilitat d'entendre, produir i comunicar-se a través d'imatges visuals.
- Competència en la recerca d'informació: capacitat de trobar, avaluar i sintetitzar informació.

Aquestes competències inclouen:

- Habilitats d'investigació: documentar la història cercant i analitzant la informació.
- Escriptura: desenvolupar la història des d'un punt de vista concret.
- Habilitats d'organització: han de planificar els materials, el temps i l'abast del treball.
- Habilitats tecnològiques: aprendre a usar diverses eines tecnològiques.
- Habilitats de presentació: decidir com presentar la història a una audiència.
- Entrevistes: sovint comporta aprendre a formular preguntes.
- Habilitats interpersonals: treballar en grup i adoptar un rol dins d'ell.
- Capacitat de resolució de problemes: aprendre a superar obstacles a tots els nivells del projecte.
- Avaluació de destreses: guanyar experiència valorant el treball propi i dels companys.

Encinas-Puente (2013) afegeix les següents aportacions pedagògiques del relat digital educatiu:

- Flexibilitat multidisciplinària: permet combinar elements visuals, auditius i textuais i diferents temàtiques.
- Síntesi de tècniques tradicionals i noves tecnologies.
- Versatilitat en els seus objectius.

Atenent a una definició més àmplia del concepte de relat digital, la realització d'aquests com a estratègia didàctica exigeix habilitats en el maneig de les TIC, ser capaç d'emprar el llenguatge audiovisual, i tindre les competències comunicatives i narratives necessàries per elaborar un relat ben estructurat. També implica desenvolupar la pròpia creativitat, enginy i imaginació (Villalustre

& Del Moral, 2014), i aquesta llibertat que es dona als estudiants per crear i expressar-se afavoreix també la seva motivació i implicació en el seu propi procés d'aprenentatge. Es centra l'atenció en els estudiants i en els seus interessos i es senten escoltats, i l'aprenentatge es en conseqüència més significatiu (Rodríguez & Londoño, 2009).

Rodríguez i Londoño (2009) senyalen també que la producció d'un relat digital es dona en un context de treball per projectes. Els estudiants treballen diverses competències de forma simultània i utilitzen les tecnologies com mitjà per treballar uns altres objectius, que sovint comporta la resolució de problemes. A més, els alumnes assumeixen un rol més actiu en el procés de presa de decisions, mentre que el professor ajuda en qüestions tècniques i expressives des d'una posició més secundària.

En relació a la publicació dels relats a la Web, Robin (2006) comenta que dona la oportunitat als estudiants de compartir el seu treball amb els seus companys i guanyar una valuosa experiència en fer crítiques tant del seu propi treball com dels demés, treballant així la intel·ligència emocional i l'aprenentatge social, motivat també pel fet de treballar en grups.

En definitiva, el fet de que es creïn contínuament noves formes de narrar i d'interpretar els missatges audiovisuals exigeix una alfabetització digital, tal com defensen diversos autors (Brown, Bryan, & Brown, 2005; Porto, 2014; Villalustre & Del Moral, 2014) que permeti als joves, com usuaris de les tecnologies digitals, interpretar i elaborar discursos narratius digitals, a més del desenvolupament de la capacitat d'expressió i comunicació mitjançant la combinació d'elements lingüístics, icònics i tècnics (Del Moral, Villalustre, & Neira, 2016).

4.2.1.1. Eines per al relat digital en educació: Instagram.

Algunes ferramentes útils per aplicar a l'aula metodologies relacionades amb el relat digital, i que es recomanen des de plataformes educatives son (Aller, 2016) PicLits, SlideFlickr, Shidonna, StoryJumper, Domo Animate... però les

seves funcions no inclouen compartir el producte resultant amb un públic més enllà de l'entorn de classe. En aquest sentit, caldria emprar altres eines per compartir el producte final (relat), com poden ser Blogger, Youtube, o XS com Twitter Timelines (permet crear un timeline amb els tweets escollits), Instagram, o Vine, entre altres.

En quant a XS, Instagram és una de les que més potencial té com a via per compartir històries. La facilitat amb la qual els usuaris poden compartir el seu dia a dia l'ha convertit en un referent en la narració visual en xarxa, fins al punt d'aparèixer el terme "instarrelat" (Abad, 2013) per referir-s'hi. Instagram ofereix les ferramentes necessàries per fer un relat digital en base a imatges i compartir-lo no només amb la pròpia xarxa d'Instagram, si no també a altres XS.

Un "instarrelat" és una imatge acompanyada per una o dues línies, que en conjunt conta una història real o fictícia de qualsevol tipus. El llenguatge canvia per adaptar-se a la preponderant brevetat, i es cerca causar la major impressió amb ell mínim nombre de paraules, que complementen el missatge visual (o a l'inrevés). Precisament aquesta brevetat suposa un gran esforç de reflexió prèvia i un maneig correcte dels dos llenguatges, visual i escrit, per aconseguir transmetre allò que es pretén; les paraules situen al lector a l'escena, i la imatge dona detalls que el text no pot donar per la seva brevetat. Sovint, s'inclouen filtres d'Instagram a les imatges per donar-les una determinada sensació (fantasia, un temps passat...) i se li inclouen etiquetes (hashtags) que permeten compartir la història amb un gran públic i/o enllaçar-la amb altres imatges. Totes aquestes característiques han portat a que s'empri el terme "l'instarrelat" per referir-s'hi, ja que es un estil narratiu específic de l'aplicació i difícil de classificar.

Però no és la única forma de compartir històries mitjançant Instagram. Moltes persones conten la seva vida a través d'imatges i vídeos, publicats en el moment i lloc en que succeeixen, i que constitueixen una seqüència que podem seguir de forma simultània al seu desenvolupament. Son històries reals que en

determinats casos arriben a tenir un gran èxit, ja sigui per contar històries de superació, d'aventura... i que no es limiten a una imatge aïllada⁵.

D'altra banda, des que Instagram va incorporar la opció de compartir vídeos de fins quinze segons també han aparegut sèries realitzades específicament per compartir-les a Instagram (Valdés, 2014), amb capítols de quinze segons. Un exemple es la sèrie "Cambio de Status", realitzada per Microproducciones, i que consta de set capítols i quatre finals disponibles. La llegenda sota cada capítol conté el número del mateix i una sèrie de hashtags, mentre que els possibles finals inclouen a més una petició cap als usuaris per a que votin el final que més lis agradi. A més, entre la publicació de cada capítol, es publicaven al compte d'Instagram de Microproducciones altres continguts com imatges o vídeos relacionats amb la temàtica de la història.

Tots aquests son exemples de la gran varietat de possibilitats que ofereix Instagram com a ferramenta per compartir relats digitals, i evidencien el potencial i versatilitat d'aquesta aplicació i XS, que a més permet una certa interacció amb el públic. Tot i això, l'ús a les aules d'Instagram continua sent bastant modest. Comencen a sorgir propostes d'usos educatius de l'aplicació relacionades principalment amb la realització de relats digitals que pretenen que els alumnes aprenguin a construir relats, aprenguin a sintetitzar, i afermin continguts mitjançant una metodologia més engrescadora.

5. INSTAGRAM I EL RELAT DIGITAL A L'AULA: ESTAT DE LA QUESTIÓ.

5.1. Xarxes socials horitzontals en educació.

A l'àmbit de l'educació, s'han creat XS verticals específiques per aquest mateix àmbit que s'empren als centres cada cop amb més naturalitat. Però alguns autors consideren també que els docents han de propiciar un apropament entre la pròpia educació i les XS (fent referència a les horitzontals), ja que els alumnes passen molt de temps connectats a aquestes (Liébana-cabanillas, 2013; De Haro, 2009; Prats, 2014; Arruñada, 2016). Naso, Balbi, Di Grazia i

⁵ "[...] En una serie de imágenes aisladas encontramos historias de vida." (Gabriela Álvarez).

Peri (2012) defensen que les XS emprades en educació haurien de ser lliures, obertes, i sense restriccions per tal de potenciar la participació i l'interès dels alumnes.

Prats (2014) defensa l'ús d'aquestes XS tant per que el centre estigui present en elles com lloc on accedeixen molt els alumnes, com per constituir una forma de comunicació amb l'exterior. També senyala que pot ser útil per millorar la comunicació entre professor i alumnat i entre els propis professors amb altres d'altres centres. Atenent a aquesta doble vessant, Castañeda, González i Serrano (2011) diferencien entre XS per al *desenvolupament professional docent* i *per a l'activitat de o per a l'alumnat*. Aprofundint en el segon, les XS horitzontals ofereixen possibilitats educatives com proveir a l'alumnat d'entorns creatius, facilitar la comunicació, rompre l'espai i el temps de l'aula i apropar la vida personal i la acadèmica, accedir a més informació de la que s'imparteix a classe, i aprendre a emprar eines i aplicacions actuals entre altres (Liébana-cabanillas & Prieto-fernández, 2013). També permet incloure pràctiques col·laboratives i cooperatives, i crear productes digitals (Fig. 1) (Naso, Balbi, Di Grazia, & Peri, 2012). Un altre avantatge de l'ús de XS en educació que comenten també Naso, Balbi, Di Grazia i Peri (2012) és la contribució a la democratització del coneixement i la seva difusió. El coneixement es pot moure, es a dir, compartir-se i enriquir-se gràcies a les aportacions d'altres i mitjançant uns medis gratuïts i globals com son en aquest cas les XS.



Fig. 1: L'alumne usa les XS per relacionar-se, valorar, compartir, organitzar i comunicar. (Naso et al., 2012, p.6).

A pesar de tots aquests avantatges, cal seleccionar prèviament bé quina s'usa, analitzant-ne les característiques. La llibertat que ofereixen les XS i que influeix positivament en la motivació de l'alumnat i en les seves possibilitats educatives també suposa uns riscos que el professor ha de conèixer per tal d'ensenyar als alumnes a evitar-los. En definitiva, el professor ha de mostrar-los els possibles usos positius de les XS, i a fer-ne un ús responsable, sent cautelosos a l'hora de definir la seva identitat digital (Prats, 2014), però també pot aprofitar-ne totes les possibilitats que ofereixen per millorar l'experiència d'ensenyament-aprenentatge.

Per tots aquests motius, ja es realitzen a molts centres experiències a l'aula emprant les XS. A Estats Units, alumnes i docents de totes les Universitats del país empen XS com Twitter, Facebook o LinkedIn com extensió de l'activitat docent (Naso et al., 2012). A Espanya també existeixen estudis i experiències al respecte. Un dels primers exemples el trobem en el treball de De Haro (2009), qui destaca la gran utilitat de les XS com a mitjà per fomentar la comunicació entre alumne i professor i investiga sobre els avantatges del seu ús realitzant un cas pràctic. En ell, els alumnes han de realitzar una Webquest per grups, escriure un blog on documentin el que ha fet cada alumne, i redactar el treball a Google Sites. De Haro conclou l'estudi de la experiència valorant molt positivament diversos aspectes de les XS que donen un valor afegit a l'experiència educativa: l'apropament de l'aprenentatge informal amb el formal, la major comunicació entre els alumnes, la incorporació de les TIC als centres educatius, el fet de que les XS siguin generalistes, i la possibilitat d'actuar com un centre únic per a les activitats docents.

Prieto-Fernández y Liébana-Cabanillas (2013) realitzaren també un projecte d'aprenentatge, en aquest cas mitjançant l'ús de Tuenti, una xarxa social estricta o pura i horitzontal. La selecció de la XS es va basar en una enquesta de la que es desprenia que el 100% dels alumnes enquestats empraven alguna XS, i un 97% d'ells utilitzaven Tuenti. Per tant, es va escollir un entorn d'aprenentatge en que els alumnes ja es trobaven presents. En acabar el treball, es va passar novament una enquesta als alumnes per tal d'analitzar l'experiència. Com a resultat, s'obtingué que l'alumnat valora positivament l'ús

de les XS a l'aula, per la qual cosa Prieto-Fernández y Liébana-Cabanillas recomanen la seva implementació com a metodologia d'aprenentatge.

Existeixen també experiències amb Facebook i Twitter, com la que trobem a l'article de Cab i Hernández (s.f.), i en la que els alumnes que les empraven milloraven gradualment les seves notes respecte a un grup control (Arruñada, 2016), o la experiència de Fernández (2012), que conclou amb una valoració positiva de les eines degut a que estimulen i incrementen l'aprenentatge autònom, i emprant-les s'aconsegueix una major col·laboració, connexió i comunicació més ràpida. Pel que fa a Instagram però, no s'han trobat experiències a secundària o batxillerat documentades.

Tot i els resultats positius d'aquestes experiències esmentades, existeixen certs temors entre alguns professors a l'hora d'introduir aquest tipus de pràctiques a les seves classes, com la por a perdre el control de la classe, a no poder donar tot el contingut del currículum, la falta de preparació per part del propi professor per emprar la XS a l'aula i la manca de recursos preparats, i la incorporació en elles dels alumnes que no hi són presents (Fernández, 2014), però també la reticència per part d'alguns a canviar les seves metodologies (Arruñada, 2016).

Altre inconvenient que es pot trobar es la saturació del canal d'informació que constitueix la xarxa amb informació no necessàriament valuosa acadèmicament (Cab & Hernández, n.d.).

5.2. El relat digital educatiu.

D'altra banda, el relat digital es un recurs molt emprat en educació a països com sobretot Estats Units, Regne Unit i Austràlia. A diversos llocs del món es realitzen conferències dedicades a aquest tema, i existeixen grups i associacions que desenvolupen activitats relacionades amb l'ús del relat digital en educació (Gregori, 2010). A Espanya també s'està introduint, tot i que de forma més aïllada i amb escassa publicació i reflexió sobre el seu impacte com a procés d'ensenyament-aprenentatge (Londoño-Monroy, 2012). Tot i això, tant les experiències d'altres països com les d'Espanya suggereixen que els relats

digitals poden ser d'una gran utilitat didàctica. Al nostre país s'han fet investigacions amb aquesta metodologia didàctica sobretot a l'àmbit de la universitat (Porto, 2014; Alcantud, 2010; Villalustre & Del Moral, 2014; Del Moral et al., 2016; Rodriguez & Londoño, 2009), però també es pot trobar algun estudi realitzat amb alumnes de secundària. Londoño-Monroy detalla en un article (2012) les seves experiències emprant el relat digital a diverses classes d'ESO, conclouent d'una banda la seva utilitat per fer que els alumnes adoptin un rol actiu, participatiu i comunicatiu en front al de consumidors passius de contingut, i de l'altra que fa que tant professors com alumnes coneguin i assumeixin el sentit d'allò que fan i ho situen en el seu context. Porto (2014) valora també molt positivament una experiència realitzada amb alumnes universitaris, i en destaca la motivació i satisfacció dels alumnes en acabar el treball, així com la forma en que aquest va contribuir a augmentar la seva autoestima. Alcantud (2010) realitzà una experiència similar a la de Porto, també a educació superior i amb unes conclusions semblants. Alcantud valora molt la motivació que desperta entre els alumnes, i considera que el relat digital està ple de possibilitats per a qualsevol matèria. Altres autors comenten també que es tracta d'una activitat gratificant que identifica a l'alumne com autor davant els seus companys i que genera entusiasme per mostrar la seva història digital als demés (Encinas-Puente, 2013), i que contribueix al desenvolupament de destreses com la reflexió, comunicació i anàlisi crític de la realitat (Díaz, López, Heredia, & Pérez, 2015).

Algunes plataformes emprada per compartir els relats digitals en aquests casos es YouTube (Porto, 2014; Díaz et al., 2015), Twitter (Vázquez, 2012), l'Aula Virtual (Xarxa social vertical del centre) (Alcantud, 2010), o una pàgina web creada expressament (Gregori, 2010; Londoño-Monroy, 2012; Rodriguez & Londoño, 2009).

Per tant, i en base als estudis abans mencionats, no es contemplen en general les XS horitzontals a l'hora de compartir els relats digitals ni s'analitza la forma de difusió dels treballs i la seva rellevància en el procés de realització d'un relat digital, això com tampoc es fa una justificació dels medis escollits. Es poden trobar algunes excepcions com a l'estudi de Vázquez, però degut a que centra

la seva investigació en l'ús de la xarxa social com a metodologia innovadora, i no tant en el relat digital tot i ser el producte final de l'activitat.

5.3. Propostes existents per introduir Instagram a les aules.

En el cas d'Instagram i atenent a la bibliografia consultada, sembla que s'incorpora menys que altres XS a les metodologies de classe, tot i que sí que s'usa de diverses formes.

Des d'algunes webs i blogs especialitzats en ús de les TIC i educació es proposen les següents aplicacions didàctiques d'Instagram a l'aula (Viñas, 2012; Espeso, 2016):

- Il·lustrar el blog o Wiki.
- Iniciar una redacció a partir d'una fotografia.
- Experimentar la fotografia amb Instagram com a gènere de narrativa digital.
- Combinació d'instagram i Twitter per fer reflexions del treball realitzat a classe.
- Ensenyar geografia i sociologia amb Cartogram.
- Crear un calendari, un pòster o una línia del temps amb fotos d'Instagram.
- Documentar un procés o les parts d'allò que estudien.
- Fer un periòdic amb les notícies del centre expressades en una imatge i unes línies.
- Mostrar les activitats diàries que es realitzen a l'aula.

Cercant exemples concrets, es fàcil trobar comptes d'Instagram de centres d'educació secundària, que principalment comparteixen fotografies d'esdeveniments, encara que també es troben altres propostes com concursos de fotografia mitjançant Instagram promoguts pel centre (<http://iesjuandelanuza.catedu.es>). A Eivissa la majoria dels centres d'educació secundària no tenen comptes d'Instagram actius, a excepció de l'IES Sa Serra (@iessaserra), però existeixen comptes vinculats als centres com son el de

@ed.especial_iesantamaria, creat per compartir imatges del que fan els alumnes d'educació especial de l'IES Santa Maria d'Eivissa, i el compte de @promociodelasalut, creada per un grup de treball format per professorat del IES Algarb, que pretén fer promoció de la salut dins la comunitat educativa del centre. Així i tot els alumnes empenen hashtags amb el nom dels seus centres per pujar fotografies relacionades amb el mateix, i podem trobar hashtags (tot i que amb poca activitat) de tots els centres de secundària d'Eivissa i Formentera.

Tornant a l'àmbit espanyol, alguns professors creen comptes d'Instagram per mostrar els treballs dels alumnes a una determinada assignatura, així com també el dia a dia a l'aula (en alguns casos). Molts d'aquests comptes estan associats amb l'assignatura d'educació plàstica, visual i audiovisual⁶ i a més segueixen altres comptes semblants d'altres centres educatius, com per exemple el compte @plastica_alejovera, creat pel departament d'art d'un institut de Guadalajara i que publica treballs i tot tipus d'imatges relacionades amb l'assignatura, o @plastica_mor, que publica imatges de treballs dels alumnes de forma anònima. Alguns d'aquests comptes tenen una gran activitat, arribant fins a més de 1.450 seguidors i més de 1.000 publicacions⁷ (plastica_alejovera). Instagram permet la possibilitat d'apreciar una gran varietat de propostes dins de l'àmbit de les arts visuals, i també mostrar les pròpies. Professionals lligats a les arts visuals ja aprofiten les qualitats d'Instagram per mostrar treballs en procés, exposicions i obra a un ampli públic (Álvarez, 2013), i és lògic fer-ho també a les aules d'art.

⁶ Donat que no existeixen publicacions o estudis al respecte, s'ha fet una recerca a la pròpia plataforma d'Instagram trobant fins a set comptes diferents d'assignatures de plàstica a centres espanyols: plastica_alejovera, plastica_mor, patriciadepastica, plasticayalgomas, artematilde, dibujoeducativo i plastica_es_eso, només un dels quals era d'accés exclusiu mitjançant sol·licitud. La resta mostra el seu contingut a tots els usuaris d'Instagram.

⁷ Dades consultades el 01/03/17. Hi ha que tenir en compte que la gran activitat del compte fa que aquestes dades canvin molt ràpidament.

6. EXPERIÈNCIA.

6.1. Per què Instagram a classe d'EPVA? Justificació.

Com ja s'ha vist, la incorporació de les TIC a l'aula és fonamental, especialment a aquesta assignatura. Un dels continguts de la mateixa és precisament la realització de projectes mitjançant el seu ús, però caldrà determinar quina eina emprar per impartir uns determinats continguts, en aquest cas relacionats amb l'anàlisi de la imatge, la fotografia i el còmic.

La elecció final d'Instagram, per tant, atén als següents aspectes:

- Auge de la XS.

L'ús d'una Xarxa Social com Instagram a l'aula propicia la motivació dels alumnes, i suposa molts avantatges educatius mencionats anteriorment en aquest treball. De totes les XS, Instagram és la que mostra un major auge actualment i fou la web més consultada pels menors de les Illes Balears el 2016 (Llodrà-Riera et al., 2016). Molts autors sostenen que és preferible emprar aquelles xarxes en les que els joves ja estan presents i per les que tenen un interès, ja que s'augmenta la motivació per l'activitat (Naso et al., 2012; Liébana-cabanillas & Prieto-fernández, 2013). De totes les XS, Instagram és la que mostra un major auge actualment i fou la web més consultada pels menors de les Illes Balears el 2016 (Llodrà-Riera et al., 2016), i per tant es veu justificat considerar-la en primer lloc.

Cal remarcar novament la importància d'incloure una educació relacionada amb l'ús responsable de les XS a les aules, ja sigui des d'aquesta assignatura com des d'una altra, i especialment d'aquelles on els joves estan més presents. Tot i estar parlant en aquest cas d'Instagram, aquestes recomanacions es poden extrapolar a totes les XS en general.

- Compatibilitat amb l'assignatura per les seves possibilitats tècniques.

Instagram permet compartir imatges de forma seqüencial i acompanyar-les d'un peu d'imatge i hashtags, a banda de poder retallar-les i editar-les. Amb això,

Instagram resulta útil com suport mitjançant el que generar i donar forma al relat, que en aquest cas té una estructura semblant a la d'un còmic. A més, com que es tracta d'una xarxa centrada en la imatge com forma de comunicació, constitueix un context molt adient per compartir el projecte. Permet una interactivitat amb el públic i amb professors i companys que enriqueix el projecte i en potencia l'experiència de comunicació (Ramos, 2013), amb una obra que arriba a un públic més enllà del professor i els companys de classe. Per últim, Instagram ofereix també la possibilitat de trobar i seguir persones segons interessos (artístics en aquest cas) i formar part d'una comunitat inspiradora (Tourn & Berruhet, 2015).

- Suport amb el que poder crear un tipus concret de relat digital, que al seu torn és un mètode educatiu consolidat.

Instagram és una aplicació mitjançant la que es poden realitzar relats digitals articulats mitjançant la imatge, i per tant permet explorar noves possibilitats d'aquesta vessant educativa.

Tot i ser una eina poc convencional i que el seu ús a l'aula pot arribar a generar reticències entre alguns professors (Vázquez, 2012), tots aquests aspectes recolzen la hipòtesi de que Instagram té una gran potencialitat dins l'aula d'educació plàstica, visual i audiovisual. A més permet implementar noves metodologies com la realització de relats digitals i renovar l'enfocament de l'assignatura per adaptar-lo a la realitat actual tant en relació a l'art (junt amb les noves tecnologies de la comunicació apareix el concepte de *Media Arts*, referent a totes aquelles formes d'art relacionades amb els nous medis (Paytuy, 2013)) com a la comunicació i difusió del mateix, tal com recomana Paytuy:

Las personas jóvenes están constantemente subiendo contenido artístico a internet, exponiendo sus ideas y mostrando sus trabajos. Sin embargo, para que estas personas puedan hacerlo con conciencia, los profesores deben estar ahí para enseñarles valores, actitudes y habilidades para así poder hacer uso de estos medios de manera correcta. [...] La educación artística debe alejarse del curriculum

académico basado en temas cerrados, para pasar a una educación con orientaciones abiertas y cooperación en los procesos de aprendizaje (Paytuvi, 2013, p. 98).

Tot i que aquest projecte es podria portar a terme mitjançant la realització de dibuixos que després es fotografiessin i pugessin a Instagram, s'ha plantejat de forma que el procés sigui íntegrament digital i fonamentat en la fotografia. D'aquesta forma, s'hi inclou el contingut del currículum relatiu a la fotografia, donant-li a aquesta un enfocament creatiu. L'activitat de producció d'imatges que realitzen majoritàriament els joves és la fotografia, amb la finalitat principal de compartir vivències i documentar el que passa al seu voltant, però molt més minoritàriament amb finalitats creatives com produir històries (Aguirre, Arriaga, Marcellán, Olaiz, & Calvelhe, 2012).

6.2. Introducció i característiques de l'experiència.

6.2.1. Metodologia i preguntes d'investigació.

La metodologia emprada en aquest treball es la Investigació Basada en Disseny. De Benito i Salinas la defineixen com un tipus d'investigació amb una clara orientació cap a la innovació educativa i que es caracteritza per introduir un element nou per tal de transformar una situació (De Benito & Salinas, 2016).

Aquesta metodologia sorgeix de la necessitat de resoldre problemes reals en educació i cerca solucions en l'aplicació pràctica de dissenys que sorgeixen de la teoria i de la investigació, ja siguin productes educatius, processos, programes, o models i polítiques (De Benito & Salinas, 2016). Els dissenys es sotmeten a proves i es milloren fins poder difondre'ls al context educatiu. La finalitat de la Investigació Basada en Disseny, per tant, és millorar la pràctica educativa; permet explorar noves possibilitats dins del disseny didàctic, a més d'incrementar la capacitat per la innovació educativa (De Benito & Salinas, 2016).

Per les seves característiques, és una metodologia estretament lligada a la introducció de les TIC en els procediments didàctics (Salinas, 2016), com és el

cas del present treball, en que s'ha dissenyat un projecte didàctic amb que es pretén aportar dades sobre la viabilitat i possibles avantatges de la implementació d'Instagram a l'aula, en combinació amb la realització d'un relat digital.

La investigació basada en disseny s'estructura en tres fases generals: investigació, disseny i avaluació (fig. 2) (Pool & Laubscher, 2016), tot i que existeixen altres propostes més desenvolupades en relació a aquesta estructura (De Benito & Salinas, 2016).

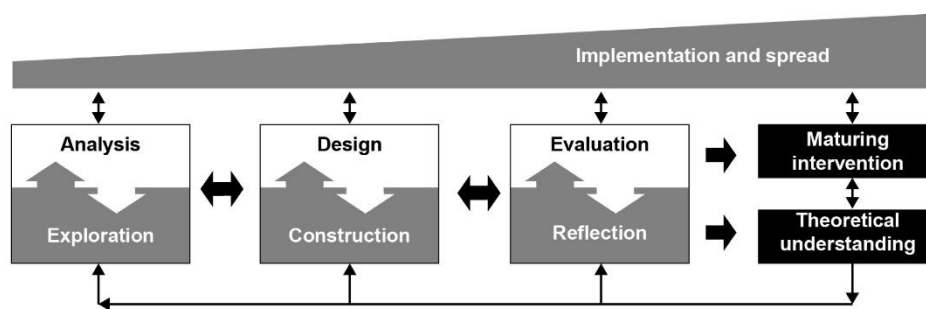


Fig. 2: Model genèric per al desenvolupament de la investigació basada en disseny de McKenney i Reeves (2012) (Pool & Laubscher, 2016).

Per al present treball s'han seguit aquestes fases de la següent forma: després de detectar l'aparent manca de contextualització dels entorns d'aprenentatge actuals en relació a l'auge de les XS, s'ha investigat sobre l'estat de la qüestió i les possibilitats d'implementar XS a l'aula per contextualitzar l'aprenentatge i motivar als alumnes (investigació), s'ha dissenyat una activitat per tal d'implementar-hi Instagram i el relat digital (seguint la hipòtesi de que es pot aprofitar el seu potencial com a ferramenta d'aprenentatge i comunicació per millorar el procés d'ensenyament-aprenentatge (Viñas, 2012; Espeso, 2016)) (disseny), i finalment s'ha posat a prova a una classe d'EPVA amb un reduït nombre d'alumnes, i s'han detectat aspectes a millorar de cara a la seva difusió mitjançant un qüestionari que s'ha passat als alumnes participants (avaluació).

Si bé aquest tipus d'investigació habitualment requereix de successives repeticions de totes les fases incorporant millores unes respecte a les altres, en aquest cas només s'ha portat a terme un únic cicle per qüestions de temps, però que també és vàlid per obtenir resultats (Pool & Laubscher, 2016). S'ha

analitzat per extreure'n dades i iniciar una via d'estudi, establint algunes bases efectives i orientant de cara a futures investigacions.

Amb aquesta metodologia es cerca donar resposta a una sèrie de preguntes d'investigació. La pregunta general és la següent:

- Instagram pot ser una ferramenta útil i implicar millores en el procés d'ensenyament-aprenentatge, concretament en combinació amb la realització d'un relat digital i a l'assignatura d'Educació Plàstica, Visual i Audiovisual?'

Seguidament es plantegen les següents preguntes més específiques:

- Ha influït Instagram en el procés d'aprenentatge amb una major motivació i interès per part de l'alumnat?
- Es justifica el seu ús a l'aula per les seves característiques específiques com aplicació (eines) i com a XS (interacció)?
- La realització d'un relat digital comporta millores en el procés d'aprenentatge?

També es pretén fer una valoració de l'activitat en general i detectar-ne els punts positius i els negatius per tal de poder proposar millores i correccions del disseny i determinar condicions que en facilitin una implantació exitosa (De Benito & Salinas, 2016).

6.2.2. Context i participants.

El present treball presenta una experiència realitzada amb alumnes d'ESO, consistent a realitzar un relat digital emprant Instagram per a l'assignatura d'Educació plàstica, visual i audiovisual. Aquesta s'ha portat a terme al centre públic IES Quartó de Portmany, a Sant Antoni de Portmany, Eivissa, amb l'únic grup de 2n d'ESO del centre i durant el segon trimestre, amb dues sessions a la setmana. Es dona la circumstancia de que tots els alumnes han repetit algun curs i son majors de 14 anys (requisit fonamental per poder portar a terme l'activitat ja que es l'edat mínima per poder obrir un compte a Instagram), i en

total participen en l'activitat 8 alumnes. Entre els alumnes hi ha dos nous, i en general els resultats acadèmics d'aquests alumnes són molt baixos a totes les assignatures, incloent EPVA. Es tracta per tant d'un grup amb una gran manca de motivació en general.

6.2.3. Descripció de l'experiència.

L'activitat consisteix a realitzar una història mitjançant una seqüència de fotografies editades digitalment i acompanyades d'una breu llegenda, constituint un relat semblant a un còmic realitzat íntegrament amb ferramentes digitals. A més, es comparteix en xarxa emprant Instagram, de tal forma que lis puguin afegir filtres, afegir-les la llegenda i hashtags, ordenar-les seqüencialment al seu propi perfil i compartir-les amb el públic d'Instagram, de tal forma que puguin veure, valorar (poden posar "likes" a les imatges) i fins i tot comentar els treballs dels seus companys, però també puguin fer-ho altres membres de la xarxa.

L'activitat s'emmarca dins del bloc 2 de l'assignatura d'Educació plàstica, visual i audiovisual: comunicació audiovisual. Si bé l'assignatura en general parteix de la necessitat de que els alumnes sàpiguen emprar el llenguatge visual (especialment dins del context que generen els avanços en les tecnologies de la informació i la comunicació), aquest bloc es centra especialment en l'alfabetització visual i les TIC, tal com es pot trobar al currículum de l'assignatura:

Bloc 2. Comunicació audiovisual. El bloc 2 posa a prova els alumnes i la seva percepció de les imatges que els envolten. En el món actual, la imatge com a mitjà d'expressió és present en tots els àmbits (còmic, fotografia artística o publicitària, senyals viaris...) i els alumnes han d'entendre el significat de cadascun i l'ha d'aprendre a fer servir per a la pròpia producció d'imatges. És essencial en aquest bloc que els alumnes tinguin accés a les TIC.

Els continguts d'aquest bloc, criteris d'avaluació i estàndards d'aprenentatge que es treballaran concretament mitjançant aquesta activitat es detallen a l'Annex 1.

Pel que fa a les competències, l'activitat permet treballar les següents:

- Comunicació Lingüística.

Es desenvolupa mitjançant l'adquisició i ús de vocabulari relacionat amb la imatge, fotografia, còmic, i edició digital d'imatge. També s'assoleix gràcies a la complementació de l'activitat amb textos que acompanyen les imatges, i hashtags en diversos idiomes.

- Competència digital.

S'aprofundeix especialment en aquesta competència a totes les fases del projecte. Es desenvolupa la cultura digital a l'aula mitjançant els medis de producció, edició i publicació digital d'imatges.

- Aprendre a aprendre.

S'assoleix gràcies al treball en grup i a la realització d'un projecte en el que han de resoldre problemes i investigar per si mateixos la forma més adient de realitzar-lo en funció del resultat que cerquin, en base a uns coneixements generals.

- Competències socials i cíviques.

La feina en equip i el fet de treballar en un projecte fomenta la cooperació no només entre els integrants del grup si no entre tots els alumnes de la classe. Es treballen valors com la tolerància, l'empatia i el compromís que requereix el treball a classe.

- Sentit d'iniciativa i esperit emprenedor.

A partir d'aquesta activitat es fomenta en gran mesura la creativitat i l'autonomia, així com la feina en equip i l'autoconfiança.

- Consciència i expressions culturals.

Els alumnes amplien la seva visió de l'expressió artística, que es dona en formes molt diverses com es la imatge digital, en aquest cas. Aprenen a emprar i valorar el llenguatge visual, i experimenten i investiguen noves formes d'expressió artística.

En general, el projecte no es centra en un únic contingut o concepte, si no que s'hi treballen diversos conceptes i competències simultàniament i de forma pràctica: fotografia, còmic, introducció a l'ús de programes d'edició d'imatge, subjectivitat de la imatge, i d'altres que pugin sorgir durant el desenvolupament de l'activitat. A més, es concep el producte final com una forma d'art *pública*, més propera a la realitat del món de l'art i de la imatge com mitjà de comunicació, que el fet de realitzar-lo amb la única finalitat de que el professor l'avaluï.

6.3. Fases i desenvolupament.

Després de dissenyar l'activitat i determinar les preguntes d'investigació, s'ha portat a la pràctica al llarg de 9 sessions entre els mesos de març i abril, en un grup on s'ha comprovat que tots els alumnes son majors de 14 anys i que per tant poden crear un compte d'Instagram. L'activitat combina breus explicacions teòriques amb treball a classe dels alumnes, i se'ls ha requerit també una mínima càrrega de feina per després de classe. S'ha creat un compte d'Instagram (@epva_quarto) per poder realitzar un treball de mostra i des del que es poden consultar els treballs dels alumnes, ja que és necessari tenir un compte per poder accedir-hi. Aquest és obert i s'emprarà tant per interactuar amb els alumnes, com per compartir treballs dels mateixos i en un futur també tot allò relacionat amb l'assignatura. Des del mateix es segueixen comptes semblants d'altres centres fora d'eivissa (comptes d'aules de plàstica que mostren els treballs dels alumnes) per afavorir l'intercanvi d'idees també entre professors de plàstica.

L'organització i desenvolupament de les sessions es divideix en sis fases: presentació de l'activitat, planificació (elaboració d'un guió il·lustrat), elaboració de fotografies, edició de les imatges amb el programa Gimp, publicació a Instagram, i posada en comú i avaluació, tal i com es detalla a l'Annex 2.

Seguidament es detalla el desenvolupament de cada sessió.

6.3.1. Sessió 1

Després de la finalització de l'activitat anterior a aquesta, es fa una primera presentació del que serà el projecte i les pautes bàsiques, per tal que puguin anar formant els grups de treball i pensant idees d'allò que volen narrar a la seva història. Donada la complexitat i novetat del treball que se'ls proposa, prèviament s'ha realitzat un treball d'exemple que s'utilitza per acompanyar l'explicació.

Les pautes que se'ls donen són les següents:

- Han de realitzar el treball per parelles.
- Han de fer un còmic a partir d'imatges retocades i emprant Instagram. Es detallen els elements que ha de tenir: al voltant de sis vinyetes a partir de les imatges retocades, peu d'imatge amb la numeració de la vinyeta i descripció de l'escena, hashtags...
- El projecte consta de les següents fases: realització d'un guió il·lustrat, realització de fotografies en base al guió, edició de les imatges amb el programa Gimp, publicació de les imatges a Instagram juntament amb el peu d'imatge i els hashtags, i valoració del resultat propi i dels companys.
- Han de crear un compte per compartir la història en el que posaran el títol de la mateixa. Tot i que alguns alumnes demanen si poden emprar comptes que ja tenen, no s'admet perquè contenen imatges personals dels alumnes. Es pretén pel contrari que facin un compte amb el qual faran un ús completament diferent

de l'aplicació, i evitant en tot moment els riscos de publicar imatges dels alumnes, menors d'edat. A més, el compte ha de ser obert per tal que qualsevol usuari pugui veure els seus treballs.

- S'estableixen dos hashtags com a mínim: #plasticaquarto i #quartodeportmany. La finalitat és agrupar tots els treballs dels alumnes per poder trobar-los fàcilment, i relacionar-los a la xarxa amb tot allò que es faci al centre.

- Se'ls dona també un full amb els criteris de qualificació i un compte i una vinyeta de mostra (Annex 3).

6.3.2. Sessió 2

Durant la segona sessió es realitza una explicació teòrica emprant un Power point amb imatges i vídeos. La finalitat era deixar clars els recursos del còmic, i com i quan emprar-los. D'altra banda, també se'ls han mostrat exemples d'objectes animats i caracteritzats com personatges de forma semblant al que tenen que fer ells a classe. Es pretén amb això que els serveixi com a forma d'inspiració i perquè vegin que qualsevol imatge d'un o diversos objectes es poden dotar d'expressivitat, i la importància i el valor de la creativitat en aquest procés.

Seguidament se'ls dona una plantilla del guió il·lustrat (Annex 4) que ha d'emplenar a mà i a llapis amb esbossos de les vinyetes finals i els peus d'imatge. També han de decidir ja el nom del compte d'Instagram. Al final d'aquesta sessió tots els grups havien acabat el guió, i l'havien donat a la professora per revisar-lo. Es tracta d'històries molt senzilles i breus degut a la limitació de vinyetes, tot i que se'ls permet excedir-se mínimament de les sis vinyetes si era necessari. Aquesta limitació es deu a la complexitat de l'edició de les imatges, que de ser més de sis faria que el treball fóra molt llarg i tediós.

Al final de la classe es demana als alumnes que portin els objectes que han escollit de cara al pròxim dia per poder fotografiar les escenes. També es recorda que necessitaran un mòbil amb càmera de fotos per parella.

6.3.3. Sessió 3

Abans de començar a realitzar les fotografies, s'ha fet una explicació teòrica sobre fotografia, emprant novament un power point amb imatges que exemplifiquen els conceptes bàsics de fotografia i com es poden utilitzar. En aquest punt s'aprofita per explicar la importància de ser conscient del que estam fotografiant i quin ús li donarem a la fotografia, en el sentit de que si la publiquem en xarxa estem exposant-ho públicament i no és possible recuperar-la, una vegada fet això. És a dir, la finalitat d'aquesta explicació és que coneguin els fonaments de la imatge però també en sàpiguen fer un ús responsable.

Posteriorment, els alumnes han començat a fer les fotografies. Han set capaços de tenir en compte en major o menor mesura tots els conceptes explicats, i mitjançant les correccions de la professora han comprovat en la pràctica les variacions que suposen en el resultat final. També s'han trobat amb dificultats tècniques per les que han hagut de trobar solucions, com per exemple com fotografiar un objecte a l'aire.

Donat que molts dels alumnes no tenen internet al mòbil a classe, de cara a la següent sessió se'ls recorda que han d'enviar les fotografies al seu correu electrònic per tal de poder obrir-les a l'ordinador a classe.

6.3.4. Sessió 4

Aquesta sessió s'ha dedicat a donar unes nocions bàsiques als alumnes sobre l'ús del programa d'edició d'imatges que hauran d'emprar: Gimp. Es tracta d'un programa lliure i amb ferramentes bàsiques comuns a tots els programes d'edició d'imatge. Es fa una primera explicació teòrica emprant un Power-point com a suport, mitjançant la que s'expliquen les parts del programa i el seu funcionament. Després s'ha realitzat un exercici a classe per provar el programa, seguint les indicacions donades per la professora, i consistent a realitzar un muntatge fotogràfic en que s'emprin diferents capes, diverses eines, i flitres sobre imatges fotogràfiques.

6.3.5. Sessió 5

Amb les fotografies passades a l'ordinador o a un pen-drive, els alumnes comencen a treballar sobre elles amb el programa Gimp. Alguns grups acaben de realitzar fotografies que els quedaren pendents durant la sessió anterior per un motiu o altre. Cada grup desenvolupa el seu propi estil a l'hora de retocar les fotografies.

6.3.6. Sessions 6 i 7

Durant aquestes sessions els alumnes continuen el treball a classe amb el programa Gimp. Encara que el treball es per parelles, cada un treballa amb un portàtil sobre una imatge diferent, per tal que els dos puguin avançar feina i experimentar amb el programa al mateix nivell.

6.3.7. Sessió 8

S'ha dedicat aquesta sessió a acabar l'edició de les imatges mitjançant el programa Gimp i a enviar les fotografies novament al dispositiu mòbil, en cas de que puguin fer-ho a l'aula. A aquells que no poden, se'ls recorda que hauran de fer-ho a casa. Abans de que els alumnes publiquin les imatges a Instagram, als comptes que ja han anat obrint durant les sessions anteriors (per iniciativa pròpia i abans de que se'ls ho requerís expressament, ja que se'ls havia informat de que tindrien que obrir-la però s'havia previst com un dels darrers exercicis), es fa una explicació sobre les precaucions que han de prendre a l'hora d'emprar XS i de publicar contingut en elles, especialment quan es tracta d'imatges o vídeos. A banda de fer una breu explicació sobre les imatges pròpies o d'altres i la importància de respectar els drets d'autor en cas d'emprar imatges d'altres, se'ls adverteix de les següents qüestions (Fernández, 2012):

- Tot i la possibilitat de crear perfils privats, a les XS no existeix res realment privat, així que no pengis res que no vulgues que pugui veure qualsevol persona.

- No segueixis a qualsevol persona, i bloqueja a qui no vulguis que et segueixi.
- Abans de fer qualsevol publicació o comentari, reflexiona; preguntat si realment Instagram o qualsevol altra XS és el lloc per fer-ho.
- No estiguis sempre connectat/da. Destina-hi un temps i autoregula't.
- En cas de veure alguna cosa estranya o tenir algun problema, guarda una captura de pantalla i conta-ho a professors o pares.

6.3.8. Sessió 9

Els alumnes han d'haver pujat els relats a Instagram, i per tant es dedica aquesta sessió a veure'ls a classe i fer-ne una posada en comú, en la que els companys fan comentaris sobre els treballs dels demés i es porta a terme per tant una coavaluació. Finalment, la professora dona les notes, atenent als criteris d'avaluació.

Durant aquesta sessió se'ls passa també el qüestionari sobre l'activitat.

6.3.9. Treballs dels alumnes.

Com a resultat, els alumnes han realitzat quatre treballs amb estils diferents. Tenen com a protagonistes ganivets i tenedors de plàstic, un llibre i un estoig, núvols de sucre, i un llapis i una goma. Totes elles juguen amb les possibilitats dels objectes: el llapis i la goma es desgasten, el llibre empra unes tisores de dins de l'estoig, el cotó de sucre és xafat, i els ganivets tallen els tenedors. Per tant, pel que fa a la originalitat, els treballs estan prou ben elaborats i articulats, amb una presentació, nus i desenllaç dins de la curta extensió de que disposaven. Les carències més significatives es troben en la realització de les fotografies i especialment en la redacció dels peus d'imatge, que en alguns casos tenen moltes faltes ortogràfiques, com és el cas d'un dels treballs, que es pot consultar a l'annex 5.

6.3.10. Avaluació.

Per tal d'avaluar als alumnes, s'han tingut en compte els estàndards d'aprenentatge abans esmentats. D'una banda, i durant la presentació teòrica del treball a realitzar s'han presentat mostres als alumnes. Amb això han pogut analitzar treballs i exemples d'altres autors abans de fer el seu, tant objectivament com subjectivament i distingir el significat i el significat en signes visuals, per tal d'aprendre'n els recursos visuals. Això es pot comprovar en l'aplicació que n'han fet posteriorment en el seu propi treball.

També es pot avaluar l'assoliment dels coneixements en composició fotogràfica mitjançant les fotografies que han fet a classe i el grau en que han tingut en compte els fonaments explicats a classe. En aquest cas, hi ha hagut algunes carències a l'hora d'aplicar l'aprenentatge a la pràctica, i des del punt de vista de la professora ha suposat una revisió de l'explicació teòrica, en la que potser s'hauria d'aprofundir més de cara a noves aplicacions de l'activitat.

Han dissenyat un còmic en base a les imatges, i han sigut capaços de modificar-les digitalment per adaptar-les al llenguatge del còmic i dotar-les d'expressivitat. Finalment, han emprat adequadament Instagram per compondre el còmic en vinyetes.

Pel que fa als recursos digitals, tots ells han realitzat un projecte mitjançant dispositius fotogràfics, un programa d'edició d'imatges i una aplicació de mòbil (Instagram), tot i que dos dels alumnes no pogueren treballar correctament amb aquest últim. Per passar les imatges del mòbil o càmera al programa d'edició de l'ordinador (i al revés) han emprat un correu electrònic.

En general, han dissenyat, en equips de dos, un missatge visual seguint de manera ordenada les diferents fases del procés i valorant de manera crítica els resultats, ja que han pogut comentar a classe els resultats obtinguts tant per ell com pels altres.

En funció dels resultats i de l'assoliment dels diferents estàndards esmentats, s'ha fet una autoavaluació també de la funció de la professora com a tal (i per tant, també de l'activitat), valorant els objectius assolits pel que fa a

l'aprenentatge dels alumnes però qüestionant també els motius pels quals alguns d'ells s'han assolit menys i cercant-hi solucions. En aquest cas, únicament es requeriria un major aprofundiment en la explicació teòrica pel que fa a la part de fotografia, i un enfocament un poc diferent de l'aplicació de les eines digitals, de forma que es puguin utilitzar a classe i no hagin de fer-ho a casa seva.

La complexitat d'aquesta activitat fa que la qualificació només pugui realitzar-se mitjançant rúbriques (Porto, 2014), o el que és el mateix, una sèrie d'ítems a valorar cadascun amb un percentatge de la nota final, com en aquest cas. S'ha de considerar de forma equilibrada totes les competències involucrades en aquest procés d'aprenentatge, i assegurar una avaluació completa, objectiva i justa. Per tal que els alumnes puguin tenir una orientació durant tot el procés, se'ls han donat des d'un primer moment els criteris de qualificació. És especialment important en activitat com aquesta que ho tinguin clar, ja que son noves i diferents a les que es realitzen a l'assignatura habitualment, i inclou molts ítems de manera simultània.

Per aquesta activitat, els criteris de qualificació son els següents:

- Treball a classe i actitud. Inclou el treball en grup: 1 punt.
- Realització del guió il·lustrat emprant el llenguatge del còmic: 1 punt.
- Fotografies ben realitzades atenent als criteris donats a classe: 2 punts.
- Bon ús del programa (Gimp): 2 punts.
- Bon ús d'Instagram (hashtags, filtres, peu d'imatge...) i correcció lingüística: 1 punt.
- El treball s'ha entregat a temps i conté totes les parts requerides: perfil d'Instagram públic amb el títol de la història i amb les fotografies modificades. Aquestes han de tenir peu d'imatge amb el nombre de la vinyeta i hashtags (mínim #plasticaquarto i #quartodeportmany): 2 punts.
- Originalitat i expressivitat del relat: 1 punt.

El fet d'haver penjat el treball a Instagram propícia també que es doni una coavaluació entre tots els alumnes i fins i tot amb persones externes a l'aula, que tot i que no es reflecteixi en la nota final pot servir a l'alumne per adonar-se del que ha fet bé o pot millorar. Durant la última sessió es comenta a classe cada relat, de forma que tot i que ja havien vist els altres treballs a Instagram i hi havien ficat "m'agrada" (o no), els alumnes puguin fer comentaris dels seus propis treballs (autoavaluació), dels treballs dels companys (coavaluació) i de la professora (avaluació), tots ells tenint presents els criteris mencionats i altres aspectes que puguin sorgir.

6.4. Recollida de dades i anàlisi.

Per tal de conèixer les impressions dels alumnes davant aquesta activitat i donar resposta a les preguntes d'investigació proposades abans, s'ha passat un qüestionari als alumnes al final de l'activitat (Annex 6). Aquest qüestionari és totalment anònim i consta de setze preguntes, unes de resposta si/no i altres obertes per tal de que els alumnes poguessin opinar obertament sobre els aspectes positius i negatius de l'activitat i qualsevol altra cosa que volgueren destacar.

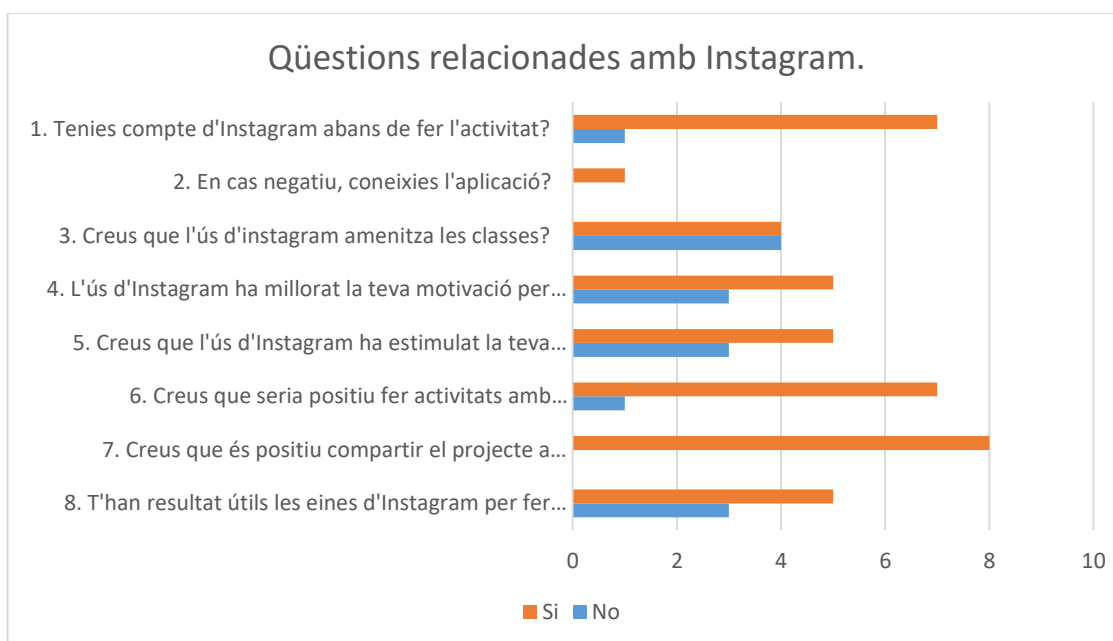


Fig. 3: Gràfic amb els resultats de les 8 primeres preguntes del qüestionari.

Al gràfic anterior (fig. 3) es mostren els resultats de les vuit primeres preguntes, de resposta si/no, i que fan referència a l'ús d'Instagram a classe d'EPVA i en un treball a l'aula en general. Les dues primeres preguntes del qüestionari cercava comprovar la familiaritat dels alumnes amb l'aplicació. Dels vuit alumnes, només un no tenia Instagram, però aquest coneixia l'aplicació. És a dir, un 87,5% de la mostra té Instagram i el 100% el coneix, constatant l'auge de l'aplicació entre els joves de 14 anys. Això suposa que a l'hora de proposar una activitat amb aquesta aplicació no s'hagi d'aprofundir molt en les explicacions sobre l'aplicació perquè els alumnes ja la coneixen i estan molt familiaritzats amb el seu funcionament. D'altra banda, aquells alumnes que no en tenen en coneixen els trets principals i si es porta a terme l'activitat per grups, com en aquest cas, poden rebre ajuda dels companys que sí que utilitzen Instagram.

Pel que fa a les següents preguntes, hi ha unanimitat en que és positiu compartir el treball de forma pública i que altres persones puguin veure el seu treball (100% creuen que sí) i pràcticament també en que seria positiu fer activitats amb Instagram a altres assignatures, ja que un 87,5% ha indicat que sí. Donat que aquest és el tret principal de l'aplicació, si que sembla que valoren positivament usar-la, així com també volen fer-ho a altres assignatures.

D'altra banda però, existeix disparitat d'opinions entre les qüestions referents a l'augment de la motivació, el treball de la creativitat, la utilitat de les eines, i que es facin més amenes les classes gràcies a Instagram. Mentre que a les primeres predomina lleugerament el sí, un 50% opina que Instagram no fa més amenes les classes. També cal tenir en compte que un 25% de la mostra ha tingut problemes amb l'aplicació i no ha pogut pujar per tant el treball a Instagram, per la qual cosa evidentment la influència que hagi pogut tenir l'aplicació en el desenvolupament del treball ha set en tot cas negativa. Per tant, de no haver sorgit aquest problema, els resultats del qüestionari possiblement haguessin variat considerablement.

A continuació es mostra un gràfic amb aquelles característiques que els alumnes han considerat útils per emprar a classe (Fig. 4). En aquest cas podien

marcar totes aquelles que consideressin. Tot i que només un 62,5% considera que lis han servit per fer un millor treball en aquesta activitat, un 75% considera útil la publicació de fotografies en una XS, i un 50% valoren també els hashtags, peus de fotografia, filtres i "likes", mentre que els comentaris queden relegats a un darrer lloc amb el 37,5%.

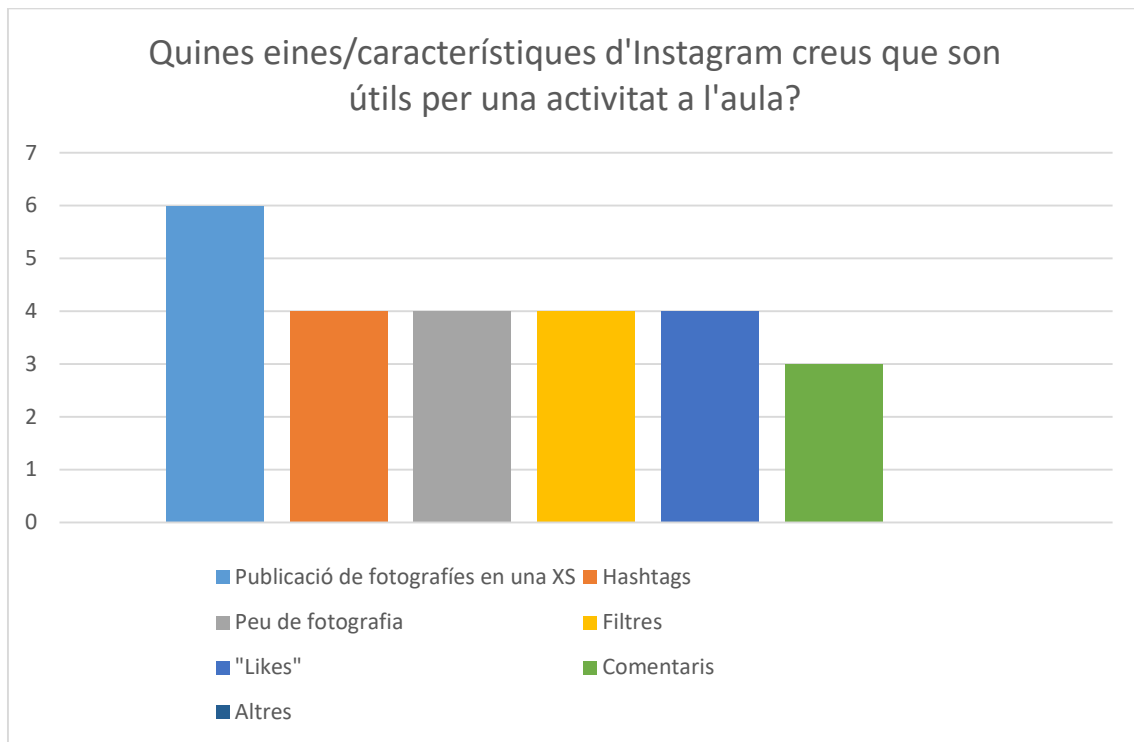


Fig. 4: Gràfic amb els resultats de la pregunta 9 del qüestionari.

Seguidament es mostren els gràfics de les dues preguntes relacionades amb el relat digital (Fig. 5).

Només un 37,5% dels alumnes considera que ha millorat les seves destreses en narració d'històries gràcies a aquesta activitat, i un 62,5% opina que la narració d'històries afavoreix la seva creativitat a l'assignatura, mentre que un 37,5% creu que no.

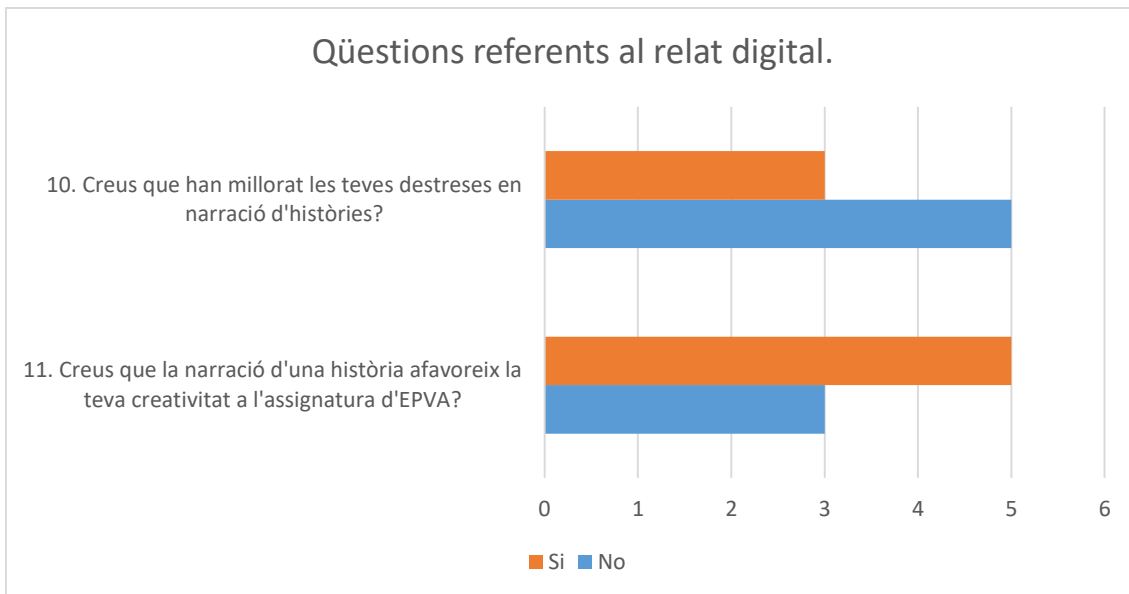


Fig. 5: Gràfic amb els resultats de les preguntes 10 i 11 del qüestionari.

Finalment, s'ha preguntat als alumnes si els ha agradat l'activitat en general (Fig. 6), amb un 87,5% de respostes afirmatives (només un alumne ha indicat que no), i se'ls ha demanat per què si/no, què els ha agradat més i menys, i com millorarien l'experiència, a més de deixar espai per altres comentaris.



Fig. 6: Gràfic amb els resultats de la pregunta 12 del qüestionari.

A la pregunta de perquè els ha agradat o no l'activitat (Fig. 7), aquells que havien respost que si els ha agradat han donat arguments molt semblants i que es resumeixen en que han trobat l'activitat entretinguda i divertida (un 50% del total dels alumnes), o bé no han respost aquesta pregunta (un 25%).

El 25% restant ha opinat que trobaven un poc avorrida l'activitat.

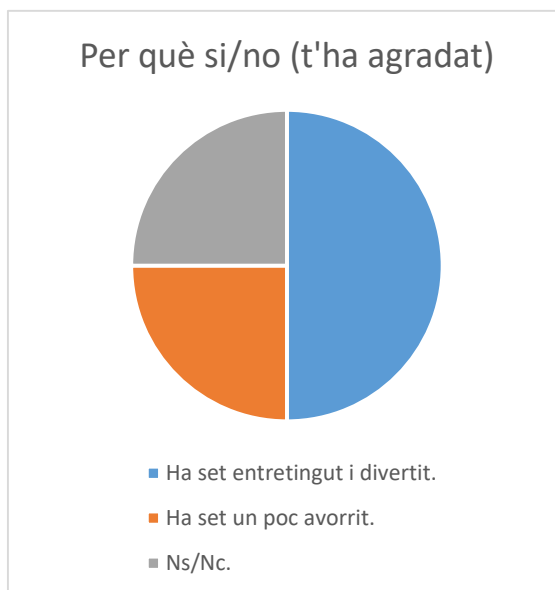


Fig. 7: Gràfic amb les respostes de la pregunta.

En resposta a què els ha agradat més (Fig. 8), en primer lloc es troba l'ús d'eines TIC: treball amb l'ordinador (25%) i ús del programa Gimp (12,5%), seguidament destaquen el procés en general (25%) i un dels alumnes ha considerat el tracte amb la professora (12,5%). Un 25% no ha donat resposta a aquesta pregunta. Per tant, cap alumne ha destacat el fet de poder emprar Instagram per sobre d'altres aspectes.

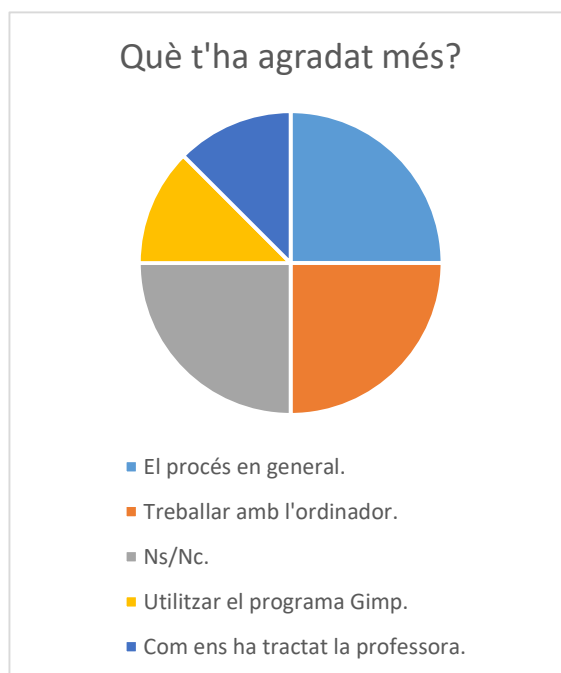


Fig. 8: Gràfic amb les respostes de la pregunta.

La pregunta de què no els ha agradat (Fig. 9) ofereix poc informació pel gran nombre d'alumnes que no han respost (un 75%), però de les dues respostes tenim que hi ha qui ha trobat l'activitat avorrida (12,5%) i també han sorgit

problemes tècnics amb els ordinadors o a l'hora de guardar el treball o passar-lo d'un suport a un altre (un alumne, es a dir el 12,5% dels enquestats, ho indica en la seva resposta).



Fig. 9: Gràfic amb les respostes de la pregunta 14.

Finalment, a la pregunta de com millorarien l'experiència, cap alumne ha aportat idees, no havent-hi hagut cap resposta a excepció d'un alumne que ha indicat que "tot ha estat molt bé". També hi ha una única resposta a l'apartat d'altres comentaris, que assenyala que s'ha divertit molt amb l'activitat i que ha après a fer noves coses amb aplicacions.

6.5. Discussió.

En conjunt, l'activitat ha resultat bastant complexa degut al context, i tot i que en genera ha agradat als alumnes, han sorgit diverses qüestions a tenir en compte.

D'una banda, el ràpid i continu canvi de les XS i aplicacions fa que apareguin novetats i recursos contínuament. De fet, a l'hora de portar a terme l'activitat, Instagram ja havia realitzat una actualització que inclou la possibilitat de pujar una seqüència d'imatges que es poden anar passant endavant i enrere lliscant

el dit sobre el requadre de la imatge, en una mateixa publicació, i per tant amb el mateix peu de fotografia i hashtags. Va ser un dels propis alumnes qui va mencionar-ho a classe i va proposar la possibilitat d'emprar-ho també per fer relats semblants al proposat a l'activitat (la qual cosa demostra interès per l'eina i per treballar amb ella). Tot i que no es va aplicar per que l'exercici estava plantejat d'una altra forma, és quelcom a tenir en compte de cara a noves activitats. Fent una breu recerca, s'han pogut trobar exemples d'usuaris d'Instagram que han aprofitat aquesta nova possibilitat per fer còmics, com és el cas dels comptes @chrishallbeck o @sadaros, per exemple. Aquest últim hi combina fins i tot imatges amb vídeos, donant com a resultat produccions audiovisuals molt novedoses i singulars sorgides a arrel d'aquesta aplicació que inclou Instagram.

D'altra banda, aquesta activitat requereix que els alumnes puguin tenir accés a internet des dels seus mòbils. Això suposa una gran limitació per les característiques de l'activitat, ja que no es va contemplar aquest aspecte durant el seu disseny. Tot i que tots els alumnes de la mostra tenien mòbils d'última generació, molt pocs tenien accés a internet llevat de quan tenen accés a xarxes Wi-fi, del qual no disposen al centre. Això suposa que hagin de compartir el contingut des de la seva casa, i per tant el professor/a no pot donar suport durant aquesta fase. Aquest factor pot haver influït decisivament en la percepció dels alumnes sobre les qüestions referents a l'augment de la motivació, el treball de la creativitat, la utilitat de les eines, i que es facin més amenes les classes gràcies a Instagram, ja que no hi ha hagut una vertadera presència de l'aplicació a l'aula. Com s'ha vist, sí que fan una valoració positiva de l'ús d'Instagram en les preguntes més generals, però quan aquestes fan referència a l'activitat en concret apareixen quasi tantes respostes negatives com positives. Per tant és molt possible que aquestes impressions menys positives es derivin dels resultats del plantejament d'aquesta activitat en concret, en que no s'ha arribat a treballar a classe amb l'aplicació.

Pel que fa als recursos dels que tenia que disposar el centre, el principal era una aula amb ordinadors amb accés a internet i el programa Gimp instal·lat. Posat que hi ha poques aules d'informàtica al centre i totes estaven reservades

per tot el curs, finalment es va dur a terme a una aula que disposava de portàtils, i que com tots els ordinadors del centre, tenen el programa requerit instal·lat. Tot i no ser el més adient, ja que per realitzar treballs com és l'edició d'imatges els portàtils tenen una pantalla molt menuda, el centre ha posat a disposició el material necessari incloent també ratolins d'ordinador. També hi ha tot allò necessari per projectar els power-points a qualsevol aula. D'altra banda, el centre no permet en general l'ús de mòbils, però alguns professors els deixen utilitzar a classe per fer fotografies, per exemple. En definitiva, el centre està preparat per incorporar activitats a l'aula relacionades amb les tecnologies de la informació i la comunicació, i és possible emprar els mòbils a classe per a activitats didàctiques, tot i que no hi hagi senyal Wi-fi. L'activitat amb Instagram ha permès aprofitar tots aquests recursos i incorporar les TIC a la programació d'aula, tal com ja indiquen alguns autors (De Haro, 2009; Liébana-cabanillas & Prieto-fernández, 2013) i sobre les activitats amb XS en general.

En general els alumnes estan molt habituats a emprar aquests portàtils, i són molt respectuosos i responsables amb el material, per la qual cosa no hi ha hagut cap problema en aquest sentint; als alumnes els ha agradat treballar amb l'ordinador i amb el programa d'edició d'imatges. No obstant, el fet de treballar amb recursos tecnològics ha ocasionat alguns problemes tècnics com per exemple la pèrdua de parts del treball, problemes ocasionals amb el funcionament dels portàtils, o problemes a l'hora de passar els arxius d'un dispositiu a un altre. També hi ha hagut un grup que ha tingut problemes amb Instagram i no ha pogut pujar finalment el treball, i per tant no l'ha pogut acabar. Aquest aspecte és el que menys ha agradat a un dels alumnes enquestats.

Pel que respecta al grup en si, com ja s'ha comentat són alumnes amb poc hàbit de treball i alguns amb dificultats amb l'idioma per la seva condició de nous. Tot això es reflecteix en el nivell dels treballs, i per tant a l'hora d'avaluar-los s'ha tingut en compte. D'altra banda, temporalització del trimestre l'activitat va requerir que s'acabés l'activitat després de les vacances de setmana santa, i això va comportar una baixada en la motivació dels alumnes i

en l'interès per l'activitat, ja que en combinació amb el fet que només tenen dues sessions a la setmana, va fer que s'allargués molt l'activitat, fent que alguns dels alumnes trobessin l'activitat un poc avorrida, encara que la majoria l'hagin considerat entretinguda.

Els demés aspectes del projecte s'han desenvolupat de la forma més o menys esperada, i amb els imprevistos que es poguessin haver donat també en qualsevol altre tipus d'activitat (absències d'alumnes, alumnes que no portaven el material...). No s'ha produït cap dels problemes plantejats per Fernández (2014), que consistien en la possibilitat de perdre el control de la classe, no poder donar tot el contingut, manca de recursos al centre, incorporació a les XS d'alumnes que no hi son presents... ja que no s'han donat problemes d'actitud, l'activitat permetia aglutinar gran part del contingut de la matèria, el centre disposava dels recursos necessaris i tots els alumnes estaven presents a la XS excepte un que no ha tingut problemes per incorporar-s'hi.

En general, tot i les dificultats trobades, l'activitat permetia als alumnes assolir els estàndards d'aprenentatge i treballar les competències clau indicades anteriorment.

Amb tot això, i tornant a les preguntes d'investigació, els resultats obtinguts amb els qüestionaris son els següents:

- Ha influït Instagram en el procés d'aprenentatge amb una major motivació i interès per part de l'alumnat?

En base a les respostes dels alumnes, és difícil dir si realment Instagram suposa un increment en la motivació dels alumnes i en l'interès per l'assignatura. Si bé es confirma l'interès dels joves de catorze anys per l'aplicació, ja que quasi tots la tenien instal·lada i també quasi tots voldrien realitzar activitats amb Instagram a altres assignatures, no queda tant clar si en aquesta activitat els ha aconseguit motivar o ha amenitzat les classes. Un 50% dels alumnes creu que amenitza les classes i un 62,5% opina que estimula la seva creativitat, com també un 62,5% ha indicat que millora la seva motivació a classe. Cal assenyalar la similitud entre aquest darrer resultat i l'obtingut per

Liébana-Cabanillas i Prieto-Fernández a un estudi on plantegen una qüestió semblant (2013) i que obté que un 60% de l'alumnat enquestat opinava que l'ús de les XS augmenta la seva motivació per l'assignatura.

En general són xifres que es decanten cap a la valoració positiva d'aquests aspectes, però de forma molt modesta. En aquest sentit caldria fer una revisió de l'activitat i resoldre tots els aspectes a millorar per tal de tornar a aplicar-la i estudiar-ne novament els resultats, entre ells l'estructuració de l'activitat, ja que Instagram no s'empra fins a la darrera fase.

- Es justifica el seu ús a l'aula per les seves característiques específiques com aplicació (eines) i com a XS (interacció)?

El tret principal de l'aplicació com a XS és el fet de poder compartir allò que es publica de forma pública i que altres persones puguin veure-ho. En aquest cas el 100% dels alumnes coincideixen en que els ha agradat poder compartir el seu treball, i per tant podríem considerar aquesta interacció com un tret molt positiu i que en justifica l'ús, com també indica Robin (2006). D'altra banda, tot i la disparitat d'opinions entre si les eines i característiques d'instagram son útils o no destaca novament la valoració positiva de la publicació de fotografies en una XS com a tret útil a l'aula, i més modestament totes les altres, deixant en darrer lloc la possibilitat de fer comentaris. Tot i no haver-hi unanimitat tots consideren útils uns o altres trets de l'aplicació i per tant també es podria arribar a justificar l'ús d'instagram a l'aula per les seves eines, tot i que per darrere del motiu principal, que sembla ser la interacció que ofereix la XS.

- La realització d'un relat digital comporta millores en el procés d'aprenentatge?

Per resoldre aquesta qüestió tenim de nou resultats poc clars. Mentre una petita majoria creu que la narració d'històries afavoreix la creativitat, son més els que creuen que no han millorat les seves destreses en narració d'històries que els que creuen que sí. Tot i que objectivament és evident que amb la realització d'aquesta activitat hi ha hagut un procés d'aprenentatge en aquest sentit i que existeixen molts antecedents que proven la efectivitat del relat

digital com a recurs educatiu (Alcantud, 2010; Londoño-Monroy, 2012), sembla ser que ells no ho perceben d'aquesta forma.

- Instagram pot ser una ferramenta útil i implicar millores en el procés d'ensenyament-aprenentatge, concretament en combinació amb la realització d'un relat digital i a l'assignatura d'Educació Plàstica, Visual i Audiovisual?

Aguirre, Arriaga, Marcellán, Olaiz i Calvelhe (2012) destaquen l'escassa incidència que tenen els marcs formals d'aprenentatge (escola o institut) en la motivació dels alumnes per produir imatges o artefactes visuals, així com també la necessitat de contextualitzar l'aprenentatge i incorporar-hi les TIC. Des de l'assignatura d'Educació Plàstica, Visual i Audiovisual, es fonamental treballar en aquests aspectes, i per tant el que es cercava amb aquesta activitat era fer una proposta emprant Instagram i el relat digital per tal de millorar aquesta situació.

Tenint en compte el reduït nombre d'alumnes que formaven part de la mostra i els resultats obtinguts en general al qüestionari, no es pot donar una resposta contundent a si Instagram, en combinació amb el relat digital, pot millorar el procés d'ensenyament-aprenentatge en aquesta activitat en concret. En general s'han obtingut indicis de que sí que pot arribar a ser-ho; ja que l'activitat ha agradat a quasi tots els alumnes, però queden poc clars els beneficis concrets d'implementar-ho tret de l'interès dels alumnes per compartir el seu treball a una XS.

7. CONCLUSIONS

L'objectiu principal d'aquest treball és documentar un cas d'aplicació d'una activitat en que s'incorpora Instagram juntament amb el relat digital a l'aula, aportant-ne dades i resultats. Per això primerament ha set necessari definir les XS i els tipus que existeixen abans de parlar d'Instagram i veure les característiques d'aquesta XS i aplicació, així com el seu impacte entre els joves; l'aplicació s'ha fet molt popular en poc temps especialment entre els

adolescents per la immediatesa que ofereix a l'hora de compartir vivències i pel pes de la imatge en el seu llenguatge. D'altra banda, també s'ha revisat el concepte de relat digital aprofundint en els seus principals trets i en l'ús que se'n fa en el context educatiu, molt més arrelat i investigat que en el cas d'Instagram.

Degut a que evidentment existeix una relació entre els dos, ja que Instagram pot servir de mitjà per a la realització de relats digitals de diferents tipus, s'ha investigat al respecte i s'han pogut trobar diversos exemples de combinació dels dos com "l'instarrelat", tot i que sense estar relacionats amb entorns formals d'aprenentatge.

A l'hora de revisar l'estat de la qüestió en quant a Instagram i educació d'una banda, i el relat digital i educació de l'altra (Fig. 10), s'ha pogut trobar molta informació referent a experiències d'aula portades a terme amb la realització de relats digitals, però només s'han pogut trobar algunes propostes sense suport en la pràctica pel que fa a Instagram, cosa que sorprèn tenint en compte l'actual predomini d'aquesta. És per això que s'ha investigat sobre l'aplicació de XS horitzontals en general a educació, per poder extreure idees i fonaments que poder extrapolar a aquesta XS en concret.

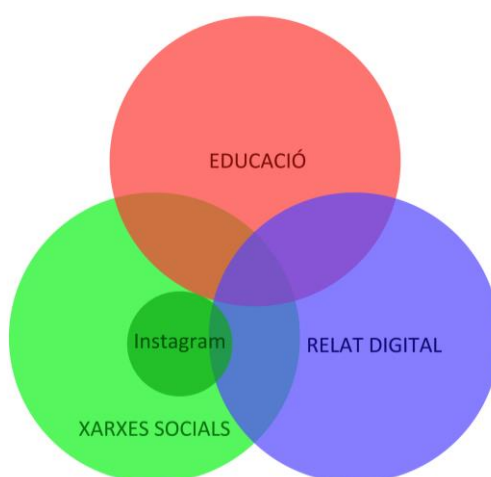


Fig. 10: Relacions trobades entre educació, relat digital i XS, i concretament amb Instagram.

Les XS son plataformes amb moltes utilitats i que poden ser positives ben utilitzades, però que comporten també riscos, té sentit incorporar-les a l'aula, no només per aprofitar-ne els recursos si no també per educar en un bon ús d'elles. De fet, ja s'hi incorporen XS horitzontals com Facebook, Twitter o Tuenti (ja desaparegut). Aleshores, perquè no incorporar-hi també Instagram? Instagram es una XS amb una gran presència de joves i que continua creixent, és compatible amb l'assignatura per la seva fonamentació en la imatge, i a més serveix com a suport per a diferents tipus de relats digitals, els quals ja son una metodologia educativa consolidada.

És per això que per aquest treball d'investigació basada en disseny s'ha elaborat una proposta educativa emprant Instagram, que pels motius esmentats abans i combinat amb la realització d'un relat digital s'adequa al context d'un grup de segon d'ESO de l'assignatura d'EPVA, constituït per alumnes amb poc interès pels estudis en general, majors de catorze anys i que en la seva majoria estan presents a aquesta XS. A més, l'activitat proposada permet treballar simultàniament diversos continguts i competències, i queda emmarcada dins del currículum de l'assignatura.

Seguint les recomanacions de Prieto-Fernández i Liébana-Cabanillas (2013), aquest treball empra una XS on tots els alumnes del grup ja hi son presents, i pel que fa a la realització del relat digital, es parteix del disseny d'un guió il·lustrat inicial, tal i com indiquen Villalustre i Del Moral (2014).

En base a la realització d'aquesta activitat, s'han pogut observar els problemes i avantatges de l'aplicació, i s'ha passat un qüestionari als alumnes per conèixer la seva opinió. Tot i les limitacions de l'estudi per la possibilitat de fer un únic cicle del disseny d'investigació i pel fet que la mostra és molt reduïda (vuit alumnes), dels qüestionaris i del desenvolupament de l'activitat se'n poden extreure diverses conclusions, tot i no poder fer-ne extrapolacions si no que s'han d'entendre dins del context en que s'ha produït.

Com a aspectes positius, tenim que els alumnes valoren molt positivament el fet de poder compartir el seu treball en una XS, la qual cosa és el fonament d'usar Instagram a l'aula i es confirma per tant la seva idoneïtat en aquest

sentit. També valoren en cert grau les eines de que disposa l'aplicació, i en general voldrien emprar l'aplicació també a altres assignatures. A més, els ha permès treballar amb recursos TIC i és una de les coses que han destacat de l'activitat, i que des del centre s'ha fet possible posant a l'abast tot allò necessari, a excepció de senyal Wi-fi per connectar els mòbils a internet. S'ha agraït la flexibilitat del centre a l'hora de donar-nos la possibilitat d'emprar els mòbils a classe, tot i que en general hi estiguin prohibits els mòbils de la mateixa forma com a molts altres centres.

D'altra banda, no queda molt clar que Instagram afavoreixi la motivació, la creativitat o millori l'ambient de classe, que són algunes de les millores que s'esperaven però que els alumnes no destaquen especialment, i per tant, s'espera poder explorar-ho més en el futur. Tampoc sembla que hagin valorat molt positivament la realització d'un relat digital, o al menys no perceben un aprenentatge en aquest camp, tot i que per la naturalesa de l'activitat han après nous recursos per narrar històries.

El principal problema a l'hora de portar a terme aquesta activitat o qualsevol altra en que s'empra Instagram és el fet que els alumnes no disposin de connexió a internet a l'aula des dels seus mòbils. Tot i que tots ells tenien mòbils intel·ligents amb càmera i quasi tots també l'aplicació instal·lada, cap d'ells tenia connexió a internet tret de si es connecten a una xarxa Wi-fi. Donat que al centre no es disposa de xarxa Wi-fi, això suposa que tot allò referent a l'aplicació s'hagi de fer fora del centre, i per tant sense supervisió i acompanyament per part del professor/a. Per tant, no s'ha pogut implementar l'aplicació a l'aula de forma real.

Potser per aquest motiu els qüestionaris mostren una escassa percepció positiva de l'ús de l'aplicació, i no hagi set un element motivacional, estimulant o útil, i òbviament no ha pogut amenitzar les classes en gran mesura. Tampoc ha pogut tenir un paper destacat a l'activitat, tal vegada també pel plantejament de la mateixa, ja que s'empra en una petita proporció del total de l'activitat i el pes del treball recau en la part de realització prèvia a la publicació a Instagram.

Finalment, tot i que sembla ser que els avantatges d'usar Instagram no son tant notoris com es pogués esperar, tampoc es pot considerar que els resultats siguin negatius. En general, l'activitat ha agradat als alumnes i l'han trobat "entretinguda i divertida". A més, mitjançant aquesta activitat s'ha pogut introduir a l'aula ensenyances referents a l'ús correcte de les XS, diversos continguts relacionats amb la comunicació visual, i han realitzat un projecte creatiu d'inici a fi col·laborant amb un company.

Instagram té una sèrie de característiques que poden ser molt positives per implementar-la a l'aula però en el cas d'aquesta activitat en concret requereix d'una sèrie de correccions pel que fa a la necessitat de disposar de connexió a internet al mòbil i la incorporació de l'aplicació durant tot el transcorregut de l'activitat, i no només al final.

S'aconsella per tant, que de cara a noves propostes es tinguin en compte aquests dos aspectes. Per solucionar el problema de tenir que pujar les fotografies des del mòbil i que els alumnes no tinguin connexió a internet, es proposa o bé utilitzar una l'aplicació Gramblr, amb la que es poden pujar directament des de l'ordinador a Instagram sense haver-les de tornar a passar al mòbil i emprant la connexió a internet dels portàtils del centre, o be esperar a que la pròpia aplicació d'Instagram permeti pujar fotografies des de la seva versió per ordinador, ja tot i que pel moment no està clar que arribi a oferir aquesta possibilitat, s'ha pogut veure que l'aplicació canvia constantment per renovar-se i adaptar-se a les demandes dels usuaris.

Pel que fa a la estructuració de l'activitat, s'aconsella incorporar Instagram a tot el procés, i no només a la fase final. D'una banda, es proposa que es vagin pujant les fotografies a mesura que es van editant, de forma que en comptes de pujar-les totes al final la història es vagi compartint dia a dia a la XS. D'altra banda, podria ser convenient incorporar una activitat durant la fase de planificació (2^a) en la que els alumnes facin una recerca a Instagram de relats, emprant els hashtags i cercant referents i exemples que els puguin servir d'inspiració. Això podria aportar també certa motivació als alumnes de cara a la

realització d'un relat digital, ja que es un altre dels aspectes a millorar de l'activitat.

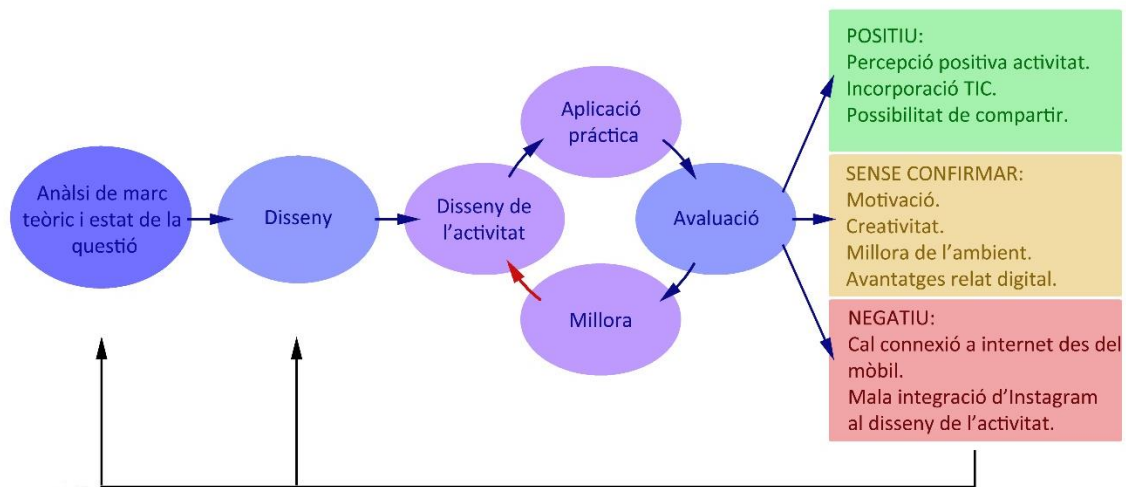


Fig.11: Diagrama de la investigació portada a terme.

En definitiva, animem a continuar investigant en aquesta línia, ja que tot i que amb aquest treball només s'ha fet una aplicació del disseny en que es basa la investigació, s'ha pogut detectar potencial en la metodologia i establir les bases i les pautes de cara a una noves aplicacions, així com extreure dades de la percepció dels alumnes d'aquest tipus d'activitats, que poden arribar a suposar un canvi i una actualització del context educatiu actual que és necessari, i cap al que s'estan donant petites passes amb treballs com aquest (Fig. 11).

8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abad, M. (2013). Instarrelato: una nueva narrativa en una foto y dos líneas.
- Aguirre, I., Arriaga, A., Marcellán, I., Olaiz, I., & Calvelhe, L. (2012). ¿Jóvenes productores de cultura visual?: reflexiones en torno a los resultados de un cuestionario. *II Jornadas Investigar Con Los Jóvenes*, 190–203.
- Alcantud, M. (2010). El relato digital educativo como herramienta de incorporación de las nuevas tecnologías a la educación superior: una experiencia práctica en Filología Inglesa. *Lenguaje Y Textos*, 31, 35–47.
- Aller, M. (2016). Digital storytelling: la nueva narrativa.
- Álvarez, G. (2013). Instagram, realidad y presente. *Las Redes Sociales. Una Manera de Pensar El Mundo.*, 99–112.
- Arruñada, S. (2016). Aplicación de las redes sociales en la enseñanza secundaria: Facebook y Twitter. *Publicaciones Didácticas*, 70(2009), 308–409. Retrieved from <http://www.seindor.com/publicacionesdidacticas.com/hemeroteca/articulo/070088/articulo-pdf>
- Brown, J., Bryan, J., & Brown, T. (2005). Twenty-First Century Literacy and Technology in K-8 Classrooms. *Innovate Journal of Online Education*, 1(3), 5. Retrieved from http://www.innovateonline.info/pdf/vol1_issue3/Twenty-first_Century_Literacy_and_Technology_in_K-8_Classrooms.pdf
- Cab, R. D., & Hernández, M. A. (n.d.). La importancia de las redes sociales como herramienta educativa en el centro de estudios científicos y tecnológicos N°.1, una escuela a nivel medio superior de Instituto Politécnico Nacional., (1), 1–13.
- Castañeda, L., González, V., & Serrano, J. L. (2011). Donde habitan los jóvenes: precisiones sobre un mundo de redes sociales. *Comunicación Y Relaciones Sociales de Los Jóvenes En La Red.*, 47–63.

- Castañeda, L., & Gutiérrez, I. (2010). Redes sociales y otros tejidos online para conectar personas. *Aprendizaje Con Redes Sociales. Tejidos Educativos Para Los Nuevos Entornos.*, 17–40. Retrieved from http://mc142.uib.es:8080/rid=1MX54C554-WJ3R5J-2WQ/Redes_sociales_y_otros_tejidos_online.pdf
- De Benito, B., & Salinas, J. M. (2016). La Investigación Basada en Diseño en Tecnología Educativa. *Revista Interuniversitaria de Investigación En Tecnología Educativa*, 0(0), 44–59.
<https://doi.org/10.6018/riite2016/260631>
- De Haro, J. J. (2009). Las redes sociales aplicadas a la práctica docente. *DIM: Didáctica, Innovación Y Multimedia*, (13), 1–8.
https://doi.org/10.5209/rev_RCED.2015.v26.47078
- Del Moral, M. E., Villalustre, L., & Neira, M. del R. (2016). Relatos digitales: activando las competencias comunicativa, narrativa y digital en la formación inicial del profesorado. *Ocnos*, 15, 22–41.
https://doi.org/10.18239/ocnos_2016.15.1.923
- Díaz, F., López, E. A., Heredia, A., & Pérez, M. (2015). Una experiencia de diseño tecnopedagógico de relatos digitales personales (RDP) con fines educativos. *Universidad Nacional Autónoma de México*, 1–20.
- Encinas-Puente, M. del M. (2013). El relato digital educativo en el aula de español: una puerta abierta a la creatividad. *II Encuentro Para Profesores de Centros Universitarios Y Centros Formadores de ELE de Londres. Suplementos marcoELE.*, 16, 44–54.
- Espeso, P. (2016). 5 ideas para utilizar Instagram en clase. www.educación3.0.com, 3–5.
- Fernández, T. (2012). Facebook y Twitter en la enseñanza del español como lengua extranjera. *XVII Congreso Internacional de Tecnologías Para La Educación Y El Conocimiento.*, XVII(2), 1–18.
<https://doi.org/10.1007/s13398-014-0173-7.2>

- Fernández, T. (2014). Aprendizaje colaborativo y uso de las redes sociales en educación primaria. *Didáctica. Lengua Y Literatura*, 25, 157–187.
https://doi.org/10.5209/rev_DIDA.2013.v25.42240
- Flores, C. (2016). Instagram supera los 600 millones de usuarios al mes y mete presión a Snapchat. *El Economista*, pp. 1–5.
- Fominaya, C. (2016). Por qué los adolescentes prefieren Instagram. *ABC*.
- Gregori, C. (2010). Practical Uses Of Digital Storytelling. *Universitat de València*, 10. Retrieved from
http://www.uv.es/gregoric/DIGITALSTORYTELLING/DS_files/DST_15_ene_08_final.pdf
- Gregori, C., & Alcantud, M. (2009). El relato digital educativo. Una nueva forma fácil y divertida de enseñar y motivar a los estudiantes. *Univerisitat de València*, 5. Retrieved from
<http://revistas.javeriana.edu.co/index.php/univhumanistica/article/view/9785>
- IAB. (2015). VI Estudio Redes Sociales de IAB Spain. *Interactive Advertising Bureau*. Retrieved from http://www.iabspain.net/wp-content/uploads/downloads/2015/01/Estudio_Anuar_Reddes_Sociales_2015.pdf
- Juste, M. (2017). 2016 : el año en el que Instagram superó a Twitter. *Expansión*, 6–9.
- Lambert, J. (2010). *Digital storytelling cookbook*. Center for digital storytelling.
[https://doi.org/10.1016/S0097-8493\(01\)00172-8](https://doi.org/10.1016/S0097-8493(01)00172-8)
- Liébana-cabanillas, C., & Prieto-fernández, F. (2013). Implicaciones del uso de redes sociales en educación secundaria (Implications of the use of social networks in secondary education), 1–22.
- Llodrà-Riera, I., Mas, F., Morey, F., & Debrix, A.-L. (2016). *Ús d'Internet per part de l'alumnat d'ESO de les Illes Balears. Monografies 14*.
- Londoño-Monroy, G. (2012). Aprendiendo en el aula: Contando y haciendo

- relatos digitales personales. *Digital Education Review*, 22(1), 19–36.
- Moreno, M. (2016). Instagram potencia el uso de las “stories” y las sugiere a otros usuarios. *TreceBits*, pp. 1–5.
- Naso, F., Balbi, M. L., Di Grazia, N., & Peri, J. A. (2012). La importancia de las Redes sociales en el ámbito educativo. *Universidad Nacional Del Noroeste de La Provincia de Buenos Aires.*, 8. Retrieved from <https://twitter.com/ii>, <http://www.linkedin.com>
- Paytuvi, H. J. (2013). La educación artística a través de los nuevos medios. In *Creación y producción en diseño y comunicación*. (pp. 97–99).
- Pool, J., & Laubscher, D. (2016). Design-based research: is this a suitable methodology for short-term projects? *Educational Media International*, 53(1), 42–52. <https://doi.org/10.1080/09523987.2016.1189246>
- Porto, M. D. (2014). Relatos digitales: Competencias transversales en el aprendizaje de lengua extranjera. *Revista de Formación E Innovación Educativa Universitaria.*, 7, 75–87. Retrieved from <papers3://publication/uuid/28EF5A56-C22F-438B-9A89-6A0C660E8653>
- Prats, E. (2014). Redes sociales y educación. *OGE*, 4, 21–24. Retrieved from http://www.researchgate.net/profile/Ernest_Prats_Garcia/publication/267330502_Redес_Sociales_y_Educacin/links/5470720c0cf2d67fc0312cc4.pdf
- Quintana, G. R. (2016). *Motivos para el uso de instagram en los adolescentes (estudio con el alumnado eso en un ies de santander)*. Universidad de Cantabria.
- Ramos, R. B. (2013). Comunicación del arte mediante medios digitales. In *Creación y producción en diseño y comunicación*. (pp. 45–47).
- Robin, B. (2006). The Educational Uses of Digital storytelling. *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference 2006*, 2006(1), 709–716. Retrieved from /p/22129/%5Cnhttp://www.editlib.org/index.cfm?fuseaction=Reader.ViewPresentation&paper_id=22129&paperfile_id=35333%5Cnhttp://www.editlib.or

g/p/22129

- Ródenas, G. (2013). Capturar es compartir. Filosofía, redes sociales y fotografía 2.0. *Enrahonar: Quaderns de Filosofia*, 59–72. Retrieved from <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4205844&orden=391866&info=link%5Cnhttp://dialnet.unirioja.es/servlet/extart?codigo=4205844>
- Rodríguez, J. L. R. I., & Londoño, G. M. (2009). Los Relatos Digitales y su Interés Educativo. *Educação, Formação & Tecnologias*, 2(1), 5–18. Retrieved from <http://eft.educom.pt/index.php/eft/article/view/81>
- Rodríguez, S. (2012). Facebook compra Instagram por 1.000 millones de dólares. *El Mundo*, pp. 16–18. Retrieved from <http://www.elmundo.es/elmundo/2012/04/09/navegante/1333991473.html>
- Ruiz, C. (2016). Cómo retransmitir tu propio vídeo en directo a través de Facebook. *Andro 4 All*.
- Salinas, J. (2016). La investigación ante los desafíos de los escenarios de aprendizaje futuros. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, (50). <https://doi.org/10.6018/red/50/13>
- Salomon, D. (2013). Moving on from Facebook Using Instagram to connect with undergraduates and engage in teaching and learning. *College & Research Libraries News*, 74, 408–412.
- Tourn, L., & Berruhet, J. (2015). Los vínculos en las nuevas juventudes + El poder de la imagen: red social Instagram. *III Jornadas de TIC E Innovación En El Aula*, 1–7.
- Valdés, I. (2014). Una serie en 15 segundos.
- Vázquez, E. (2012). Análisis del uso de Twitter para el desarrollo de la lecto-escritura digital del alumnado de la ESO. Un estudio de casos. *I Congreso Virtual Internacional Sobre Innovación Pedagógica Y Praxis Educativa*, 371–381.
- Villalustre, L., & Del Moral, M. E. (2014). Digital storytelling: Una nueva

estrategia para narrar historias y adquirir competencias por parte de los futuros maestros. *Revista Complutense de Educacion*, 25, 115–132.

https://doi.org/10.5209/rev_RCED.2014.v25.n1.41237

Viñas, M. (2012). Recursos TIC para profesores. 7 ideas para aprovechar Instagram como docente. *TotemGuard.com*.

ANNEXOS


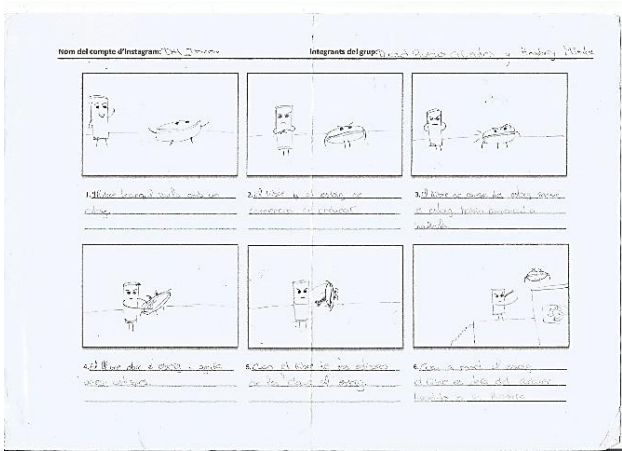
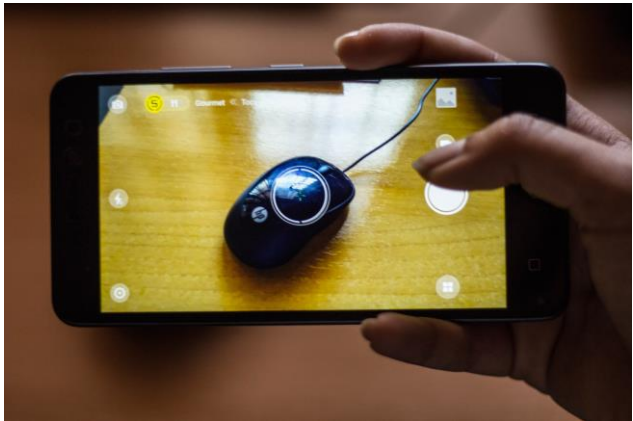
Annex 1

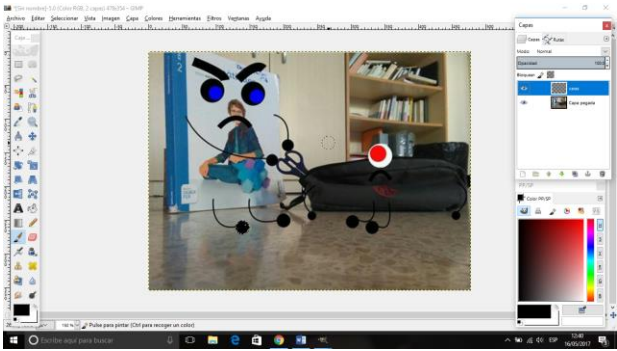

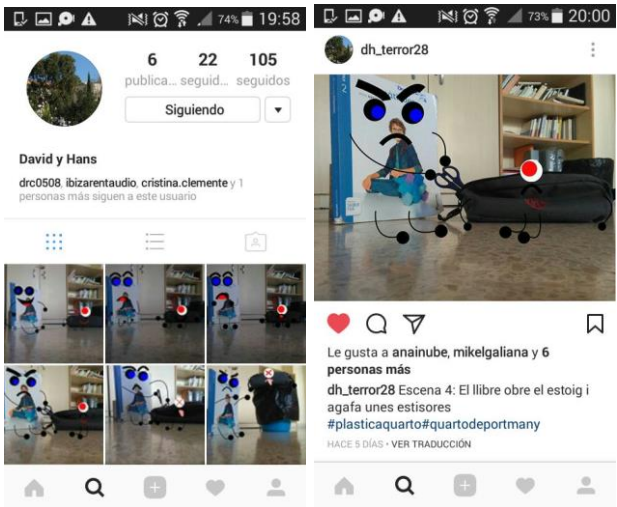
Continguts	Criteris d'avaluació	Estàndards d'aprenentatge
Anàlisi d'imatges valorant-ne els elements significatius i fent-ne una lectura objectiva (descriptiva) i subjectiva (interpretació del significat).	Identificar significant i significat en un signe visual.	- Analitza prèviament treballs i exemples d'altres autors, tant objectivament com subjectivament i distingeix el significant i el significat en signes visuals, per tal d'aprendre'n els recursos visuals i les metodologies que després ha d'aplicar en el seu propi treball.
Introducció a la composició fotogràfica i aplicació dels seus fonaments en la realització d'obres pròpies.	Fer fotografies i comprendre'n i aplicar-ne els fonaments.	Fa una sèrie de fotografies tenint en compte els fonaments explicats a classe.
Creació de còmics fent un ús creatiu dels recursos estilístics propis d'aquest llenguatge visual amb una finalitat expressiva i comunicativa.	Analitzar i realitzar còmics aplicant els recursos de manera apropiada.	Dissenya un còmic en base a les imatges, que modifica digitalment per adaptar-les al llenguatge del còmic i dotar-les d'expressivitat. Empra els recursos d'Instagram

		per compondre el còmic en vinyetes.
Utilització de les eines digitals per realitzar projectes de manera adequada.	Valora les aportacions i possibilitats de les tecnologies digitals i és capaç d'emprar-les en la elaboració d'un projecte creatiu.	Realitza un projecte mitjançant dispositius fotogràfics (mòbil, càmera...), un programa d'edició d'imatges (Gimp) i una aplicació de mòbil (Instagram). Per passar les imatges del mòbil o càmera al programa d'edició de l'ordinador (i al revés) emprà també qualsevol sistema de missatgeria en xarxa: Gmail, Hotmail...
Experimentació de tot el procés de la creació i valoració objectiva dels resultats obtinguts.	Utilitza de manera adequada el llenguatge visual amb una determinada funció, fent una correcta planificació.	Dissenya, en equip, un missatge visual i segueix de manera ordenada les diferents fases del procés (guió il·lustrat, fotografies, edició, publicació...). Valora de manera crítica els resultats.

Annex 2

Fases d'organització i desenvolupament de l'activitat.

<p>1. Presentació de l'activitat. Sessió 1</p>	<p>S'explica als alumnes què han de fer i com s'avaluarà.</p>	 <p>AVALUACIÓ DEL TREBALL:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1p – Treball a classe i actitud. 1p – Guió il·lustrat. 2p – Fotografies ben fetes. 2p – Bon ús del programa (Gimp). 1p – Bon ús d'Instagram (hashtags, filtres...). 2p – El treball conté totes les parts requerides: perfil d'Instagram públic amb el títol de la història i amb les fotografies modificades. Aquestes han de tenir peu d'imatge amb el nombre de la vinyeta i hashtags (mínim #plasticaquarto i #quartodeportmany). 1p – Originalitat. <p>Fragment del full explicatiu donat als alumnes.</p>
<p>2. Planificació: elaboració d'un guió il·lustrat. Sessió 2</p>	<p>Els alumnes fan un esbós de la història i del treball.</p>	 <p>Guió il·lustrat d'un dels treballs.</p>
<p>3. Elaboració de fotografies. Sessió 3</p>	<p>Es dona teoria sobre fotografia i els alumnes realitzen a classe les fotografies que compondran la història.</p>	 <p>Realització de fotografies amb un mòbil.</p>

<p>4. Edició de les imatges amb el programa Gimp. Sessions 4-7</p>	<p>Es dona teoria sobre l'ús del programa Gimp i els alumnes editen les imatges.</p>	 <p>Edició d'una de les imatges amb el programa.</p>
<p>5. Publicació a Instagram. Sessió 8</p>	<p>Es fa una explicació teòrica sobre Instagram i el seu ús i els alumnes publiquen les imatges a l'aplicació, articulant el relat digital.</p>	 <p>Introducció de l'aplicació a l'activitat.</p>
<p>6. Posada en comú i avaluació. Sessió 9</p>	<p>El treball es posa en comú a classe per que els alumnes puguin valorar el seu treball i el dels seus companys.</p>	 <p>Resultat final d'un dels treballs. Vista general del compte (esquerra) i exemple d'una escena (dreta).</p>

Annex 3

PROFECTE INSTAGRAM: CREAR UN CÒMIC MITJANÇANT INSTAGRAM



AVALUACIÓ DEL TREBALL:

1p – Treball a classe i actitud.

1p – Guió il·lustrat.

2p – Fotografies ben fetes.

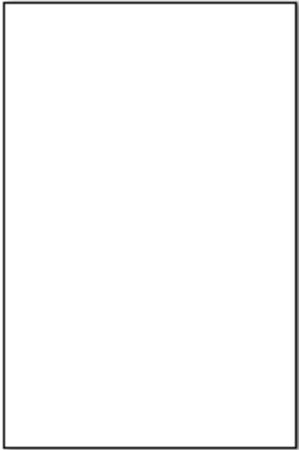
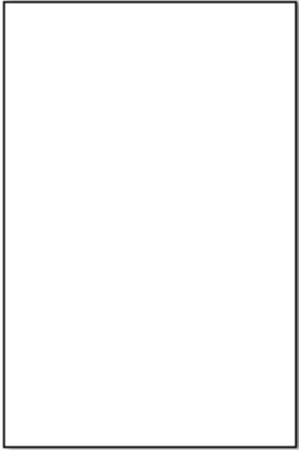
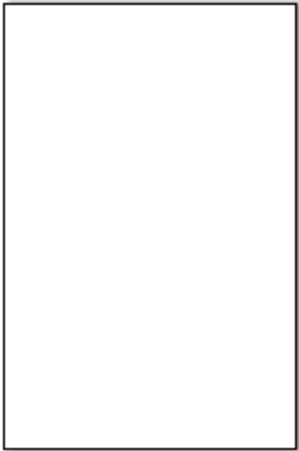
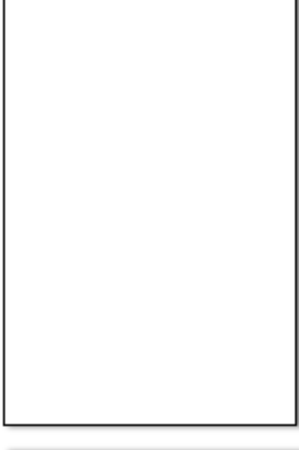
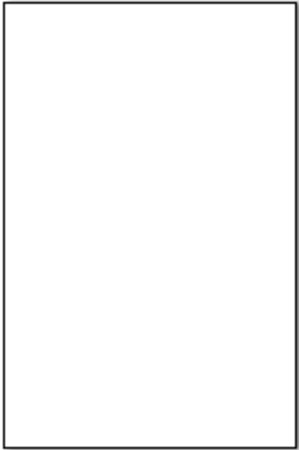
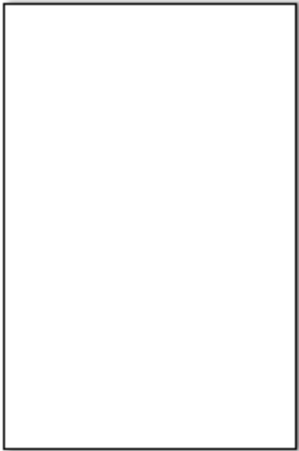
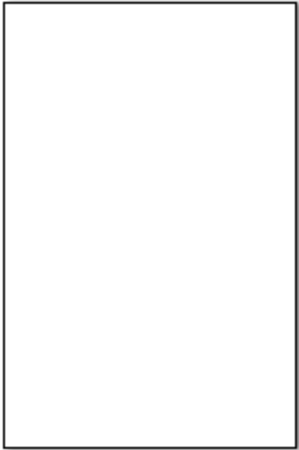
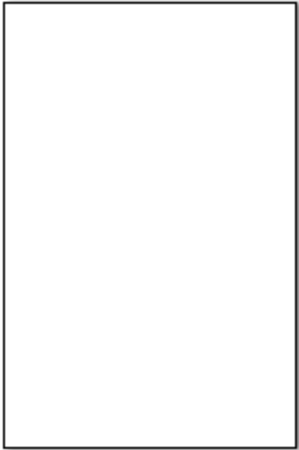
2p – Bon ús del programa (Gimp).

1p – Bon ús d'Instagram (hashtags, filtres...).

2p – El treball conté totes les parts requerides: perfil d'Instagram públic amb el títol de la història i amb les fotografies modificades. Aquestes han de tenir **peu d'imatge** amb el nombre de la vinyeta i **hashtags** (mínim #plasticaquarto i #quartodeportmany).

1p – Originalitat.

Annex 4

Nom del compte d'Instagram:	Integrants del grup:
	
1. _____ _____ _____	3. _____ _____ _____
	
2. _____ _____ _____	3. _____ _____ _____
	
4. _____ _____ _____	5. _____ _____ _____
	
4. _____ _____ _____	6. _____ _____ _____

Annex 5

Captures del treball final realitzat per un dels grups. Un dels integrants era un alumne nouvingut.

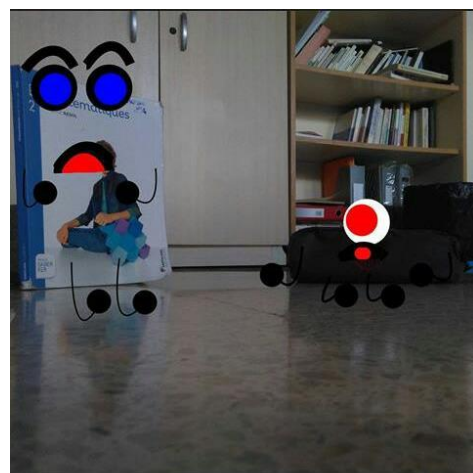




dh_terror28 Escena 1: Un llibre tranquil Parla amb un estoig
#plasticaquarto#quartodeportmany
HACE 5 DÍAS · VER TRADUCCIÓN



dh_terror28 Escena 2: El llibre i el estoig se comences a enfadar
#plasticaquarto#quartodeportmany
HACE 5 DÍAS · VER TRADUCCIÓN



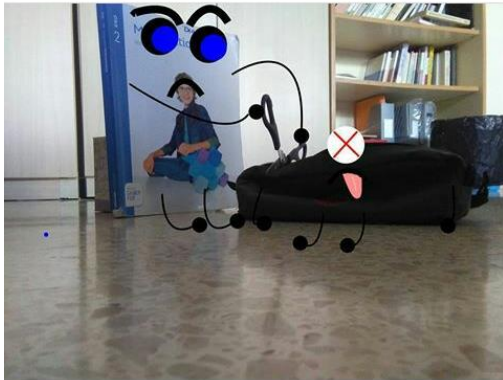
dh_terror28 Escena 3: El llibre se cansa del estoig perquè el estoig havia comença a insultarlo



dh_terror28 Escena 4: El llibre obre el estoig i agafa unes estisores
#plasticaquarto#quartodeportmany
HACE 5 DÍAS · VER TRADUCCIÓN



dh_terror28



Le gusta a **anainube**, **mikalgaliana** y **8 personas más**

dh_terror28 Escena 5: Cuan el llibre te les estisores se les clave al estoig
#plasticaquarto#quartodeportmany

HACE 5 DÍAS · VER TRADUCCIÓN



Le gusta a **anainube**, **mikalgaliana** y **8 personas más**

dh_terror28 ESCENA 6: Cuan a Mort el estoig el llibre es desfa del cadáver tirantlo a la papelera
#plasticaquarto#quartodeportmany

natillasfrescas El estochu a morit perque l'han tirat a la basura. No pot ser estu, qué m'esteu dicient? No m'hu puc crear. **#catañol** 😞



Annex 6

QÜESTIONARI ACTIVITAT INSTAGRAM 2nESO

1. Tenies compte d'Instagram abans de fer l'activitat?
 Si No
2. En cas negatiu, coneixies Instagram?
 Si No
3. Creus que l'ús d'Instagram amenitza les classes?
 Si No
4. L'ús d'Instagram ha millorat la teva motivació per l'assignatura?
 Si No
5. Creus que l'ús d'Instagram ha estimulat la teva creativitat?
 Si No
6. Creus que seria positiu fer activitats amb Instagram també a altres assignatures?
 Si No
7. Creus que és positiu compartir el projecte a Instagram de forma pública i que altres persones puguin veure el teu treball?
 Si No
8. T'han resultat útils les eines d'Instagram per fer un millor treball?
 Si No
9. En cas afirmatiu, quines eines/característiques creus que són útils per una activitat a l'aula? Marca les que consideris:
 Publicació de fotografies o vídeos en una xarxa social
 Hashtags

Peu de fotografia

Filtres

"Likes"

Comentaris

Altres: _____

10. Creus que han millorat les teves destreses en narració d'històries?
(Procediments, llenguatge visual, expressió escrita, recursos...).

Si No

11. Creus que la narració d'una història afavoreix la teva creativitat a
l'assignatura d'Educació Plàstica, Visual i Audiovisual?

Si No

12. En general, t'ha agradat l'activitat?

Si No

Per què si/no?

13. Què t'ha agradat més?

14. Què no t'ha agradat?

15. Com milloraries l'experiència?

16. Altres comentaris.
