

INFORME DEL PROYECTO INNOVACIÓN DOCENTE 2022-2024

# Caja de Autoaprendizaje Fotovoz



Paloma Valdivia Vizarreta  
Anna Ciraso Calí  
Xavier Úcar Martínez

## Miembros del proyecto

- Anna Camps Suarez, Departamento de Pedagogía Aplicada
- Anna Ciraso Calí, Departamento de Pedagogía Aplicada
- Laura Corbella Molina, Departamento de Teorías de la Educación y Pedagogía Social
- Anna Díaz Vicario, Departamento de Pedagogía Aplicada
- Xavier Úcar Martínez, Departamento de Teorías de la Educación y Pedagogía Social
- Paloma Valdivia, Departamento de Teorías de la Educación y Pedagogía Social (IP)
- Nair Zárate Alva, Departamento de Teorías de la Educación y Pedagogía Social

## Agradecimientos

Deseamos expresar nuestro sincero agradecimiento **al iLab del Departamento de Teorías de la Educación y Pedagogía Social de la Universitat Autònoma de Barcelona**, por su apoyo financiero a este proyecto durante dos años.

Agradecemos al profesorado que su confianza y compromiso en el proyecto, cuya energía y esfuerzo en promoverlo entre sus colegas fue invaluable. Finalmente, nuestra gratitud al estudiantado, cuyas valiosas retroalimentaciones han sido esenciales para continuar mejoramiento de este proyecto.

## Contenido

<b>1. Introducción</b> .....	4
<b>2. Caja Fotovoz</b> .....	5
Lo que aporta el Fotovoz como metodología .....	6
Lo que aporta el aprendizaje del Fotovoz al futuro profesorado .....	6
<b>3. Contenidos de la Caja Fotovoz</b> .....	7
<b>4. Objetivos del proyecto</b> .....	8
<b>5. Desarrollo y fases del proyecto</b> .....	8
<b>6. Evaluación del proyecto</b> .....	11
El grado de dificultad de la experiencia de aprendizaje .....	11
La valoración de su experiencia .....	13
<b>7. Futuro del proyecto</b> .....	15
Consolidación del Uso .....	15
Escalabilidad y Adaptabilidad.....	15
<b>9. Bibliografía</b> .....	17
<b>Apéndices</b> .....	18
Instrumento .....	18
Resultados .....	21
A. Datos generales .....	21
B. Valora el grau de dificultat de l'experiència d'aprenentatge .....	21
C. Valora la teva experiència tenint en compte els següents aspectes: .....	23
Punts a destacar de l'experiència .....	28
Punts a millorar de l'experiència .....	30
D. Ho recomanaries? A qui?.....	33
G. Escriu un exemple de com aplicaries l'après .....	33
H. Valoració general de la proposta .....	35

# 1. Introducció

Este informe detalla la experiencia del uso de la "caja Fotovoz". Esta caja es un producto del proyecto LuDiTIC (Lúdico, Didáctico y Tecnológico), creado para dar respuesta a los retos o posibles soluciones emergentes identificadas en la investigación realizada durante la pandemia, de la cual se elabora el informe "Docencia a distancia de emergencia. Análisis de las experiencias y opiniones del profesorado y estudiantado" (Noguera, Sala y Valdivia, 2020), que evidencia las necesidades metodológicas emergentes.

Durante el período de intermitencia entre la educación presencial y virtual (Wang et al., 2020), el profesorado, dentro de sus posibilidades, se ha esforzado por adaptarse de manera ágil y rápida, utilizando los recursos tecnológicos disponibles. Esto ha implicado una intensa labor de reprogramación, aprendizaje y adaptación tanto para el profesorado como para el alumnado (Crawford, 2020).



El informe mencionado ofrece pistas sobre las necesidades y posibles soluciones. Surgieron muchas prácticas pedagógicas interesantes, así como la generación de aprendizaje entre iguales y redes informales y espontáneas. El reto para este proyecto es mantener el interés y la apertura hacia el aprendizaje de las TIC, ofreciendo propuestas de formación permanente y sostenible.

Ante esta situación, el proyecto de innovación LuDiTIC se centra en mantener el interés y la apertura hacia el aprendizaje de las TIC. Por ello, propone crear cajas que ofrezcan un autoaprendizaje flexible y lúdico, para que sean utilizadas en el aula, se busca:

- Facilitar al profesorado herramientas, habilidades y confianza para utilizar recursos innovadores y tecnologías emergentes.
- Inspirar a llevar a las aulas experiencias distintas para el aprendizaje de sus estudiantes y como propuesta de recurso para futuros y futuras docentes.

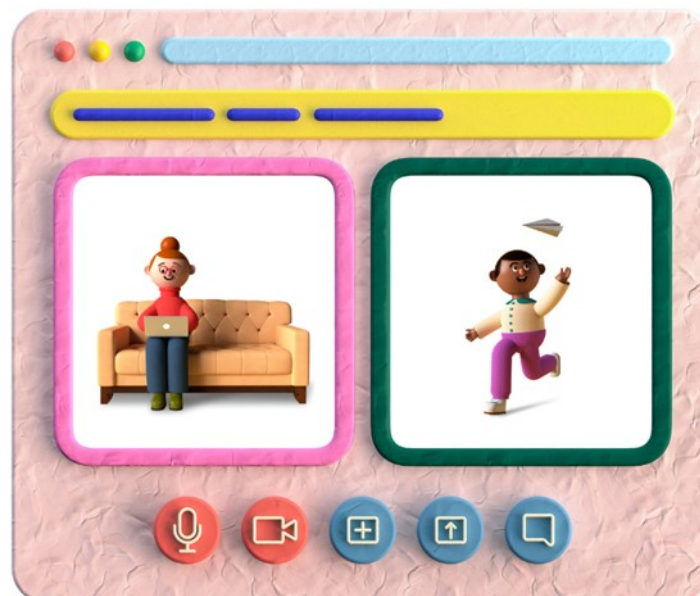
En un mundo en constante cambio, es vital adoptar métodos de enseñanza que respondan a las necesidades de eficiencia y efectividad educativa actuales. La importancia del autoaprendizaje radica en permitir al estudiantado y docentes aprender a su propio ritmo, respetando sus tiempos y formas de aprender. Este enfoque flexible es crucial para fomentar una educación inclusiva y adaptada a las diversas realidades de los individuos, promoviendo un aprendizaje continuo y adaptativo.

## 2. Caja Fotovoz

Esta caja se presenta como una solución creativa, utilizando la metodología del fotovoz para fomentar un aprendizaje autónomo y significativo. Este enfoque no solo enriquece la experiencia educativa, sino que también facilita procesos de empoderamiento para estudiantes y profesores, proporcionándoles recursos que apoyan metodologías como el aprendizaje invertido. Se asegura que el profesorado no necesite desviarse de su temática o planificación original. Este recurso estimula el autoaprendizaje del estudiantado y crea un ambiente educativo más dinámico y participativo.

Fotovoz es una metodología participativa que utiliza la fotografía como herramienta principal para que las personas documenten y reflexionen sobre sus propias experiencias, comunidades y problemas sociales. Desarrollada por Caroline Wang y Mary Ann Burris (1997), esta técnica se emplea para entender y abordar cuestiones sociales complejas desde la perspectiva de quienes las viven en su vida diaria (Ciolan & Manasia, 2024; Pinheiro, Araújo, & Sousa, L., 2024).

Los y las participantes capturan imágenes con texto o audio que representan sus realidades cotidianas, luego discuten y analizan estas imágenes en grupo, generando conocimiento colectivo y promoviendo el cambio social (Wass et al., 2020). Esta metodología permite al estudiantado conectarse con su entorno, reflexionar sobre sus experiencias de manera significativa y expresar sus opiniones y perspectivas, convirtiéndolos en co-creadores del conocimiento (Witkowski et al. 2021).



## Lo que aporta el Fotovoz como metodología

- **Empoderamiento y voz al estudiantado:** Permite que las personas expresen sus experiencias y perspectivas, convirtiéndolas en cocreadoras del conocimiento.
- **Visualización de problemas sociales:** Facilita la identificación y comprensión de problemas sociales complejos desde la perspectiva de quienes los viven.
- **Reflexión y análisis crítico:** Promueve la reflexión crítica y el análisis colectivo a través del diálogo grupal sobre las imágenes capturadas.
- **Generación de soluciones creativas:** Ayuda a identificar soluciones creativas y estrategias colectivas para abordar problemas sociales, fortaleciendo la empatía y la conciencia entre los participantes y la sociedad en general.

En definitiva, se alinea con los principios de la pedagogía social y la educación popular, enfocándose en el aprendizaje a través de la participación activa y la reflexión crítica en contextos sociales y comunitarios.

## Lo que aporta el aprendizaje del Fotovoz al futuro profesorado

- **Fomentar la participación y el diálogo crítico:** Permite participar en discusiones críticas y diálogos constructivos, promoviendo un aprendizaje más inclusivo y participativo.
- **Desarrollar la conciencia social y la empatía:** Ayuda a reflexionar sobre experiencias de desigualdad, pobreza y discriminación a través de la fotografía.



- **Promover el cambio social y la acción comunitaria:** El futuro profesorado pueden utilizar Fotovoz para identificar problemas locales y promover acciones comunitarias.
- **Fomentar la creatividad y la innovación:** Permite experimentar con técnicas fotográficas y composiciones creativas para transmitir sus mensajes de manera efectiva.
- **Facilitar procesos introspectivos:** Ayuda a reflexionar sobre nuestras experiencias y contextos, promoviendo una comprensión más profunda y crítica personal y del entorno.

En resumen, Fotovoz no solo enriquece la investigación social, sino que también aporta beneficios significativos en la formación del futuro profesorado, desde una pedagogía más crítica, inclusiva, creativa y reflexiva.

### 3. Contenidos de la Caja Fotovoz

La caja de autoaprendizaje: Fotovoz contiene los siguientes materiales y recursos:

- Una hoja de presentación e instrucciones de uso de los materiales de la caja
- Un grupo de seis tarjetas explicando qué es el fotovoz
- Un código QR que lleva a un video explicativo sobre las tarjetas
- Un grupo de 17 tarjetas con ejemplos de las diferentes fases y posibilidades de cómo hacer un fotovoz
- Una hoja con el Canva para crear el fotovoz
- Un listado de 7 hojas con ejemplos de fotovoz
- Una caja pequeña con unas cuerdas para crear una exposición
- Una caja pequeña con pinzas para montar la exposición de fotovoz

Figura 1: fotografía del proceso de montaje de las cajas



## 4. Objetivos del proyecto

**Objetivo General:** Facilitar el aprendizaje autónomo del método fotovoz utilizando una caja de autoaprendizaje interactiva y didáctica.

### Objetivos Específicos:

1. Promover la metodología de clase invertida, fomentando un aprendizaje activo donde el estudiantado se preparan antes de la clase, permitiendo que el tiempo en el aula se use para actividades más interactivas y colaborativas.
2. Ahorrar tiempo en explicaciones directas, reduciendo la necesidad de largas explicaciones teóricas y enfocándose en la práctica y el desarrollo de habilidades.
3. Incrementar la participación y el compromiso, motivando del estudiantado al ofrecerle material que le permite organizarse y usarlo de acuerdo con sus necesidades.
4. Ofrecer una propuesta de formación docente permanente, proporcionando un formato flexible y lúdico basado en retos, para un aprendizaje continuo y adaptativo.
5. Promover el intercambio de prácticas pedagógicas innovadoras, facilitando la difusión y adopción de nuevas metodologías entre el equipo de profesorado del departamento y la comunidad educativa.



## 5. Desarrollo y fases del proyecto

El proyecto comenzó en 2022, dedicando el primer año a un programa piloto en el que se utilizaron un total de cuatro cajas. Tras conversar con el profesorado involucrado y compartir los resultados con otros colegas, en el segundo año se incorporaron cinco docentes más. Debido a la creciente demanda, se necesitaron 21 cajas. Sin embargo, se decidió cambiar el formato de cajas a carpetas para facilitar su manejo por parte del profesorado. En todos los casos, el recurso se utilizó siguiendo las indicaciones que el profesorado acordó con el equipo del proyecto. A continuación, se detallan las acciones por año.

**Año 2022-2023:** Se inició en septiembre con la concesión de la subvención por parte del Departamento. La propuesta de acción fue la siguiente:

- **Fase 1: Preparación:** Basada en la inspiración y propuestas del equipo.
- **Fase 2: Prototipaje:** Crear la caja con materiales diversos para iniciar el uso de las tecnologías, con instrucciones en texto y vídeo para resolver el reto, ejemplos y listas de materiales necesarios.



- **Fase 3: Pilotaje:** Se realizó en un entorno pequeño con dos profesores, permitiendo adaptaciones o modificaciones. Se evaluó la conceptualización y su aplicación. Validado, se crearon y usaron cuatro cajas.
- **Fase 4: Implementación:** Se invitó a todo el profesorado del departamento a utilizar las cajas. Existe un orden de entrega, donde dos docentes aplicarán lo aprendido en dos asignaturas. La evaluación se realizó mediante una encuesta, evaluando criterios como claridad, sostenibilidad, originalidad, adaptabilidad, creatividad, estructuración y complejidad.

Este primer año fue la implementación piloto, que estuvo a cargo de las profesoras Nair Zárate Alva y Anna Ciraso, quienes exploraron y adaptaron la metodología del fotovoz a través de la caja.

Asignatura	Número de estudiantes	Profesora
Planificación, Investigación e Innovación (Universitat Autònoma de Barcelona)	15	Anna Ciraso
Máster psicopedagogía (Universitat Autònoma de Barcelona)	10	Nair Zárate

El primer año acaba con la publicación del contenido en formato virtual en abierto en el Dipòsit de Documents Digitales (DDD) de la Universitat Autònoma de Barcelona. La propuesta surgió a pedido del profesorado.

Figura 2: Captura de pantalla de repositorio DDD:

<https://ddd.uab.cat/record/272929?ln=ca>



The screenshot shows the digital repository page for 'Photovoice : concepto, usos, fases y ejemplos' by Valdivia, Paloma (Universitat Autònoma de Barcelona). The page includes a header with the UAB logo and navigation links. The main content area displays the document title, author, date (2023), and a summary. The summary states that the document is part of a group of four materials aimed at the self-formation of the methodology of photovoice. It also includes a note about the Creative Commons license and a list of keywords: 'Photovoice ; Metodología cualitativa ; Metodología participativa ; Proyecto LuDiTIC ; Fotovoz'. At the bottom, there are four document thumbnails with their respective page counts and file sizes: 'Photovoice' (7 p., 555.3 KB), 'Ejemplos de Photovoice' (17 p., 1.8 MB), 'Ejemplos de Photovoice' (1 p., 118.1 KB), and 'Ejemplos de Photovoice' (7 p., 714.3 KB).

**Año 2023-2024:** El proceso comenzó en septiembre cuando el departamento otorgó la subvención. La siguiente fue la propuesta de acción:

- **Fase 5: Difusión e Impacto:** El segundo año comentamos los logros entre colegas como a Xavier Úcar y Laura Corbella. Invitamos a más profesorado a participar, por ejemplo, la profesora Anna Ciraso invitó a sus compañeras de asignatura. Todo ello permitió un ajuste de la metodología y del contenido de las cajas. El material se encuentra publicado en digital, por lo que sabemos que lo han utilizados otros profesores, a todo el profesorado del departamento, siguiendo un turno. Las primeras cajas LuDiTIC estarán disponibles para el profesorado del DTEPS.
- **Fase 6: Consolidación:** Acabando el segundo año se publica este informe final y se espera la consolidación del proyecto. Para ello es necesario revisar los materiales, traducirlos a otros idiomas, revisar enlaces e incluir enlaces a los instrumentos de evaluación sugeridos.

La expansión del proyecto en el segundo año incluye a cinco docentes, como Xavier Úcar, Laura Corbella, Anna Camps y Anna Díaz.

Se acompañó al profesorado, explicando el proyecto y debatiendo cómo adaptar la metodología Fotovoz a su propuesta docente para ofrecer un valor añadido, así como el uso del recurso, sea en formato caja, carpeta o virtual. El profesorado entregó el material al alumnado con las indicaciones específicas, luego han buscado retroalimentación con el alumnado y les ha recordado responder la evaluación sobre el uso de las cajas.

Tres profesoras, de la asignatura Planificación, Investigación e Innovación, vincularon la actividad grupal del fotovoz con una tarea individual de evaluación. Para ello, proporcionaron como guía las preguntas SHOWED y la rúbrica asociada, así como propuestas por González Juárez (2021).

Finalmente, algún miembro del equipo de este proyecto se ha reunido con el profesorado participante para discutir la aplicación y adaptación de la metodología.

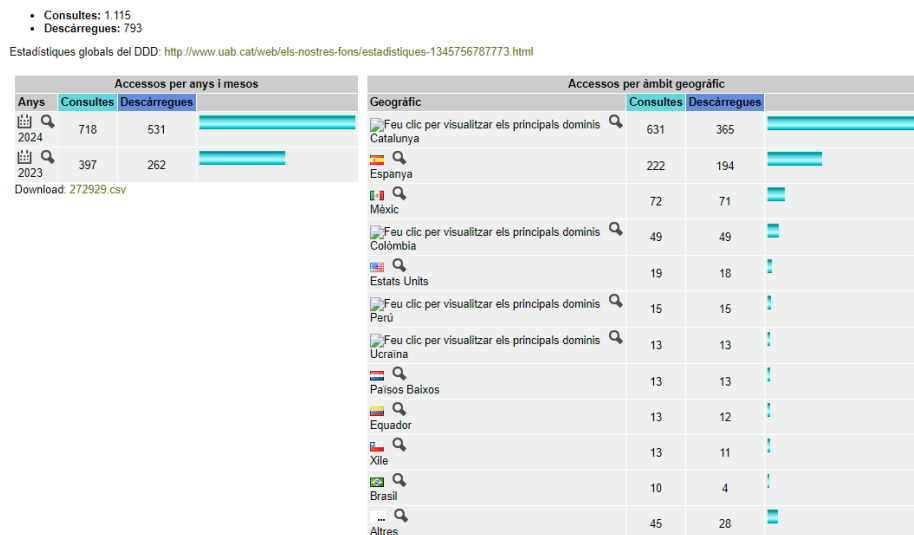
Asignatura	Titulación	Número de estudiantes	Profesor/a
Pedagogía Social/Educación social/ 3er grado/ asignatura obligatoria	Educación Social	70	Xavier Úcar
Planificación, Investigación e Innovación (Universitat Autònoma de Barcelona)	Educación Primaria	240	Anna Ciraso, Anna Camps* i Anna Díaz*

Corrents teòrics i metodològics en educació social Universitat de Girona	Educación Social	40	Laura Corbella*
---	------------------	----	-----------------

\* usaron los materiales en formato digital.

Al finalizar el segundo año podemos decir que a la caja de fotovoz ha sido utilizada por 375 estudiantes, 6 profesoras, consultada 1115 veces y descargada hasta en 793 oportunidades.

Figura 3: Captura de pantalla de las estadísticas del material de fotovoz en el DDD



## 6. Evaluación del proyecto

Para evaluar la efectividad de la caja Fotovoz, se llevó a cabo una encuesta que fue respondida tanto por 4 profesoras como por 57 estudiantes al finalizar la experiencia. La encuesta constaba de 8 ítems, incluyendo preguntas de elección única, escalas Likert, preguntas de texto corto y de respuesta múltiple.

### El grado de dificultad de la experiencia de aprendizaje

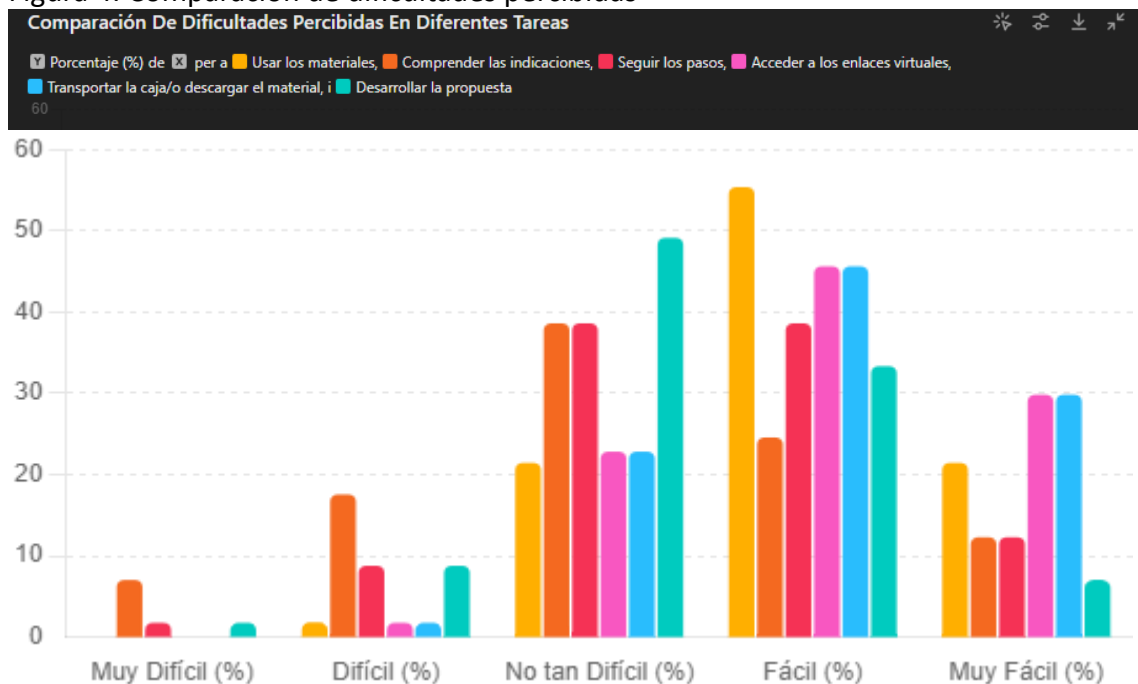
En cuanto a **usar los materiales**, la mayoría de los usuarios (55.36%) considera que es fácil, seguido de un 21.43% que lo encuentra muy fácil. Esto indica que esta tarea no presenta grandes desafíos para la mayoría de los encuestados.

La tarea de **comprender las indicaciones** tiene una mayor distribución de respuestas, con un 38.60% indicando que no es tan difícil, mientras que un 24.56% lo encuentra fácil y un 12.28% muy fácil. Sin embargo, un 17.54% lo

considera difícil y un 7.02% muy difícil, lo que sugiere que hay margen para mejorar la claridad de las instrucciones proporcionadas.

Al **seguir los pasos**, la mayoría (38.60%) encuentra la tarea fácil o no tan difícil, con un pequeño porcentaje que la considera muy difícil (1.75%). Esto sugiere que, aunque generalmente es manejable, algunos usuarios podrían beneficiarse de una mayor simplificación en los pasos a seguir.

Figura 4: Comparación de dificultades percibidas



Para la tarea de acceder a **los enlaces virtuales**, la mayoría de los usuarios (45.61%) encuentra esta tarea fácil, seguido de un 29.82% que la considera muy fácil. Esto refleja una percepción positiva general sobre la accesibilidad de los enlaces virtuales.

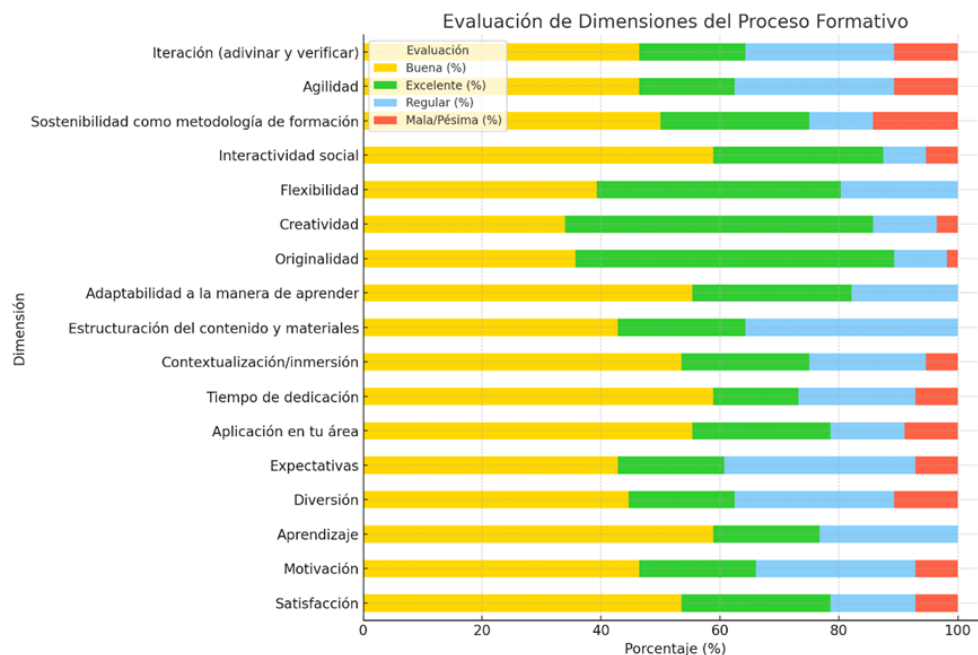
En cuanto a **transportar la caja o descargar el material**, se observa una tendencia similar a la tarea de acceder a los enlaces virtuales, donde la mayoría (45.61%) encuentra esta tarea fácil y un 29.82% la considera muy fácil. Esto sugiere que estas tareas físicas no representan un problema significativo para la mayoría de los usuarios.

Finalmente, en la tarea de **desarrollar la propuesta**, la percepción es más variada con un 49.12% encontrándola no tan difícil y un 33.33% fácil. Un pequeño porcentaje (1.75%) la considera muy difícil, lo que indica que, aunque generalmente manejable, puede haber complejidades que algunos usuarios encuentran desafiantes.

## La valoración de su experiencia

**Satisfacción:** La mayoría de las personas participantes (53.57%) consideran que la satisfacción con el proceso formativo es buena, y un 25% lo evalúa como excelente. Un 14.29% lo considera regular, y un 7.14% lo califica como malo. No hubo evaluaciones de satisfacción pésimas.

Figura 5: sobre evaluación de dimensiones del proceso formativo



- **Motivación:** La motivación entre los usuarios es alta, con un 46.43% que la evalúa como buena y un 19.64% que la considera excelente. Sin embargo, un 26.79% la califica como regular, mientras que un 7.14% la encuentra insatisfactoria (3.57% mala y 3.57% pésima).
- **Aprendizaje:** El aprendizaje es mayoritariamente percibido de manera positiva, con un 58.93% de las personas participantes evaluándolo como bueno y un 17.86% como excelente. Un 23.21% lo considera regular, sin evaluaciones negativas en esta dimensión.
- **Diversión:** La diversión es evaluada como buena por el 44.64% de las personas participantes y excelente por el 17.86%. Un 26.79% la considera regular, mientras que un 8.93% la evalúa como mala y un 1.79% como pésima.
- **Expectativas:** En cuanto a las expectativas, el 42.86% de los usuarios las consideran cumplidas de manera buena y un 17.86% las evalúa como excelentes. Sin embargo, un 32.14% las considera regulares, un 5.36% malas y un 1.79% pésimas.

- **Aplicación en tu área:** La relevancia del contenido para el área específica de las personas participantes es mayoritariamente positiva, con un 55.36% que la considera buena y un 23.21% excelente. Un 12.50% la encuentra regular y un 8.93% la evalúa como mala, sin evaluaciones pésimas.
- **Tiempo de dedicación:** La percepción del tiempo de dedicación es positiva para la mayoría de los usuarios, con un 58.93% que la evalúa como buena y un 14.29% como excelente. Un 19.64% la considera regular, un 5.36% como mala y un 1.79% como pésima.
- **Contextualización e inmersión:** La mayoría de las personas participantes (53.57%) evalúan la contextualización e inmersión como buena y un 21.43% como excelente. Un 19.64% la considera regular, un 3.57% como mala y un 1.79% como pésima.
- **Estructuración del contenido y materiales:** La estructuración del contenido y los materiales es vista de manera positiva por el 42.86% de los usuarios, que la consideran buena, y un 21.43% la evalúa como excelente. Un 35.71% la califica como regular, sin evaluaciones negativas.
- **Adaptabilidad a la manera de aprender:** La adaptabilidad del proceso a las diferentes maneras de aprender es evaluada como buena por el 55.36% y excelente por el 26.79%. Un 17.86% la considera regular, sin evaluaciones negativas.
- **Originalidad:** La originalidad del contenido es altamente valorada, con el 53.57% de las personas participantes evaluándola como excelente y un 35.71% como buena. Solo un 8.93% la considera regular y un 1.79% mala, sin evaluaciones pésimas.
- **Creatividad:** La creatividad es otra dimensión altamente valorada, con un 51.79% de los usuarios calificándola como excelente y un 33.93% como buena. Solo un 10.71% la considera regular y un 3.57% mala, sin evaluaciones pésimas.
- **Flexibilidad:** La flexibilidad del proceso formativo es mayoritariamente percibida como excelente por el 41.07% y buena por el 39.29%. Un 19.64% la evalúa como regular, sin evaluaciones negativas.
- **Interactividad social:** La mayoría de las personas participantes (58.93%) consideran que el proceso es socialmente interactivo de manera buena, y un 28.57% lo evalúa como excelente. Un 7.14% lo califica como regular, un 3.57% como malo y un 1.79% como pésimo.
- **Sostenibilidad como metodología de formación:** La sostenibilidad del proceso formativo es vista de manera positiva por el 50% de las personas participantes, que la evalúan como buena, y un 25% como excelente. Un 10.71% la considera regular y un 14.29% la evalúa como mala, sin evaluaciones pésimas.
- **Agilidad:** La agilidad del proceso es mayoritariamente percibida como buena por el 46.43% y excelente por el 16.07%. Un 26.79% la considera regular, mientras que un 5.36% la evalúa como mala y un 5.36% como pésima.
- **Iteración (adivinar y verificar):** La iteración en el proceso formativo es vista de manera positiva por el 46.43% de las personas participantes, que la consideran

buena, y un 17.86% la evalúa como excelente. Un 25% la considera regular, un 7.14% como mala y un 3.57% como pésima.

En general, las dimensiones evaluadas tienen una percepción mayoritariamente positiva. Las áreas que podrían beneficiarse de mejoras adicionales incluyen la motivación, diversión, expectativas, tiempo de dedicación, contextualización/inmersión, interactividad social, sostenibilidad como metodología de formación, agilidad e iteración en el proceso formativo.

## 7. Futuro del proyecto

El futuro del proyecto se centra en dos aspectos clave: la consolidación del uso y la escalabilidad y adaptabilidad de la metodología, basados en los resultados de la evaluación.

### Consolidación del uso

Para asegurar la mejora continua de los materiales y la metodología, se proponen las siguientes estrategias:

- **Claridad de instrucciones:** Mejorar la claridad y concisión de las instrucciones proporcionadas en la caja Fotovoz, asegurando que sean fáciles de entender y seguir para todas las personas interesadas.
- **Mejora de materiales:** Optimizar la calidad y funcionalidad de los materiales incluidos en la caja, considerando también su sostenibilidad (enlaces rotos) y facilidad de uso.
- **Acompañamiento al profesorado:** Facilitar al profesorado el proceso de implementación, así como intercambiar prácticas realizadas con la caja, asegurando la generación de conocimiento y transferencia del proyecto.

### Escalabilidad y adaptabilidad

Para expandir y adaptar el proyecto a diversas necesidades educativas y contextos, se sugieren las siguientes acciones:

- **Expansión a diferentes contextos educativos:** Adaptar la caja Fotovoz para su uso en diferentes niveles educativos y disciplinas, asegurando su relevancia y aplicabilidad en diversos entornos.
- **Integración de tecnología:** Desarrollar herramientas digitales complementarias, como aplicaciones móviles o plataformas en línea, que faciliten el acceso a los materiales y recursos del Fotovoz.

- **Colaboración interdisciplinaria:** Promover la colaboración entre diferentes departamentos y disciplinas para enriquecer la metodología Fotovoz con perspectivas diversas y fomentar el intercambio de buenas prácticas.





## 9. Bibliografía

Ciolan, L., & Manasia, L. (2024). Picturing innovation in higher education: A fotovoz study of innovative pedagogies. *Active Learning in Higher Education*, 14697874241245350. <https://doi.org/10.1177/14697874241245>

González Juárez, G. (2021). Hacia la alfabetización visual con estudiantes de posgrado: relato de experiencia con fotovoz. *Revista Ensayos Pedagógicos*, 12(1), 277-295. <https://doi.org/10.15359/rep.17-1.12>

Pinheiro, D., Araújo, L., & Sousa, L. (2024). The use of fotovoz with the LGBTQIA+ community: A systematic review. *Journal of LGBTQ Issues in Counseling*, 18(1), 3-25. <https://doi.org/10.1080/26924951.2023.2295811>

Wang, C. C., & Burris, M. A. (1997). Fotovoz: concept, methodology, and use for participatory needs assessment. *Health education & behavior*, 24(3), 369-387. <https://doi.org/10.1177/109019819702400309>

Wass, R., Anderson, V., Rabello, R., Golding, C., Rangi, A., & Eteuati, E. (2020). Fotovoz as a research method for higher education research. *Higher Education Research & Development*, 39(4), 834-850. <https://doi.org/10.1080/07294360.2019.1692791>

Witkowski, K., Matiz Reyes, A., & Padilla, M. (2021). Enseñando diversidad en participación pública a través de la investigación participativa: un estudio de caso de la metodología Fotovoz. *Journal of Public Affairs Education*, 27 (2), 218-237. <https://doi.org/10.1080/15236803.2020.1858534>

## Apèndices

### Instrumento

#### **Projecte LuDiTIC: aprenentatge obert, lúdic, didàctic amb TIC**

Què tal ha estat la teva experiència? Les teves respostes ens ajudaran a millorar i a saber com has viscut la proposta de la caixa.

1. Indica el teu perfil. (Elecció única)

- Professorat d'universitat
- Professorat de centres educatius
- Estudiant d'universitat
- Estudiants de l'ESO
- Centre de Recursos Pedagògics

2. Selecciona la caixa que valorareu. Requereix una resposta. (Elecció única)

- Caixa: fotovoz
- Caixa: playful storytelling

3. Valora el grau de dificultat de l'experiència d'aprenentatge : Requereix una resposta. (Likert)

- |  | molt<br>difícil | difícil | no tan<br>difícil | fàcil | molt<br>fàcil |
|--|-----------------|---------|-------------------|-------|---------------|
| • Usar els materials                             |                 |         |                   |       |               |
| • Comprendre les indicacions                     |                 |         |                   |       |               |
| • Seguir els passos                              |                 |         |                   |       |               |
| • Accedir als enllaços virtuals                  |                 |         |                   |       |               |
| • Transportar la caixa/o descarregar el material |                 |         |                   |       |               |
| • Desenvolupar la proposta                       |                 |         |                   |       |               |

4. Valora la teva experiència tenint en compte els següents aspectes: Requereix una resposta. (Likert)

pèssima   dolenta   regular   bona   excel·lent

- Satisfacció
- Motivació
- Aprenentatge
- Diversió
- Expectatives
- Aplicació en la teva àrea
- Temps de dedicació
- Contextualització/immersió
- Estructuració dels contingut i materials
- Adaptabilitat a la teva manera de aprendre
- Originalitat
- Creativitat
- Flexibilitat
- Socialment interactiu per complir el repte
- Sostenibilitat com metodologia de formació
- Àgil
- Iteratiu perquè permet “endevinar i verificar” durant el procés

5.Punts a destacar de l'experiència. Requereix una resposta. (Text d'una única línia)

*Escriuiu la vostra resposta.*

6.Punts a millorar de l'experiència Requereix una resposta. (Text d'una única línia)

*Escriviu la vostra resposta.*

7. Ho recomanaries? A qui? Requereix una resposta. (Elecció múltiple)

No ho recomanaria

- Professorat d'universitat
- Professorat de centres educatius
- Estudiant d'universitat
- Estudiants de l'ESO
- Centre de Recursos Pedagògics

8. Escriu un exemple de com aplicaries l'aplicació. Requereix una resposta. (Text d'una única línia)

*Escriviu la vostra resposta.*

9. Valoració general de la proposta

1 2 3 4 5 6

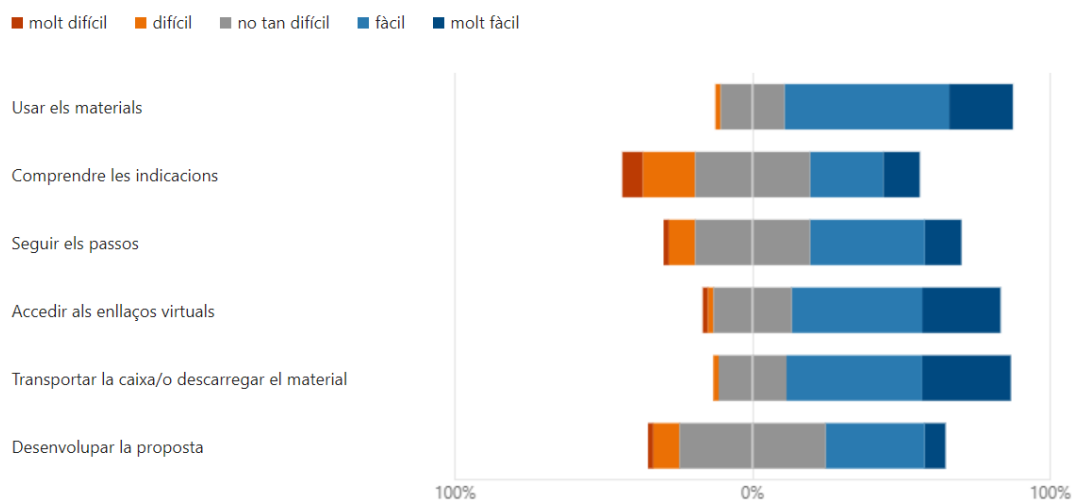
## Resultados

A continuación, se detallan los resultados del instrumento:

### A. Datos generales

El número total de participantes es 57 de los cuales 53 son estudiantes y 4 profesorado de la facultad de educación

### B. Valora el grau de dificultat de l'experiència d'aprenentatge



Resultats al detall:

#### Usar els materials

- molt difícil: 0.00%
- difícil: 1.79%
- **no tan difícil: 21.43%**
- **fàcil: 55.36%**
- **molt fàcil: 21.43%**

#### Comprendre les indicacions

- molt difícil: 7.02%

- difícil: 17.54%
- **no tan difícil: 38.60%**
- **fàcil: 24.56%**
- molt fàcil: 12.28%

Seguir els passos

- molt difícil: 1.75%
- difícil: 8.77%
- **no tan difícil: 38.60%**
- **fàcil: 38.60%**
- molt fàcil: 12.28%

Accedir als enllaços virtuals

- molt difícil: 0.00%
- difícil: 1.75%
- no tan difícil: 22.81%
- **fàcil: 45.61%**
- **molt fàcil: 29.82%**

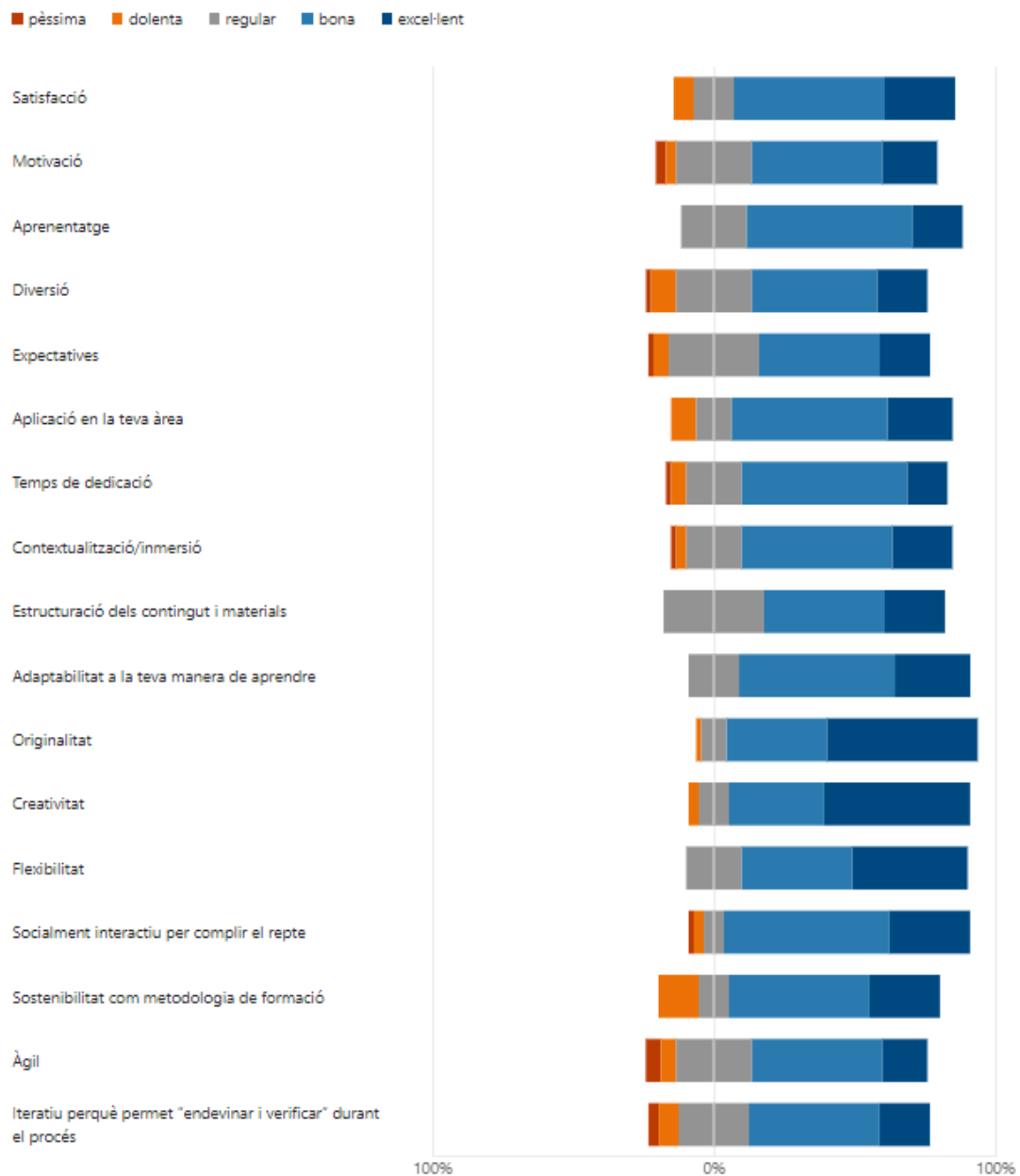
Transportar la caixa/o descarregar el material

- molt difícil: 0.00%
- difícil: 1.75%
- no tan difícil: 22.81%
- **fàcil: 45.61%**
- **molt fàcil: 29.82%**

Desenvolupar la proposta

- molt difícil: 1.75%
- difícil: 8.77%
- **no tan difícil: 49.12%**
- **fàcil: 33.33%**
- molt fàcil: 7.02%

C. Valora la teva experiència tenint en compte els següents aspectes:



A continuació, se presenta una evaluació detallada de cada dimensió evaluada per las personas participantes en el proceso formativo, utilizando los porcentajes correctos para cada categoría de evaluación: pèssima (pésima), dolenta (mala), regular, bona (buena) y excel·lent (excelente).

Satisfacció (Satisfacción)

- Excelente: 25%

- Buena: 53.57%
- Regular: 14.29%
- Mala: 7.14%
- Pésima: 0%

La mayoría de las personas participantes (53.57%) consideran que la satisfacción es buena, seguido de un 25% que lo encuentra excelente. Un 14.29% la evalúa como regular y un 7.14% como mala, sin calificaciones pésimas.

#### Motivació (Motivación)

- Excelente: 19.64%
- Buena: 46.43%
- Regular: 26.79%
- Mala: 3.57%
- Pésima: 3.57%

La mayoría de los usuarios (46.43%) están altamente motivados, con un 19.64% indicando que la motivación es excelente. Un 26.79% la considera regular, y un 7.14% la evalúa como mala o pésima.

#### Aprentatge (Aprendizaje)

- Excelente: 17.86%
- Buena: 58.93%
- Regular: 23.21%
- Mala: 0%
- Pésima: 0%

El 58.93% de las personas participantes evalúan el aprendizaje como bueno y un 17.86% como excelente. Un 23.21% lo considera regular, sin evaluaciones negativas.

#### Diversió (Diversión)

- Excelente: 17.86%
- Buena: 44.64%
- Regular: 26.79%
- Mala: 8.93%
- Pésima: 1.79%

La diversión es evaluada como buena por el 44.64% de las personas participantes y excelente por el 17.86%. Un 26.79% la considera regular, un 8.93% la evalúa como mala y un 1.79% como pésima.



### Expectatives (Expectativas)

- Excelente: 17.86%
- Buena: 42.86%
- Regular: 32.14%
- Mala: 5.36%
- Pésima: 1.79%

Las expectativas son mayoritariamente consideradas buenas por el 42.86% de los usuarios, mientras que un 17.86% las evalúa como excelentes. Un 32.14% las considera regulares, un 5.36% malas y un 1.79% pésimas.

### Aplicació en la teva àrea (Aplicación en tu área)

- Excelente: 23.21%
- Buena: 55.36%
- Regular: 12.50%
- Mala: 8.93%
- Pésima: 0%

El 55.36% de las personas participantes consideran la aplicación en su área como buena y el 23.21% como excelente. Un 12.50% la considera regular y un 8.93% como mala, sin evaluaciones pésimas.

### Temps de dedicació (Tiempo de dedicación)

- Excelente: 14.29%
- Buena: 58.93%
- Regular: 19.64%
- Mala: 5.36%
- Pésima: 1.79%

El tiempo de dedicación es mayoritariamente considerado bueno (58.93%) o excelente (14.29%), con un 19.64% que lo califica como regular, un 5.36% como malo y un 1.79% como pésimo.

### Contextualització/inmersió (Contextualización/inmersión)

- Excelente: 21.43%
- Buena: 53.57%
- Regular: 19.64%
- Mala: 3.57%
- Pésima: 1.79%

La contextualización e inmersión es vista como buena por el 53.57% y excelente por el 21.43%. Un 19.64% la evalúa como regular, un 3.57% como mala y un 1.79% como pésima.

#### Estructuració dels contingut i materials (Estructuración del contenido y materiales)

- Excelente: 21.43%
- Buena: 42.86%
- Regular: 35.71%
- Mala: 0%
- Pésima: 0%

El 42.86% de las personas participantes consideran la estructuración del contenido y materiales como buena, el 21.43% como excelente y el 35.71% como regular, sin evaluaciones negativas.

#### Adaptabilitat a la teva manera de aprendre (Adaptabilidad a tu manera de aprender)

- Excelente: 26.79%
- Buena: 55.36%
- Regular: 17.86%
- Mala: 0%
- Pésima: 0%

La adaptabilidad a la manera de aprender es vista como buena por el 55.36% y excelente por el 26.79%. Un 17.86% la considera regular, sin evaluaciones negativas.

#### Originalitat (Originalidad)

- Excelente: 53.57%
- Buena: 35.71%
- Regular: 8.93%
- Mala: 1.79%
- Pésima: 0%

La originalidad del contenido es evaluada como excelente por el 53.57% de los usuarios, buena por el 35.71%, regular por el 8.93% y mala por el 1.79%.

#### Creativitat (Creatividad)

- Excelente: 51.79%
- Buena: 33.93%
- Regular: 10.71%
- Mala: 3.57%
- Pésima: 0%

La creatividad es considerada excelente por el 51.79%, buena por el 33.93%, regular por el 10.71% y mala por el 3.57%, sin evaluaciones pésimas.

### Flexibilitat (Flexibilidad)

- Excelente: 41.07%
- Buena: 39.29%
- Regular: 19.64%
- Mala: 0%
- Pésima: 0%

La flexibilidad es evaluada como excelente por el 41.07%, buena por el 39.29% y regular por el 19.64%, sin evaluaciones negativas.

### Socialment interactiu per complir el repte (Socialmente interactivo para cumplir el reto)

- Excelente: 28.57%
- Buena: 58.93%
- Regular: 7.14%
- Mala: 3.57%
- Pésima: 1.79%

El 58.93% de las personas participantes consideran que es socialmente interactivo de manera buena, el 28.57% como excelente, el 7.14% como regular, el 3.57% como mala y el 1.79% como pésima.

### Sostenibilitat com metodologia de formació (Sostenibilidad como metodología de formación)

- Excelente: 25%
- Buena: 50%
- Regular: 10.71%
- Mala: 14.29%
- Pésima: 0%

La sostenibilidad como metodología de formación es vista como buena por el 50%, excelente por el 25%, regular por el 10.71% y mala por el 14.29%, sin evaluaciones pésimas.

### Àgil (Ágil)

- Excelente: 16.07%
- Buena: 46.43%
- Regular: 26.79%
- Mala: 5.36%
- Pésima: 5.36%

La agilidad es evaluada como buena por el 46.43%, excelente por el 16.07%, regular por el 26.79% y mala o pésima por el 5.36%.

Iteratiu perquè permet "endevinar i verificar" durant el procés (Iterativo porque permite "adivinar y verificar" durante el proceso)

- Excelente: 17.86%
- Buena: 46.43%
- Regular: 25%
- Mala: 7.14%
- Pésima: 3.57%

El enfoque iterativo es considerado bueno por el 46.43%, excelente por el 17.86%, regular por el 25%, malo por el 7.14% y pésimo por el 3.57%.

### *Punts a destacar de l'experiència*

#### **Creatividad e Innovación**

Las respuestas en esta categoría destacan la creatividad y la innovación como aspectos cruciales de la experiencia. Las personas participantes han valorado la capacidad de este método para fomentar la imaginación y la originalidad, y han señalado la flexibilidad y novedad como elementos esenciales.

#### **Comentarios Representativos:**

- *"Creativitat, imaginació. Diferent."*
- *"Fomenta la creativitat, molt flexible!"*
- *"Proposta motivadora i innovadora en educació."*
- *"Nova eina que no havia utilitzat mai."*
- *"Ha sigut quelcom nou que hem pogut innovar."*

**Conclusiones:** La metodología utilizada parece ser altamente efectiva en estimular la creatividad entre las personas participantes. La flexibilidad y la novedad de las propuestas son elementos apreciados que facilitan el pensamiento innovador y la expresión creativa.

#### **Metodología y Aprendizaje**

Esta dimensión recoge comentarios sobre el método y el proceso de aprendizaje. Las respuestas indican que la metodología es interactiva, adaptativa y permite una reflexión profunda. También se destaca la capacidad de la metodología para presentar información de manera diferente y significativa.

#### **Comentarios Representativos:**

- *"Ha estat una experiència diferent però molt interessant."*
- *"Permet posar en joc la creativitat i la reflexió d'una manera diferent."*
- *"És interessant realitzar aquesta metodologia, ja que aprens diferents maneres de fer."*
- *"Ha estat una manera diferent i original de desenvolupar la tasca, el que ens ha permès incentivar el nostre esperit crític i creatiu."*
- *"Permet aprendre de forma pràctica i diferent."*

**Conclusiones:** La metodología es vista como un enfoque efectivo para el aprendizaje interactivo y significativo. Las personas participantes valoran la oportunidad de explorar nuevas formas de aprender y de aplicar conceptos de manera práctica, lo que contribuye a un aprendizaje más profundo y crítico.

### **Experiencia Personal y Reflexión**

En esta dimensión, las personas participantes comparten sus experiencias personales y reflexiones. Los comentarios destacan la oportunidad de compartir el proceso de aprendizaje, la flexibilidad del método y la implicación personal en el desarrollo de la tarea.

### **Comentarios Representativos:**

- *"He pogut compartir el procés d'aprenentatge amb les meves estudiants que també han fet servir la caixa per desenvolupar una tasca d'aula."*
- *"El fet de pensar en les experiències i desenvolupar el fotovoz."*
- *"M'ha permès aprendre una manera diferent de fer recerca, essent la població objecte d'estudi particip de la investigació."*
- *"Ha estat un aprenentatge el qual s'ha transmès amb facilitat i significativament."*
- *"En el marc de l'assignatura que jo l'he fet aplicar als estudiants l'Ous dels materials ha estat excel·lent per part dels i les estudiants. Permet que l'estudiantat s'implique personal i afectivament en el desenvolupament."*

**Conclusiones:** Las personas participantes valoran positivamente la oportunidad de compartir y reflexionar sobre el proceso de aprendizaje. La implicación personal y la participación activa en la investigación son aspectos destacados que contribuyen a una experiencia educativa significativa y enriquecedora.

### **Críticas y Sugerencias**

Las respuestas en esta categoría incluyen críticas constructivas y sugerencias para mejorar la metodología. Las personas participantes mencionan la necesidad de pautas más claras y la dificultad de entender ciertas indicaciones.

### **Comentarios Representativos:**

- *"No suficients pautes."*
- *"Indicacions molt abstractes, no s'entenia si s'havia de posar veu o no. Si havia de ser una reflexió o una millora..."*
- *"Ha estat extremadament confús perquè no parties d'indicacions clares."*

**Conclusiones:** Las críticas apuntan a la necesidad de proporcionar indicaciones más claras y concisas. La falta de pautas definidas ha sido un desafío para algunos participantes, lo que sugiere que se deben mejorar las instrucciones y orientaciones para facilitar la comprensión y la ejecución de las tareas.

### *Punts a millorar de l'experiència*

### **Instrucciones y Claridad**

Las personas participantes han señalado la necesidad de mejorar la claridad y la concisión de las instrucciones. Muchos encontraron las explicaciones confusas o insuficientes, lo que dificultó la comprensión y ejecución de las tareas.

### **Comentarios Representativos:**

- *"Instrucciones de uso del material."*
- *"Más claridad a la hora de dar las explicaciones. Muchas instrucciones que decían lo mismo."*
- *"Explicació i presentació de la proposta."*
- *"Indicacions poc clares. No sabia com incloure l'àudio."*
- *"Més pautes."*
- *"Va costar d'entendre la tasca ja que mai havíem fet quelcom així. Ens ha requerit bastant temps."*
- *"Les passes a seguir per fer un fotovoz. No teniez faire car el que era, ni que hava d'ana a l'àudio ni que al text; les exemples no eren representatius."*
- *"Les instruccions mes clares."*
- *"Les indicacions les faria més resumides i més clares. Hi ha excés d'informació."*

**Conclusiones:** Es fundamental mejorar la claridad y concisión de las instrucciones para evitar la confusión. Instrucciones más detalladas y ejemplos claros ayudarán a las personas participantes a comprender mejor las tareas y a ejecutarlas con mayor eficacia.

### **Materiales y Sostenibilidad**

Se ha destacado la necesidad de mejorar la calidad y el manejo de los materiales utilizados. También se ha mencionado la importancia de la sostenibilidad en el uso de los materiales.

#### **Comentarios Representativos:**

- *"Disposar d'una caixa més gran per guardar el material :)"*
- *"Potser caldria una plataforma on agrupar tant audio amb fotografies, per després no haver-ho d'agrupar tot."*
- *"Les fotos nosaltres les hem posat en un Padlet, pensem que és més sostenible que no pas imprimir-les."*
- *"Sostenibilitat."*
- *"poc sostenible."*

**Conclusiones:** Es necesario mejorar la calidad y funcionalidad de los materiales proporcionados. Además, se debe considerar la sostenibilidad al elegir y utilizar los materiales, optando por alternativas más ecológicas cuando sea posible.

#### **Participación y Metodología**

Las personas participantes valoran la metodología pero sugieren que se podría mejorar la participación y el seguimiento del proceso. También se mencionó la necesidad de dedicar más tiempo a ciertas actividades para una mejor comprensión y ejecución.

#### **Comentarios Representativos:**

- *"Més implicació i participació per part de la mostra escollida per a fer l'estudi."*
- *"La participació de la gent va ser molt baixa."*
- *"Potser deixar mes temps per fer-lo o explicar-lo més a classe."*
- *"Mes seguiment."*
- *"Més temps de dedicació a la investigació."*

**Conclusiones:** Es importante fomentar una mayor participación y dedicación de tiempo en las actividades para asegurar una comprensión y ejecución adecuadas. Un seguimiento más estrecho del proceso y presentaciones más dinámicas podrían mejorar significativamente la experiencia de las personas participantes.

## Evaluaciones Positivas y Generalidades

Algunos participantes consideran que las instrucciones y el material son adecuados y no tienen sugerencias de mejora significativas.

### Comentarios Representativos:

- *"Crec que tot està força clar."*
- *"Cap."*
- *"No crec que hi hagi res a millorar."*
- *"Cap."*

**Conclusiones:** A pesar de algunas críticas, hay participantes que encuentran el proceso y los materiales adecuados tal como están, lo cual sugiere que las mejoras propuestas deben ser implementadas de manera que no alteren los aspectos positivos ya valorados por otros usuarios.

## Comentarios Adicionales y Sugerencias Específicas

Se proporcionaron varias sugerencias específicas para mejorar la metodología y el uso de materiales, incluyendo la adición de más elementos y una mejor explicación de las herramientas y técnicas.

### Comentarios Representativos:

- *"No dic que sigui imprescindible, però potser es podria pensar en incloure més elements, suggerències per com visualitzar el fotovoz/socialitzar (a més de la corda i les agulles, que ens han anat molt bé)."*
- *"Una explicació prèvia a l'entrega del material."*
- *"Explicar millor com accedir a aplicacions per crear els codis qr."*
- *"Donar instruccions clares."*
- *"Més explicació per part del professorat, ja que és una metodologia nova."*
- *"Millor explicació de la tècnica, seguiment del procés."*
- *"Millors indicadors."*

**Conclusiones:** Las sugerencias específicas proporcionan una guía valiosa para mejorar la metodología. Implementar más elementos visuales, proporcionar una explicación previa



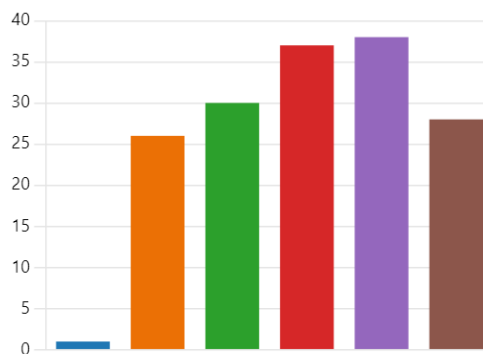
detallada y mejorar la formación del profesorado son pasos importantes para optimizar la experiencia educativa.

El análisis de las respuestas revela áreas clave para la mejora de la experiencia educativa. La claridad de las instrucciones y la calidad de los materiales son aspectos críticos que deben ser abordados. Además, fomentar una mayor participación y seguimiento del proceso contribuirá a una experiencia más enriquecedora. Por último, se deben implementar las sugerencias específicas proporcionadas por las personas participantes para asegurar un enfoque más efectivo y sostenible.

#### D. Ho recomanaries? A qui?

[Més dades](#)

● No ho recomanaria	1
● Professorat d'universitat	26
● Professorat de centres educatius	30
● Estudiant d'universitat	37
● Estudiants de l'ESO	38
● Centre de Recursos Pedagògics	28



#### E. Escriu un exemple de com aplicaries l'apòs

##### Salut Mental

- En salud mental
- Promover temas de prevención en Salud Mental
- Promoción de bienestar a través de campañas

##### Diferents Col·lectius

- En diferents colectius
- Sobretudo para trabajar temas tabú, para fomentar campañas de sensibilización, trabajar con colectivos en riesgo de exclusión social...

- Adaptant el material a cada col·lectiu i sobretot, fer participar a les persones que tinguin una interacció amb els companys i amb el projecte.
- Fent servir la metodologia en grups de treball de l'àmbit de la educació social

## Educació

- En la enseñanza de cualquier tema de interés general para el grupo destinatario. Por ejemplo: educación sexoaffectiva
- En centres o institucions que tinguin la necessitat de abordar una temàtica concreta o treballar, per exemple, en centres educatius etapes històriques
- En una aula amb estudiants, realitzant casos pràctics.
- Intentaria donar més pautes per a la participació i com a docent oferir un temps a l'aula per a l'explicació de com es fa, de què es demana i quan ho han de fer.
- A centres educatius per aprendre sobre un tema o saber l'opinió
- Ho aplicaria a centres per poder expandir l'aprenentatge
- Ho aplicaria a estudiants de ESO per desenvolupar la seva creativitat i expressar emocions
- En educació
- Amb un tema d'interés per a discents.
- En diferents reflexions durant la carrera.
- Ho aplicaria en qualsevol tema d'àmbit social.
- Possiblement en algun taller o en algun curs en el què es treballi algun tema doncs crec que és una bona eina per a poder treballar la reflexió, identificació del problema i la identificació de propostes de millora tot fent servir les noves tecnologies
- Mirar el voltant d'una manera més activa i concreta
- Ser creativa en els projectes educatius i professionals, laborals.

## Metodologies i Projectes

- En nuestro caso, se podría visualizar la historia y a partir de esta iniciar un debate/reflexión sobre la historia. O también se podría visualizar nuestro storytelling y que los usuarios y usuarias plantearan finales alternativos. También el storytelling podría ser incluso más inmersivo y que sean los y las estudiantes quienes vayan dirigiendo una historia (estilo “escoge tu propia aventura”).
- M'encantaria poder desenvolupar un fotovoz amb tot el grup-classe, com un procés de recerca participativa. Abans ho tenia com a una intuïció, ara ho veig més possible.
- Trobar l'opinió de diverses persones envers una mateixa temàtica
- He pogut veure sobretot com en aquest tipus de recerca tan àmplia pot passar qualsevol cosa i has d'anar adaptant-te a la situació.
- Tinc moltes propostes de millores per l'àmbit que he estudiat
- Per expressar sentiments, pensaments a través d'imatges i una història
- Metafores visuals
- Per a desenvolupar la creativitat i l'expressió a través de l'art en altres treballs

- Fent un projecte

### **No especificat**

- no em dona temps
- Sincerament no sé, no entenc bé la pregunta
- en la vida real amb els usuaris

### **F. Valoració general de la proposta**

- Número de respuestas con puntuación 2: 2
- Número de respuestas con puntuación 3: 2
- Número de respuestas con puntuación 4: 19
- Número de respuestas con puntuación 5: 15
- Número de respuestas con puntuación 6: 8