

INFORME DEL PROJECTE INNOVACIÓ DOCENT 2022-2024

Caixa d' Autoaprenentatge Fotoveu



Paloma Valdivia Vizarreta
Anna Ciraso Calí
Xavier Úcar Martínez

Membres del projecte

- Anna Camps Suarez, Departament de Pedagogia Aplicada
- Anna Ciraso Calí, Departament de Pedagogia Aplicada
- Laura Corbella Molina, Departament de Teories de l' Educació i Pedagogia Social
- Anna Díaz Vicario, Departament de Pedagogia Aplicada
- Xavier Úcar Martínez, Departament de Teories de l'Educació i Pedagogia Social
- Paloma Valdivia, Departament de Teories de l'Educació i Pedagogia Social (IP)
- Nair Zárate Alva, Departament de Teories de l'Educació i Pedagogia Social

Agraïments

Desitgem expressar el nostre sincer agraïment a **l'iLab del Departament de Teories de l'Educació i Pedagogia Social de la Universitat Autònoma de Barcelona**, pel seu suport financer a aquest projecte durant dos anys.

Agraïm al professorat que la seva confiança i compromís en el projecte, l'energia i esforç del qual a promoure'l entre els seus col·legues va ser invaluable.

Finalment, la nostra gratitud a l'estudiantat, les valuoses retroalimentacions del qual han estat essencials per continuar millorant d'aquest projecte.

Contingut

1. Introducció	4
2. Caixa Fotoveu	5
El que aporta el Fotoveu com a metodologia	6
El que aporta l'aprenentatge del Fotoveu al futur professorat	6
3. Continguts de la Caixa Fotoveu	7
4. Objectius del projecte	8
5. Desenvolupament i fases del projecte	8
6. Avaluació del projecte	11
El grau de dificultat de l' experiència d' aprenentatge	11
La valoració de la seva experiència	13
7. Futur del projecte	15
Consolidació de l' ús	15
Escalabilitat i adaptabilitat	15
9. Bibliografia	17
Apèndixs	18
Instrument	18
Resultats	21
A. Dades generals	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. Escribe un exemple de com aplicaries l'après	33
H. Valoració general de la proposta	35

1. Introducció

Aquest informe detalla l'experiència de l'ús de la "caixa Fotoveu". Aquesta caixa és un producte del projecte LuDiTIC (Lúdic, Didàctic i Tecnològic), creat per donar resposta als reptes o possibles solucions emergents identificades en la investigació realitzada durant la pandèmia, de la qual s'elabora l'informe "Docència a distància d'emergència. Anàlisi de les experiències i opinions del professorat i estudiantat" (Noguera, Sala i Valdivia, 2020), que evidencia les necessitats metodològiques emergents.

Durant el període d'intermitència entre l'educació presencial i virtual (Wang et al., 2020), el professorat, dins de les seves possibilitats, s'ha esforçat per adaptar-se de manera àgil i ràpida, utilitzant els recursos tecnològics disponibles. Això ha implicat una intensa tasca de reprogramació, aprenentatge i adaptació tant per al professorat com per a l'alumnat (Crawford, 2020).



L' informe esmentat ofereix pistes sobre les necessitats i possibles solucions. Van sorgir moltes pràctiques pedagògiques interessants, així com la generació d'aprenentatge entre iguals i xarxes informals i espontànies. El repte per a aquest projecte és mantenir l' interès i l' obertura cap a l' aprenentatge de les TIC, oferint propostes de formació permanent i sostenible. Davant d' aquesta situació, el projecte d' innovació LuDiTIC se centra a mantenir l' interès i l' obertura cap a l' aprenentatge de les TIC. Per això, proposa crear caixes que ofereixin un autoaprenentatge flexible i lúdic, perquè siguin utilitzades a l' aula, es busca:

- Facilitar al professorat eines, habilitats i confiança per utilitzar recursos innovadors i tecnologies emergents.
- Inspirar a portar a les aules experiències diferents per a l' aprenentatge dels seus estudiants i com a proposta de recurs per a futurs i futures docents.

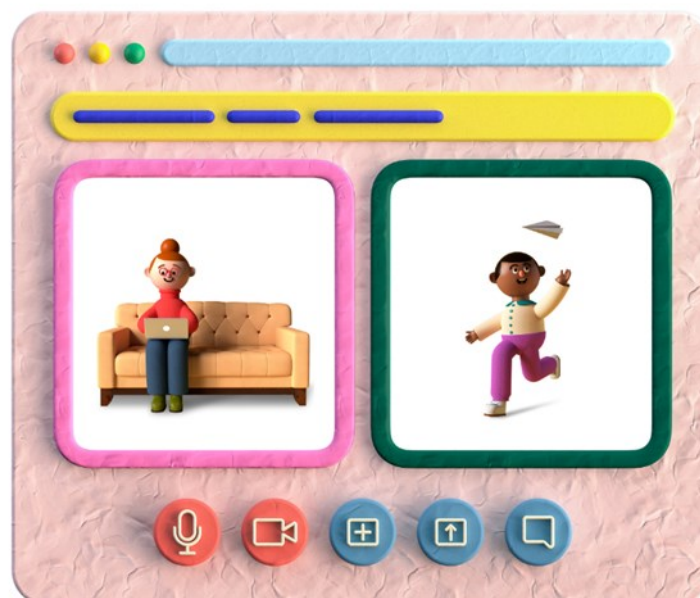
En un món en constant canvi, és vital adoptar mètodes d' ensenyament que responguin a les necessitats d' eficiència i efectivitat educativa actuals. La importància de l' autoaprenentatge rau a permetre a l' estudiantat i docents aprendre al seu propi ritme, respectant els seus temps i formes d' aprendre. Aquest enfocament flexible és cabdal per fomentar una educació inclusiva i adaptada a les diverses realitats dels individus, promovent un aprenentatge continu i adaptatiu.

2. Caixa Fotoveu

Aquesta caixa es presenta com una solució creativa, utilitzant la metodologia del fotoveu per fomentar un aprenentatge autònom i significatiu. Aquest enfocament no només enriqueix l' experiència educativa, sinó que també facilita processos d' apoderament per a estudiants i professors, proporcionant-los recursos que donen suport a metodologies com l' aprenentatge invertit. S' assegura que el professorat no necessiti desviar-se de la seva temàtica o planificació original. Aquest recurs estimula l' autoaprenentatge de l' estudiantat i crea un ambient educatiu més dinàmic i participatiu.

Fotoveu és una metodologia participativa que utilitza la fotografia com a eina principal perquè les persones documentin i reflexionin sobre les seves pròpies experiències, comunitats i problemes socials. Desenvolupada per Caroline Wang i Mary Ann Burris (1997), aquesta tècnica s'empra per entendre i abordar qüestions socials complexes des de la perspectiva dels qui les viuen en la seva vida diària (Ciolan & Manasia, 2024; Pinheiro, Araújo, & Sousa, L., 2024).

Els i les participants capturen imatges amb text o àudio que representen les seves realitats quotidianes, després discuteixen i analitzen aquestes imatges en grup, generant coneixement col·lectiu i promovent el canvi social (Wass et al., 2020). Aquesta metodologia permet a l'estudiantat connectar-se amb el seu entorn, reflexionar sobre les seves experiències de manera significativa i expressar les seves opinions i perspectives, convertint-los en co-creadors del coneixement (Witkowski et al. 2021).



El que aporta el Fotoveu com a metodologia

- **Apoderament i veu a l'estudiantat:** Permet que les persones expressin les seves experiències i perspectives, convertint-les en cocreadores del coneixement.
- **Visualització de problemes socials:** Facilita la identificació i comprensió de problemes socials complexos des de la perspectiva dels qui els viuen.
- **Reflexió i anàlisi crítica:** Promou la reflexió crítica i l'anàlisi col·lectiva a través del diàleg grupal sobre les imatges capturades.
- **Generació de solucions creatives:** Ajuda a identificar solucions creatives i estratègies col·lectives per abordar problemes socials, enfortint l'empatia i la consciència entre els participants i la societat en general.

En definitiva, s'alineja amb els principis de la pedagogia social i l'educació popular, enfocant-se en l'aprenentatge a través de la participació activa i la reflexió crítica en contextos socials i comunitaris.

El que aporta l'aprenentatge del Fotoveu al futur professorat

- **Fomentar la participació i el diàleg crític:** Permet participar en discussions crítiques i diàlegs constructius, promovent un aprenentatge més inclusiu i participatiu.
- **Desenvolupar la consciència social i l'empatia:** Ajuda a reflexionar sobre experiències de desigualtat, pobresa i discriminació a través de la fotografia.



- **Promoure el canvi social i l'acció comunitària:** El futur professorat poden utilitzar Fotoveu per identificar problemes locals i promoure accions comunitàries.
- **Fomentar la creativitat i la innovació:** Permet experimentar amb tècniques fotogràfiques i composicions creatives per transmetre els seus missatges de manera efectiva.
- **Facilitar processos introspectius:** Ajuda a reflexionar sobre les nostres experiències i contextos, promovent una comprensió més profunda i crítica personal i de l'entorn.

En resum, Fotoveu no només enriqueix la investigació social, sinó que també aporta beneficis significatius en la formació del futur professorat, des d'una pedagogia més crítica, inclusiva, creativa i reflexiva.

3. Continguts de la Caixa Fotoveu

La caixa d'autoaprenentatge: Fotoveu conté els materials i recursos següents:

- Un full de presentació i instruccions d'ús dels materials de la caixa
- Un grup de sis targetes explicant què és el fotoveu
- Un codi QR que porta a un vídeo explicatiu sobre les targetes
- Un grup de 17 targetes amb exemples de les diferents fases i possibilitats de com fer un fotoveu
- Un full amb el Canva per crear el fotoveu
- Un llistat de 7 fulls amb exemples de fotoveu
- Una caixa petita amb unes cordes per crear una exposició
- Una caixa petita amb pinces per muntar l'exposició de fotoveu

Figura 1: fotografia del procés de muntatge de les caixes



4. Objectius del projecte

Objectiu General: Facilitar l'aprenentatge autònom del mètode fotoveu utilitzant una caixa d'autoaprenentatge interactiva i didàctica.

Objectius Específics:

1. Promoure la metodologia de classe invertida, fomentant un aprenentatge actiu on l'estudiantat es preparen abans de la classe, permetent que el temps a l'aula s'utilitzi per a activitats més interactives i col·laboratives.
2. Estalviar temps en explicacions directes, reduint la necessitat de llargues explicacions teòriques i enfocant-se en la pràctica i el desenvolupament d'habilitats.
3. Incrementar la participació i el compromís, motivant de l'estudiantat en oferir-li material que li permet organitzar-se i usar-lo d'acord amb les seves necessitats.
4. Oferir una proposta de formació docent permanent, proporcionant un format flexible i lúdic basat en reptes, per a un aprenentatge continu i adaptatiu.
5. Promoure l'intercanvi de pràctiques pedagògiques innovadores, facilitant la difusió i adopció de noves metodologies entre l'equip de professorat del departament i la comunitat educativa.



5. Desenvolupament i fases del projecte

El projecte va començar el 2022, dedicant el primer any a un programa pilot en el qual es van utilitzar un total de quatre caixes. Després de conversar amb el professorat involucrat i compartir els resultats amb altres col·legues, en el segon any es van incorporar cinc docents més. A causa de la creixent demanda, es van necessitar 21 caixes. No obstant això, es va decidir canviar el format de caixes a carpetes per facilitar el seu maneig per part del professorat. En tots els casos, el recurs es va utilitzar seguint les indicacions que el professorat va acordar amb l'equip del projecte. A continuació, de detallen les accions per any.

Any 2022-2023: Es va iniciar al setembre amb la concessió de la subvenció per part del Departament. La proposta d'acció va ser la següent:

- **Fase 1: Preparació:** Basada en la inspiració i propostes de l'equip.
- **Fase 2: Prototipatge:** Crear la caixa amb materials diversos per iniciar l'ús de les tecnologies, amb instruccions en text i vídeo per resoldre el repte, exemples i llistes de materials necessaris.

- **Fase 3: Pilotatge:** Es va realitzar en un entorn petit amb dos professors, permetent adaptacions o modificacions. Es va avaluar la conceptualització i la seva aplicació. Validat, es van crear i van fer servir quatre caixes.
- **Fase 4: Implementació:** Es va convidar tot el professorat del departament a utilitzar les caixes. Hi ha un ordre de lliurament, on dos docents aplicaran l'aplicació a dos cursos i després en dues assignatures. L'avaluació es va realitzar mitjançant una enquesta, avaluant criteris com claredat, sostenibilitat, originalitat, adaptabilitat, creativitat, estructuració i complexitat.

Aquest primer any va ser la implementació pilot, que va anar a càrrec de les professores Nair Zárate Alva i Anna Ciraso, els quals van explorar i adaptar la metodologia del fotoveu a través de la caixa.

Assignatura	Nombre d'estudiants	Professora
Planificació, Recerca i Innovació (Universitat Autònoma de Barcelona)	15	Anna Ciraso
Màster psicopedagogia (Universitat Autònoma de Barcelona)	10	Nair Zárate

El primer any acaba amb la publicació del contingut en format virtual en obert al Dipòsit de Documents Digitals (DDD) de la Universitat Autònoma de Barcelona. La proposta va sorgir a comanda del professorat.

Figura 2: Captura de pantalla de repositori DDD:

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

dipòsit digital de documents de la UAB

UAB Universitat Autònoma de Barcelona

Servei de Biblioteques

Recursos didàctics > Photovoice :

Informació | Discussió (0) | Estadístiques d'ús

Cita bibliogràfica – Enllaç permanent: <https://ddd.uab.cat/record/272929?ln=ca>

Photovoice : concepto, usos, fases y ejemplos
 Valdivia, Paloma (Universitat Autònoma de Barcelona)

Data: 2023

Resum: En esta presentación encontraras un resumen de la metodología del photovoice, posibilidades, fases, acompañada de códigos QR con información para profundizar. Ejemplos de photovoice investigaciones.

Nota: Este documento forma parte del primero de un grupo de cuatro materiales orientados a la autoformación de la metodología de photovoice. Usa la palabra clave LuDiTIC para conocer más.

Drets: Aquest document està subjecte a una llicència d'ús Creative Commons. Es permet la reproducció total o parcial, la comunicació pública de l'obra i la creació d'obres derivades, sempre que comercials i que es distribueixin sota la mateixa llicència que regula l'obra original. Cal que es reconegui l'autoria de l'obra original. [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

Llengua: Castellà

Document: Objecte d'aprenentatge

Matèria: Photovoice ; Metodologia cualitativa ; Metodologia participativa ; Proyecto LuDiTIC ; Fotovoz

7 p., 555.3 KB | 17 p., 1.8 MB | 1 p., 118.1 KB | 7 p., 714.3 KB

Any 2023-2024: El procés va començar al setembre quan el departament va atorgar la subvenció. La següent va ser la proposta d'acció:

- **Fase 5: Difusió i Impacte:** El segon any comentem les fites entre col·legues com a Xavier Úcar i Laura Corbella. Convidem més professorat a participar, per exemple, la professora Anna Ciraso va convidar les seves companyes d'assignatura. Tot això va permetre un ajust de la metodologia i del contingut de les caixes. El material es troba publicat en digital, per la qual cosa sabem que l'han utilitzat altres professors, a tot el professorat del departament, seguint un torn. Les primeres caixes LuDiTIC estaran disponibles per al professorat del DTEPS.
- **Fase 6: Consolidació:** Acabant el segon any es publica aquest informe final i s'espera la consolidació del projecte. Per a això és necessari revisar els materials, traduir-los a altres idiomes, revisar enllaços i incloure enllaços als instruments d'avaluació suggerits.

L'expansió del projecte en el segon any inclou cinc docents, com Xavier Úcar, Laura Corbella, Anna Camps i Anna Diaz.

Es va acompanyar el professorat, explicant el projecte i debatent com adaptar la metodologia Fotoveu a la seva proposta docent per oferir un valor afegit, així com l'ús del recurs, sigui en format caixa, carpeta o virtual. El professorat va lliurar el material a l'alumnat amb les indicacions específiques, després han buscat retroalimentació amb l'alumnat i els ha recordat respondre l'avaluació sobre l'ús de les caixes.

Tres professores, de l'assignatura Planificació, Recerca i Innovació, van vincular l'activitat grupal del fotoveu amb una tasca individual d'avaluació. Per a això, van proporcionar com a guia les preguntes SHOWED i la rúbrica associada, així com propostes per González Juárez (2021).

Finalment, algun membre de l'equip d'aquest projecte s'ha reunit amb el professorat participant per discutir l'aplicació i adaptació de la metodologia.

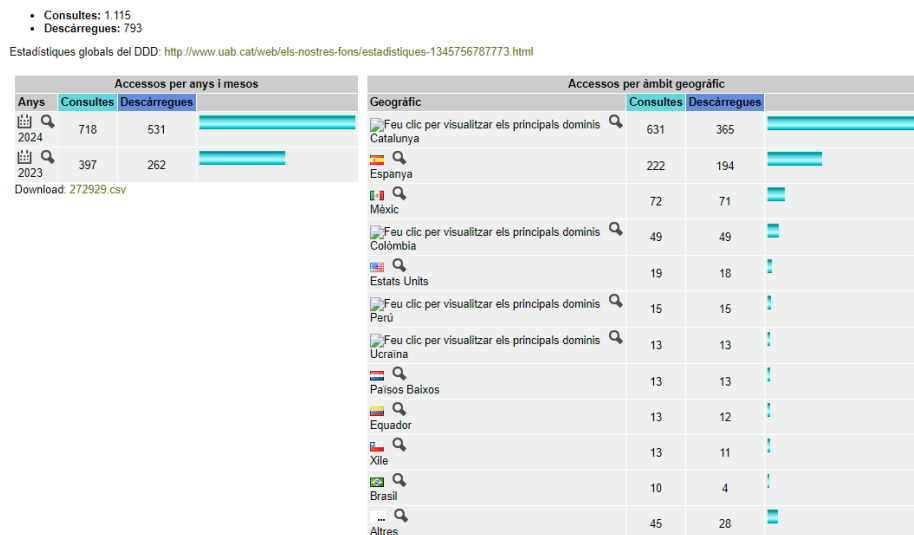
Assignatura	Titulació	Nombre d'estudiants	Professor/a
Pedagogia Social/Educació social/ 3r grau/ assignatura obligatòria	Educació Social	70	Xavier Úcar
Planificació, Recerca i Innovació (Universitat Autònoma de Barcelona)	Educació Primària	240	Anna Ciraso, Anna Camps* i Anna Díaz*

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

* van fer servir els materials en format digital.

En finalitzar el segon any podem dir que a la caixa de fotoveu ha estat utilitzada per 375 estudiants, 6 professores, consultada 1115 vegades i descarregada fins a 793 oportunitats.

Figura 3: Captura de pantalla de les estadístiques del material de fotoveu al DDD



6. Avaluació del projecte

Per avaluar l'efectivitat de la caixa Fotoveu, es va dur a terme una enquesta que va ser resposta tant per 4 professors com per 57 estudiants en finalitzar l'experiència. L'enquesta constava de 8 ítems, incloent preguntes d'elecció única, escales Likert, preguntes de text curt i de resposta múltiple.

El grau de dificultat de l' experiència d' aprenentatge

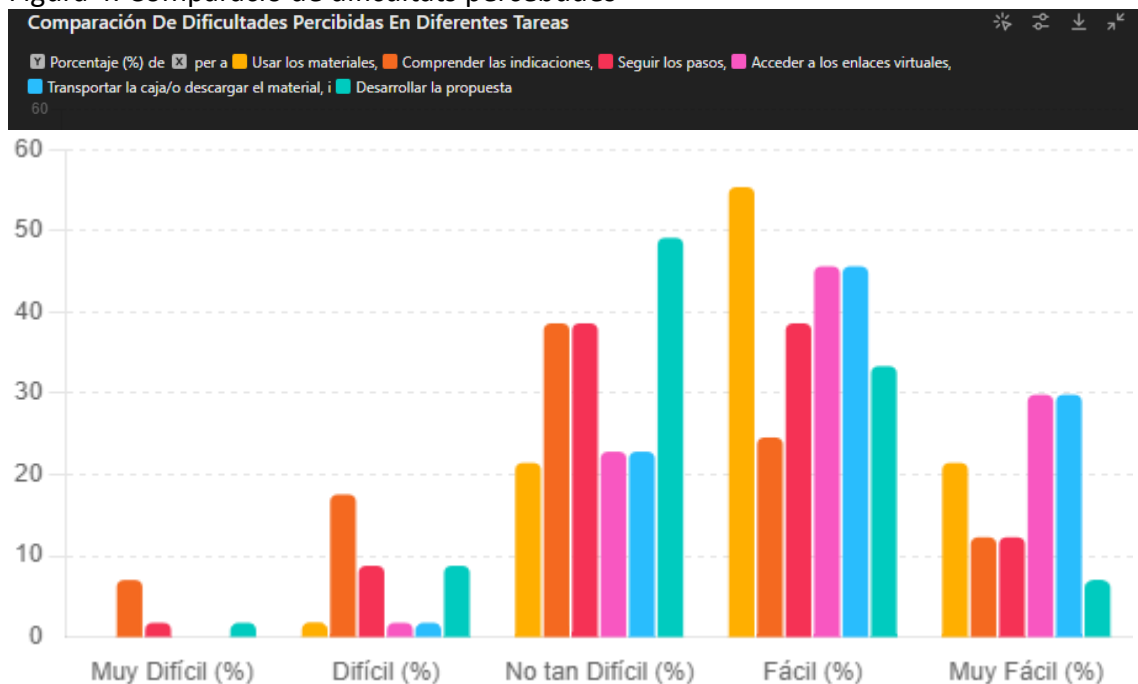
Pel que fa als **materials**, la majoria dels usuaris (55.36%) considera que és fàcil, seguit d'un 21.43% que ho troba molt fàcil. Això indica que aquesta tasca no presenta grans desafiaments per a la majoria dels enquestats.

La tasca de **comprendre les indicacions** té una major distribució de respostes, amb un 38.60% indicant que no és tan difícil, mentre que un 24.56% ho troba fàcil i un 12.28% molt fàcil. No obstant això, un 17.54% ho considera difícil i un

7.02% molt difícil, cosa que suggereix que hi ha marge per millorar la claredat de les instruccions proporcionades.

En **seguir els passos**, la majoria (38.60%) troba la tasca fàcil o no tan difícil, amb un petit percentatge que la considera molt difícil (1.75%). Això suggereix que, tot i que generalment és manejable, alguns usuaris podrien beneficiar-se d'una major simplificació en els passos a seguir.

Figura 4: Comparació de dificultats percebudes



Per a la tasca d'accedir als **enllaços virtuals**, la majoria dels usuaris (45.61%) troba aquesta tasca fàcil, seguit d'un 29.82% que la considera molt fàcil. Això reflecteix una percepció positiva general sobre l'accessibilitat dels enllaços virtuals.

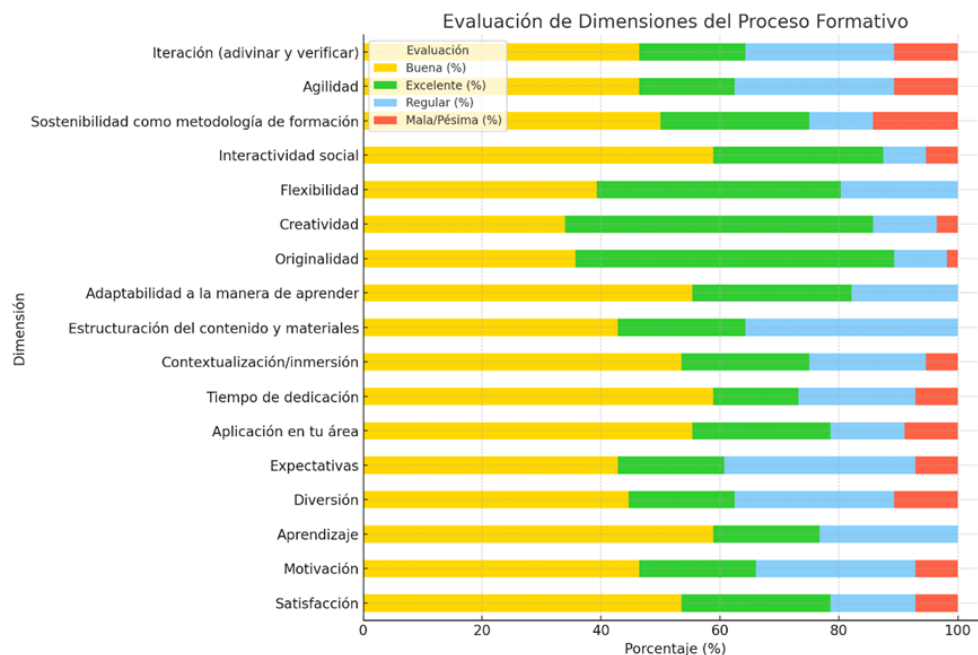
Quant a **transportar la caixa o descarregar el material**, s'observa una tendència similar a la tasca d'accedir als enllaços virtuals, on la majoria (45.61%) troba aquesta tasca fàcil i un 29.82% la considera molt fàcil. Això suggereix que aquestes tasques físiques no representen un problema significatiu per a la majoria dels usuaris.

Finalment, en la tasca de **desenvolupar la proposta**, la percepció és més variada amb un 49.12% trobant-la no tan difícil i un 33.33% fàcil. Un petit percentatge (1.75%) la considera molt difícil, cosa que indica que, tot i que generalment manejable, hi pot haver complexitats que alguns usuaris troben desafiants.

La valoració de la seva experiència

Satisfacció: La majoria de les persones participants (53.57%) consideren que la satisfacció amb el procés formatiu és bona, i un 25% l'avalua com a excel·lent. Un 14.29% el considera regular, i un 7.14% el qualifica com a dolent. No hi va haver avaluacions de satisfacció pèssimes.

Figura 5: sobre avaluació de dimensions del procés formatiu



- **Motivació:** La motivació entre els usuaris és alta, amb un 46.43% que l'avalua com a bona i un 19.64% que la considera excel·lent. No obstant això, un 26.79% la qualifica com a regular, mentre que un 7.14% la troba insatisfactòria (3.57% mala i 3.57% pèssima).
- **Aprenentatge:** L'aprenentatge és majoritàriament percebut de manera positiva, amb un 58.93% de les persones participants avaluant-lo com a bo i un 17.86% com a excel·lent. Un 23.21% ho considera regular, sense avaluacions negatives en aquesta dimensió.
- **Diversió:** La diversió és avaluada com a bona pel 44.64% de les persones participants i excel·lent pel 17.86%. Un 26.79% la considera regular, mentre que un 8.93% l'avalua com a mala i un 1.79% com a pèssima.
- **Pel que fa a les expectatives,** el 42.86% dels usuaris les consideren complertes de manera bona i un 17.86% les avalua com a excel·lents. No obstant això, un 32.14% les considera regulars, un 5.36% males i un 1.79% pèssimes.
- **Aplicació en la teva àrea:** La rellevància del contingut per a l'àrea específica de les persones participants és majoritàriament positiva, amb un 55.36% que la

considera bona i un 23.21% excel·lent. Un 12.50% la troba regular i un 8.93% l'avalua com a mala, sense avaluacions pèssimes.

- **Temps de dedicació:** La percepció del temps de dedicació és positiva per a la majoria dels usuaris, amb un 58.93% que l'avalua com a bona i un 14.29% com a excel·lent. Un 19.64% la considera regular, un 5.36% com a mala i un 1.79% com a pèssima.
- **Contextualització i immersió:** La majoria de les persones participants (53.57%) avaluen la contextualització i immersió com a bona i un 21.43% com a excel·lent. Un 19.64% la considera regular, un 3.57% com a mala i un 1.79% com a pèssima.
- **Estructuració del contingut i materials:** L'estructuració del contingut i els materials és vista de manera positiva pel 42.86% dels usuaris, que la consideren bona, i un 21.43% l'avalua com a excel·lent. Un 35.71% la qualifica com a regular, sense avaluacions negatives.
- **Adaptabilitat a la manera d'aprendre:** L'adaptabilitat del procés a les diferents maneres d'aprendre és avaluada com a bona pel 55.36% i excel·lent pel 26.79%. Un 17.86% la considera regular, sense avaluacions negatives.
- **Originalitat:** L'originalitat del contingut és altament valorada, amb el 53.57% de les persones participants avaluant-la com a excel·lent i un 35.71% com a bona. Només un 8.93% la considera regular i un 1.79% malament, sense avaluacions pèssimes.
- **Creativitat:** La creativitat és una altra dimensió altament valorada, amb un 51.79% dels usuaris qualificant-la com a excel·lent i un 33.93% com a bona. Només un 10.71% la considera regular i un 3.57% malament, sense avaluacions pèssimes.
- **Flexibilitat:** La flexibilitat del procés formatiu és majoritàriament percebuda com a excel·lent pel 41.07% i bona pel 39.29%. Un 19.64% l'avalua com a regular, sense avaluacions negatives.
- **La majoria de les persones participants (58.93%) consideren que el procés és socialment interactiu de manera bona, i un 28.57% l'avalua com a excel·lent. Un 7.14% el qualifica com a regular, un 3.57% com a dolent i un 1.79% com a pèssim.**
- **Sostenibilitat com a metodologia de formació:** La sostenibilitat del procés formatiu és vista de manera positiva pel 50% de les persones participants, que l'avaluen com a bona, i un 25% com a excel·lent. Un 10.71% la considera regular i un 14.29% l'avalua com a mala, sense avaluacions pèssimes.
- **Agilitat:** L'agilitat del procés és majoritàriament percebuda com a bona pel 46.43% i excel·lent pel 16.07%. Un 26.79% la considera regular, mentre que un 5.36% l'avalua com a mala i un 5.36% com a pèssima.
- **La iteració en el procés formatiu és vista de manera positiva pel 46.43% de les persones participants, que la consideren bona, i un 17.86% l'avalua com a excel·lent. Un 25% la considera regular, un 7.14% com a mala i un 3.57% com a pèssima.**

En general, les dimensions avaluades tenen una percepció majoritàriament positiva. Les àrees que podrien beneficiar-se de millores addicionals inclouen la motivació, diversió, expectatives, temps de dedicació, contextualització/immersió, interactivitat social, sostenibilitat com metodologia de formació, agilitat i iteració en el procés formatiu.

7. Futur del projecte

El futur del projecte se centra en dos aspectes clau: la consolidació de l'ús i l'escalabilitat i adaptabilitat de la metodologia, basats en els resultats de l'avaluació.

Consolidació de l'ús

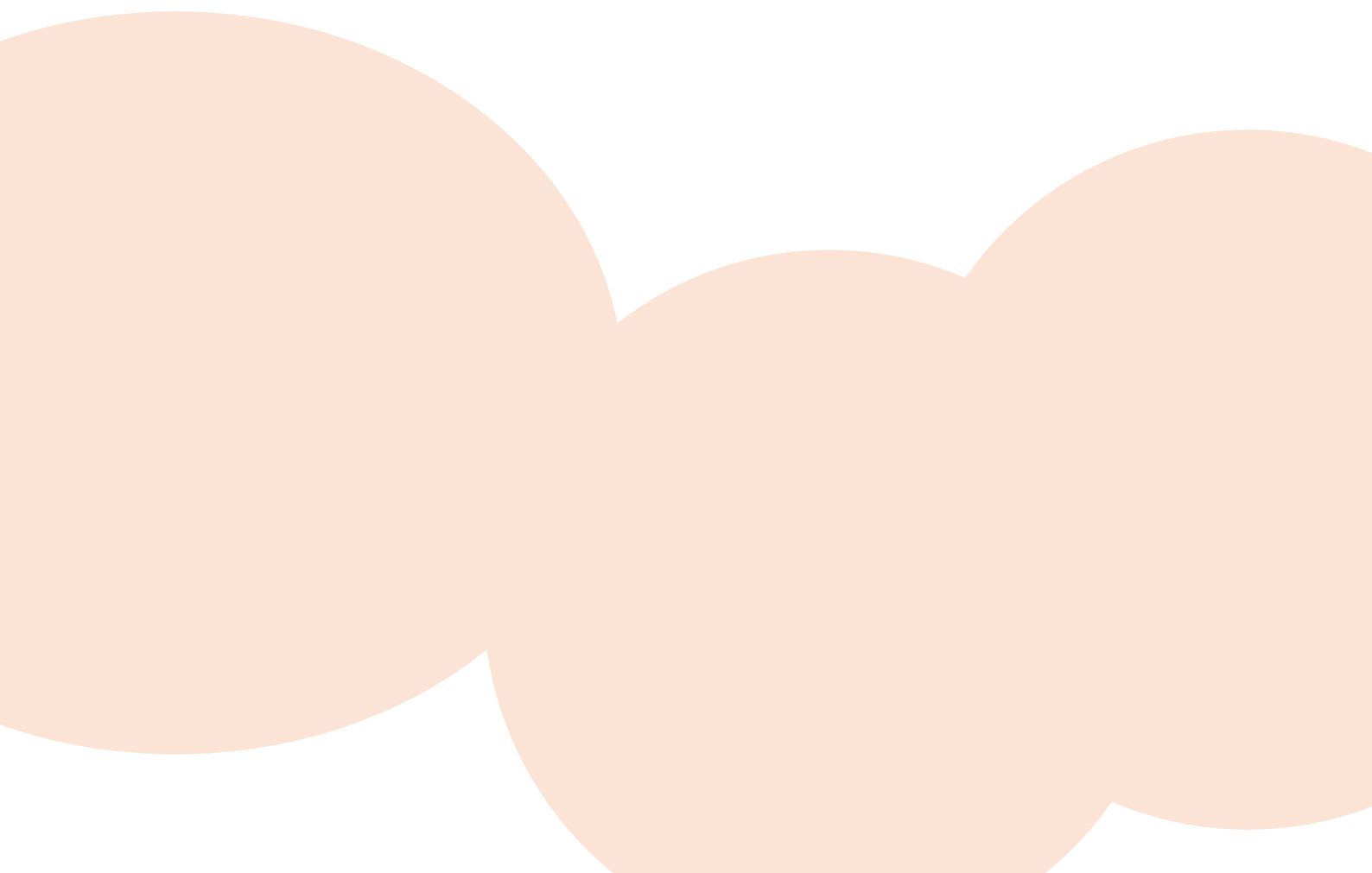
Per assegurar la millora contínua dels materials i la metodologia, es proposen les estratègies següents:

- **Claredat d' instruccions:** Millorar la claredat i concisió de les instruccions proporcionades a la caixa Fotoveu, assegurant que siguin fàcils d' entendre i seguir per a totes les persones interessades.
- **Millora de materials:** Optimitzar la qualitat i funcionalitat dels materials inclosos a la caixa, considerant també la seva sostenibilitat (enllaços trencats) i facilitat d'ús.
- **Acompanyament al professorat:** Facilitar al professorat el procés d' implementació, així com intercanviar pràctiques realitzades amb la caixa, assegurant la generació de coneixement i transferència del projecte.

Escalabilitat i adaptabilitat

Per expandir i adaptar el projecte a diverses necessitats educatives i contextos, se suggereixen les accions següents:

- **Expansió a diferents contextos educatius:** Adaptar la caixa Fotoveu per al seu ús en diferents nivells educatius i disciplines, assegurant la seva rellevància i aplicabilitat en diversos entorns.
- **Integració de tecnologia:** Desenvolupar eines digitals complementàries, com aplicacions mòbils o plataformes en línia, que facilitin l' accés als materials i recursos del Fotoveu.
- **Col·laboració interdisciplinària:** Promoure la col·laboració entre diferents departaments i disciplines per enriquir la metodologia Fotoveu amb perspectives diverses i fomentar l'intercanvi de bones pràctiques.



9. Bibliografia

- Ciolan, L., & Manasia, L. (2024). Picturing innovation in higher education: A fotoveu study of innovative pedagogies. *Active Learning in Higher Education*, 14697874241245350. <https://doi.org/10.1177/14697874241245>
- González Juárez, G. (2021). Cap a l'alfabetització visual amb estudiants de postgrau: relat d'experiència amb fotoveu. *Revista Assaigs Pedagògics*, 12(1), 277-295. <https://doi.org/10.15359/rep.17-1.12>
- Pinheiro, D., Araújo, L., & Sousa, L. (2024). The use of fotoveu 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). Fotoveu: 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). Fotoveu 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). Ensenyant diversitat en participació pública a través de la recerca participativa: un estudi de cas de la metodologia Fotoveu. *Journal of Public Affairs Education*, 27 (2), 218-237. <https://doi.org/10.1080/15236803.2020.1858534>

Apèndixs

Instrument

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: fotoveu
- Caixa: playful storytelling

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

- | | molt
dificil | dificil | no tan
dificil | fàcil | molt
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)

Escriuiu 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'aprens. Requereix una resposta. (Text d'una única línia)

Escriuiu la vostra resposta.

9. Valoració general de la proposta

1 2 3 4 5 6

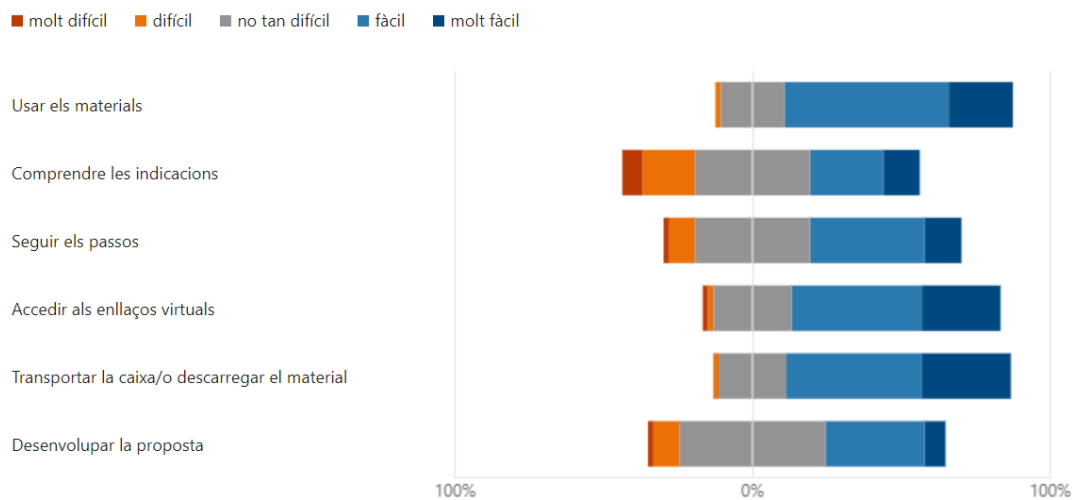
Resultats

A continuació, es detallen els resultats de l' instrument:

A. Dades generals

El nombre total de participants és 57 dels quals 53 són estudiants i 4 professorat de la facultat d'educació

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%**

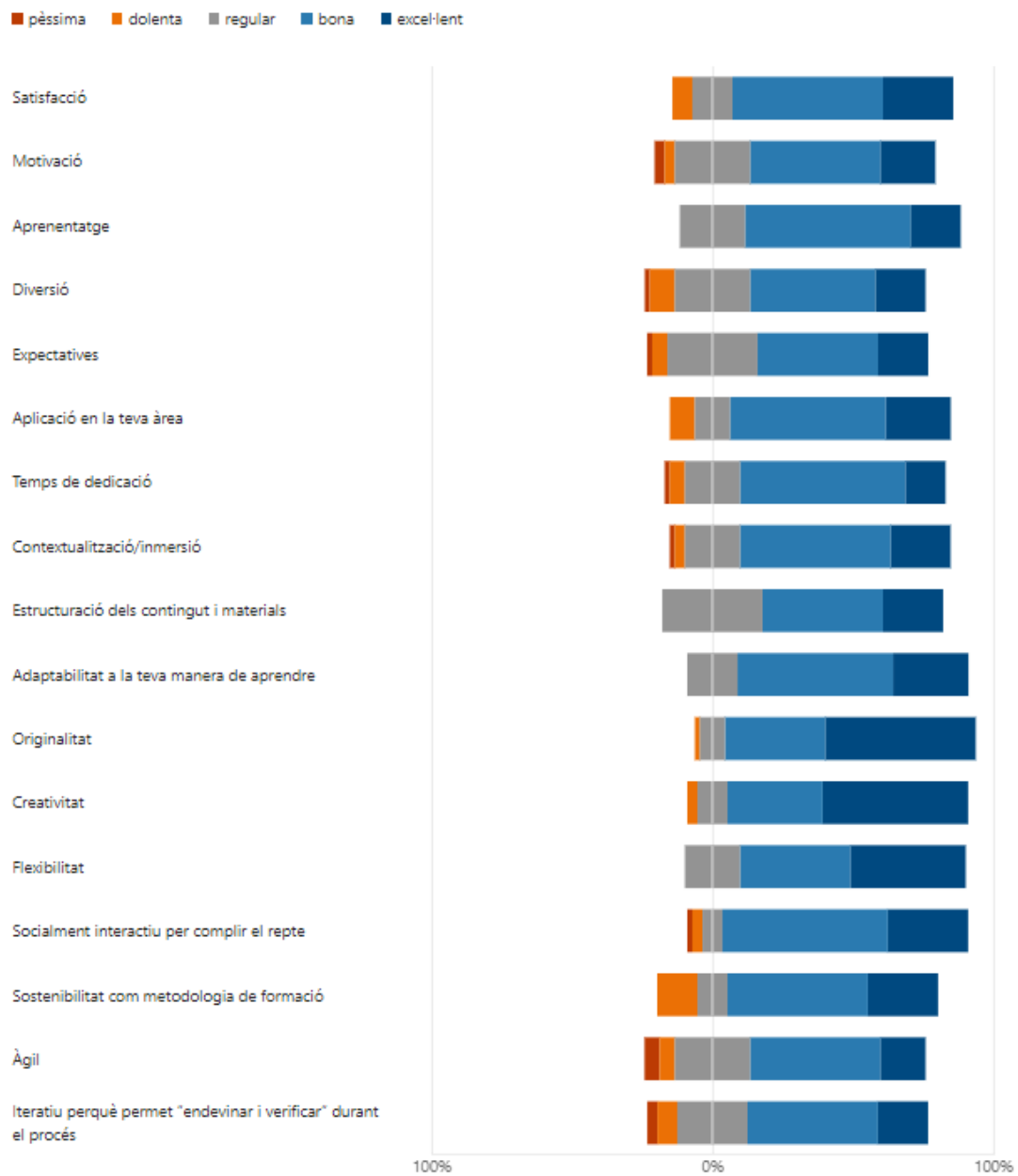
Transportar la caixa/o descarregar el material

- 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, es presenta una avaluació detallada de cada dimensió avaluada per les persones participants en el procés formatiu, utilitzant els percentatges correctes per a cada categoria d'avaluació: pèssima (pèssima), dolenta (mala), regular, bona (bona) i excel·lent (excel·lent).

Satisfacció (Satisfacció)

- Excel·lent: 25%
- Bona: 53.57%

- Regular: 14.29%
- Mala: 7.14%
- Pèssima: 0%

La majoria de les persones participants (53.57%) consideren que la satisfacció és bona, seguit d'un 25% que el troba excel·lent. Un 14.29% l'avalua com a regular i un 7.14% com a mala, sense qualificacions pèssimes.

Motivació (Motivació)

- Excel·lent: 19.64%
- Bona: 46.43%
- Regular: 26.79%
- Mala: 3.57%
- Pèssima: 3.57%

La majoria dels usuaris (46.43%) estan altament motivats, amb un 19.64% indicant que la motivació és excel·lent. Un 26.79% la considera regular, i un 7.14% l'avalua com a mala o pèssima.

Aprenentatge (Aprenentatge)

- Excel·lent: 17.86%
- Bona: 58.93%
- Regular: 23.21%
- Mala: 0%
- Pèssima: 0%

El 58.93% de les persones participants avaluen l'aprenentatge com a bo i un 17.86% com a excel·lent. Un 23.21% ho considera regular, sense avaluacions negatives.

Diversió (Diversió)

- Excel·lent: 17.86%
- Bona: 44.64%
- Regular: 26.79%
- Mala: 8.93%
- Pèssima: 1.79%

La diversió és avaluada com a bona pel 44.64% de les persones participants i excel·lent pel 17.86%. Un 26.79% la considera regular, un 8.93% l'avalua com a mala i un 1.79% com a pèssima.

Expectatives (Expectatives)

- Excel·lent: 17.86%
- Bona: 42.86%
- Regular: 32.14%
- Mala: 5.36%
- Pèssima: 1.79%

Les expectatives són majoritàriament considerades bones pel 42.86% dels usuaris, mentre que un 17.86% les avalua com a excel·lents. Un 32.14% les considera regulars, un 5.36% males i un 1.79% pèssimes.

Aplicació en la teva àrea (Aplicació en tu área)

- Excel·lent: 23.21%
- Bona: 55.36%
- Regular: 12.50%
- Mala: 8.93%
- Pèssima: 0%

El 55.36% de les persones participants consideren l'aplicació en la seva àrea com a bona i el 23.21% com a excel·lent. Un 12.50% la considera regular i un 8.93% com a mala, sense avaluacions pèssimes.

Temps de dedicació (Temps de dedicació)

- Excel·lent: 14.29%
- Bona: 58.93%
- Regular: 19.64%
- Mala: 5.36%
- Pèssima: 1.79%

El temps de dedicació és majoritàriament considerat bo (58.93%) o excel·lent (14.29%), amb un 19.64% que el qualifica com a regular, un 5.36% com a dolent i un 1.79% com a pèssim.

Contextualització/immersió (Contextualització/immersió)

- Excel·lent: 21.43%
- Bona: 53.57%
- Regular: 19.64%
- Mala: 3.57%
- Pèssima: 1.79%

La contextualització i immersió és vista com a bona pel 53.57% i excel·lent pel 21.43%. Un 19.64% l'avalua com a regular, un 3.57% com a mala i un 1.79% com a pèssima.

Estructuració dels contingut i materials (Estructuració del contingut i materials)

- Excel·lent: 21.43%
- Bona: 42.86%
- Regular: 35.71%
- Mala: 0%
- Pèssima: 0%

El 42.86% de les persones participants consideren l'estructuració del contingut i materials com a bona, el 21.43% com a excel·lent i el 35.71% com a regular, sense avaluacions negatives.

Adaptabilitat a la teva manera d'aprendre (Adaptabilitat a la teva manera d'aprendre)

- Excel·lent: 26.79%
- Bona: 55.36%
- Regular: 17.86%
- Mala: 0%
- Pèssima: 0%

L'adaptabilitat a la manera d'aprendre és vista com a bona pel 55.36% i excel·lent pel 26.79%. Un 17.86% la considera regular, sense avaluacions negatives.

Originalitat (Originalitat)

- Excel·lent: 53.57%
- Bona: 35.71%
- Regular: 8.93%
- Mala: 1.79%
- Pèssima: 0%

L'originalitat del contingut és avaluada com a excel·lent pel 53.57% dels usuaris, bona pel 35.71%, regular pel 8.93% i malament per l'1.79%.

Creativitat (Creativitat)

- Excel·lent: 51.79%
- Bona: 33.93%
- Regular: 10.71%
- Mala: 3.57%
- Pèssima: 0%

La creativitat és considerada excel·lent pel 51.79%, bona pel 33.93%, regular pel 10.71% i malament pel 3.57%, sense avaluacions pèssimes.

Flexibilitat (Flexibilidad)

- Excel·lent: 41.07%
- Bona: 39.29%
- Regular: 19.64%
- Mala: 0%
- Pèssima: 0%

La flexibilitat és avaluada com a excel·lent pel 41.07%, bona pel 39.29% i regular pel 19.64%, sense avaluacions negatives.

Socialment interactiu per complir el repte (Socialment interactiu per complir el repte)

- Excel·lent: 28.57%
- Bona: 58.93%
- Regular: 7.14%
- Mala: 3.57%
- Pèssima: 1.79%

El 58.93% de les persones participants consideren que és socialment interactiu de manera bona, el 28.57% com a excel·lent, el 7.14% com a regular, el 3.57% com a mala i l'1.79% com a pèssima.

Sostenibilitat com a metodologia de formació (Sostenibilitat com a metodologia de formació)

- Excel·lent: 25%
- Bona: 50%
- Regular: 10.71%
- Mala: 14.29%
- Pèssima: 0%

La sostenibilitat com a metodologia de formació és vista com a bona pel 50%, excel·lent pel 25%, regular pel 10.71% i malament pel 14.29%, sense avaluacions pèssimes.

Àgil (Àgil)

- Excel·lent: 16.07%
- Bona: 46.43%
- Regular: 26.79%
- Mala: 5.36%
- Pèssima: 5.36%

L'agilitat és avaluada com a bona pel 46.43%, excel·lent pel 16.07%, regular pel 26.79% i mala o pèssima pel 5.36%.

Iteratiu perquè permet "endevinar i verificar" durant el procés (Iteratiu perquè permet "endevinar i verificar" durant el procés)

- Excel·lent: 17.86%
- Bona: 46.43%
- Regular: 25%
- Mala: 7.14%
- Pèssima: 3.57%

L'enfocament iteratiu és considerat bo pel 46.43%, excel·lent pel 17.86%, regular pel 25%, dolent pel 7.14% i pèssim pel 3.57%.

Punts a destacar de l'experiència

Creativitat i Innovació

Les respostes en aquesta categoria destaquen la creativitat i la innovació com a aspectes cabdals de l'experiència. Les persones participants han valorat la capacitat d'aquest mètode per fomentar la imaginació i l'originalitat, i han assenyalat la flexibilitat i novetat com a elements essencials.

Comentaris Representatius:

- *"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."*

Conclusions: La metodologia utilitzada sembla ser altament efectiva en estimular la creativitat entre les persones participants. La flexibilitat i la novetat de les propostes són elements apreciats que faciliten el pensament innovador i l'expressió creativa.

Metodologia i Aprenentatge

Aquesta dimensió recull comentaris sobre el mètode i el procés d'aprenentatge. Les respostes indiquen que la metodologia és interactiva, adaptativa i permet una reflexió profunda. També es destaca la capacitat de la metodologia per presentar informació de manera diferent i significativa.

Comentaris Representatius:

- *"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."*

Conclusions: La metodologia és vista com un enfocament efectiu per a l'aprenentatge interactiu i significatiu. Les persones participants valoren l'oportunitat d'explorar noves formes d'aprendre i d'aplicar conceptes de manera pràctica, la qual cosa contribueix a un aprenentatge més profund i crític.

Experiència Personal i Reflexió

En aquesta dimensió, les persones participants comparteixen les seves experiències personals i reflexions. Els comentaris destaquen l'oportunitat de compartir el procés d'aprenentatge, la flexibilitat del mètode i la implicació personal en el desenvolupament de la tasca.

Comentaris Representatius:

- *"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 fotoveu."*
- *"M'ha permès aprendre una manera diferent de fer recerca, essent la població objecte d'estudi partícip 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."*

Conclusions: Les persones participants valoren positivament l'oportunitat de compartir i reflexionar sobre el procés d'aprenentatge. La implicació personal i la participació activa en la recerca són aspectes destacats que contribueixen a una experiència educativa significativa i enriquidora.

Crítiques i Suggestiments

Les respostes en aquesta categoria inclouen crítiques constructives i suggeriments per millorar la metodologia. Les persones participants esmenten la necessitat de pautes més clares i la dificultat d'entendre certes indicacions.

Comentaris Representatius:

- *"No suficients."*
- *"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."*

Conclusions: Les crítiques apunten a la necessitat de proporcionar indicacions més clares i concises. La manca de pautes definides ha estat un desafiament per a alguns participants, la qual cosa suggereix que s'han de millorar les instruccions i orientacions per facilitar la comprensió i l'execució de les tasques.

Punts a millorar de l'experiència

Instruccions i Claredat

Les persones participants han assenyalat la necessitat de millorar la claredat i la concisió de les instruccions. Molts van trobar les explicacions confuses o insuficients, cosa que va dificultar la comprensió i execució de les tasques.

Comentaris Representatius:

- *"Instruccions d'ús del material."*
- *"Més claredat a l'hora de donar les explicacions. Moltes instruccions que deien el mateix."*
- *"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 fotoveu. 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."*

Conclusions: És fonamental millorar la claredat i concisió de les instruccions per evitar la confusió. Instruccions més detallades i exemples clars ajudaran les persones participants a comprendre millor les tasques i a executar-les amb més eficàcia.

Materials i Sostenibilitat

S'ha destacat la necessitat de millorar la qualitat i el maneig dels materials utilitzats. També s'ha esmentat la importància de la sostenibilitat en l'ús dels materials.

Comentaris Representatius:

- *"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."*

Conclusions: Cal millorar la qualitat i funcionalitat dels materials proporcionats. A més, s'ha de considerar la sostenibilitat en triar i utilitzar els materials, optant per alternatives més ecològiques quan sigui possible.

Participació i Metodologia

Les persones participants valoren la metodologia però suggereixen que es podria millorar la participació i el seguiment del procés. També es va esmentar la necessitat de dedicar més temps a certes activitats per a una millor comprensió i execució.

Comentaris Representatius:

- *"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."*

Conclusions: És important fomentar una major participació i dedicació de temps en les activitats per assegurar una comprensió i execució adequades. Un seguiment més estret del procés i presentacions més dinàmiques podrien millorar significativament l'experiència de les persones participants.

Avaluacions Positives i Generalitats

Alguns participants consideren que les instruccions i el material són adequats i no tenen suggeriments de millora significatius.

Comentaris Representatius:

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

Conclusions: Malgrat algunes crítiques, hi ha participants que troben el procés i els materials adequats tal com estan, la qual cosa suggereix que les millores proposades han de ser implementades de manera que no alterin els aspectes positius ja valorats per altres usuaris.

Comentaris Addicionals i Suggeriments Específics

Es van proporcionar diversos suggeriments específics per millorar la metodologia i l'ús de materials, incloent-hi l'addició de més elements i una millor explicació de les eines i tècniques.

Comentaris Representatius:

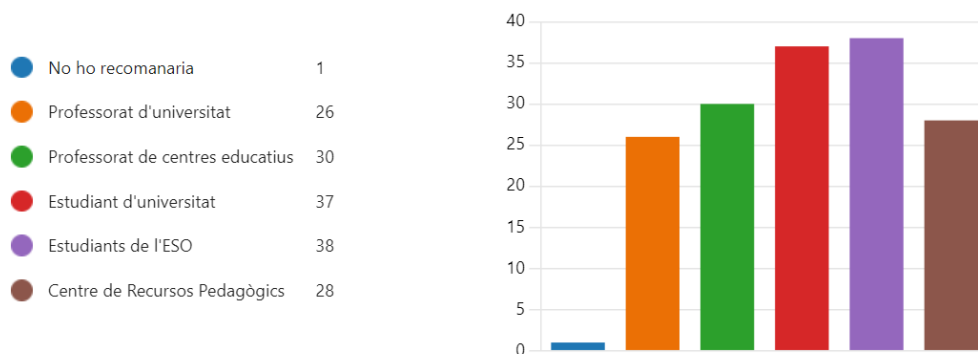
- *"No dic que sigui imprescindible, però potser es podria pensar en incloure més elements, suggerències per com visualitzar el fotoveu/socialitzar (a més de la corda i les agulles, que ens han anat molt bé)."*
- *"Una explicació prèvia a l'entrega del material."*
- *"Explicar millor com accedir a aplicacions 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."*

Conclusions: Els suggeriments específics proporcionen una guia valuosa per millorar la metodologia. Implementar més elements visuals, proporcionar una explicació prèvia detallada i millorar la formació del professorat són passos importants per optimitzar l'experiència educativa.

L' anàlisi de les respostes revela àrees clau per a la millora de l' experiència educativa. La claredat de les instruccions i la qualitat dels materials són aspectes crítics que han de ser abordats. A més, fomentar una major participació i seguiment del procés contribuirà a una experiència més enriquidora. Finalment, s' han d' implementar els suggeriments específics proporcionats per les persones participants per assegurar un enfocament més efectiu i sostenible.

D. Ho recomanaries? A qui?

[Més dades](#)



E. Escriu un exemple de com aplicaries l'aplicació

Salut Mental

- En salut mental
- Promoure temes de prevenció en Salut Mental
- Promoció de benestar a través de campanyes

Diferents Col·lectius

- En diferents col·lectius
- Sobretot per treballar temes tabú, per fomentar campanyes de sensibilització, treballar amb col·lectius en risc d'exclusió 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 l'ensenyament de qualsevol tema d'interès general per al grup destinatari. Per exemple: educació sexoafectiva
- 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'interès 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 el nostre cas, es podria visualitzar la història i a partir d'aquesta iniciar un debat/reflexió sobre la història. O també es podria visualitzar el nostre storytelling i que els usuaris i usuàries planteessin finals alternatius. També l'storytelling podria ser fins i tot més immersiu i que siguin els i les estudiants els qui vagin dirigint una història (estil "escull la teva pròpia aventura").
- M'encantaria poder desenvolupar un fotoveu 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 la pregunta
- en la vida real amb els usuaris

F. Valoració general de la proposta

- Nombre de respostes amb puntuació 2: 2
- Nombre de respostes amb puntuació 3: 2
- Nombre de respostes amb puntuació 4: 19
- Nombre de respostes amb puntuació 5: 15
- Nombre de respostes amb puntuació 6: 8