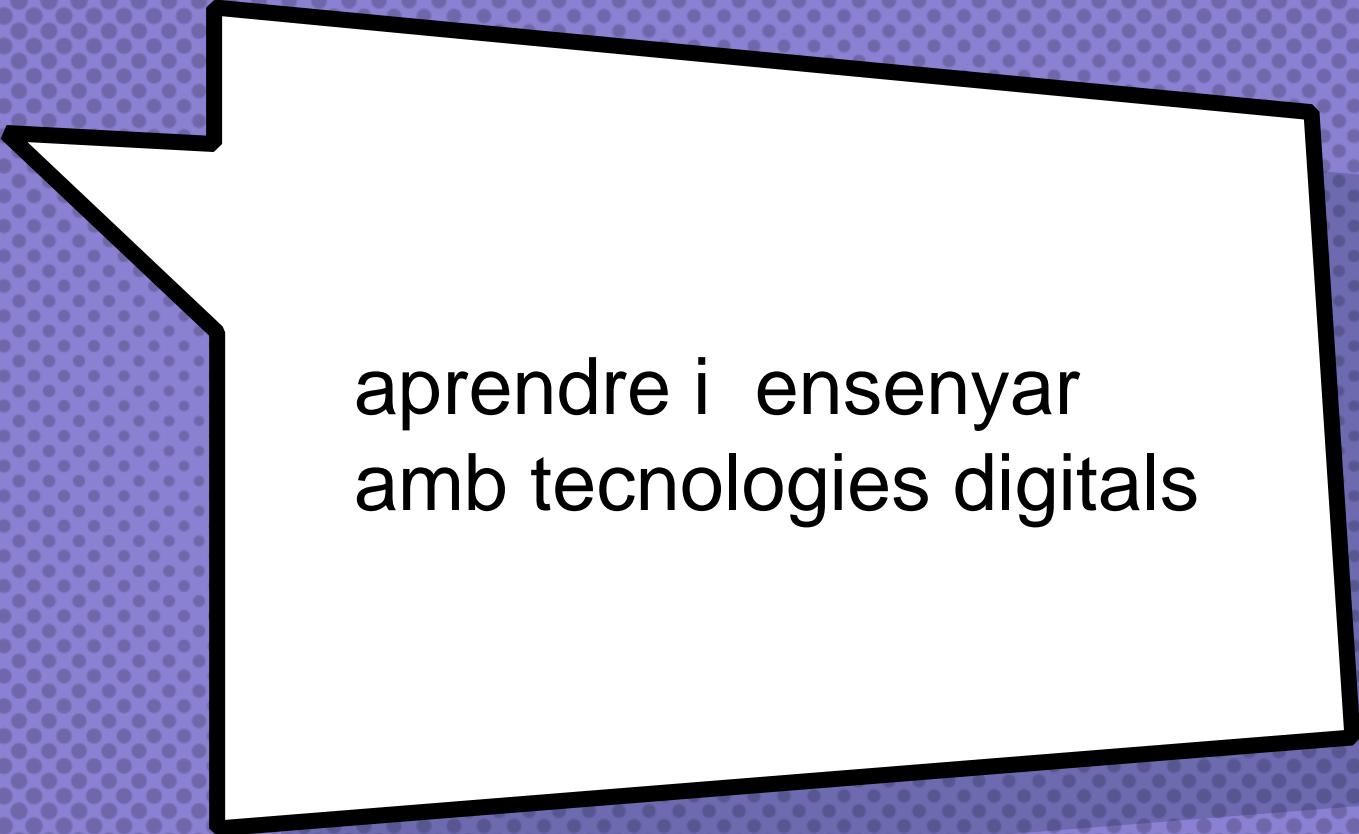


Construïm avui l'educació de demà

# Narracions digitals



Pau Nin  
Eulàlia Canet



aprendre i ensenyar  
amb tecnologies digitals

# Aprendre i ensenyar amb tecnologies digitals

Quan integrem les TIC a l'aula és important valorar en quin grau s'enriqueix la relació que s'estableix entre alumnes, tasques i continguts, i docent.

**La necessitat de promoure un salt qualitatiu en l'educació implica passar d'un model d'adquisició del coneixement a un model d'aprofundiment i creació de coneixement. En un context de canvi constant, les tecnologies ens han de permetre millorar els processos d'ensenyament-aprenentatge, avaluació i organització. Aquestes transformacions en les tasques del professorat i els alumnes impacten tant en el procés d'aprenentatge com en el d'ensenyament.**



**Júlia Coromina**

24 JULIOL 2018

# Model SAMR

## **Redefinició**

La tecnologia permet la creació de noves tasques, prèviament inconcebibles

## **Modificació**

La tecnologia permet una redefinició significativa de les tasques

## **Augment**

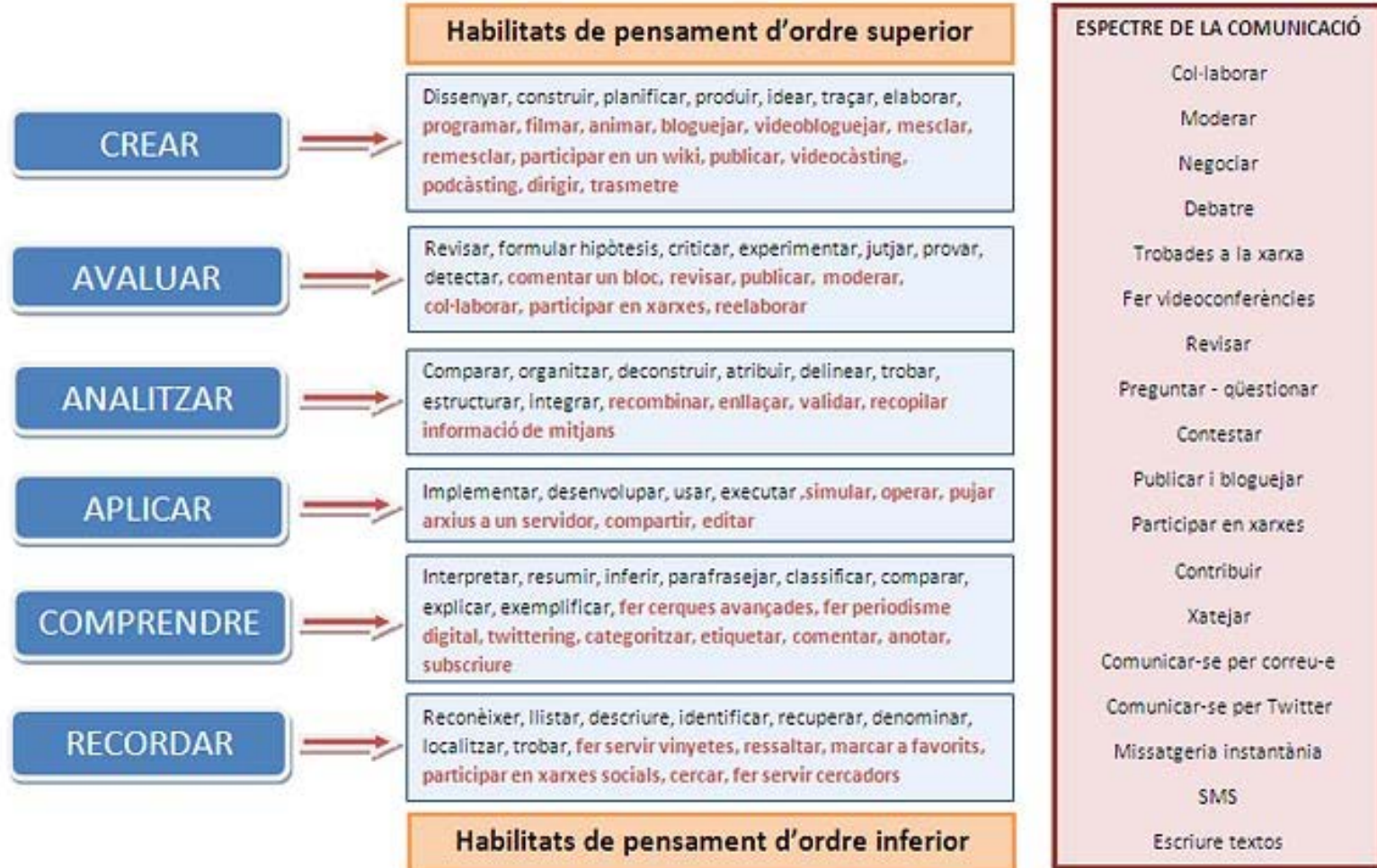
La tecnologia substitueix directament una eina millorant funcionalment

## **Substitució**

La tecnologia substitueix directament una eina sense cap canvi funcional

Transformació

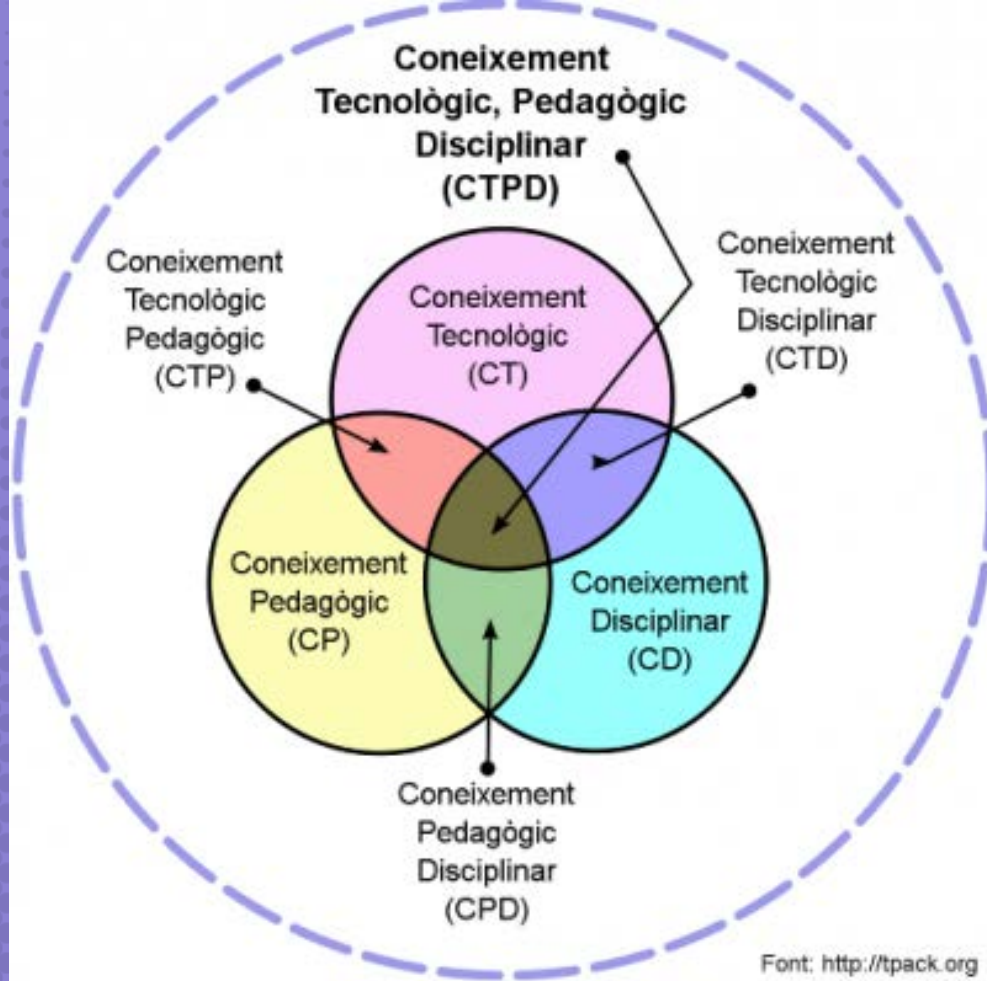
Millora



Els termes en lletra negra són verbs ja reconeguts en la taxonomia de Bloom. Els termes en grana són els nous verbs associats a l'entorn digital.

Font: Churches, Andrew. 2007, Educational Origami, Bloom's and ICT Tools <http://edorigami.wikispaces.com/Bloom%27s+and+ICT+tools>

Adaptació al català: Servei Educatiu Baix Llobregat-8 ([www.reparteducacio.cat](http://www.reparteducacio.cat))



Font: <http://tpack.org>

Traduida per l'Àrea de Tecnologies per a l'Aprenentatge i el Coneixement del Departament d'Ensenyament de la Generalitat de Catalunya (2011)

# Competències digitals

- ❖ Identificació i desplegament de les competències bàsiques en el currículum. Àmbit digital (març 2014)
  - Educació Primària (novembre 2013)
  - Educació Secundària (novembre 2015)
- ❖ Competència digital docent (febrer 2018)
- ❖ Pla TAC de centre (març 2010)
- ❖ Organització i gestió dels centres - TAC (juny 2018)
- ❖ Les tecnologies mòbils en els centres educatius (març 2015)

Competència digital  
docent del professorat  
de Catalunya



Generalitat  
de Catalunya





Narratives digitals



# QUÈ ÉS LA NARRATIVA DIGITAL?

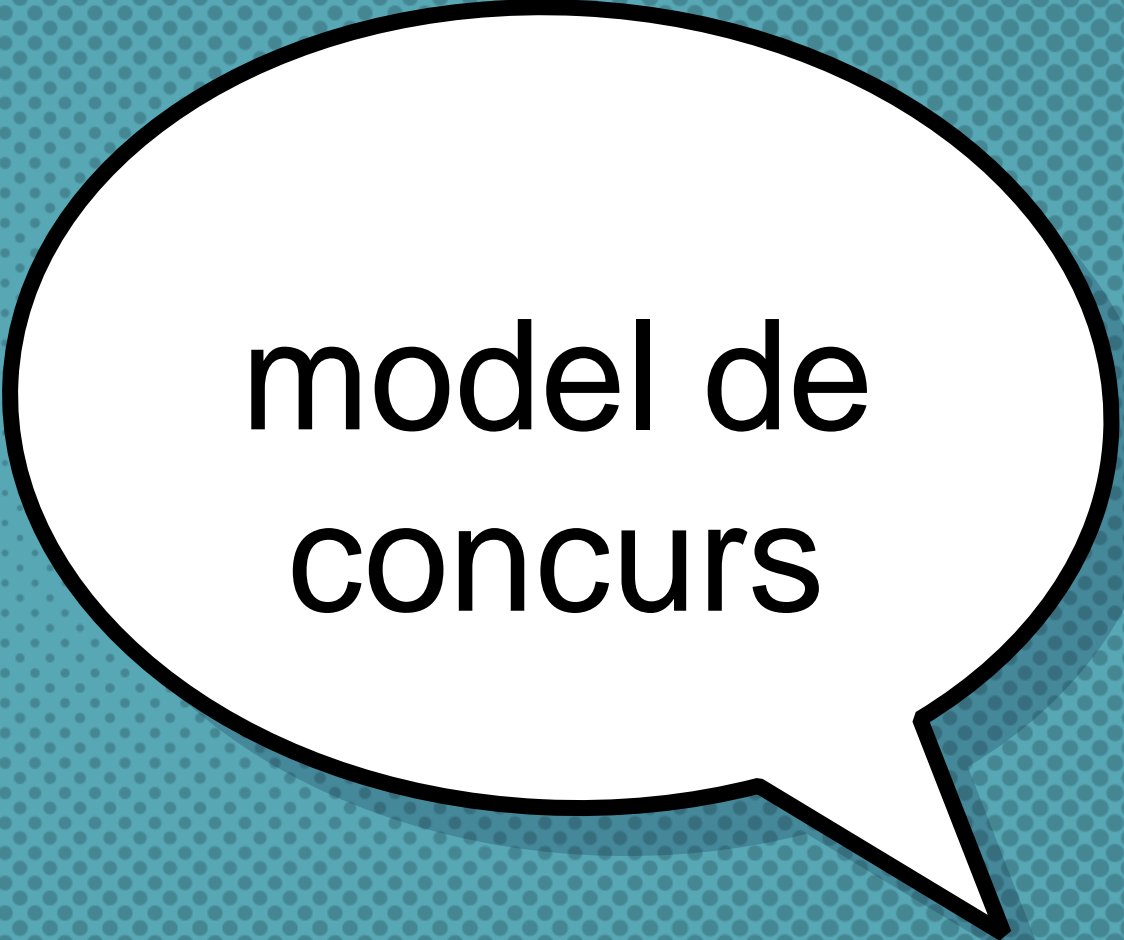
*Digital Storytelling is about **composing images in sequence** so as to convey meaning.*

Marietta Kesting

*El arte de **contar historias** mediante el uso de **herramientas digitales multimedia** con la finalidad de enriquecerlas expresivamente.*

Garbiñe Larralde

I per a vosaltres, què és la narrativa digital?



model de  
concurs

# Jocs florals escolars de Catalunya

- × V edició dels Jocs Florals Escolars (17/18)  
[xtec.gencat.cat/ca/centres/alscentres/premis/jocsflorals/1718/](http://xtec.gencat.cat/ca/centres/alscentres/premis/jocsflorals/1718/)
- × Bases del conte audiovisual il·lustrat: [enllaç](#)



# Jocs florals escolars de Catalunya

- × Proposta de conte audiovisual il·lustrat com a projecte de treball interdisciplinari

[blocs.xtec.cat/jocsflorals-conteaudiovisual/...](https://blocs.xtec.cat/jocsflorals-conteaudiovisual/...)



# Mesela i naïm

El conte guanyador  
dels IV Jocs Florals  
Escolars de Catalunya



# Mesela i naïm

El conte guanyador  
dels IV Jocs Florals  
Escolars de Catalunya

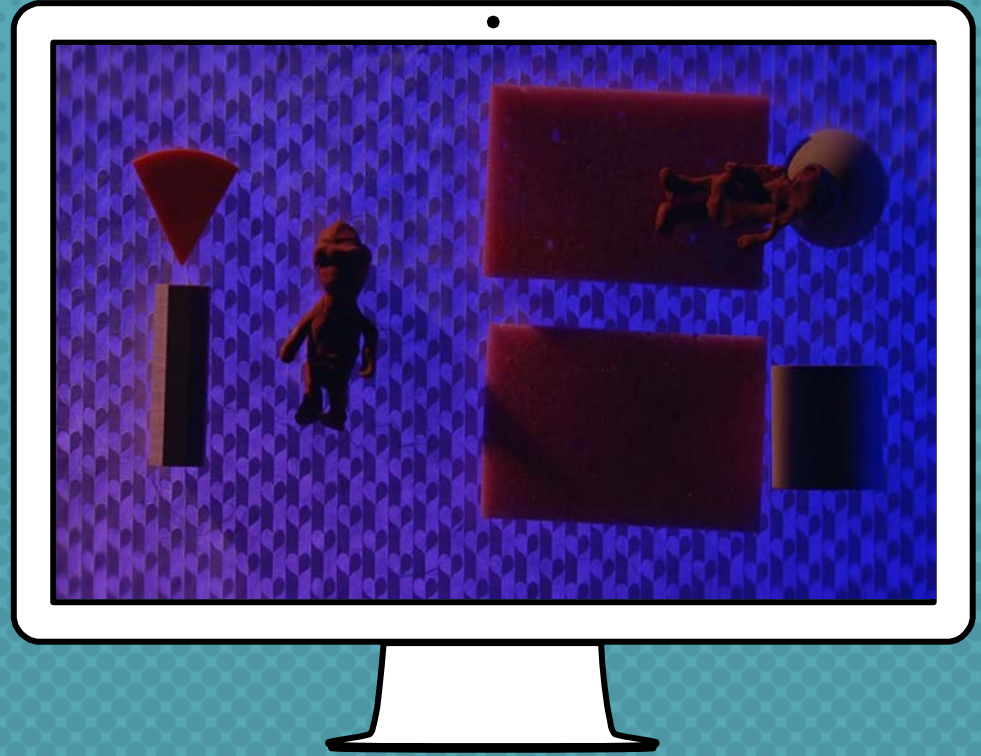


# MESELA I NAIM estructura narrativa

TEMPS	00:00											00:15	00:30	00:45	01:00	01:15	01:30	01:45	02:00	02:15	02:30	02:45	03:00	03:15	03:30	03:45	04:00	04:15	04:30	04:45	05:00	05:15	05:30
BLOCS	INTRODUCCIÓ			CONFLICTE /GUERRA				RECERCA D'UNA SOLUCIÓ / FUGIDA							NUS / ACOLLIDA			DESEN	FI														
IMATGE	TÍTOL	INTRODUCCIÓ MANS	PRESENTACIÓ	GUERRA 01:20 / 02:02				PER TERRA 02:29		PER MAR 04:11			ACOLLIDA 04:50			NORMALITAT	CRÈDITS																
				BOMBES	TREVA	BOMBES			SOS	CAIGUDA AL MAR	VAIXELL CREU ROJA	RESCAT																					
SO	MUSICA												MUSICA																				
		NARRADOR																															
		EFECTES GUERRA				ONADES DEL MAR I MOTOR VAIXELL																											
COLORS	MESELA I NAIM																																

# Mesela i naïm

El conte guanyador  
dels IV Jocs Florals  
Escolars de Catalunya

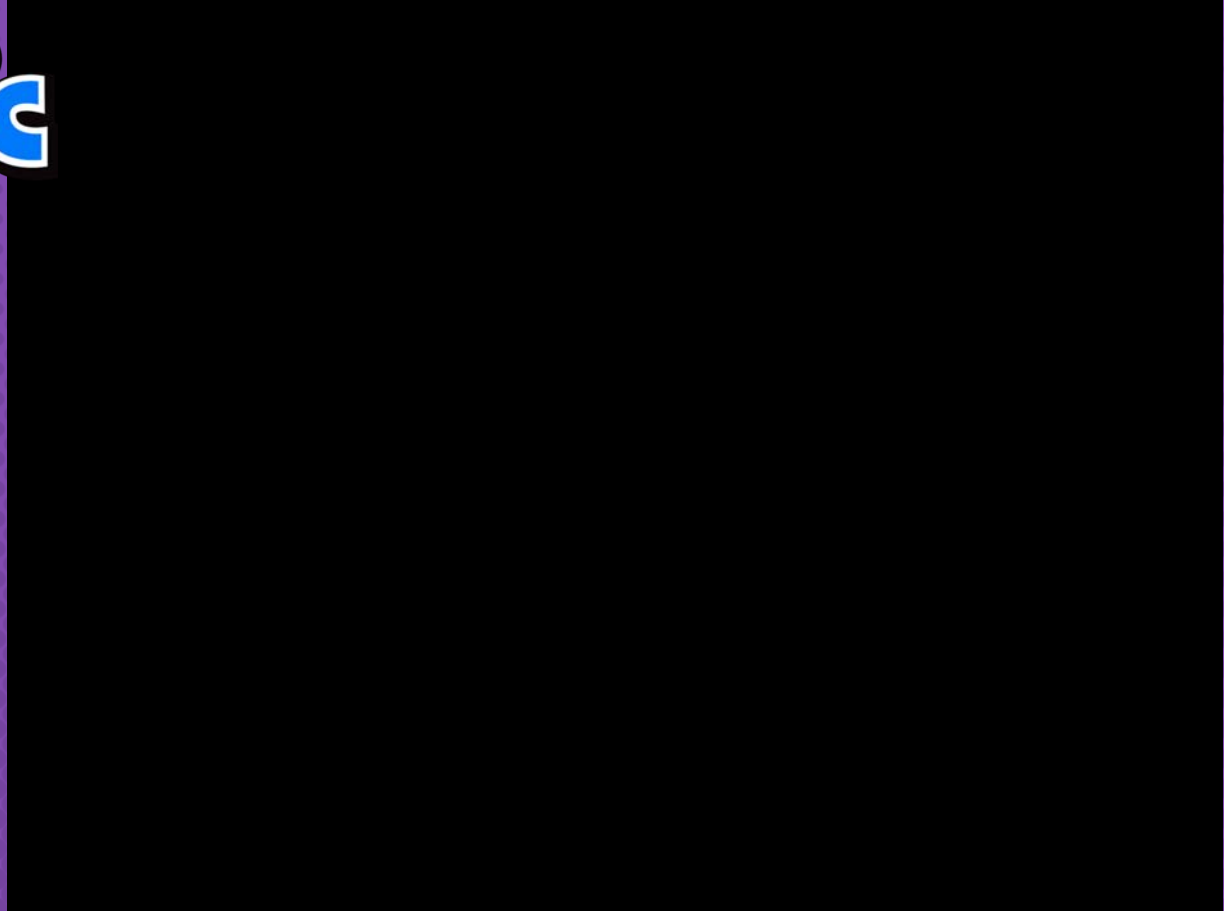






eines

# Toontastic





**PIXTON**



# SCRATCH jr

The image displays the Scratch Jr interface. At the top left is the "SCRATCH jr" logo. The main stage shows a winter scene with a fairy on a tree and a cat on the ground. The text "Once upon a time..." is at the bottom of the stage. On the left, there are asset drawers for "Fairy" and "Cat". On the right, there is a storybook with two pages, the first showing the fairy and the second showing a witch. At the bottom, there is a toolbar with various icons for actions like speaking, moving, and looping. Below the toolbar is a script area with a fairy icon and a sequence of blocks: a yellow flag block, a blue loop block (labeled 'x...'), three blue move blocks (labeled '1', '1', '1'), a blue move block (labeled '5'), a pink speech bubble block (labeled 'Hi'), three blue move blocks (labeled '1', '1', '5'), a yellow envelope block, and a red video block (labeled '1').

# SCRATCH

Històries de  
Sant Jordi amb  
Scratch



LEER.ES



Escribir

Noticias | Proyectos | Bibliotecas | Formación | Observatorio | Mapa de lectura | Recursos | Mediateca | Blog

Proyectos / **Scratcheando**

Cerca



## Scratcheando: creación de narrativas digitales con *Scratch*

El proyecto *Scratcheando* es una actividad que combina el fomento de la lectura y de la escritura creativa con la alfabetización digital en términos de utilización de aplicaciones de diseño gráfico y aspectos muy básicos de programación. Para ello, se ofrece una guía didáctica y cuatro ejemplos de adaptación de una obra literaria en formato *Scratch*.

La guía didáctica se ha preparado pensando en aquellos docentes que no tienen ningún tipo de conocimiento de programación y desean utilizar nuevos formatos para elaborar narrativas y para fomentar la lectura entre su alumnado. Si al utilizar esta guía, que es una aproximación elemental a la programación, el docente decide profundizar en el uso de *Scratch*, los vídeos de la serie *Scratch* de la mediateca de leer.es y los enlaces de referencia pueden resultarles de gran utilidad.

Por último, se habilita una sección de participación para aquellos que quieran compartir sus experiencias de narrativas digitales elaboradas con *Scratch*.

### Guía didáctica

En la guía se plantea el proyecto de adaptación de la obra en *Scratch* y se ejemplifica en el poema *El lagarto está llorando* de Federico García Lorca.

[Consulta la guía didáctica.](#)

### Nivel inicial

*El lagarto está llorando*



### Nivel básico

*El lagarto está llorando*



L'aula de 5è de [#JEpoblesec](#) ha guanyat el 4t [#ConcursTísner](#) de Creació de Jocs de Català amb el joc "Escapa dels contes", fet amb Scratch i +!

Felicitats [@carles\\_mesa](#) i alumnes!

Notícia: [dom.cat/1itq](http://dom.cat/1itq)

Projectes: [scratch.mit.edu/users/cmesa/pr...](http://scratch.mit.edu/users/cmesa/pr...)

Vídeo: [youtu.be/0pwP6gNsbx8](http://youtu.be/0pwP6gNsbx8)

 Traducir Tweet









bases

# CONCURS DE NARRATIVA DIGITAL

DEFINIM LA NARRATIVA

BASES

CATEGORIES

FORMAT

EINES I RECURSOS

TERMINIS

PREMIS

Construïm avui l'educació de demà

**Narracions**

**digitals**



@pau\_nin  
@eulaliacanet