

CITACIÓN RECOMENDADA:

Herreros Navarro, Miguel. (2013). "Reflexión sobre la enseñanza-aprendizaje de los relatos digitales personales en el bachillerato a través de EVEA y Web 2.0" En C. Gregory-Signes y M. Alcantud. *Experiencias con el relato Digital*. Valencia: JPM Ediciones., pp. 71-77.

REFLEXIÓN SOBRE LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS RELATOS DIGITALES PERSONALES EN EL BACHILLERATO A TRAVÉS DE EVEA Y WEB 2.0

Miguel Herreros Navarro

Profesor de filosofía del Instituto Marina (La Llagosta, Barcelona)

Resumen:

Partiendo de la idea de incorporar los relatos digitales en la práctica educativa de la enseñanza formal, se recoge la experiencia acumulada durante cuatro cursos de un profesor de filosofía que trata de integrarlos en la materia de psicología-sociología de segundo de bachillerato. Se describen las sucesivas modificaciones que se han ido realizando en los diferentes cursos para conseguir este objetivo. Éstos se dan en dos ámbitos: el metodológico y el curricular. La creación de un Entorno Virtual de Enseñanza Aprendizaje (EVEA) ayudará a conseguir los cambios metodológicos necesarios para facilitar y potenciar el aprendizaje de los relatos digitales. Los ajustes curriculares introducidos en cada curso, irán diseñando una materia vertebrada en torno al relato digital personal como herramienta a partir del cual el alumnado reflexiona sobre su identidad centrado en el Yo, en un proceso de auto-reflexión que se articula en torno a dos momentos, a saber: el de construcción del relato por parte del alumno y el de recepción de los relatos de los compañeros.

1. PUNTO DE PARTIDA: INCORPORAR EL RELATO DIGITAL EN LA EDUCACIÓN FORMAL

En el curso 2009-2010 decidí incorporar el relato digital como una herramienta educativa en la asignatura de psicología-sociología que impartía en segundo de bachillerato.

El objetivo principal era que el alumnado fuera capaz de realizar un relato digital personal, tal como Lambert (2009:24-27;44) nos propone: en formato digital, de espacio y tiempo limitado —en nuestro caso no más de 500 palabras y 5 minutos de duración—. Un relato en el que el alumnado nos explicará una *experiencia personal contado en primera persona* (Hertzberg y Lundby, 2008:99).

Partía de la idea de que el relato digital personal sería una buena herramienta para que el alumnado trabajara la identidad personal. Dado que «los relatos se muestran como una forma fundamental de hablar sobre nosotros y nuestro mundo» (McAdams, 1993:27), y que «nosotros nos construimos y reconstruimos continuamente un Yo, según lo requieran las situaciones que encontramos, con la guía de nuestros recuerdos del pasado y de nuestras experiencias y miedos para el futuro. [Y que][1] hablar de nosotros a nosotros mismos es como inventar un relato acerca de quién y qué somos, qué sucedió y por qué lo estamos haciendo» (Bruner, 2003:93), podíamos afirmar, junto a Rodríguez Illera y Londoño (2009:9) que «los relatos digitales articulan una cuestión central en la vida de las personas y que no suele tener ese lugar en las prácticas educativas tradicionales. Nos referimos a la construcción de identidad personal a través de las historias que contamos sobre nosotros mismos y a cómo las comunicamos a los otros».

2. EL RELATO DIGITAL COMO APRENDIZAJE POR PROYECTOS

Introducir el relato digital en el aula implica introducir en el aula la metodología del aprendizaje por proyectos, pues «requiere que los estudiantes se impliquen en resolver un problema o tarea con el uso de las TIC para el desarrollo de un proyecto orientado siempre a aprender «haciendo algo». Las claves principales para un buen resultado con este método son conseguir que los estudiantes se involucren en actividades de aprendizaje que constituyan un interés auténtico para ellos, y construir un nuevo conocimiento a partir del que ya tienen» (Salinas, Pérez y de Benito, 2008:104). Es obvio que el relato digital es un aprendizaje basado en el uso de herramientas digitales. Los relatos digitales constituyen un interés auténtico para los alumnos, pues ellos y su experiencia se convierten en objeto de reflexión. Si la realización de un relato digital supone «aprender haciendo», podríamos afirmar que los relatos digitales personales suponen un «aprenderse haciendo o narrándose» en la medida que se utilizan para el estudio del Yo. Y es, a la vez, un aprendizaje real, pues todo aprendizaje real implica aprender haciendo (Schank, 1999:72). Y por último los relatos digitales suponen la realización de una serie de actividades de aprendizaje propias del método proyectos (Salinas, Pérez y de Benito, 2008:120):

- Planificación: organización y desarrollo de un plan de trabajo.
- Investigación: búsqueda de información significativa de nuestra vida.
- Documentación: aprender a realizar un guión, un storyboard, buscar sonidos, imágenes, aprender a hacer un montaje de vídeo digital.
- Elaboración: realizar el vídeo digital.
- Prueba: presentación del prototipo antes de darlo por finalizado.
- Revisión: corrección de las deficiencias, incorporar mejoras si las hubiere.
- Presentación: compartir el relato en público o a través de un portal digital.

E introducir una metodología de aprendizaje por proyectos, supone centrar la atención del aprendizaje en el alumno, y en ese sentido llevar a cabo una serie de cambios metodológicos respecto a la enseñanza tradicional:

- Cambios de estrategias didácticas
- Cambios en la concepción del aprendizaje
- Cambios en el rol del profesor

Pero también supone incorporar los relatos digitales en el currículum de la asignatura, y no como algo excepcional sino como algo que tenga coherencia con la propia materia, ligado a unos objetivos pedagógicos propios de la misma.

Como señala Salinas (2004) el uso de EVEA[2] «afecta inevitablemente a las formas en que los medios se utilizan para hacer nuevas cosas, o hacer viejas cosas de formas nuevas. Afecta a la estructura de los cursos, a los roles de los profesores y a la administración y mantenimiento de los cursos». Así que consideré que la creación de un EVAE podría incorporar los cambios metodológicos necesarios y ser el soporte a la enseñanza-aprendizaje de los relatos digitales personales en la materia que tenía que impartir.

3. INTRODUCCIÓN DEL RELATO DIGITAL EN LA MATERIA

En este artículo se describen los sucesivos cambios que fueron realizándose durante diferentes cursos para ir amoldando la metodología y el currículum de la materia a la enseñanza-aprendizaje de y con los relatos digitales personales.

3.1. Presencia del relato en el curso 2009-2010

En el curso 2009-2010 cursaron la asignatura 19 alumnos. Se realizó una versión virtual del curso en *Protopage*, un portal abierto a partir del que diseñar contenidos. Se dedicaban los dos primeros trimestres a contenidos propios de la materia, y durante el tercer trimestre se trabajaban los relatos digitales personales en la unidad *Digital Storytelling*. El objetivo de ésta era que cada alumno acabara elaborando un relato digital personal.

Este curso se introdujo por primera vez el relato digital en la materia. Se dieron explicaciones generales a partir de las que los alumnos trabajaron sus relatos, no se disponía de una plataforma que pautara la creación de los relatos digitales. Paralelo al trabajo con el relato, cada alumno en su Blog personal hizo una reflexión sobre lo que había aprendido trabajando los relatos digitales, pero no estaba enfocada hacia el Yo.

Como conclusiones de este curso decir:

1. Los alumnos estuvieron encantados de trabajar el relato, tanto que incluso lo estuvieron trabajando una vez acabado el curso con el fin de acabar de hacerlo bien.

2. Como profesor consideré que la experiencia era motivadora para el alumnado y que les hacía pensarse a sí mismos, y expresar su Yo. Sin embargo, consideraba que había que reforzar esa experiencia con otras herramientas para potenciar la reflexión del alumnado en torno a ese Yo.
3. Se consideró que disponer de una plataforma virtual de trabajo que pautara el aprendizaje de los relatos liberaría al profesor de esa tarea y podría dedicarse a labores de soporte en ese aprendizaje.

3.2. Presencia del relato en el curso 2010-2011

Durante el curso 2010-2011 cursaron la asignatura 21 alumnos. Se empezó trabajando temas de tecnología y educación para a continuación trabajar con los relatos digitales. En ese curso se diseñó un tema, *Digital Storytelling*, que era un soporte para el aprendizaje de los relatos por parte de los alumnos. En él, se pautaban los pasos de la creación de un relato digital y se ofrecían *andamios (scaffolding)* [3] para facilitar todo ello a través del curso diseñado en *Protogage*. Se mantuvo que el alumnado reflexionara en su Blog en paralelo a la creación del relato digital, y se introdujo un tema nuevo: la unidad *Identidades*. Con esta unidad se incorporaban tres ejercicios:

1. Cada alumno debía presentar al resto de la clase su relato digital, en la que se abría un turno de preguntas y un diálogo con el resto de los compañeros. Cada alumno debía valorar esta experiencia en su Blog personal.
2. Cada alumno debía realizar una reflexión personal sobre la creación de su relato, para lo cual se proporcionaba una serie de preguntas guía. Se les pedía que trataran de explicar qué les había llevado a escribir esa historia, en qué medida la historia había incidido en la visión que tenían de sí mismos tanto en el ámbito privado como en el público. Esto lo realizaban en Google Sites.
3. Por último, en grupos, los alumnos debían realizar una reflexión sobre algunas de las historias de sus compañeros. El objetivo era comprender qué les habían aportado esas historias a ellos. Esta tarea se realizaba en el Wiki del curso.

La última parte del curso se dedicó a trabajar en grupo y de forma colaborativa el tema de la sociedad de la información.

El curso, con respecto al anterior, supuso una mayor presencia del relato digital en el currículum, la incorporación de la dimensión de la recepción del relato y cómo eso suponía también una forma de experiencia vicaria sobre el Yo. Pero a pesar que se habían introducido elementos de reflexión sobre la identidad, aún se consideraba que el proceso de producción del relato podía acompañarse de herramientas que lo hicieran más reflexivo. Y con esa idea se diseñó el curso siguiente.

3.3. Presencia del relato en el curso 2011-2012

Durante el curso 2011-2012 cursaron la asignatura 23 alumnos. Durante este curso se introdujeron varias novedades:

1. Se cambió la plataforma del curso y se montó en *Moodle* y pasó a ser cerrado, sólo tenían acceso a él los alumnos matriculados.
2. Se decidió introducir elementos de reflexión en el proceso de creación del relato digital. Así, a parte del Blog, se utilizaría Google Docs, donde los alumnos compartirían algunos de sus ejercicios con el profesor: una presentación personal, una reflexión general sobre lo que entendían por Yo, los guiones de sus relatos, el *storyboard*, las locuciones, los video producidos, así como algunos resúmenes de lecturas sobre sociología y psicología. Todo ello posibilitaría una corrección en línea del material y poder guardar un registro histórico de los guiones.
3. Debido a los cambios que se introducían, se dedicó el primer trimestre a familiarizar al alumnado con el aprendizaje a través de herramientas digitales y Web 2.0, así como a trabajar la información en y con la red, y documentar correctamente las fuentes utilizadas. Se consideraba que ello potenciaría el aprendizaje, pues en los cursos anteriores se habían detectado ciertas deficiencias en cuanto al conocimiento de este tipo de herramientas.
4. En el segundo trimestre se introdujeron contenidos de aspectos básicos en psicología y sociología. En psicología se trabajaron los siguientes temas: percepción, aprendizaje, memoria, pensamiento, razonamiento, motivación y emoción. En sociología se trabajaron los temas siguientes: grupos sociales, rol y estatus, funciones sociales, sociedad humana y cultura, sistemas culturales, proceso de socialización, grupos comunitarios y asociacionales, comunidades nacionales y territoriales. Se debían trabajar en grupo de forma colaborativa a través de un Wiki, y el objetivo era aplicar dichos aprendizajes a la comprensión de la identidad personal, tratando de enriquecer las reflexiones del alumnado a partir del conocimiento de aspectos fundamentales de las materias de psicología y sociología.
5. En el tercer trimestre se trabajó el tema *Digital Storytelling* y cada alumno, a través de su Blog, realizó un proceso de reflexión paralelo sobre lo que había aprendido elaborando su relato personal, destacando los aspectos relacionados con el aprendizaje sobre sí mismo.
6. Y luego se había programado la unidad *Identidades* en la que trabajaba igual que el curso anterior, lo cual no suponía una novedad.

Lamentablemente a pesar del compromiso del alumnado por acabar su relato digital, y a pesar de la disposición del profesor más allá de la duración del curso académico, sólo una alumna acabó su relato. El resto en cuento fueron evaluados favorablemente, se olvidaron de su compromiso.

A la hora de hacer balance de este curso, las conclusiones son las siguientes:

1. Se introdujo la materia de sociología y psicología con la intención de enriquecer la reflexión del alumnado. Pero en realidad no se consiguieron los resultados esperados respecto a las reflexiones sobre el Yo. Además supuso una acumulación de contenido que luego redundó en no poder trabajar todos los aspectos programados de los relatos digitales. No valió la pena introducir esos contenidos a costa de acabar los relatos y no poder trabajar su recepción.
2. A pesar del efecto motivador de los relatos y a pesar de potenciar una enseñanza autónoma y responsable, en lo que respecta a la enseñanza formal sigue pesando mucho el efecto *nota* como motivador para el trabajo. Ello no supone que los relatos no sean motivadores pero, en general, no lo son tanto como para cambiar ciertas dinámicas arraigadas en muchos alumnos de la enseñanza formal.
3. El uso de Google Site supuso mayor fluidez en la comunicación profesor-alumno y facilitó una corrección más personalizada de los relatos, así como que el profesor se dedicara a tareas de orientación y asesoramiento más individualizadas.

3.4. Presencia del relato en el curso 2012-2013

Durante el curso 2012-2013 cursan la asignatura 30 alumnos. Se vuelve a utilizar la plataforma *Moodle* para presentar el curso. Se conserva básicamente la estructura del curso anterior, pero se ha mantenido una página en *Protopage, Recursos Web 2.0*, que proporciona recursos académicos, recursos digitales, manuales, y ayudas para realizar los relatos digitales. En general:

1. Se ha suprimido el contenido referido a introducción a la psicología y la sociología.
2. El primer trimestre se dedica a trabajar las herramientas digitales y Web 2.0 (Blog, Google Drive, Google Calendar, *Moodle*), así como a trabajar la información en y con la red, y documentar correctamente las fuentes utilizadas. Se considera que su conocimiento facilita el aprendizaje.
3. En el segundo trimestre se trabajará la antigua unidad *Digital Storytelling*, ahora denominada *Trabajo individual sobre el Yo: Digital Storytelling*, se dedicará a crear un relato digital, a la vez que se reflexiona sobre el trabajo que se está haciendo y sobre las perspectivas que el mismo les aporta sobre su Yo a los alumnos.
4. En el tercer trimestre se trabajará la unidad *Identidades*, ahora llamada *Trabajo en grupo sobre el Yo: Identidades*. Se han introducido algunos cambios en ella: los alumnos seguirán presentando su relato en clase y reflexionarán sobre este hecho; luego de forma individual pensarán qué les aportan a ellos algunos de los relatos de sus compañeros; y por último harán la misma reflexión en grupo. Todo ese trabajo lo realizarán a través de herramientas Web 2.0 (Google Docs, Blogs, Google Sites y Wiki).

Como el curso aún no se ha acabado, de momento no se pueden sacar conclusiones. Aunque hasta el momento el curso discurre según lo programado y va cumpliendo las expectativas previstas.

4. BALANCE DE LA EXPERIENCIA

Lo primero que observamos en estos cuatro años de experiencia es que el relato digital dentro del currículum de la materia ha ido adquiriendo cada vez mayor protagonismo. Ocupando en los últimos cursos un papel central, al convertirse en el eje vertebrador a partir del cual el alumnado explora su Yo, en una doble fase de creación y recepción del relato digital.

A partir de la experiencia acumulada en la enseñanza de relatos digitales personales en la materia de psicología-sociología en bachillerato, y teniendo en cuenta que por lo general el número de alumnos en clase es elevado, puedo realizar las siguientes afirmaciones.

- El EVEA ha supuesto un contexto que ha facilitado la enseñanza-aprendizaje del relato digital en el aula, a la vez que el cambio metodológico.
 - Gracias al curso en *Moodle* se ha puesto a disposición del alumnado la información necesaria para su aprendizaje, lo cual ha permitido liberar al profesor de la tarea casi exclusiva de ser un mero trasmisor de información, y ha podido centrar más su tarea en dar indicaciones generales y puntuales a la clase, y orientar, asesorar, facilitar el aprendizaje particular, así como hacer el seguimiento del trabajo y aprendizaje realizado por los alumnos.
 - La incorporación de «andamios» (*scaffolding*) en *Moodle* ha facilitado que los estudiantes desarrollaran algunas de las habilidades necesarias para la creación de los relatos digitales (Word, Bruner y Ross, 1976:98). El andamiaje ha facilitado el aprendizaje de Google Drive, a través del que los alumnos podían interactuar con el profesor para hacer el seguimiento y corrección de su trabajo; el manejo y gestión de Google Blogger, con el Blog los alumnos disponían de una herramienta donde realizar sus reflexiones sobre su aprendizaje tanto sobre el curso como sobre Yo. El conocimiento y utilización de diversos programas de software necesarios para la realización de un relato digital: edición de imagen, sonido y de video, edición de video, conversores de sonido y video; y han facilitado diversos enlaces necesarios para cumplir con los requisitos de derechos de autoría que se demandan: bancos de imágenes y sonidos gratuitos, *Creative Commons*.
 - Curso *Moodle* no sólo ha potenciado la comunicación sino también la autonomía y responsabilidad del trabajo y el aprendizaje del alumnado. A través del Google Calendar se ha marcado las fechas de entrega de las diferentes tareas, potenciando que el alumnado organice y gestione su tiempo a su ritmo de trabajo y aprendizaje. Sin olvidar que se ha primado cierta flexibilidad en vistas al cumplimiento de los aprendizajes más que del calendario.

- La combinación *Moodle*, Google Docs y Google Calendar además de potenciar la comunicación profesor-alumno y la autonomía de trabajo, ha permitido que el profesor pudiera detectar y atender a los alumnos que presentaban alguna dificultad puntual en el proceso de realización del relato digital, en especial las dificultades de elaboración de guión y de manejo de herramientas software, posibilitando que aquellos alumnos que tenían más facilidad para ello pudieran avanzar su trabajo.
- La combinación de *Moodle* y Google Docs ha permitido cambiar el rol del profesor y del alumno. El profesor ha pasado a ser el diseñador-organizador del curso proporcionando el acceso a la información, un facilitador-orientador del aprendizaje, y un asesor gestor del aprendizaje a través de la comunicación y seguimiento de los alumnos. Con esas tareas se asimila a las tareas propias del *e-moderador* o profesor de entornos virtuales (Berge, 1995; Berge y Colinas, 2000). Y el alumno se ha convertido en un gestor de información, con ciertas habilidades en el manejo de las TIC, responsable y autónomo de su tiempo, con ciertos conocimientos textuales, audiovisuales y multimedia, capaz de expresarse y comunicarse mediante ellos, y capaz de reflexionar sobre su experiencia, todo lo cual le ha llevado a investigar en su pasado, crear su relato y compartirlo públicamente. Lo cual hace que desarrollen capacidades propias de las nuevas exigencias de la sociedad (Cabero, 2007:275-279).
- Gracias al entorno virtual de enseñanza aprendizaje los alumnos han podido tener un soporte en la tarea realizada fuera del aula. Por las condiciones del centro y de los medios de que dispone, las tareas de locución y montaje en video del relato digital normalmente las suelen realizar el alumno en casa. La autonomía de trabajo y el soporte aportado permite que esas tareas puedan realizarse sin la supervisión directa del profesor, si bien en todo momento se realiza un seguimiento de las tareas una vez realizadas.
- La introducción del Wiki, Google Site, pero sobre todo el Blog ha potenciado el carácter reflexivo en la realización y recepción del relato digital centrado en el Yo. Ese carácter reflexivo se hace explícito con la sola realización del relato digital personal.
- Si bien al principio se introdujo el relato digital como una tarea independiente de los otros contenidos del curso, la experiencia muestra que el relato digital por sí mismo puede ser el eje vertebrador del curso.
 - En la medida que la creación del relato no se entiende simplemente una actividad de creación digital sino como un diálogo del alumno consigo mismo, con él puede aprender a comprender parte de su propio proceso de formación como Yo. Los alumnos exploran su Yo a partir de su experiencia personal, y se narran a otros para lo cual han tenido que pensarse y decidir qué van a contar de sí mismos.

- El relato en su proceso de recepción es también un diálogo de Yo del alumno con el Yo de sus compañeros, pues también puede aprenderse a través del relato de sus compañeros, pues lo que se cuenta en ellos influye y mediatiza su propia experiencia.
- Para trabajar el relato digital con un entorno virtual se hace necesario que el currículum del curso incorpore una introducción a las herramientas con las que se va a trabajar (Web 2.0), ya que ello facilita el aprendizaje y hace a los alumnos más autónomos. Además resaltar su importancia, en la medida que son el medio a través del cual el alumno realiza sus procesos de reflexión.
- Presentar un currículum basado en el relato digital a partir del cual se trabaja para luego volver a él en más de una ocasión, hace el currículum recurrente. Sin embargo se sitúa en la línea del «currículum en espiral» que Bruner sugiere en lugar del currículum lineal «retomando constantemente y a niveles cada vez superiores los núcleos básicos de cada materia». (Palacios, 1988:17). Y al respecto que un currículum constituya sobre todo un proceso de reflexión sobre el Yo más que un proceso de información decir que «sólo en un sentido trivial puede decirse que una asignatura se da con el fin de «trasmitir un contenido», de impartir cierta información. Disponemos de medios más eficaces para ello que la enseñanza. Si el estudiantes no se forma a sí mismo, si no educa su gusto, si no profundiza en su visión del mundo, [o en su visión de sí mismo],[4] de bien poco le servirá el contenido de la materia que se imparte» (Bruner, 2008:173).

REFERENCIAS

- Berge, Z. L. (1995). The Role of the Online Instructor/Facilitador. *Educational Technology*, 35(1) 22-30.
- Berge, Z. L. y Collins, M. P. (2000). Perceptions of e-moderators about their roles and functions in moderating electronic mailing lists. *Distance Education: An International Journal*, 21 (1), 81-100.
- Bruner, J. (2003). *La fábrica de historias. Derecho, literatura, vida*. Argentina: FCE.
- (2008). *Desarrollo cognitivo y educación*. Madrid: Morata.
- Cabero, J. (2007). «El papel del profesor y el estudiante en los entornos tecnológicos de formación». En J. Cabero. *Tecnología educativa*. (pp. 263-280). Madrid: McGraw-Hill.
- Hertzberg, B. K. y Lundby, K. (2008). «The «Power of Configuration» in Digital Storytelling». En Gächter et. al. (ed) *Storytelling. Reflections in the Age of Digitalization*. (Österreich. Viena): Innsbruck University Press.
- Lambert, J. (2009). *Digital Storytelling. Capturing lives, creating community*. Berkeley, California, USA: Digital Diner Press.
- McAdams, D. P. (1993). *The stories we live by: Personal Myths and the Making of the Self*. New York: The Guilford Press.

- Palacios, J. (1988). «Desarrollo cognitivo y educación en la obra de J. S. Bruner». En J. Bruner. *Desarrollo cognitivo y educación*. (pp. 11-21). Madrid: Morata.
- Rodríguez Illera, J. L. y Londoño, G. (2009) Los relatos digitales y su interés educativo. *Educação, formação y Tecnologías 2* (1), pp 5-18. Disponible en <http://eft.educom.pt>.
- Salinas, J. (2004). Cambios metodológicos con las TIC. Estrategias didácticas y entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje. *Bordón* 56 (3-4), 496-481.
- Salinas, J; Pérez, A. y de Benito, B. (2008). *Metodologías centradas en el alumno para el aprendizaje en red*. Madrid: Editorial Síntesis.
- Wood, D.; Bruner, J. S. y Ross, G. (1976). The role of tutoring in problem solving. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 17, 89-100.

ENLACES A LOS RELATOS

Título del relato: *Regala recuerdos que saquen sonrisas*.

Sinopsis: «Esta es la historia de Sara, alumna de 2º de bachillerato en el INS Marina (La Llagosta, Barcelona), en la que comparte no sólo su experiencia en día que murió su abuela, sino lo que aquel momento significó para ella: un reencuentro con quien tanto quería y de quien tanto había aprendido. El relato fue hecho durante el curso 2011-2012.»

Título del relato: *Las vueltas que da la vida*.

Sinopsis: «Estefanía, alumna de 2º de bachillerato en el INS Marina (La Llagosta, Barcelona), nos comparte sus sentimientos y nos cuenta cómo descubrió que debía quererse a sí misma para que la quisieran los demás. El relato fue hecho durante el curso 2009-2010.»

Los relatos digitales elaborados por los alumnos pueden visitarse en la URL: <http://storytelling.greav.net/es/institucion/4/instituto-marina-la-llagosta-barcelona>

Notas:

[1] Lo que aparece entre corchetes ha sido añadido por el autor.

[2] Entornos Virtuales de Enseñanza Aprendizaje.

[3] Ayudas temporales para conseguir determinadas habilidades.

[4] Lo que aparece entre corchetes ha sido añadido por el autor.