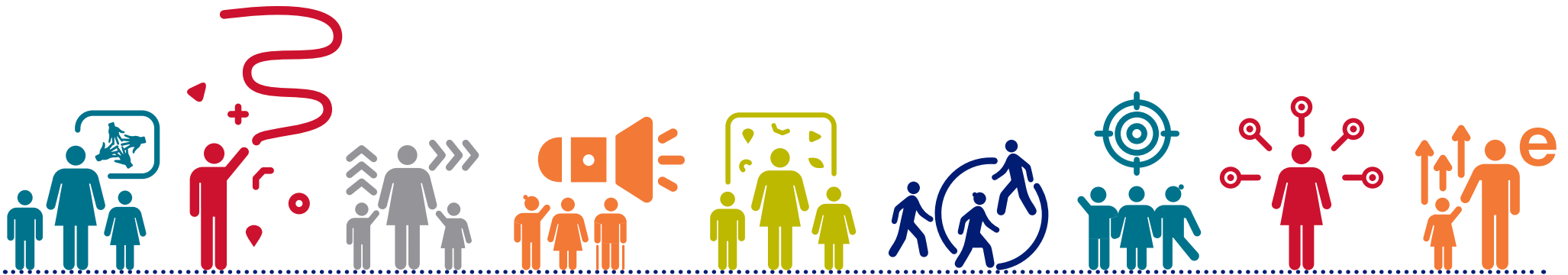


**GRUP DE TREBALL**

# «*Noves metodologies*»

*del Consell d'Innovació Pedagògica de Barcelona*



## Descripció

El *Visual Thinking* és una metodologia que consisteix en **expressar idees d'una manera visual** a través de l'ús del dibuix que permet traslladar pensaments i idees de manera organitzada mitjançant l'ús d'imatges.



## Mètode

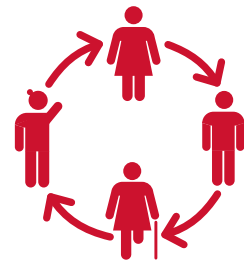
Aquesta eina d'aprenentatge s'encarrega d'aprofitar tot el **potencial cognitiu que proporcionen les imatges** –combinant-les amb paraules– i facilita la presa de decisions, així com permet l'expressió de continguts complexos a través d'esquemes fàcilment comprensibles.

1



# Visual thinking strategies (VTS)

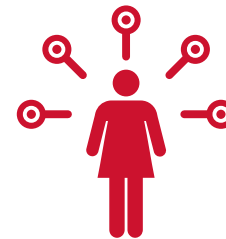
## Participació i autonomia de l'alumnat



Aquesta metodologia implica l'alumnat a títol individual i situa les persones en **connexió amb el grup**, ja que el relat es va

construint col·lectivament a través de les vivències personals posades en comú.

## Paper de la persona educadora



La persona educadora **acompanya, organitza**

la informació, recull les **aportacions**, **emfatitza** i **ajuda** a construir el relat.

## Descripció

El *Tinkering* és una manera d'enfocar l'**aprenentatge pràctic a través de l'exploració** de fenòmens que l'alumnat pot veure i tocar. Les experiències de manipulació permeten desenvolupar la comprensió de processos tecnològics i potencia la capacitat d'aprenentatge de manera pràctica.



## Mètode

La metodologia *Tinkering* permet **resoldre problemes de forma creativa i intuïtiva**, alhora que permet avaluar contínuament els objectius que s'han fixat durant el propi procés de participació amb un *feedback* immediat.



# Tinkering

## Participació i autonomia de l'alumnat



L'alumnat es planteja els seus propis **objectius i reptes**, decideix què fa i com ho fa a través de

l'exploració, l'experimentació, la manipulació i la construcció dels seus coneixements.

## Paper de la persona educadora



La persona educadora **planteja els objectius** i té un paper de facilitació sobre els processos i experiències que viu l'alumnat; no dirigeix, però segueix el procés que fa l'alumnat, per intervenir sense interferir.

## Descripció

La *gamificació* es coneix com l'ús de **dinàmiques, mecàniques i estètiques pròpies del joc** en entorns no lúdics per adquirir, desenvolupar o potenciar un aprenentatge, una actitud o un comportament determinat.



## Mètode

És una manera d'accedir a la descoberta i al coneixement on **l'emoció i l'experiència vivencial** és molt rellevant. Va lligada al repte educatiu que es planteja.

3

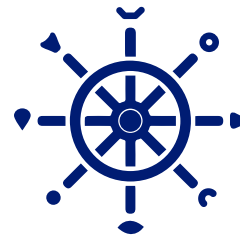


# Gamificació



## Participació i autonomia de l'alumnat

El joc, al ser natural en els infants, els **implica, els convida a participar**. Sovint les activitats de gamificació tenen sistemes que fomenten el treball en grup però, de vegades, també la competitivitat respecte les altres persones.



## Paper de la persona educadora

La persona educadora **marca el ritme** de l'activitat, la condueix i convida l'alumnat al joc.

## Descripció

La metodologia del **Design Thinking** s'utilitza per a resoldre problemes de manera creativa i flexible, que se centra en l'experimentació a través de l'elaboració d'un pla d'acció que serveixi per resoldre el problema plantejat.



## Mètode

Amb aquest mètode, l'alumnat ha de realitzar una anàlisi de la situació, **plantejar hipòtesis**, dur a terme els experiments pertinents, anticipar les conseqüències i els resultats esperables i, per últim, **posar en pràctica** tota la teoria desenvolupada.

4



# Design thinking

## Participació i autonomia de l'alumnat

Fomenta el **compromís**, la **participació activa** i la motivació de l'alumnat. Promou el treball en equip i se situa l'alumnat al centre del seu aprenentatge, oferint total llibertat per prendre decisions i modelar l'activitat.



## Paper de la persona educadora

La persona educadora intervé molt en la part explicativa i del plantejament. Procura teixir un **discurs participatiu** a través de preguntes, però la part de creació de les propostes i el disseny és completament autònoma.



## Descripció

La metodologia del treball per projectes digitals proposa un treball globalitzador mitjançant eines digitals que pretén potenciar el paper protagonista de l'alumnat. És una proposta on intervien tres eixos que s'interrelacionen: **l'alumnat, les relacions i les eines digitals.**



## Mètode

Es parteix d'un repte que es resol amb un producte després de **l'experimentació** de tot tipus de treball (descoberta, experimentació, cerca d'informació, investigació, entre d'altres) amb el suport d'una interfície digital.

5



# Treball per projectes digitals



## Participació i autonomia de l'alumnat

**Fomenta l'autonomia i l'aprenentatge significatiu** de l'alumnat. L'alumnat és actiu en el seu procés d'aprenentatge. S'implica en el que s'està treballant. Propicia el treball conjunt formant un equip per resoldre el repte.



## Paper de la persona educadora

La persona educadora té un rol fonamental atès que és la persona que **acompanya i orienta** tot el procés d'aprenentatge de l'alumnat. És la figura que facilita les condicions per a l'aprenentatge i estimula en l'aprofundiment del problemes abordats.

## Descripció

L'Aprenentatge Servei (ApS) és una proposta de treball que **combina processos d'aprenentatge i de servei a la comunitat articulada en un projecte**. Els participants es formen mentre aborden necessitats reals de l'entorn amb l'objectiu de millorar-lo.

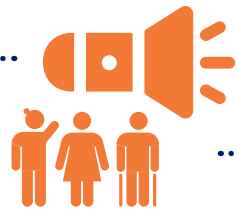
## Mètode

L'ApS és una manera de treballar per projectes amb **utilitat social**. S'estableix una relació circular entre l'aprenentatge i el servei generant una nova realitat que intensifica els efectes de cada un per separat.

6

# Aprenentatge servei

## Participació i autonomia de l'alumnat



L'alumnat pren la **responsabilitat** del seu procés d'aprenentatge i adopta una **participació activa**, tant en la planificació del projecte com en la implementació de les sessions de treball i amb la societat que l'envolta.

## Paper de la persona educadora



La persona educadora té un rol de **mentora**, de **guia** i **facilitadora** de l'aprenentatge. L'ApS requereix d'un perfil que impulsi i garanteixi la coordinació amb les institucions educatives implicades.

# *Consell d'Innovació Pedagògica de Barcelona*

<https://ajuntament.barcelona.cat/educacio/ca/qui-som/espais-de-participacio/consell-dinnovacio-pedagogica>



**Ajuntament  
de Barcelona**