

METODOLOGIES ACTIVES I TIC

1. Aprenentatge cooperatiu

A aquesta metodologia el que li caracteritza és que els objectius de l'alumnat es troben vinculats entre si de forma molt propera, pel que cada un d'ells només va aconseguir el seu, si el restant de la classe també aconsegueix els seus propis.

2. Ludificació (Gamificació)

La ludificació és fer viure com una experiència de joc una activitat que no ho és. Quan arriba al món educatiu aquesta premissa porta implícita dues conseqüències: per una banda els educadors han de transformar la seva mirada davant les activitats educatives pensant-les en clau d'experiències d'aprenentatge, i per l'altra han de pensar com dissenyen aquestes experiències agafant elements propis dels jocs.

3. Classe inversa (Flipped classroom)

Els estudiants aprenen nous continguts per mitjà de les TIC normalment fora de l'aula, per després realitzar activitats de caràcter pràctic, de reforç o més individualitzades tutoritzades per un professor dins l'aula.

4. Aprenentatge basat en projectes (PBL)

La classe es divideix en petits grups de treball i cada un ha de investigar un tema triat de forma democràtica i que estigui relacionat amb el món real, donant-se les seves pròpies solucions.

5. Aprenentatge basat en problemes (ABP)

En aquesta metodologia activa, l'alumnat ha de resoldre un problema que planteja el professor amb l'objectiu de millorar les seves habilitats i coneixements. Facilita la interdisciplinarietat i aconsegueix un increment de la curiositat de l'estudiant.

6. Aprenentatge basat en reptes (ABR)

S'involucra activament a l'estudiant en una situació problemàtica real, significativa i relacionada amb el seu entorn, el que implica definir un repte i implementar per aquest una solució.

7. STEAM

STEAM és l'acrònim anglès que engloba les disciplines educatives; Science (ciència), Technology (tecnologia), Engineering (enginyeria), Art (art) i Mathematics (matemàtiques), i que és una tendència creixent als Estats Units.

Un dels sistemes d'ensenyament, que aplica STEAM és la robòtica educativa, entre d'altres, on s'observa clarament hi ha una combinació d'aquestes disciplines, a la vegada que es treballen transversalment, a través de la construcció i la programació de robots.

8. Metodologia del disseny (Design thinking)

Consisteix bàsicament a aplicar la metodologia de treball de dissenyadors i dissenyadores per resoldre problemes, que van més enllà de l'àmbit del disseny. En poques paraules, es tracta d'un procés sistemàtic per desenvolupar solucions creatives, centrades en les necessitats de les persones.

9. Coavaluació i autoavaluació