

ENREDATS

Anna Casadevall
Fiona Jukes
Dolors Lleal
Margaret Mc Grath
Maria Àngels Pagès
Pep Anton Vieta

DESCRIPCIÓ I OBJECTIUS

DESCRIPCIÓ

PRESENTACIÓ

Es proposa un projecte d'aprenentatge-servei desenvolupat en el Saint George's School que planteja que els alumnes de totes les etapes, una vegada finalitats diferents processos d'aprenentatge, elaborin recursos educatius útils per a altres aprenents.

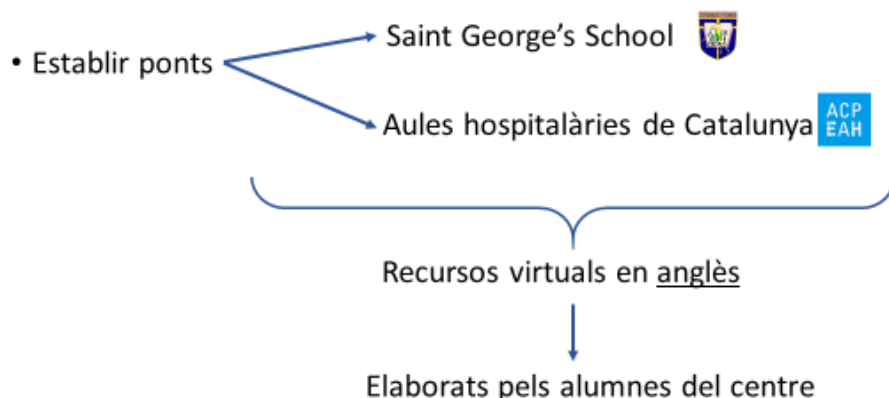
L'aprenentatge-servei és una metodologia innovadora que intenta modificar la realitat i millorar els aprenentatges de l'alumnat. S'insereix en el conjunt d'activitats que duu a terme un alumne o alumna, i connecta amb les propostes innovadores que es donen en el nostre centre educatiu: l'educació basada en competències, l'aprenentatge basat en projectes o problemes, l'aprenentatge cooperatiu i col·laboratiu, aprendre a emprendre, les intel·ligències múltiples, la convivència positiva, la gamificació, etc. Seguint aquesta metodologia, la finalitat de la proposta és generar uns recursos educatius que aniran directament dirigits a altres nens i nens que es trobin hospitalitzats (en contacte amb aules hospitalàries) els quals puguin utilitzar aquestes eines com un complement del seu propi procés d'aprenentatge.

En el procés d'aprenentatge-servei l'alumnat actua en el seu entorn proper vers una situació per tal de millorar-la. Es planteja, doncs, un projecte solidari que posa en joc coneixements, habilitats, actituds i valors elaborant una pràctica educativa en la qual nois i noies aprenen mentre actuen sobre necessitats reals amb la finalitat de millorar-ho.

Donat el Projecte Educatiu del centre, es procurarà facilitar recursos educatius de totes les àrees de coneixement però procurant que l'anglès sigui una de les llengües vehiculars principals.

Els recursos educatius elaborats pels alumnes del Saint Georges' School es penjaran en diferents formats: vídeos, documents, infografies, Scrach, Calameo, Stop Motion, ... en una web creada per a aquesta finalitat i estructurada per nivells educatius i àrees de coneixement tal que els usuaris de les aules hospitalàries puguin trobar el recurs que desitgen

Finalitats



CONTEXT I AGENTS IMPLICATS

Es planteja un projecte educatiu que es durà a terme dins un context educatiu de l'educació formal.

Es tracta d'un projecte dut a terme de manera interdisciplinària i transversal per tot els agents educatius del Saint George's School i els alumnes de les diferents etapes (Educació Infantil, Educació Primària i Educació Secundària) en col·laboració amb les mestres de les Aules Hospitalàries de Catalunya.

El projecte és interdisciplinari, de manera que implica als docents de totes les àrees de coneixement, i transversal, ja que serà progressiu al llarg de l'escolaritat englobant totes les etapes educatives.

MARC TEÒRIC

La interdisciplinarietat del projecte fa que es pugui referenciar en el model de les intel·ligències múltiples de H. Gardner (1983). S'escull aquest marc teòric ja que la recerca sobre el cervell, l'aprenentatge i la intel·ligència humana a partir d'una varietat de disciplines, ha confirmat que les intel·ligències múltiples tenen profundes implicacions a l'educació. El com gestionar-les i desenvolupar-les és un repte educatiu al que es farà front emmarcant el projecte en aquesta perspectiva teòrica. El fet de generar recursos educatius per a iguals donarà a tots els alumnes l'oportunitat de tenir èxit i alhora afavorirà que es puguin posar de relleu les potencialitats i talents de cada un d'ells, alhora que s'oferiran recursos generats per alumnes amb diferents perfils intel·lectuals.

El projecte pretén treballar en relació al procés de pensar sobre el propi pensament: la metacognició. Es proposarà als alumnes que, a partir del seu propi aprenentatge, elaborin recursos educatius per a altres aprenents. En el nostre cas els recursos hauran de ser publicables en un entorn web i aniran dirigits a nens i nenes d'edats similars que estan hospitalitzats.

El procés metacognitiu i pensar sobre el seu propi pensament permetrà als alumnes comprendre millor el funcionament per a ajudar als alumnes a aprendre millor i alhora a apoderar el seu procés d'aprenentatge.

Quan estimulem el procés de la metacognició, treballem en relació a l'aprenentatge significatiu, l'apoderament dels alumnes en vers el seu propi procés d'aprenentatge i les estratègies d'aprenentatge. És a dir, en el marc del projecte s'entendrà la metacognició com la competència necessària per a ser conscients dels propis processos d'aprenentatge i mediar-los (Peters, 2000).

Seguint les idees de Rivers (2001) considerem la cognició com el comprendre la informació que necessitem i la metacognició com el saber com aplicar estratègicament aquesta informació. L'autor esmenta que les habilitats cognitives són aquelles que utilitzem per realitzar una tasca, i les habilitats metacognitives són aquelles que ens permeten entendre com es va realitzar. El fet que els alumnes hagin d'elaborar un recurs educatiu per iguals potenciarà el pensament inductiu, el pensament creatiu i l'aprendre a aprendre.

OBJECTIUS

Es proposa desenvolupar el projecte per tal que els alumnes del Saint George's School i de les aules hospitalàries comparteixin coneixement i reforcin el seus propis processos d'aprenentatge, alhora que se'ls dona una utilitat més enllà del creixement personal dels mateixos alumnes.

Els objectius generals del projecte són:

- Establir contacte des del Saint George's School amb les aules hospitalàries de Catalunya per a plantejar un projecte d'intercanvi de recursos i propostes educatives.
- Estimular la reflexió personal, la metacognició sobre el propi procés d'aprenentatge i l'autoavaluació.
- Plantejar un projecte que potenciï les competències emprenedores dels alumnes, el treball en equip i la generació de recursos innovadors.
- Incentivar l'apoderament dels nens i de les nenes com a eines bàsiques per al creixement personal.
- Apropar als alumnes a aquest context sanitari i sensibilitzar-los vers una realitat diferent del centre educatiu però també pròpia de la infantesa.

SEQÜÈNCIA DIDÀCTICA

1. L'equip docent SGS proposa als alumnes

↓
l'elaboració de recursos educatius sobre
aprenentatges propis del curs dels alumnes → segons el currículum educatiu



2. Alumnes (amb la mediació dels professors)

↓
Dissenyarien i elaborarien recursos útils per a
l'aprenentatge d'altres nens/es

→ Utilitzant la digitalització, la
programació o la publicació 

3. Publicarien virtualment a través d'un blog

↓
APP i plataformes



PROPOSTA I CURRÍCULUM

Es treballaran especialment les competències bàsiques del currículum de les diferents etapes.

COMPETÈNCIES TRANSVERSALS

Competències comunicatives:

1. Competència comunicativa lingüística i audiovisual

Capacitat de saber comunicar oralment (conversar i escoltar) i expressar-se per escrit i amb els llenguatges audiovisuals, fent servir el propi cos i les TIC, amb gestió de la diversitat de llengües, amb l'ús adequat de diferents suports i tipus de text i amb adequació a les diferents funcions.

2. Competències artística i cultural

Suposa conèixer, comprendre, apreciar i valorar críticament diferents manifestacions culturals i artístiques, utilitzar-les com a font d'enriquiment i gaudi i considerar-les com a part del patrimoni dels pobles.

Competències metodològiques:

3. Tractament de la informació i competència digital

Implica gestionar la informació, des de com accedir-hi fins a la seva transmissió, tot usant distints suports, incloent-hi l'ús de les TIC com a element essencial per informar-se, aprendre i comunicar-se. Implica una actitud crítica i reflexiva en la valoració de la informació disponible, contrastant-la quan calgui, i respectar les normes de conducta acordades socialment per regular l'ús de la informació i les seves fonts en els distints suports, i per participar en comunitats d'aprenentatge virtuals.

4. Competència matemàtica

Implica l'habilitat per comprendre, utilitzar i relacionar els números, les seves operacions bàsiques, els símbols i les formes d'expressió i raonament matemàtic, tant per produir i interpretar distints tipus d'informació, com per ampliar el coneixement sobre aspectes quantitatius i espacials de la realitat, i per entendre i resoldre problemes i situacions relacionades amb la vida quotidiana i el coneixement científic i el món laboral i social.

5. Competència d'aprendre a aprendre

Implica la consciència, gestió i control de les pròpies capacitats i coneixements des d'un sentiment de competència o eficàcia personal, i inclou tant el pensament estratègic com la capacitat de cooperar, d'autoavaluar-se, i el maneig eficient d'un conjunt de recursos i tècniques de treball intel·lectual per transformar la informació en coneixement propi.

Competències personals:

6. Competència d'autonomia i iniciativa personal

Suposa l'adquisició de la consciència i aplicació d'un conjunt de valors i actituds personals i interrelacionades (responsabilitat, perseverança, coneixement de si mateix, autoestima, creativitat,

autocrítica), el control emocional, de calcular riscos i afrontar problemes, així com la capacitat de demorar la satisfacció immediata, d'aprendre de les errades i d'assumir riscos.

I també la capacitat d'escollir amb criteri, d'imaginar projectes i de portar endavant les accions necessàries per desenvolupar les opcions i plans personals, en el marc de projectes individuals o col·lectius, responsabilitzant-se, tant en l'àmbit personal com en el social i laboral.

COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES CENTRADES EN CONVIURE I HABITAR EL MÓN

7. Competència en el coneixement i la interacció amb el món físic

Suposa el desenvolupament i aplicació del pensament científicotècnic per interpretar la informació que es rep i per predir i prendre decisions amb iniciativa i autonomia en un món en què els avenços que es van produint són molt ràpids i tenen influència decisiva en la vida de les persones, la societat i el món natural.

Implica també la diferenciació i valoració del coneixement científic en contrast amb d'altres formes de coneixement, i la utilització de valors i criteris ètics associats a la ciència i al desenvolupament tecnològic.

8. Competència social i ciutadana

Capacitat per comprendre la realitat social en què es viu, afrontar la convivència i els conflictes emprant el judici ètic basat en els valors i pràctiques democràtiques, i exercir la ciutadania, actuant amb criteri propi, contribuint a la construcció de la pau i la democràcia, i mantenint una actitud constructiva, solidària i responsable davant el compliment dels drets i obligacions cívics.

El projecte activa l'exercici de totes les competències del currículum, amb èmfasi en la competència social i ciutadana i en la iniciativa i autonomia personal i les competències tecnològiques.

Pel que fa als valors i actituds prosocials: estimula l'esforç, la responsabilitat i el compromís solidari.

En relació a les habilitats per a la vida, enforteix les destreses psicosocials i la capacitat de participar en la vida social de manera positiva

METODOLOGIA I ORGANITZACIÓ

METODOLOGIA

El projecte segueix tres línies metodològiques que emmarquen la metodologia de treball i perfilen el projecte. Es planteja el projecte seguint metodologies basades en:

- Aprenentatge-servei
- Metacognició
- Intel·ligències múltiples

A continuació es detalla com es treballa en cada un d'aquests marcs metodològics.

APRENTATGE-SERVEI

En primer lloc, plantejem el projecte a partir de la metodologia de l'aprenentatge-servei ja que és un mètode per unir l'aprenentatge amb el compromís social. El projecte posa en joc coneixements, habilitats, actituds i valors de manera que es tracta d'un projecte educatiu amb finalitat social: aprendre a ser competents sent útils als altres i aproximar-nos a les realitats dels altres.

Es justifica la utilització d'aquest mètode tenint en compte que:

- En primer lloc, el veritable èxit de l'educació consisteix a formar bons ciutadans capaços de millorar la societat i no només el seu currículum personal.
- En segon lloc, els nens i joves no són els ciutadans del futur, són ja ciutadans capaços de provocar canvis en el seu entorn.
- I, en tercer lloc, resulta que a més, fer un servei a la comunitat, ajudar als altres, és un dels mètodes d'aprenentatge més eficaços, perquè els nois i

noies troben sentit al que estudien quan apliquen els seus coneixements i habilitats en una pràctica solidària.

El projecte no es limita, doncs, a elaborar uns recursos educatius sinó que aquests són funcionals més enllà del propi procés d'aprenentatge ja que van dirigits a nens i nenes hospitalitzats.

Aquesta és una metodologia d'aprenentatge, però no és només això, també és una filosofia que reconcilia la dimensió cognitiva i la dimensió ètica de la persona, una pedagogia que reconcilia qualitat educativa i inclusió social i una estratègia de desenvolupament comunitari perquè fomenta el capital social de les poblacions.

Seguint la metodologia del l'aprenentatge-servei, el projecte parteix d'una primera fase en la qual els alumnes han reconegut i identificat en el seu entorn una necessitat amb la qual connecten i se sensibilitzen: els nens i nenes hospitalitzats. Però no es limiten a sensibilitzar-se, sinó que passen a l'acció, es comprometen a millorar d'alguna manera la seva situació desenvolupant un projecte solidari del qual en seran ambdós col·lectius els protagonistes.

METACOGNICIÓ

En segon lloc, de manera més personal i cognitiva, pretenem afavorir el procés metacognitiu dels alumnes. Buscarem que els alumnes pensin i reflexionin sobre el seu propi coneixement i potenciar la seva capacitat per a reflexionar sobre els seus processos de pensament i la forma en què aprenen.

Pensar sobre el propi pensament i les habilitats metacognitives implicades en aquest procés solen ser automàtiques i l'alumne no s'adona que les està usant. No obstant això, podem desenvolupar tècniques que els permetin tornar-se més conscients del progrés que estan fent i dotar-los d'aquesta manera d'estratègies d'aprenentatge, d'eines d'autoregulació i de més apoderament personal.

H. Flavell, defineix la metacognició com: “la metacognició es refereix al coneixement que un té sobre els propis processos i productes cognitius o sobre qualsevol cosa relacionada amb ells, és a dir, les propietats de la informació o les dades rellevants per a l'aprenentatge. Per exemple, estic implicat en metacognició (metamemoria, metaaprendizaje, metaatención, metallenguatge, etc.) si m'adono que tinc més problemes en aprendre A i fet que en aprendre B, si m'ocorre que haig de comprovar C abans d'acceptar-ho com un fet... La metacognició es refereix, entre altres coses, al control i l'orquestració i regulació subsegüent d'aquests processos» (Flavell, 1976, p. 232).

Com a complement d'aquesta definició també és interessant tenir en compte que, segons Burón, la metacognició es destaca per 4 característiques:

- Arribar a conèixer els objectius que es volen aconseguir amb l'esforç mental.
- Possibilitat de l'elecció de les estratègies per aconseguir els objectius plantejats
- Acte-observació del propi procés d'elaboració de coneixements, per comprovar si les estratègies triades són les adequades.
- Avaluació dels resultats per saber fins a quin punt s'han aconseguit els objectius.

Es planteja aquest mètode de treball ja que entenem, seguint les idees al respecte de Freire, que l'ensenyament no es refereix a la transferència de coneixement, sinó a la creació de possibilitats de la seva producció o de la seva construcció. Aspecte que també afavorirà l'apoderament personal dels alumnes.

La metacognició és una eina per arribar al coneixement de la pròpia persona ja que el factor constant en el procés és la construcció de coneixement. Però també sabem que es desenvolupa al llarg del desenvolupament i que el plantejament ha de ser ajustat a les diferents etapes evolutives.

El projecte és interdisciplinar, engloba a totes les assignatures de tots els nivells educatius. Totes les assignatures poden articular-se des de la metacognició però

cadascuna ha de dissenyar-se de forma específica des de les característiques de cada assignatura i la maduresa dels alumnes.

INTEL·LIGÈNCIES MÚLTIPLES

Arribat a aquest punt del disseny del projecte entra en joc l'individualitat i la riquesa del grup d'alumnes. No tots tenim les mateixes habilitats, competències o aptituds cosa que posa de rellevància les intel·ligències múltiples, per una banda, i la importància del treball en equip i l'exercici de la competències emprenedores, per una altra.

La teoria de les intel·ligències múltiples, desenvolupada per H. Gardner, posa de manifest la importància de les diferències individuals de les persones. Redefineix el concepte d'intel·ligència i afegeix a les conegudes lingüística i matemàtica altres sis tipus d'intel·ligències: viso-espacial, cinestèsica-corporal, musical, naturalista, interpersonal i intrapersonal.

Es plantejant el projecte tenint en compte el marc de les intel·ligències múltiples. Dotant d'interdisciplinarietat el projecte donem l'oportunitat al nostre alumnat de practicar i experimentar en cadascun d'aquests camps per poder desenvolupar cadascuna d'aquestes intel·ligències en tots i cadascun dels recursos educatius que generin i comparteixin.

ORGANITZACIÓ DELS ALUMNES

Pel que fa a l'organització dels alumnes i dissenyar com interactuen i es coordinen, hem valorat la importància del treball en grup i que els alumnes tinguin competències pel desenvolupament de projectes. La nostra societat i el món globalitzat demana que els alumnes desenvolupin un mínim de competències tecnològiques i empeny a què els centres educatius creem i oferim espais per a viure i aprendre a treballar amb altres persones en plena societat del coneixement. Treballar d'aquesta manera requereix als alumnes (i també als docents), habilitats per coordinar-se i col·laborar amb altres persones diferents. S'organitzarà, doncs, als alumnes per tal que s'estimulin aquestes habilitats de

treball en equip, pel desenvolupament de projectes a partir de competències emprenedores i per l'adquisició de competències tecnològiques.

El projecte engloba tota l'escola, des de l'etapa d'Educació Infantil a l'Educació Secundària, de manera que l'organització dels alumnes s'ha adaptat a les competències i característiques de cada edat. Mantenint, però, la constant en l'organització dels alumnes ha sigut el plantejament del projecte a partir d'un treball en grups petits i la potenciació de les competències emprenedores.

TREBALL EN EQUIP: TREBALL COOPERATIU

En tots els grups, es proposa que els alumnes elaborin recursos educatius que registren digitalment i els han d'elaborar treballant en grups reduïts de 3 a 6 alumnes.

Els alumnes s'organitzen en petits grups per a treballar junts amb la intenció d'aconseguir metes i objectius comuns.

El treball en grup s'ha plantejat a partir de la col·laboració i la cooperació associats a un component digital i el docent ha dissenyat en el desenvolupament de la classe (dins l'horari escolar i programat en el marc d'un projecte o unitat didàctica), activitats per a assolir els objectius del projecte.

Els objectius que volem aconseguir fent que els alumnes facin servir el treball cooperatiu en aquest projecte són els següents:

- Planificar amb claredat el treball a realitzar.
- Delegació de responsabilitat per part de l'educador. El grup assumeix part d'aquesta responsabilitat a la planificació, execució i valoració de la tasca.
- Recolzar-se en la complementarietat de rols entre els membres del grup per aconseguir les finalitats comunes assumint responsabilitats individuals vers un projecte grupal.
- Avaluar de manera compartida: autoavaluació, coavaluació o heteroavaluació,
- Incrementar el rendiment de tots els alumnes.
- Aconseguir un nivell superior de raonament dels alumnes.
- Augmentar la cohesió del grup

- Desenvolupar les habilitats socials dels alumnes.
- Respectar els diferents punts de vista.

En aquestes situacions la tasca del docent ha sigut dissenyar i articular prèviament les activitats utilitzant una metodologia d'aprenentatge basat en projectes en la qual, prèvia planificació del professor, la interdependència dels membres del grup de treball sigui evident, respectant els interessos i habilitats de cadascun dels integrants i on la responsabilitat davant el producte realitzat és de tots els membres de l'equip.

Un aspecte clau en finalitzar el cicle d'aquests treballs de grup és el procés reflexiu desenvolupat a partir de l'intercanvi d'idees i la interacció que això comporta. Els protagonistes d'aquests tipus de treball han de ser capaços d'avaluar i jutjar la creació de les seves evidències. Conèixer-los i reflexionar-los permet mobilitzar sabers i desenvolupar competències, on interactuem docents i estudiants diàriament.

COMPETÈNCIES EMPRENEDORES

Es planteja un projecte que també pretén estimular i potenciar les competències emprenedores entenent que l'emprenedoria és un concepte multidimensional, que inclou valors personals, tals com la creativitat, la disposició positiva per a la innovació i el canvi, la confiança en un mateix, la motivació d'assoliment, el lideratge, l'acceptació del fracàs com a font d'experiència, les actituds de cooperació i de treball en equip.

TECNOLOGIES DIGITALS

El desenvolupament del projecte inclou com a característica intrínseca les TIC però entenent aquestes no com l'objectiu d'aprenentatge sinó com els recursos educatius amb els quals els nostres alumnes aprenen. La diferència respecte d'altres recursos que emprem es que als nens els resulta molt més motivador i per això assoleixen amb més facilitat els objectius proposats.

ENREDATS

L'aplicació de les TIC també permet l'assoliment d'un objectiu fonamental del projecte: ens permeten posar-nos en contacte amb altres alumnes (en aquest cas amb els usuaris de les Aules Hospitalàries). Les TIC permetran comunicar-nos amb altres alumnes i docents. Evidentment, la introducció de la TIC implica unes característiques metodològiques a les nostres aules tot i que es compensen amb la gratificació de veure que resulta motivador i enriquidor alhora.

Les aplicacions, estris i programes que es fan servir són tots aquells que ens permetin digitalitzar recursos educatius i poder-los compartir *on line* a través de la nostra pàgina web. En concret, fins el moment, s'han utilitzat:

- Gravació de vídeos: els vídeos els hem compartit a través d'enllaços a un canal YouTube creat per aquest efecte i, menys habitualment, Vimeo.
- Gravació d'àudios: a través de l'APP "Explica" de la UOC.
- Scratch: per a la programació de videojocs i contes digitals.
- Edició de vídeos segons la tècnica de StopMotion.

Estem oberts, però, a ampliar aquest llistat de recursos que ens puguin ser oportuns per a compartir i registres aprenentatges amb altres característiques.

INTERACCIÓ DEL PROFESSORAT

En general, tot el professorat del Saint George's School coneix el projecte i participa, segons la seva programació, amb diferents aportacions, registres i recursos educatiu digitals.

De manera més concreta, organitzativament, el projecte compta amb dos equips de professors:

- Un grup reduït que dirigeix i coordina el projecte. Es tracta d'un equip de professors del centre, en aquest moment format per cinc persones, que lidera el projecte, marca les línies i coordina als diferents equips docents.
- Tot el claustre de professors del centre que treballa en les línies marcades plantejant les propostes als seus alumnes. Tots els professors del centre educatiu estan implicats en el projecte i generen amb els seus alumnes, en diferents àrees de coneixement, recursos educatius.

ADAPTACIONS TEMPORALS O D'ESPAIS

El projecte es desenvolupa incorporat en les programacions de les unitats didàctiques o els projectes programats, dins el marc del Currículum del curs i com una activitat educativa d'aula.

El projecte es desenvolupa incorporat en les programacions de les unitats didàctiques o els projectes programats, dins el marc del Currículum del curs i com una activitat educativa d'aula.

Per a la publicació dels recursos digitals s'ha creat una web. S'ha estructurat i s'hi ha començat a penjar alguns recursos educatius elaborats pels alumnes del Saint George's School. El web és:

<http://agora.xtec.cat/esc-saintgeorgeschool/>

CANVAS FINAL



ENREDATS

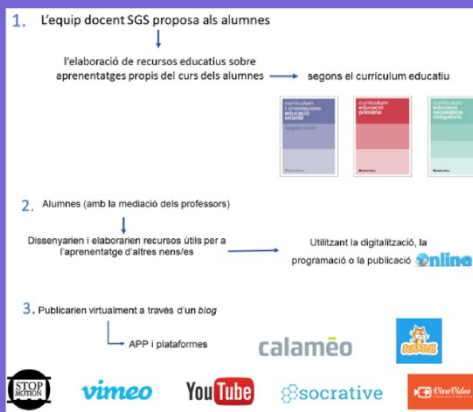
PRESENTACIÓ

Es proposa un projecte d'aprenentatge-servi desenvolupat en el Saint George's School que planteja que els alumnes de totes les etapes elaborin recursos educatius útils per a les aules hospitalàries.

OBJECTIUS

- Establir contacte des del Saint George's School amb les aules hospitalàries de Catalunya per a plantejar un projecte d'**intercanvi de recursos i propostes educatives**.
- Estimular la **reflexió personal**, la **metacognició** sobre el propi **procés d'aprenentatge** i l'**autoavaluació**.
- Plantejar un projecte que potencii les **competències emprenedores** dels alumnes, el **treball en equip** i la **generació de recursos innovadors**.
- Incentivar l'**apoderament** dels nens i les nenes com a eina bàsica per al creixement personal.
- Apropiar als alumnes a aquest context sanitari i sensibilitzar-los vers una **realitat diferent** del centre educatiu però també pròpia de la infantesa.

PROCEDIMENT



RESULTATS

La imatge mostra la interfície web d'ENREDATS. A la part superior, hi ha el logotip d'ENREDATS i el nom de l'organització: Saint George's School i Aules Hospitalàries de Catalunya. Sota, hi ha una barra de navegació amb icones per a diferents categories: educació infantil, primària, secundària, etc. A la part inferior, hi ha una secció de 'Què és ENREDATS i què pretén?' amb text explicatiu i imatges dels alumnes treballant.