

# BLOC 3 – LA PLANIFICACIÓ D'ACTIVITATS I SELECCIÓ DE RECURSOS TIC

---

## **OBJECTIUS:**

- Dissenyar intervencions educatives (activitats, recursos) enriquides amb intervenció de les TIC
- Seleccionar recursos i mitjans tecnològics adequats a la planificació d'activitats
- Utilitzar els recursos tecnològics de forma adequada d'acord amb l'objectiu proposat
- Valorar intervencions educatives i noves metodologies en les que intervenen les TIC

## **CONTINGUTS:**

1. Les TIC com a mitjans didàctics
2. Principis bàsics per al disseny de propostes didàctiques enriquides amb les TIC
3. Criteris per a la selecció de mitjans i recursos
4. La planificació d'activitats d'aprenentatge amb utilització de les TIC
5. Bones pràctiques i metodologies amb TIC



La creació i adaptació de materials i recursos tecnològics suposa disposar de:

## 1 PENSAR LES TIC COM A MITJANS DIDÀCTICS

---

Les TIC s'han de pensar com a mitjans didàctics, com a eines i materials que són:

- Canal de la informació
- Contingut
- Mediadors de la informació
- Context

**Mitjà didàctic:**

- **Cabrero:** “Elementos curriculares, que por sus sistemas simbólicos y estrategias de utilización, propician el desarrollo de habilidades cognitivas en los sujetos, en un contexto determinado, facilitando y estimulando la intervención mediada sobre la realidad, la captación y la comprensión de la información por el alumno y la creación de entornos diferenciados que propicien aprendizajes” Cabrero, J. (1999)
- **Blázquez:** “Cualquier recurso que el profesor prevea emplear en el diseño o desarrollo del currículum –por su parte o por la de los alumnos– para aproximar o facilitar los contenidos, mediar en las experiencias de aprendizaje, provocar encuentros o situaciones, desarrollar habilidades cognitivas, apoyar sus estrategias metodológicas o facilitar o enriquecer la evaluación” Blázquez, F. (1995:82)

## 2 DISSENYAR PROPOSTES DIDÀCTIQUES ENRIQUIDES AMB LES TIC

---

Es poden dissenyar propostes didàctiques enriquides amb les TIC a partir d'una **estratègia didàctica**, com per exemple el **Model TPACK**, que considera el contingut, la pedagogia i la tecnologia.

Dissenyar propostes didàctiques enriquides amb les TIC a partir d'una estratègia didàctica ha de considerar tres dimensions: **organitzativa, didàctica i tecnològica**.

Dissenyar propostes didàctiques enriquides amb les TIC suposa planificar la intervenció en tres moments diferents: **abans, durant** i després.

Per a dissenyar propostes didàctiques enriquides amb les TIC es tenen en compte les **Bones pràctiques amb TIC**, que són experiències innovadores que es caracteritzen per:

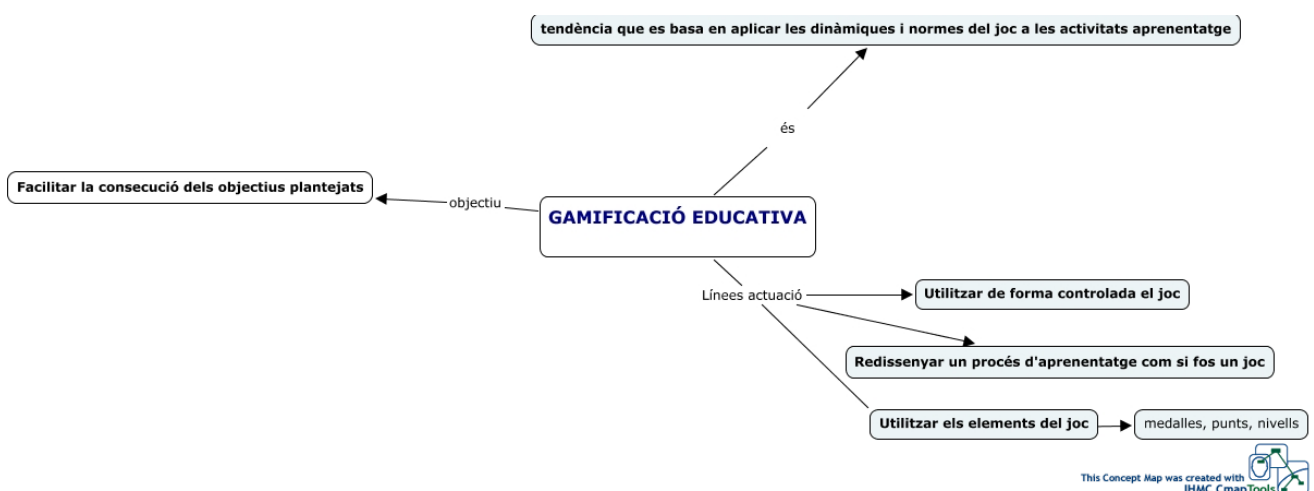
- Són experiències innovadores: desenvolupen solucions noves o creatives
- Integrades i relacionades amb el currículum: desenvolupa coneixements, competències o habilitats. L'experiència ha estat incorporada en el currículum i forma part de la pràctica diària.

- Flexibilitat: experiència que usa mètodes interactius i respon a les diverses necessitats d'aprenentatge de l'alumnat.
- Diversitat de recursos i matèries: realitza un adequat aprofitament dels recursos dels que disposa, els integra i rendibilitza.
- Part del PEC o amb suport de l'equip directiu: experiència relacionada o integrada en el PEC. Pensada i realitzada pels membres d'una organització amb el suport dels seus òrgans de direcció. En qualsevol cas, la direcció ha de mostrar evidència del seu compromís amb la bona pràctica.
- Suport de la comunitat educativa: involucra als membres de la comunitat educativa o d'altres institucions (personal directiu, docents i no docents, estudiants, pares i mares)
- Implicació i participació activa: és un projecte de tots i tots sumen
- Sostenibles: per les seves exigències socials, econòmiques i mediambientals poden mantenir-se en el temps i produir efectes de llarga durada.
- Interdisciplinarietat: s'estableixen mecanismes de col·laboració o aliances estratègiques entre els diferents sectors i actors claus en la comunitat educativa
- Replicables: serveixen com a model per a desenvolupar polítiques, iniciatives i actuacions en altres bandes.

De forma generalitzada, es sol definir "bona pràctica" com una actuació o experiència que perseguint uns objectius determinants ha donat amb una metodologia o procediments que resulten apropiats o aconsellables per aconseguir uns resultats positius, demostrant la seva eficàcia i utilitat en un context concret. Sempre es refereix a fets, no a intencions.

### Experiències educatives innovadores:

- **Gamificació educativa:**

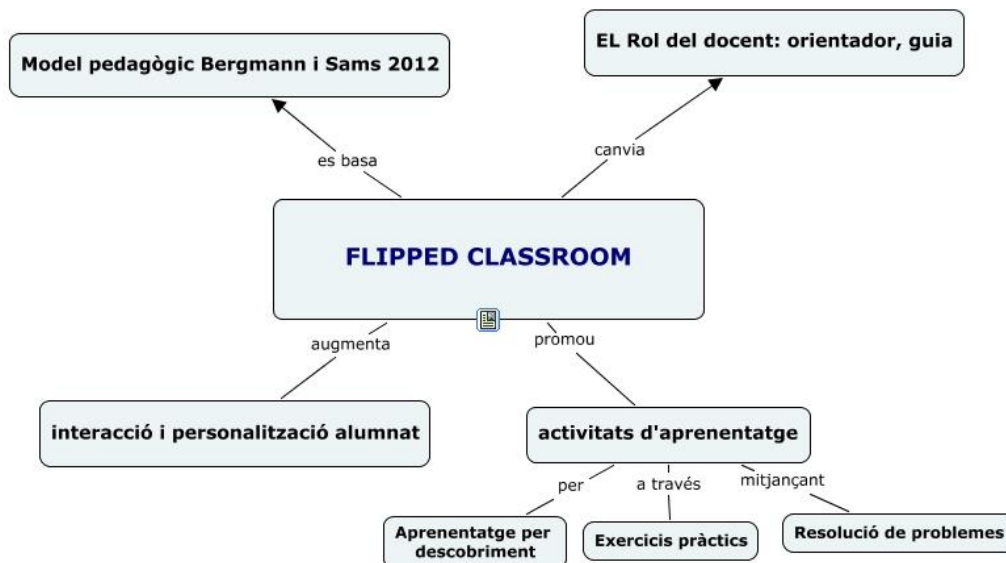


És una tendència que es basa en aplicar les dinàmiques i normes del joc a les diferents activitats d'aprenentatge. El seu objectiu és facilitar la consecució dels objectius plantejats. Té tres línies d'actuació:

- Utilitzar de forma controlada el joc
- Redissenyar un procés d'aprenentatge com si fos un joc

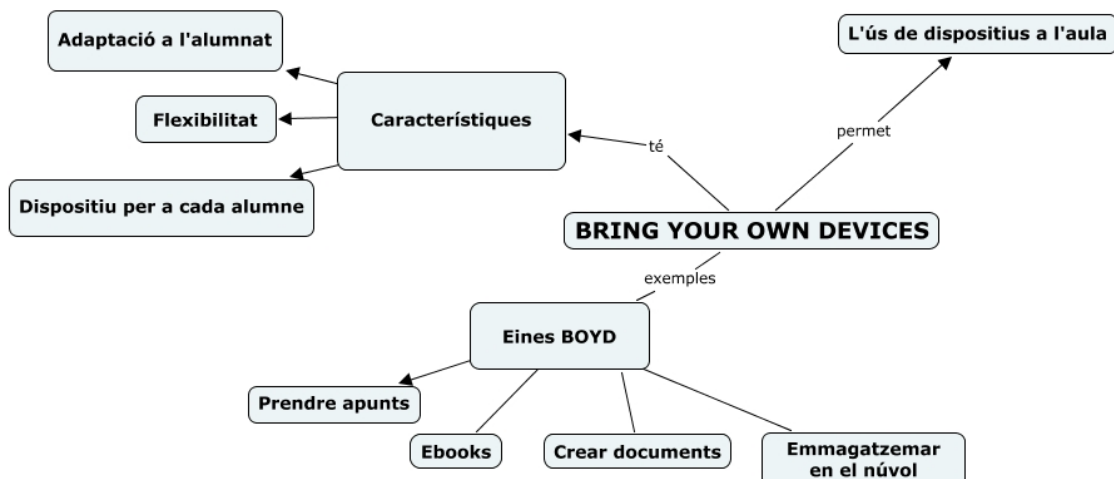
- Utilitzar els elements del joc (medalles, punts, nivells)

- **Flipped Classroom**



El model *Flipped Classroom* es basa en el model pedagògic de Bergmann i Sams 2012. Canvia el rol del docent: pren un paper d'orientador, de guia. Amb aquesta metodologia augmenta la interacció la personalització de l'alumnat. Es promouen activitats d'aprenentatge per **aprenentatge per descobriment** a través d'exercicis pràctics mitjançant la resolució.

- **Bring your own devices**



Permet l'ús de dispositius a l'aula. Es caracteritza per l'**adaptació a l'alumnat**, la **flexibilitat** i la facilitat de que hi hagi un **dispositiu per a cada alumne**. Exemples d'eines BOYD són: prendre apunts, ebooks, crear documents, emmagatzemar en el núvol, etc.