

COMPETÈNCIA DIGITAL DELS EDUCADORS

PROJECTES GRUPALS DE TREBALL AMB KUDIS

LIVEWORKSHEET

Aquesta Kudi és molt interessant per la tasca docent. Pots trobar exercicis agrupats per diferents temes. A més a més, pots anar posant filtres per seleccionar la teva tasca. També pots digitalitzar les tasques físiques, perquè sigui més visual, tingui en compte les noves tecnologies i interès de l'alumnat.

Aquesta eina és molt interessant perquè es pot fer des de qualsevol lloc, inclús des del mòbil i es pot afegir al Classroom, que és una tasca que es fa servir molt a primària. Facilita la tasca docent perquè els alumnes poden conèixer els seus resultats i fer una autoavaluació. Pels Mestres és més senzill perquè facilita l'avaluació amb les tasques corregides. Aquest recurs és ràpid i intuïtiu per tots els agents educatius.

FLIPPED CLASSROOM

El model de "Flipped Classroom" (o Aula Invertida) és una metodologia que inverteix l'ordre tradicional d'aprenentatge. En comptes d'aprendre conceptes a classe i després practicar a casa, els estudiants accedeixen als continguts fora de l'aula (generalment mitjançant vídeos o lectures) i utilitzen el temps a classe per discutir, resoldre dubtes i realitzar activitats pràctiques.

En el nostre cas, tots nosaltres hem coincidit que la tasca a casa era la visualització d'un vídeo amb diferents eines: des de Youtube, edpuzzle (que permet fer preguntes a mesura que es reproduïx el vídeo) o fins i tot, en el cas de l'Aina, que n'ha aprofitat un que ella mateixa ha fet.

https://drive.google.com/file/d/1d73nBDy_Ngpdj1WSl3j2ZSJXeZ2rmQP5/view?ts=65369963

Quant a les seves avantatges i inconvenients, tenim:

Aprenentatge Actiu: El Flipped Classroom promou la participació activa de l'alumne, ja que aquest s'implica de manera directa en el seu procés d'aprenentatge. Tot i així, en funció de l'etapa creiem que existeixen altres metodologies molt més actives, com ara els projectes, la gamificació, racons, ABP.

Material Preliminar: Abans d'assistir a la classe, s'espera que els estudiants revisin el material d'estudi que se'ls proporciona (vídeos, lectures, podcasts, entre d'altres). Aquest és un element molt difícil d'aconseguir per la dependència de les famílies en el cas d'Infantil i Primària i la poca voluntat dels alumnes a Secundària.

Maximització del Temps a Classe: Atès que la transmissió d'informació es fa fora de l'aula, el temps a classe es pot utilitzar per resoldre dubtes, discutir temes, realitzar projectes, experiments i activitats que reforcin l'aprenentatge.

Flexibilitat: Al comptar amb material digital, els estudiants tenen la llibertat de revisar el contingut al seu propi ritme, posant en pausa, retrocedint o avançant segons ho necessitin.

Tecnologia com a Eina: La tecnologia juga un paper fonamental en aquest enfocament, ja que s'utilitzen plataformes digitals, vídeos i altres recursos per l'entrega de continguts. Si bé és cert que pot ser un element motivador, si se n'abusa pot resultar contraproductiu.

Aprenentatge Col·laboratiu: A l'aula, els estudiants solen treballar en grups, la qual cosa fomenta habilitats de treball en equip i col·laboració.

Personalització de l'Aprenentatge: Al alliberar temps a classe i permetre que els estudiants revisin materials al seu propi ritme, és més fàcil adaptar les activitats i l'ensenyament a les necessitats individuals. El temps en explicar el dediques a resoldre dubtes.

NARRATIVA DIGITAL

Aquesta Kudi que hem seleccionat titula Narrativa Digital i ens ha format sobre què és, com fer servir i quines eines disposem per posar en pràctica la narrativa digital a l'escola.

La narrativa digital no és més que explicar una història fent servir la tecnologia. També es pot dir "digital storytelling" en anglès i pot esdevenir un molt bon recurs, motivador i engrescador, per construir històries amb els alumnes.

Dins la narrativa digital trobem els microrelats o relats curts, les eines per construir còmics i les eines per narrar digitalment a través de vídeos. La Kudi ofereix un ampli ventall d'opcions ben explicades amb els enllaços d'interès per poder posar en pràctica aquesta tàctica amb els nostres alumnes.

Les **activitats que hem dissenyat** els membres del grup són les següents:

- Creació d'un còmic amb l'eina "[Makebelifscomic](#)". Aquesta eina permet crear i descarregar un còmic amb tots els seus elements (fons, personatges, icones, bafarades, detalls, etc) de manera digital. Ens ha semblat molt interessant perquè és intuïtiva, no requereix d'usuari ni de clau d'accés i té bastant detalls, personatges i fons per crear còmics diferents. És adaptable a qualsevol edat i també pot ser útil per les mestres per construir còmics i crear activitats com, per exemple, que l'alumnat hagi de posar un final a un inici de còmic. A més a més, com que l'eina digital disposa de tots els elements d'un còmic, ens pot servir per explicar totes les característiques d'aquest tipus de narració textual.

- Creació de petites històries orals amb l'eina [davebiss.com](#). Aquesta dona l'opció d'anar creant històries a partir de les imatges que van sortint. Adient per a qualsevol nivell educatiu, ja que es va adaptant a cada individu. No requereix tenir assolida la lectoescriptura. Facilita el diàleg i la interacció entre els companys. Fomenta la imaginació. Com que hi ha imatges,

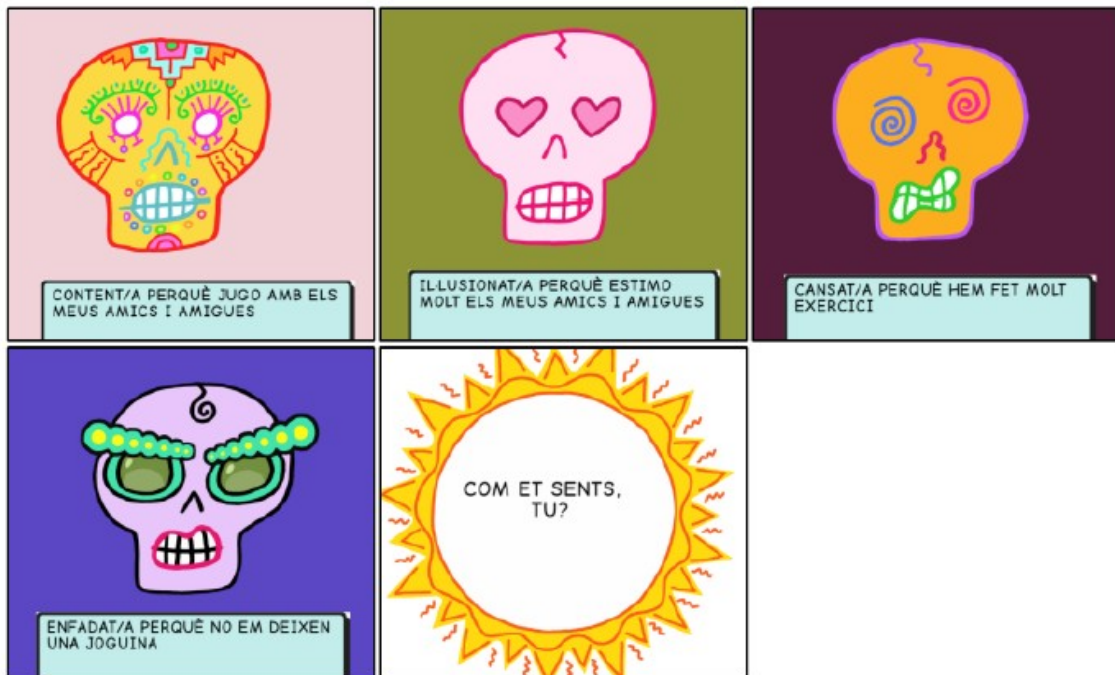
també inspira i dóna un punt de partida. És una manera fàcil i divertida de treballar l'expressió oral amb l'ajuda dels recursos TIC. Bona manera d'introduir i fer servir connectors, ampliar vocabulari i fer vincles entre els membres del grup.

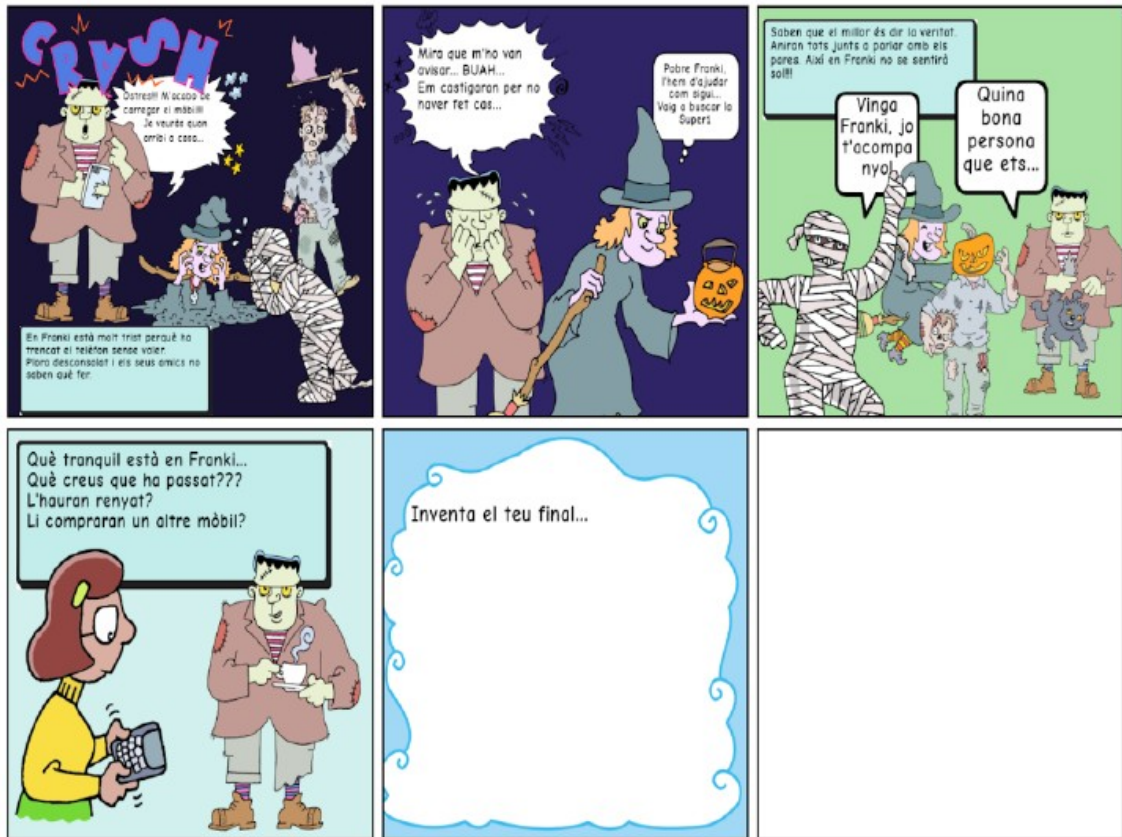
Considerem que treballar la narrativa textual des de ben petits és importantíssim per tal d'organitzar la ment, saber explicar sentiments i emocions propis, i establir comunicació efectiva i eficient amb un mateix, la resta i el món que ens envolta.

Tot i que els membres del grup som partidaris de continuar treballant la narrativa textual mitjançant el text escrit, oral i la lectura, considerem que l'ús de la narrativa digital i tot el seu ampli ventall d'eines és molt útil i engrescador per l'alumnat. Negar les tecnologies és anar contracorrent. Hem d'aprofitar-les per captar l'atenció del nostre alumnat i aquests són bons exemples.

A destacar: fa possible l'atenció individualitzada, ja que es parteix de les capacitats de cada un dels components del grup, no és necessària una base, podem partir del que se sap.

ANNEX:





MINIREPTES AMB SCRATCH

Scratch és la comunitat de codi per a infants més gran del món i un llenguatge de programació amb una interfície visual simple que permet crear històries digitals, jocs i animacions a la gent jove.

TARGETES SCRATCH		Scratch	
PAU	DESCRIPCIÓ	PRETÉS	
1	situar el robot a l'inici del laberint	utilització coordenades x y	
2	dirigir el robot cap amunt i generar un moviment de passos	instrucció: apunta en direcció (graus)	
3	girar a la dreta i generar un moviment de passos	bloc de moviment i els meus blocs	
4	dirigir el robot cap avall i generar un moviment de passos	bloc de moviment i els meus blocs	
5	seguir generant la seqüència fins arribar al color vermell	bloc de moviment i els meus blocs	

Sabrem parar?

NIVELL INICIAL **NIVELL AVANÇAT**

- moviment
- esdeveniment
- control

treballem les seqüències i condicionals

<https://scratch.mit.edu/projects/92363920>

Blocs

Aquesta càpsula formativa que iniciu us permetrà conèixer la programació amb blocs amb scratch. Cal destacar que moltes de les plataformes de programació d'aquests equips estan basat en Scratch, i conserven la seva aparença gràfica i funcionament.

Scratch i la programació en blocs juguen un paper crucial en la iniciació a la programació, especialment per a principiants. Hi han diverses raons però les fonamentals podrien ser:

1. **Accessibilitat:** Scratch utilitza una interfície visual amb blocs de programació que es poden arrossegar i deixar anar, fent que la programació sigui accessible fins i tot per a aquells que no tenen coneixements previs en codificació. Això redueix la barrera d'entrada i fomenta la participació.

2. **Aprenentatge per fer:** La programació en blocs fomenta l'aprenentatge a través de la pràctica. Manipular els blocs per crear scripts interactius i animacions proporciona una experiència pràctica que ajuda als estudiants a comprendre els conceptes de programació de manera més efectiva.

3. **Lògica de programació:** Amb Scratch, els estudiants aprenen conceptes fonamentals de programació, com ara condicions, bucles i variables, de manera visual. Això estableix una base sòlida per entendre les estructures bàsiques de la programació que seran essencials en etapes més avançades.

4. **Creativitat i Expressió:** Scratch permet als estudiants expressar la seva creativitat mitjançant la creació de jocs, històries interactives i altres projectes. Aquest enfocament motivador fa que l'aprenentatge de la programació sigui divertit i inspirador.

5. **Comunitat i Recursos:** Scratch té una gran comunitat en línia amb una gran quantitat de recursos educatius. Això significa que els estudiants poden compartir els seus projectes, obtenir retroalimentació i aprendre de les creacions dels altres.

6. **Transició a altres llenguatges:** L'experiència amb Scratch proporciona una base sòlida que facilita la transició a altres llenguatges de programació. Els conceptes apresos en Scratch es poden aplicar en llenguatges més avançats a mesura que els estudiants progressen en els seus estudis.

En resum, Scratch i la programació en blocs són importants en la iniciació a la programació perquè fan que l'aprenentatge sigui accessible, pràctic i divertit, proporcionant una base sòlida per a futurs estudis en ciències de la computació.

En l'àmbit educatiu, si aquestes Kudi estan orientades a Scratch i programació en blocs, podrien ser molt útils en diverses assignatures:

1. **Anglès:** Els estudiants podrien utilitzar la programació en blocs per crear històries interactives o jocs que fomentin la pràctica de l'anglès.

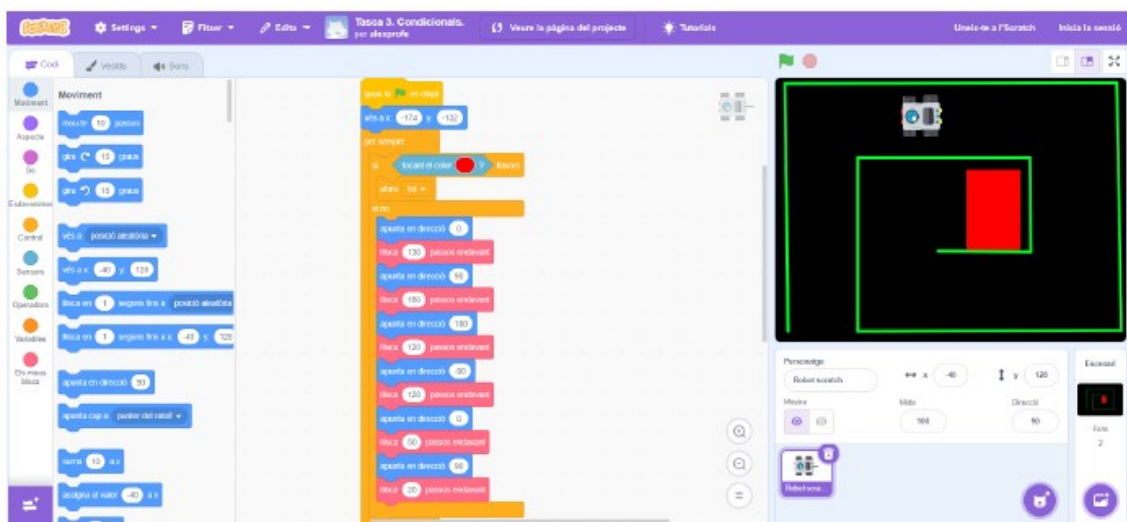
2. **Català:** Podrien utilitzar la programació per crear narracions, poemes interactius o altres activitats que millorin les habilitats en català.

3. **Tecnologia:** Les Kudi podrien ser especialment eficaces per a l'assignatura de tecnologia, ja que proporcionen als estudiants habilitats de programació pràctiques amb l'eina Scratch.

4. **Educació Física:** Encara que podria semblar inusual, la programació en blocs també es pot aplicar a l'educació física, per exemple, per crear jocs o activitats interactives relacionades amb la salut i el benestar.

En resum, aquesta formació pot integrar-se de manera transversal en diverses matèries, enriquint l'experiència educativa dels estudiants.

La KUDI consisteix en una activitat, explicada i proposada en el lliurament individual i a dalt exposada.



Avantatges

- Motivador
- Actual
- Molt visual
- Fàcil un cop es domina
- Inacabable/Creativitat
- Mètode Resolució de problemes

Inconvenients

- Distracció
- Necessari connexió a Internet i portàtils
- A partir de 3r cicle de Primària
- Difícilment extrapolable a altres assignatures (anglès)

DISPOSITIUS MÒBILS

Aquestes càpsules formatives permeten adquirir coneixements que ens serviran no només per treballar a l'aula sinó que a més ens servirà en el nostre dia a dia. Tenen molta varietat de materials per temàtiques, nivells, continguts. El treball es duu a terme de forma autònoma i asíncrona. A més al ser de curta durada permet poder fer pinzellades de diferents continguts. En el nostre cas amb la Kudi de dispositius mòbils ens ha permet conèixer, breument, les diverses opcions de maquinari, sistemes operatius i apps referides a dispositius mòbils (tablets i mòbils), practicar algunes apps i elaborar una micro proposta d'activitat amb l'alumnat, en el meu cas crear una webmix amb Symbaloo pels alumnes d'infantil.

https://www.canva.com/design/DAFyvwOxgao/X5I7Zap7_Kop9AgLhFGVZw/edit

També tenim aquí els enllaços a unes altres activitats creades per una companya d'infantil amb Symbaloo, per posar en pràctica l'après en aquesta kudi:

https://www.symbaloo.com/shared/AAAABN1AILsAA41_lh46wQ==