

UNA FINESTRA AL FUTUR

Toni Lluís Matias Gost, Cata Segura Fuster i Juan Verger Frau,
Docents del CC Ntra. Sra. de la Consolació (Alaró)

Al col·legi Nostra Sra. de la Consolació d'Alaró començarem a implantar els ipads com a eina de treball, el curs 2014-2015. La seva introducció s'ha dut a terme de forma progressiva. L'any anterior a la seva implantació es va començar amb la formació específica del professorat, que s'ha anat desenvolupant durant els cursos posteriors. El primer any es varen introduir els ipads a cinquè de primària i a l'any següent es va continuar a sisè i, al mateix temps, es va iniciar a primer d'ESO per anar implantant-ho progressivament cada curs. Així doncs, en el curs 2016-17 ja es fa feina amb els ipads a 5è i 6è d'educació primària i a 1r i 2n d'ESO.

El fet d'haver introduït els ipads a dins les aules ens ha permès dur a terme un canvi metodològic significatiu on es pot garantir que l'alumne sigui vertaderament el centre del seu procés d'ensenyament-aprenentatge prenent-ne el seu propi control.

A les aules, de forma progressiva, estam implantant el model pedagògic "flipped classroom" o aula invertida on les activitats de determinats processos d'aprenentatge es transfereixen fora de l'aula. És a dir, activitats que tradicionalment s'han realitzat a l'aula tals com les explicacions del professor, passen a realitzar-se fora d'ella i l'alumnat rep els continguts a casa seva a través dels ipads amb la utilització d'apps

educatives. Així per exemple, el professorat pot seleccionar un vídeo explicatiu dels continguts que l'alumne visiona a casa i decideix la quantitat de vegades que el vol veure o si necessita visionar un determinat tram més d'una vegada per tal d'entendre-ho.

“es pot garantir que l'alumne sigui el centre del seu procés d'E-A prenent-ne el seu propi control.”



Els alumnes de **6è de primària** han començat a introduir de manera progressiva aquesta nova metodologia dins l'àrea de ciències naturals. En aquest cas han començat amb l'aparell digestiu. En primer lloc, se seleccionava algun vídeo o fragment que els alumnes havien de visualitzar a casa. Sempre s'intentava que aquests fossin de curta durada per tal que els alumnes poguessin focalitzar i mantenir l'atenció durant tot el temps. Encara que gràcies a aquest suport, el temps de durada de les imatges és relatiu, ja que ells decidien com i quantes vegades veure'l.



Posteriorment, una vegada han vist el vídeo i són a l'aula, comença el treball més cooperatiu i on ells poden expressar el que han entès o exposar els dubtes que els han pogut sorgir durant el visionat de les imatges. És dins l'aula on es treballa l'assimilació dels continguts i no fora d'ella, podent donar un suport més personalitzat a cada alumne.

En el cas de l'aparell digestiu, els alumnes (fora de l'aula) han anat veient diferents vídeos sobre les parts i el funcionament d'aquestes, vídeos que els apropaven d'una manera més realista a aquest aparell (fet que amb el llibre de text és molt complicat aconseguir). Després a l'aula, hem anat reflexionant i discutint de manera oral tot

el que succeeix en aquest aparell. A més a més, han anat preparant una sèrie de presentacions amb keynote aplicant els coneixements adquirits amb el treball a casa. Com que les presentacions les preparaven dins l'aula, podia comprovar de primera mà quin era el nivell d'adquisició dels coneixements dels nins i guiar-los d'una manera més individualitzada en el seu procés d'E- A.

Així doncs, aquests tipus d'activitats ens permeten que cada alumne pugui dur el seu propi ritme d'aprenentatge sense la pressió que s'estableix dins l'aula on, amb les explicacions tradicionals, tot el grup aula ha d'assimilar els continguts al mateix temps i ritme. Així evitem situacions que frustren l'alumne i es millora la seva autoestima, tant de l'alumnat que necessita més d'una explicació com dels que amb una els és suficient.

El professor, per la seva banda, amb apps educatives tals com l'EDPuzzle, pot incloure qüestions que l'alumne ha d'anar contestant durant el visionat del vídeo. D'aquesta manera pot comprovar l'assimilació dels continguts de cada alumne i del conjunt de l'alumnat, ja que l'app inclou un informe amb els resultats individuals i els resultats de tot l'alumnat en relació a cada qüestió que s'ha formulat. Quan els alumnes arriben a l'aula, el professor ja té un primer feedback de l'activitat que li ajuda a preparar

estratègies i reestructurar les activitats que es faran dins l'aula, en funció de les dificultats detectades.

Per la seva banda, els alumnes plantegen els dubtes generats després d'haver realitzat l'activitat a casa i a partir d'aquí, a l'aula podem realitzar tasques on es treballen les habilitats de pensament superior de la taxonomia de bloom: analitzar, avaluar i crear.

Un dels grans avantatges que hem experimentat quan invertim l'aula és que a classe podem utilitzar metodologies en què s'afavoreix l'aprenentatge cooperatiu i podem dissenyar i implementar activitats més significatives, on es millora la participació de l'estudiant i es possibilita el seu propi ritme d'aprenentatge.

Abans d'utilitzar els ipads i invertir les classes ens trobàvem que el temps que podíem dedicar a realitzar activitats cooperatives entre l'alumnat no era

suficient, i si els alumnes ho havien d'acabar fora de l'aula tenien problemes per a coordinar els horaris de tot el grup. Invertint l'aula ens queda més temps per a treballar amb l'aprenentatge cooperatiu i, al mateix temps, els alumnes disposen d'una eina de treball eficaç com és l'ipad que en aquests tipus d'activitats els permet una major interacció i transvasament d'informació.

“ És dins l'aula on es treballa el contingut i no fora, podent donar un suport més personalitzat a cada alumne.”

Tot aquest procés ens ho facilita amb gran mesura la utilització d'ipads. L'ús de les noves tecnologies també està resultant una eina molt eficaç a l'hora d'ajudar l'alumnat a realitzar activitats que impliquen l'ús de diverses destreses d'aprenentatge tals com l'exposició de treballs creats pel propi alumnat. És a dir, l'alumnat disposa d'eines del propi dispositiu tals com el keynote o apps educatives que, utilitzades de forma conjunta, els permeten tant l'elaboració del seu treball com la creació del seu propi material de suport a l'exposició dins l'aula.

“s'afavoreix l'aprenentatge cooperatiu i podem dissenyar i implementar activitats més significatives.”

Finalment, hem constatat que la utilització de les noves tecnologies ha augmentat la motivació de l'alumnat envers el seu aprenentatge amb la realització d'activitats altament interactives i de feed-back immediat pel simple fet d'utilitzar aquest dispositius.

Tot això ens permet que els alumnes, quan finalitzen la seva formació al centre, siguin capaços d'afrontar els reptes de futur i resoldre de forma crítica les qüestions que se'ls vagin presentant. ■

La plataforma que hem triat a **primer d'ESO** per estructurar els continguts i les tasques dels alumnes és iTunes U. Aquesta App nativa del sistema operatiu iOS (propi dels dispositius mòbils d'Apple) és una eina per crear o seguir cursos online. Perquè l'alumnat pugui treballar els continguts fora de l'aula, utilitzam l'EDpuzzle, tal com ja hem explicat, aprofitant que la xarxa està plena de continguts audiovisuals molt bons lliures de pagament. Però també utilitzam l'App Explain Everything (iOS) per crear els nostres propis

vídeo-tutorials si no trobam exactament allò que volem explicar d'una manera senzilla i adaptada al seu nivell acadèmic.

D'aquesta manera, els professors podem compartir la informació i el coneixement no només amb els alumnes. També podem involucrar d'alguna manera les famílies que tendran, en tot moment, accés a tot això des de casa.

A totes aquestes dinàmiques hem afegit l'ús d'Apps com Socrative o Kahoot, afavorint encara més la implicació dels alumnes. Aquestes aplicacions utilitzen principalment estratègies de gamificació (individual o grupal) per assimilar i avaluar continguts d'una manera lúdica. És sorprenent com s'engresquen amb aquest tipus d'activitats pel simple fet d'interactuar o autoavaluar-se amb una plataforma “disfressada” de joc o videojoc.

