

Metodologies docents

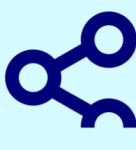
Les metodologies docents són l'aplicació del conjunt d'**estratègies i mètodes d'ensenyament i aprenentatge que orienten l'acció docent** per tal que l'estudiantat aprengui d'una manera integral, i permeten que les activitats, els recursos, les eines, l'entorn i l'avaluació siguin coherents amb una aproximació didàctica.

La metodologia docent és el que **dona coherència al conjunt de les activitats d'aprenentatge** que es duen a terme en una assignatura i les articula, i assegura que responguin a un mateix fil conductor. Les metodologies docents **no són excloents**. En una mateixa assignatura poden coexistir diverses metodologies.

Abans d'escollir una metodologia o una altra et pots fer les preguntes següents:

- ✓ Quina és la millor manera perquè l'estudiant adquireixi els coneixements, les habilitats i les competències que has de treballar en la teva assignatura?
- ✓ Les activitats d'aprenentatge, l'avaluació i el retorn o feedback que vull dissenyar són coherents amb aquesta metodologia?
- ✓ Vull fer grups d'estudiants?
- ✓ Aquesta metodologia afavoreix la motivació del grup aula?
- ✓ M'agradaria innovar amb una metodologia diferent a la meva assignatura?

TIPOLOGIES DE METODOLOGIES DOCENTS



Aprenentatge basat en projectes (ABP)

L'aprenentatge basat en projectes (ABP) o el treball per projectes és la metodologia d'aprenentatge actiu en la qual **l'estudiant duu a terme un projecte al voltant d'un problema o repte basat en un context real o professional, normalment de manera col·laborativa** i que situa l'estudiant en un entorn d'aprenentatge autèntic. L'estructura habitual de treball és per fases i el projecte articula tota l'assignatura.



Aprenentatge basat en problemes (ABPr)

L'aprenentatge basat en problemes **presenta una situació o problema als quals l'estudiantat ha de buscar solucions possibles**.

Es basa en la necessitat de descobrir, d'experimentar i de raonar, partint dels recursos i continguts facilitats pel professorat o cercats per l'estudiantat i que li permetin donar resposta a la situació plantejada. S'executa en petits grups d'estudiants i el plantejament dels problemes és obert, de manera que es facilita la lliure resolució per part de l'estudiantat.



Simulació / Joc de rol

L'aprenentatge basat en simulacions és una tècnica utilitzada per estimular la participació de l'estudiantat a través de situacions hipotètiques que busquen potenciar coneixements i habilitats pròxims al món real i aplicar-los en situacions quotidianes.

Consisteix en **la representació o la simulació d'un fenomen que ajudi a experimentar i assolir la seva comprensió més profunda**.

Es pot plantejar de forma individual, de manera que l'estudiant resol la situació que se li planteja individualment, o bé es planteja en grup a partir del joc de rol.

El joc de rol té la finalitat de conèixer els diferents punts de vista sobre una mateixa situació. Els estudiants han de representar diferents personatges i posar-se en la seva pell per defensar una posició. La situació que es planteja ha de ser conflictiva i motivadora i ha de requerir diferents punts de vista.



Metodologies basades en la recerca i el disseny

Aquestes metodologies es poden entendre des d'un vessant doble: **incorporar els estudiants en un procés de recerca** basada en el disseny o incorporar-los en un procés de disseny orientat a un producte.

Dues metodologies que s'emmarquen en aquest enfocament són les següents:

- **La investigació-acció participativa:** implica una investigació col·laborativa orientada a promoure una transformació social, i que compta amb la participació de la mateixa gent involucrada en el programa d'estudi i acció.
- **Design thinking:** aquesta metodologia promou accions i pensaments orientats a la innovació i el desenvolupament de noves idees per resoldre situacions, problemes o necessitats. Es tracta d'un procés de disseny que s'inicia definint el problema i finalitza amb el lliurament de la solució com a producte final. La valoració de l'usuari o destinatari també forma part d'un procés iteratiu que permet millorar el resultat final.



Aprenentatge col·laboratiu

L'aprenentatge col·laboratiu es basa en un **procés d'activitat, interacció i reciprocitat entre un grup d'estudiants**, que facilita la construcció conjunta d'un objectiu comú a partir dels treballs individuals. Es tracta d'un procés compartit, coordinat i interdependent, en el qual els estudiants treballen utilitzant eines col·laboratives per aconseguir un objectiu comú.



Estudi de cas

En aquesta metodologia es parteix d'un cas (o de diversos casos) basat en **situacions problemàtiques de la vida real que cal analitzar, i s'ha d'oferir una proposta per intervenir-hi o solucionar-lo**. El cas no proporciona solucions, sinó dades per a la reflexió, l'anàlisi i la discussió. Els casos poden ser de solució oberta o única. Es pot desenvolupar de manera individual o en equip.



Gamificació / Aprenentatge basat en jocs

L'aprenentatge basat en la gamificació **aplica les dinàmiques del joc als processos d'aprenentatge**. Incorpora principis relacionats amb la motivació i la satisfacció mitjançant desafiaments, la superació de nivells, i la recompensa, entre altres aspectes. Pot ser de participació individual o grupal i emfatitzar la competició o la cooperació. En el cas de la UOC, es desenvolupa amb dues aproximacions: utilitzant jocs com a mitjà per a l'aprenentatge o gamificant una assignatura per mitjà de dinàmiques pròpies del joc.



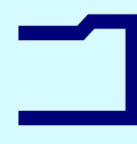
Relat digital

Es tracta d'una metodologia basada en la narració d'històries fent ús d'eines de creació digital. Normalment **els relats digitals expliquen una història amb la intenció de resoldre un problema o conflicte, o bé presenten històries de vida / autobiografies**. La poden utilitzar tant el professor (per explicar continguts o conceptes als estudiants d'una manera més engrescadora) com els estudiants (com a format amb el qual han de fer una activitat).



Aprenentatge basat en reptes

L'aprenentatge basat en reptes és un enfocament pràctic, en què **l'estudiant treballa en equip amb altres companys, docents i experts a partir d'un desafiament**. Es plantegen situacions conflictives genèriques properes a l'estudiantat perquè siguin motivadores i que suscitin noves idees i l'ús d'eines per resoldre-les.*



E-portafolis

L'aprenentatge basat en portafolis s'utilitza com a **estratègia per mostrar una selecció d'evidències sobre els coneixements, les habilitats i les competències desenvolupats al llarg d'un període**.

Les evidències aniran acompanyades de justificacions, reflexions i formats que en facilitin la comprensió, i també visualitzar-les i rebre feedback i avaluació, segons quina sigui l'estratègia dissenyada.

*És important diferenciar aquesta metodologia de la modalitat de disseny Repte Niu, on es planteja una situació reptadora que no sempre implica el treball col·laboratiu.

És recomanable que **no hi hagi més de dues metodologies docents** per assignatura. Si estàs treballant en la verificació, reverificació o modificació d'un programa pots tenir en compte aquest criteri en l'apartat *Actividades y metodologías docentes* de la mateixa **Memòria de titulació**.



Altres fonts: Metodologías de enseñanza y aprendizaje activo. Maina, M.& Guàrdia, L. (2020). <https://kit.elc.uoc.edu/metodologias-de-ensenanza-y-aprendizaje-activo/>