Universitat Autònoma de Barcelona

C-flip

Seqüències d'aprenentatge actiu i autoregulat en contextos síncrons i asíncrons

Objectiu: L'objectiu del projecte ha estat dissenyar seqüències d'aprenentatge actiu i autoregulat per a contextos síncrons i asíncrons mitjançant la metodologia d'aula invertida.

Finançament: Aquest producte digital és resultat del projecte finançat per la convocatòria de projectes d'innovació i de millora de la qualitat docent 2021.

Participants: Un total d'11 professors i professores han participat tot dissenyant o redissenyant seqüències didàctiques de 7 assignatures de les Facultats de Ciències de l'Educació i d'Economia. Els i les membres del projecte han estat: Xavier Cussó, Sonia Fajardo, Reinaldo Martínez, Rafael Merino, Emilee Moore, Mauro Moschetti, Ingrid Noguera (coordinadora), Adrià Pagès, Pilar Pineda, David Rodríguez i Josefina Sala.

Descripció: Les infografies que es presenten a continuació són el resultat de l'aplicació de la metodologia d'aula invertida en un conjunt d'assignatures. A continuació es detalla el conjunt de principis que articulen les infografies d'aquest producte digital:

- Els dissenys i redissenys han partit d'uns pilars comuns: a) el disseny de seqüències d'aprenentatge flexibles i amb el suport de les tecnologies digitals, i b) el foment de l'aprenentatge actiu i autoregulat (veure pàgina 1).
- Aquests pilars s'han posat en pràctica i han resultat en diversitat de: estratègies didàctiques per als diferents moments de la seqüència (previ, durant o després de la sessió síncrona), formats de recursos, eines digitals, i contextos comunicatius i agrupacions (veure pàgines 1-3).
- Les combinacions de tots els elements anteriorment citats han donat lloc a l'experimentació de quatre de les modalitats d'aula invertida existents en l'actualitat: tradicional, debat, grupal i virtual (veure pàgina 3).
- Set infografies mostren els dissenys implementats tot indicant el número de sessions en les que s'ha aplicat, el percentatge d'aprenentatge actiu, regulat i l'ús de tecnologies digitals. A més a més, per a cada disseny s'indiquen les estratègies aplicades per a la regulació de l'aprenentatge i per a l'aprenentatge actiu en cada moment de la seqüència d'aprenentatge. Fem ús d'icones per a indicar la tipologia de recursos, les eines digitals i les modalitats comunicatives i agrupacions (veure pàgines 4-10).

Disseny conceptual i visual: El producte digital ha estat dissenyat per Paloma Sepúlveda Parrini en col·laboració amb Ingrid Noguera.

19 d'octubre de 2022

CC BY NC SA

Projecte “c-flip”: Seqüències d’aprenentatge actiu i autoregulat en contextos síncrons i asíncrons

PRINCIPIS DE DISSENY

del disseny

- Seqüències d' aprenentatge flexibles
- Suport de tecnologies digitals

QUATRE PILARS

- Aprenentatge actiu
- Regulació de l'aprenentatge

de l’aprenentatge

Diversitat d’estratègies

Previ a la sessió síncrona

- Test o quizz per a la comprovació de coneixements
- Lectura d’un text
- Consulta de material escrit
- Visionat de vídeo
- Anàlisi d´instruments reals
- Resolució d´un cas pràctic real
- Consulta de glossari
- Consulta de materials de suport
- Consulta de píndoles formatives
- Elaboració de preguntes
- Guies d’estudi
- Anotació de dubtes sobre continguts

Regulació de l'aprenentatge

- Presentació de treball de recerca a través de vídeos al fòrum virtual

Aprenentatge actiu

Durant la sessió síncrona

- Mapa conceptual col·laboratiu
- Presentació de temes de forma grupal
- Resolució de quizzes
- Contextualització del text
- Qüestionari sobre conceptes clau
- Preguntes per al debat
- Resolució de casos
- Realització d´un DAFO
- Simulació d´un posicionament a partir d´un debat
- Creació de projectes i eines
- Disseny i implementació d’una acció formativa
- Elaboració d’una rúbrica col·laborativa
- Resolució de dubtes
- Joc de rol
- Comentar respostes de qüestionaris
- Connexió teoria i pràctica
- Joc
- Resolució de problemes
- Anàlisi de vídeos
- Disseny pedagògic
- Introspeccions
- Elaboració d'informes
- Resolució de dilemes

Aprenentatge actiu

- Indicacions per a la creació de mapa conceptual
- Pautes per a la gestió del treball en equip
- Tests autoavaluatius i autoreflexius

Regulació de l'aprenentatge

Després de la sessió síncrona

- Test de comprovació de coneixements
- Construcció de rúbrica per avaluar el projecte grupal i els casos
- Consulta de presentacions interactives
- Resolució de quizzes

Regulació de l'aprenentatge

- APB
- Realització de pòster digital

Aprenentatge actiu

Projecte “c-flip”: Seqüències d’aprenentatge actiu i autoregulat en contextos síncrons i asíncrons

PRINCIPIS DE DISSENY

Diversitat de formats

Escrit

- Guies d’estudi
- Cas pràctic real
- Informes
- Projectes d’ entitats
- Qüestionaris
- Fòrum virtual
- Rúbrica
- Glossari
- Instruments de l’àmbit professional

Audiovisual

- Curtmetratges
- Documentals

Interactiu

- Test
- Presentacions interactives

Visual

- Mapa conceptual
- Presentacions Power Point

Ús d’eines tecnològiques

moodle
Google Meet
zoom
XMind
Kahoot!
Mentimeter
Google Forms

Projecte “c-flip”: Seqüències d’aprenentatge actiu i autoregulat en contextos síncrons i asíncrons

MODEL DE DISSENY

QUATRE PILARS

- **Regulació de l'aprenentatge**
  - • Pautes que ajuden l’estudiantat a planificar de manera eficient el seu treball auntònom.
  - • L'estudiantat és actiu durant el temps d'aprenentatge autònom.
- **Seqüències d' aprenentatge flexibles**
- **Aprenentatge actiu**
  - • Activació de coneixements i competències a través d’activitats diverses
- **Suport de tecnologies digitals**

Moments

- Previ a la sessió síncrona
- Durant la sessió síncrona
- Després de la sessió síncrona

Diversitat

- Estratègies daprenentatge i de regulació
- Tipologies d’activitats d’aprenentatge i avaluatives
- Recursos
- Tecnologies
  - Escrit
  - Audiovisual
  - Interactiu
  - Visual

Context comunicatiu i agrupacio

- Individual asíncron
- Col·laboratiu asíncron
- Individual síncron
- Col·laboratiu síncron

Modalitats d’aula invertida

Tradicional	Consulta material	Exercicis, explicacions, feedback
Debat	Consulta material	Debat i generació d’idees
Demostració	Consulta material instruccional	Pràctica o procediment per a resoldre problema guiat
Grupal	Consulta material	Activitats cooperatives mitjançant continguts facilitats
Doble	L’estudiantat crea el seu propi material per a demostrar el desenvolupament competencial	
Virtual	A l’aula virtual es consulten els recursos i es comparteixen els resultats d’aprenentatge	

Projecte “c-flip”: Seqüències d’aprenentatge actiu i autoregulat en contextos síncrons i asíncrons

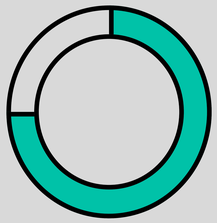
APLICACIÓ DELS PRINCIPIS DE DISSENY

Segons les modalitats d'aula invertida, aquest disseny és:

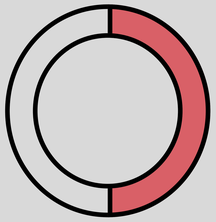
- Grupal
- Virtual

DISSENY 1

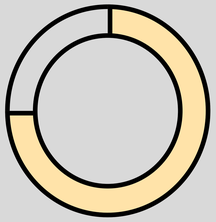
Pes d’aula invertida sobre el total de l’assignatura



Aprenentatge actiu



Regulació de l'aprenentatge



Suport de tecnologies digitals

Regulació de l'aprenentatge

Previ a la sessió síncrona

- Revisió de guies destudi
- Anotació de dubtes sobre continguts consultats
- Lectures i presentacions visuals

Durant la sessió síncrona

- Mapa conceptual col·laboratiu
- Revisar pautes per a la regulació del treball en equip efectiu
- Tests autoavaluatius amb preguntes reflexives

Després de la sessió síncrona

- Test de comprovació de coneixements

Mentimeter

Aprenentatge actiu

- Joc de rol
- Resolució de problemes
- Estudi de cas
- Anàlisi de vídeos
- Dissenys pedagògics
- Introspeccions
- Elaboració d'informes
- Dinàmiques de grup
- Debat
- Resolució de dilemes

- Realització de pòster digital
- Aprenentatge basat en problemes
- Treball grupal

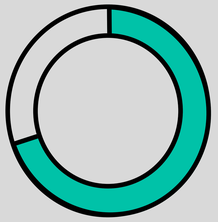
Projecte “c-flip”: Seqüències d’aprenentatge actiu i autoregulat en contextos síncrons i asíncrons

APLICACIÓ DELS PRINCIPIS DE DISSENY

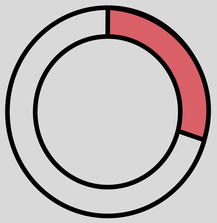
Segons les modalitats d'aula invertida, aquest disseny és: **Debat**

DISSENY 2

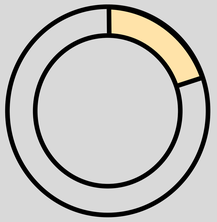
Pes d’aula invertida sobre el total de l’assignatura



Aprenentatge actiu



Regulació de l'aprenentatge



Suport de tecnologies digitals

Regulació de l'aprenentatge

Previ a la sessió síncrona

- Lectura de un text
- Preparació per part dels estudiants de la discussió sobre el text

moodle

Aprenentatge actiu

Durant la sessió síncrona

- Explicació del context del text
- Qüestionari per part dels estudiants per a detectar aprenentatges sobre conceptes clau
- Mapa conceptual i preguntes per al debat

XMind

Kahoot!

Projecte “c-flip”: Seqüències d’aprenentatge actiu i autoregulat en contextos síncrons i asíncrons

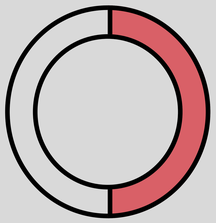
APLICACIÓ DELS PRINCIPIS DE DISSENY

Segons les modalitats d'aula invertida, aquest disseny és: **Grupal**

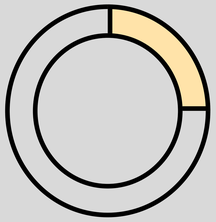
DISSENY 3

Pes d’aula invertida sobre el total de l’assignatura

Aprenentatge actiu



Regulació de l'aprenentatge



Suport de tecnologies digitals

Previ a la sessió síncrona

Regulació de l'aprenentatge

- Revisió de guies d’estudi i recursos interactius
- Anotació de dubtes sobre continguts consultats (lectures i vídeos)

moodle

Durant la sessió síncrona

Aprenentatge actiu

- Resolució de casos
- Realizació d´un DAFO
- Simulació d´un posicionamient a partir d´un debat
- Creació de projectes i eines

Després de la sessió síncrona

- Construcció de rúbrica per avaluar el projecte grupal i els casos

Projecte “c-flip”: Seqüències d’aprenentatge actiu i autoregulat en contextos síncrons i asíncrons

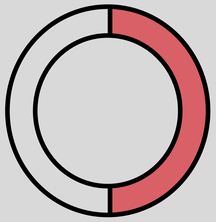
APLICACIÓ DELS PRINCIPIS DE DISSENY

Segons les modalitats d'aula invertida, aquest disseny és: **Grupal**

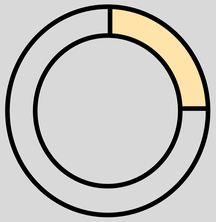
DISSENY 4

Pes d’aula invertida sobre el total de l’assignatura

Aprenentatge actiu



Regulació de l'aprenentatge



Suport de tecnologies digitals

Regulació de l'aprenentatge

Previ a la sessió síncrona

- Lectura de cas, informes
- Visionat vídeo
- Consulta de materials de suport

moodle

Durant la sessió síncrona

- Construcció de rúbrica per avaluar el projecte grupal i els casos

Aprenentatge actiu

Després de la sessió síncrona

- Elaborar mapes conceptuals sobre els continguts treballats
- Dissenyar i implementar una acció formativa per la resta d´estudiant

Google Forms

Kahoot!

Mentimeter

Projecte “c-flip”: Seqüències d’aprenentatge actiu i autoregulat en contextos síncrons i asíncrons

APLICACIÓ DELS PRINCIPIS DE DISSENY

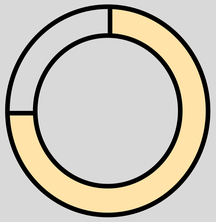
Segons les modalitats d'aula invertida, aquest disseny és: **Grupal**

DISSENY 5

Pes d’aula invertida sobre el total de l’assignatura

Aprenentatge actiu

Regulació de l'aprenentatge



Suport de tecnologies digitals

	Previ a la sessió síncrona	Durant la sessió síncrona	Després de la sessió síncrona
Regulació de l'aprenentatge	• Lectures • Consulta de píndoles formatives • Visionat de documentals • Resolució de quizzes moodle		
Aprenentatge actiu		• Anàlisi i resolució de casos • Resolució de dubtes	• Construcció de rúbrica per avaluar el projecte grupal i els casos moodle

Projecte “c-flip”: Seqüències d’aprenentatge actiu i autoregulat en contextos síncrons i asíncrons

APLICACIÓ DELS PRINCIPIS DE DISSENY

Segons les modalitats d'aula invertida, aquest disseny és: **Debat**

DISSENY 6

9 sessions

Pes d’aula invertida sobre el total de l’assignatura

Aprenentatge actiu

Regulació de l'aprenentatge

Suport de tecnologies digitals

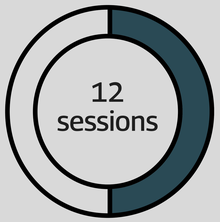
	Previ a la sessió síncrona	Durant la sessió síncrona	Després de la sessió síncrona
Regulació de l'aprenentatge	• Revisió de guies amb orientacions de què i com es desenvoluparien les activitats d´aprenentatge moodle		• Consulta de presentacions interactives • Resolució de quizzes moodle
Aprenentatge actiu		• Joc de rol	

Projecte “c-flip”: Seqüències d’aprenentatge actiu i autoregulat en contextos síncrons i asíncrons

APLICACIÓ DELS PRINCIPIS DE DISSENY

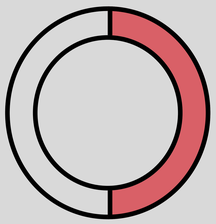
Segons les modalitats d'aula invertida, aquest disseny és: **Tradicional**

DISSENY 7

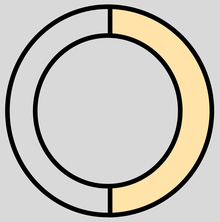


Pes d’aula invertida sobre el total de l’assignatura

Aprenentatge actiu



Regulació de l'aprenentatge



Suport de tecnologies digitals

Regulació de l'aprenentatge

Previ a la sessió síncrona

- Orientacions de què i com es desenvoluparien les activitats d´aprenentatge
- Consulta de materials de suport
- Lliurar qüestionaris de preguntes a desenvolupar
- Resolució de qüestionaris tipus test

moodle

Aprenentatge actiu

Durant la sessió síncrona

- Comentar respostes de qüestionaris
- Connexió dels qüestionaris amb temes actuals