



Co-funded by
the European Union



Erasmus+ FLeD Disseny d'aprenentatge per una educació flexible

Glossari per patrons FLeD

Data: 26 de Gener, 2025

**Autors/es: Ingrid Noguera, Alfred Ituen,
Paloma Sepúlveda, Laura Arnau
Traducció: Enric To**

**[Glossary for FLeD patterns](#) © 2024 by Ingrid Noguera, Alfred Ituen, Paloma
Sepúlveda, Laura Arnau is licensed under [CC BY 4.0](#)**

The FLeD Project [2022-1-ES01-KA220-HED-000085250] has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Project Ref Number: 2022-1-ES01-KA220-HED-000085250





Glossari per patrons FLeD

Paraules clau	Definició
Aprenentatge actiu	Enfocament de l'aprenentatge que implica involucrar als i les estudiants en el seu propi aprenentatge. Emfatitza el que l'alumnat fa amb la seva experiència, en lloc de rebre informació passivament. És important que els i les estudiants reflexionin sobre les seves experiències per a donar-les significat.
Autoregulació conductual	La capacitat de gestionar i controlar els mateixos comportaments, accions i impulsos amb la finalitat d'aconseguir els objectius desitjats.
Aprenentatge semipresencial	Enfocament instruccional que combina l'ensenyament presencial a l'aula amb experiències d'aprenentatge en línia.
Aprenentatge basat en casos	Un mètode d'instrucció que utilitza casos reals o hipotètics per involucrar als/a les estudiants en l'aprenentatge actiu i la resolució de problemes.
Corregulació	Procés de reforç positiu mitjançant el qual dos o més estudiants interactuen per a regular les seves emocions, comportaments i/o pensaments d'una manera mútuament solidària i adaptativa.
Estratègies cognitives	Es refereix a les tècniques i processos mentals específics que els i les estudiants utilitzen per adquirir, processar, emmagatzemar, recuperar i aplicar el coneixement.
Aprenentatge col·laboratiu	Un enfocament instruccional en el qual els/les estudiants treballen junts en grups o equips per a aconseguir objectius d'aprenentatge compartits. Es tracta d'un procés de negociació i/o construcció de coneixement cap a un objectiu compartit i amb l'objectiu de produir quelcom junts/es, sigui cara a cara o a través d'un ordinador.



Erasmus+ FLeD Disseny d'aprenentatge per una educació flexible

Competència digital	Els coneixements, habilitats i actituds necessaris per utilitzar eficaçment les tecnologies i eines digitals per a accedir, avaluar, crear, comunicar i participar en el món digital.
Eines digitals	Una àmplia gamma de dispositius electrònics, aplicacions de programari i recursos que faciliten o milloren l'ensenyament, l'aprenentatge i l'emmagatzematge, la transmissió i l'intercanvi d'informació.
Ensenyament eficaç	Implica utilitzar el coneixement, les estratègies, els processos i els comportaments adequats per a aconseguir resultats positius en els/les estudiants. Les estratègies relacionades són: crear un entorn d'aprenentatge atractiu i de suport, impartir lliçons ben estructurades i emprar una varietat de mètodes d'instrucció per a satisfer les diverses necessitats dels i les estudiants.
Autoregulació emocional	La capacitat de gestionar i controlar les pròpies emocions, estats d'ànim i reaccions per a adaptar-se a diferents situacions i aconseguir els resultats desitjats.
Retroalimentació	Compartir les intencions d'aprenentatge, aclarir els criteris per l'èxit, proporcionar informació que faci avançar l'alumnat i avaluar-lo com a propietaris del seu aprenentatge són funcions essencials de la retroalimentació.
Intercanvi de retroalimentació	Procés de proporcionar i rebre retroalimentació entre estudiants o entre estudiants i professorat. Això pot incloure comentaris sobre les tasques, les presentacions i el rendiment general d'un curs. L'objectiu de l'intercanvi de retroalimentació és promoure l'aprenentatge i el desenvolupament de



Erasmus+ FLeD Disseny d'aprenentatge per una educació flexible

	l'alumnat mitjançant la realització de crítiques constructives i la identificació d'àrees de millora.
Aprenentatge flexible	L'aprenentatge flexible es refereix a un enfocament d'ensenyament que ofereix a l'alumnat la capacitat de superar les limitacions de temps, lloc i ritme en proporcionar opcions per satisfer les seves necessitats individuals.
Gamificació	La integració d'elements i mecàniques de joc en contextos no lúdics, com l'educació, per millorar el compromís, la motivació i els resultats de l'aprenentatge.
Aprenentatge híbrid	Similar a l'aprenentatge semipresencial, es refereix a un enfocament instruccional que combina l'ensenyament presencial a l'aula amb components d'aprenentatge en línia. L'alumnat assisteix en persona o de manera remota.
Educació Inclusiva	Es refereix a un enfocament en l'educació que té com a objectiu brindar igualtat d'oportunitats i accés a l'educació per a tot l'alumnat, independentment dels seus orígens, habilitats o identitats.
Itinerari d'aprenentatge	Pla o ruta personalitzat que realitza un estudiant per aconseguir els seus objectius acadèmics. Aquest pla pot incloure cursos específics, passanties, oportunitats de recerca o altres experiències que s'alineïn amb els interessos i aspiracions professionals de l'estudiant. L'itinerari d'aprenentatge està dissenyat per a ajudar l'alumnat a mantenir-se en el camí i progressar cap al seu grau, al mateix temps que els permet personalitzar la seva educació en funció de les seves necessitats i objectius individuals.



Erasmus+ FLeD Disseny d'aprenentatge per una educació flexible

Metacognitiu	El coneixement i la consciència que els individus tenen sobre els seus propis processos cognitius, estratègies d'aprenentatge i habilitats de pensament.
Aprenentatge mòbil	També conegut com a M-Learning, és l'ús de dispositius mòbils com a telèfons intel·ligents i tauletes per a donar suport a l'aprenentatge i les activitats educatives. Això també implica mobilitat, aprenentatge a tot arreu i accés a recursos en qualsevol moment.
Motivació	Els factors interns i externs que impulsen, dirigeixen i sostenen el comportament cap a l'assoliment d'un objectiu.
Aprenentatge en línia	Es refereix a un enfocament instruccional en el qual la instrucció s'imparteix principalment a través d'Internet. La comunicació és sincrònica.
Aprenentatge personalitzat	Un enfocament instruccional que adapta l'experiència d'aprenentatge per satisfer les necessitats, interessos i habilitats individuals de cada estudiant.
Aprenentatge basat en problemes	Un enfocament instruccional en el qual es proposa a l'alumnat un problema accessible (basat en la vida real) per proporcionar diverses solucions.
Aprenentatge basat en projectes	Un enfocament instructiu que s'enfoca en què l'alumnat participin en un projecte o recerca extens i profund. Implica un aprenentatge complex i la interconnexió de coneixements de diferents camps.
Aprenentatge autoregulat	L'aprenentatge autoregulat es refereix al fet que l'alumnat es faci càrrec del seu propi procés d'aprenentatge gestionant-lo i supervisant-lo activament. Això implica la utilització de diverses tècniques com a estratègies cognitives, metacognitives, motivacionals, conductuals i emocionals. El procés comença amb l'anàlisi de la





	tasca en qüestió, seguit de la supervisió activa del progrés i l'avaluació del rendiment.
Simulació	És un programa o model informàtic que imita processos o sistemes del món real.
Aprenentatge virtual	Es refereix a un enfocament instruccional en el qual el/la professor/a i l'alumnat estan separats pel temps o l'espai i es comuniquen a través de tecnologies digitals, principalment de manera asincrònica. Pot tenir lloc en entorns virtuals o simulats. Proporciona a l'alumnat experiències interactives i immersives que imiten escenaris del món real.

REFERÈNCIES:

- Black, P., & Wiliam, D. (2009). Developing the theory of formative assessment. *Educational Assessment, Evaluation and Accountability*, 21(1), 5. <https://doi.org/10.1007/s11092-008-9068-5>
- Black, P., & Wiliam, D. (2018). *Classroom assessment and pedagogy*. *Assessment in Education*, 25 (3), 1–25. <https://doi.org/10.1080/0969594X.2018.1441807>
- Gallardo, E., Marqués, L., & Bullen, M. (2015). Students in higher education: Social and academic uses of digital technology. *RUSC. Universities and Knowledge Society Journal*, 12(1), 25–37. doi <http://dx.doi.org/10.7238/rusc.v12i1.2078>
- Graham, C.R. (2006). Blended learning systems: Definition, current trends, and future directions. In Bonk, C.J., & Graham, C.R. (Eds), *The Handbook of Blended Learning* (pp.3–21). Pfeiffer Publishing.
- Johnson, D.W., Johnson, R.T., & Smith, K.A. (1998). Cooperative learning returns to college: What evidence is there that it works? *Change: The Magazine of Higher Learning*, 30(4), 26–35. <http://www.jstor.org/stable/40165638>
- Kirschner, P.A., Sweller, J., Kirschner, F., & Zambrano, J. R. (2048). From Cognitive Load Theory to Collaborative Cognitive Load Theory. *Intern. J. Comput.-Support. Collab. Learn* 13, 213–233. <https://doi.org/10.1007/s11412-018-9277-y>





- Noguera, I., Robalino, P. E., & Ahmedi, S. (2023). The Flexibility of the Flipped Classroom for the Design of Mediated and Self-regulated Learning Scenarios. *RIED-Ibero-American Journal of Distance Education*, 26 (2).
<https://doi.org/10.5944/ried.26.2.36035>
- Panadero, E. (2017). A review of self-regulated learning: six models and four directions for research. *Frontiers in Psychology*, 28. [10.3389/fpsyg.2017.00422](https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.00422)
- Pane, J.F., Steiner, E.D., Baird, M.D., & Hamilton, L.S. (2015). *Continued progress: Promising evidence on personalized learning*. RAND Corporation.
https://www.rand.org/content/dam/rand/pubs/research_reports/RR1300/RR1365/RAND_RR1365.pdf
- Revelo-Sánchez, O., Collazos-Ordóñez, C. A., & Jiménez-Toledo, J. A. (2018). El trabajo colaborativo como estrategia didáctica para la enseñanza/aprendizaje de la programación: una revisión sistemática de literatura. *Tecnológicas*, 21(41), 115-134.
<http://www.scielo.org.co/pdf/teclo/v21n41/v21n41a08.pdf>
- Sharples, M., Taylor, J., & Vavoula, G. (2016). A theory of learning for the mobile age. In C. Haythornthwaite, R. Andrews, J. Fransman, & E. M. Meyers (Eds.), *The SAGE Handbook of e-learning research* (pp. 63-81). Sage Publications.
- UNESCO. (2009). *Policy guidelines on inclusion in education*.
<http://unesdoc.unesco.org/images/0017/001778/177849E.pdf>
- Van Alten, D., Phielix, C., Janssen, J., & Kester, L. (2020). Secondary students' online self-regulated learning during flipped learning: a latent profile analysis. *Computers in human Behavior*, 118. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106676>
- Zimmerman, B. J. (2000). Attaining self-regulation: A social cognitive perspective. In M. Boekaerts, P. R. Pintrich, & M. Zeidner (Eds.), *Handbook of self-regulation* (pp. 13-39). Academic Press.
<https://doi.org/10.1016/B978-012109890-2/50031-7>
- Zireva, D. (2022). Active Learning: The Panacea to Miseducative Practices in Teacher Education. In O. Lutsenko & G. Lutsenko (Eds.), *Active Learning. Theory and Practice*, pp. 27-42. Intechopen.
<http://dx.doi.org/10.5772/intechopen.87353>

