

Com personalitzem el treball específic amb plataformes d'aprenentatge digitals?

Un dels grans debats actuals en el món educatiu és el paper que juga la tecnologia a l'Escola.

Amb les eines tecnològiques, tots els alumnes han d'aprendre el mateix, al mateix temps? Què és el que s'ha d'ensenyar? Quines característiques ha de tenir un eina educativa tecnològica per portar-la a l'aula?

Les plataformes digitals a l'escola presenten una dicotomia en el procés d'ensenyament-aprenentatge de l'alumnat: d'una banda, han de desenvolupar la competència digital als alumnes, i de l'altra, han de fer-los utilitzar aquestes eines digitals per construir coneixements. Amb les plataformes digitals els dos camins s'unifiquen, ja que l'aprenentatge a través d'aquestes eines requereix un domini de les tecnologies. Ara ja no ens plantegem si la tecnologia ha d'estar present a l'aula o no, sinó que la veiem com un element transformador de tot allò que aprenem i de com ho ensenyem. Introduir tecnologies a l'aula és, doncs, repensar els processos d'ensenyament-aprenentatge dins del marc del nostre projecte pedagògic.

Desenvolupar la competència digital de l'alumne, utilitzar eines que permetin treballar objectius d'aprenentatge de forma més eficient i sistematitzada, i fomentar l'aprenentatge col·laboratiu ha estat el propòsit principal en la introducció de tecnologies a les nostres escoles. No hem d'oblidar que la tecnologia ha d'estar sempre al servei de la metodologia i la didàctica. Així doncs, si els dispositius i la connexió a Internet han esdevingut elements essencials per portar a terme la recerca i el treball en xarxa durant el treball per projectes, les eines digitals també tenen una gran importància a l'espai de treball específic dels tallers de llengües (català, castellà i anglès) i matemàtiques.

Les plataformes digitals que utilitzem en aquests espais sovint estan pensades des del cognitivisme (Fundació Bofill, 2020). Des d'aquest enfocament, s'entén que els alumnes aprenen a través de la resolució d'activitats on atenen i codifiquen la

informació, la transformen, l'emmagatzemen i la recuperen en diferents contextos i moments. Per tant, la pràctica aplicada a altres contextos ajuda a assolir els coneixements necessaris per a desenvolupar una habilitat o competència. Amb l'ús de les plataformes digitals es fomenta aquesta pràctica individualitzada amb l'objectiu de treballar conceptes i procediments que requereixen activitats d'evocació i d'aplicació, com ara l'ortografia, la comprensió lectora, la gramàtica o el raonament matemàtic i el càlcul.

L'aspecte clau de les plataformes d'aprenentatge és que l'avaluació de la pràctica és instantània i automatitzada. Que el *retorn* de les activitats sigui individual i immediat és el que en John Hattie considera com un dels elements més efectius en la pràctica educativa, perquè guia els alumnes en el seu aprenentatge. A més, **les activitats es van adaptant mitjançant mecanismes d'intel·ligència artificial al nivell de l'alumnat i això permet assolir un dels principals objectius de les nostres escoles: la personalització dels aprenentatges**. Si cada alumne té les seves fortaleses i febleses, haurà de treballar en diferents camins d'aprenentatge. Amb les plataformes es potencia aquest treball específic en funció de la necessitat de cada alumne, ja que un pot practicar comprensió lectora i mentrestant un l'altre resol exercicis d'ortografia, tots dos treballen de forma simultània, però amb fites diferents. **A més, les plataformes digitals compten amb diferents estratègies de ludificació a partir de reforços positius que augmenten la motivació de l'alumne per continuar resolent les activitats**. D'aquesta forma, l'aprenentatge més mecànic, que requereix l'evocació des de la memòria i que sovint pot avorrir l'alumne, es converteix en un repte divertit i emocionant.

A l'Escola considerem que existeixen determinades **plataformes que poden constituir suports adequats per a l'aprenentatge, sempre que s'utilitzin en el context de projectes educatius específics i aplicats amb un equip docent qualificat**. El fet d'integrar i utilitzar les plataformes no garanteix la millora ni la facilitació dels processos d'aprenentatge per si sol. Per assegurar-ne la seva utilitat, és imprescindible que darrera de la seva implementació hi hagi una planificació i un disseny curricular i pedagògic, segons expliquen Núria Molas i Magda Rosselló. De la mateixa manera, les exigències que plantegen aquests nous recursos no es satisfan espontàniament: cal una formació inicial i continuada del professorat, així com un acompanyament durant la seva implementació. És per

això que per a les nostres escoles hem triat plataformes digitals dissenyades i elaborades per experts en didàctica, que acompanyen el professorat en l'aplicació de les plataformes a l'aula.

Àmbit matemàtic

Pel que fa a les matemàtiques, diversos estudis demostren que, tant a primària com a secundària, l'aprenentatge millora significativament quan es fa a través de tecnologies digitals. Com afirma Riveros, les matemàtiques necessiten multirepresentacions que facilitin la comprensió de tots els conceptes que plantegen. És per això que a les nostres escoles fomentem l'ús de les plataformes digitals per a l'aprenentatge de les matemàtiques com un recurs complementari a la conversa i manipulació de diferents materials dins de les aules, on el mestre juga un paper imprescindible, que el fa insubstituïble.

A l'etapa primària hem començat a utilitzar la plataforma d'Innovamat, una proposta ludificada que permet personalitzar el procés d'aprenentatge de l'alumnat. Com s'explica a la seva web, cada infant practica al seu ritme i en funció de la seva evolució ja que la plataforma s'adapta al nivell de cadascú per tal de garantir el seu èxit en les competències requerides en l'àmbit matemàtic.

D'altra banda, a l'ESO hem implementat ONMAT, una plataforma que permet que l'alumne aprengui seguint el seu ritme d'aprenentatge. Igualment que la que usem a primària, ONMAT utilitza el joc com a estratègia de motivació. Desenvolupa diferents activitats, les quals es poden dur a terme des del treball cooperatiu fins a l'individual, a la vegada que fomenten l'autonomia de l'alumne.

Àmbit lingüístic

Per treballar els objectius d'aprenentatge de l'àmbit lingüístic, hem seleccionat diferents plataformes que, distribuïdes al llarg de l'escolaritat, donen resposta a les necessitats que es deriven del nostre Projecte Pedagògic. Així, per a l'adquisició de la lectura inicial, treballem amb Glifing, una eina que entrena i avalua la velocitat de descodificació i la comprensió lectora. És a més un mètode ludificat amb el qual els nens i nenes de l'etapa 1 aprenen a llegir alhora que gaudeixen dels petits reptes que els proposen. La pràctica amb aquesta plataforma es fa tant a

l'escola com a casa, consegüentment, ofereix a les famílies una bona estona de lectura i la possibilitat de seguir el desenvolupament lector dels seus fills i filles.

L'alumnat de 4t, 5è i 6è d'EP treballa totes les llengües amb l'eina Snappet, que ofereix activitats de comprensió lectora, expressió escrita, lèxic i reflexió lingüística, adaptades a les necessitats de cada alumne. De nou, la supervisió i suport de l'equip docent de l'escola són imprescindibles per a guiar l'aprenentatge dels alumnes.

Per fomentar el gaudi per la lectura i continuar desenvolupant la comprensió lectora, els alumnes de l'ESO tenen a la seva disposició l'eina Legiland. Aquesta plataforma parteix d'una extensa base de dades de lectures, d'uns formularis de comprensió lectora que segueixen els estàndards PISA i un entorn ludificat per tal de motivar l'alumnat. Paral·lelament, l'eina informa l'equip docent sobre les lectures realitzades pels alumnes i les respostes als formularis de comprensió lectora, dades que permeten al professorat analitzar les necessitats específiques de cadascú.

Per últim, en referència a l'aprenentatge de la llengua anglesa, els alumnes d'ESO i Batxillerat compten amb English Exams Lab que, a més d'una sèrie d'explicacions teòriques sobre aspectes gramaticals i de vocabulari, té un recull d'activitats extensíssim per desenvolupar les diferents destreses lingüístiques: *reading comprehension*, *listening*, *speaking* i *writing*. La plataforma presenta aquestes activitats seguint el tipus d'enunciats i l'enfocament dels exàmens oficials de Cambridge, fet que suposa un gran avantatge per a la preparació individualitzada de les proves de certificació.

Aquest curs les escoles han fet un gran esforç per posar en marxa aquestes plataformes, formar els professorat i organitzar els aspectes logístics, amb l'objectiu de fomentar un aprenentatge més personalitzat, significatiu i motivador en les estones del treball específic. Com diu en César Coll, la introducció d'eines digitals comporta també canvis en la tríada didàctica. Un dels canvis més importants és el rol del professorat. La tecnologia necessita d'una interpretació humana, on el professor doni prioritat a fer el seguiment, posar en context els coneixements assolits i transmetre a l'alumnat el seu progrés o les seves dificultats. Així, el professor es converteix en educador, que acompanya,

guia, reflexiona sobre punts forts i de millora, dona feedback in situ i estableix, juntament amb els alumnes, els propers objectius d'aprenentatge dins i fora de la plataforma.

L'escola del futur (i cada cop més la del present a causa de la situació sanitària) segurament inclourà les plataformes digitals com a recurs de personalització de l'aprenentatge, però cal tenir clar que mai no podran substituir l'esforç i la voluntat perquè són condicions necessàries en el procés d'aprenentatge. Són els mestres els qui poden potenciar aquests valors i ajudar l'alumnat a desenvolupar a través de les plataformes, no només competències acadèmiques, sinó també una de les competències claus del segle XXI: l'aprendre a aprendre.

Publicat: 4 de novembre de 2020