



IMPACTES DE LA INNOVACIÓ EN LA DOCÈNCIA I L'APRENTATGE

EL CODISSENY COM A NOVA PERSPECTIVA D'INNOVACIÓ DOCENT UNIVERSITÀRIA

Una aplicació centrada en la construcció de coneixement a partir d'experiències
d'aprenentatge servei

Ana Ayuste González

Universitat de Barcelona - Departament de Teoria i Història de l'Educació - Facultat d'Educació
Passeig de la Vall d'Hebron, 171, 08035 Barcelona
anaayuste@ub.edu

Anna Escofet Roig

Universitat de Barcelona - Departament de Teoria i Història de l'Educació - Facultat d'Educació
Passeig de la Vall d'Hebron, 171, 08035 Barcelona
annaescofet@ub.edu

Begoña Gros Salvat

Universitat de Barcelona
Departament de Teoria i Història de l'Educació - Facultat d'Educació
Passeig de la Vall d'Hebron, 171, 08035 Barcelona
bgros@ub.edu

Mariona Masgrau Juanola

Universitat de Girona - Departament de Didàctiques Específiques - Facultat d'Educació i
Psicologia
Plaça Sant Domènec, 9, 17071 Girona
mariona.masgrau@udg.edu

Núria Obiols Suari

Universitat de Barcelona - Departament de Teoria i Història de l'Educació - Facultat d'Educació
Passeig de la Vall d'Hebron, 171, 08035 Barcelona
nobiols@ub.edu

Montserrat Payà Sánchez

Universitat de Barcelona - Departament de Teoria i Història de l'Educació - Facultat d'Educació
Passeig de la Vall d'Hebron, 171, 08035 Barcelona
mpaya@ub.edu



IMPACTES DE LA INNOVACIÓ EN LA DOCÈNCIA I L'APRENTATGE

Begoña Piqué Simón

Universitat de Barcelona – Departament de didàctica i Organització Educativa - Facultat d'Educació

Passeig de la Vall d'Hebron, 171, 08035 Barcelona

bpique@ub.edu

Laura Rubio Serrano

Universitat de Barcelona - Departament de Teoria i Historia de l'Educació - Facultat d'Educació

Passeig de la Vall d'Hebron, 171, 08035 Barcelona

lrubio@ub.edu

- 1. RESUM:** El codisseny és una metodologia per la qual estudiants i professorat treballen conjuntament en la transformació dels processos educatius comuns. Aquesta comunicació presenta dues experiències de codisseny, a la Universitat de Barcelona i a la Universitat de Girona, amb l'objectiu de millorar els instruments d'aprenentatge i reflexió a les assignatures que plantegen projectes d'aprenentatge servei als estudiants, i ajudar-los a traçar ponts entre situacions d'experiència i coneixements teòrics.
- 2. ABSTRACT:** Co-design is a methodology where students and teachers work together on common education transformation processes. This paper presents two co-design experiences carried out at the University of Barcelona and the University of Girona. The aim of the research was to improve learning and reflection tools in subjects that entail service learning projects by helping students create bridges between their training and formative experiences and the theory delivered during lectures.
- 3. PARAULES CLAU:** codisseny, aprenentatge servei, estudiants, instruments d'aprenentatge.

KEYWORDS: co-design, service learning, students, learning tools.

4. DESENVOLUPAMENT:

Introducció

El Programa de Millora i Innovació en la Formació de Mestres (MIF), endegat fa dos anys per les universitats catalanes i la Generalitat de Catalunya, ha possibilitat la posada en marxa de projectes de recerca en docència universitària als graus d'Educació Infantil i Primària, una iniciativa en la qual s'emmarca la nostra recerca "Construcció de coneixement pedagògic a partir de la transferència d'experiències d'aprenentatge servei en la formació inicial de mestres" (00044 ARMIF2014) i de la qual se'n deriva aquesta comunicació. La nostra investigació ens ha permès avançar en dos nivells: la identificació dels processos i les activitats

Revista CIDUI 2016

www.cidui.org/revistacidui

ISSN: 2385-6203



IMPACTES DE LA INNOVACIÓ EN LA DOCÈNCIA I L'APRENTATGE

que permeten passar de les situacions d'experiència al saber teòric, i el disseny d'instruments d'ensenyament-aprenentatge que contribueixin a fer aquest trajecte. Amb la creació d'aquestes eines, perseguíem l'objectiu de dotar les assignatures implicades al projecte dels graus d'Educació Infantil i Primària de la Universitat de Barcelona i la Universitat de Girona, d'un major grau de significativitat. A partir de les situacions d'experiència aportades pels propis estudiants que participaven fonamentalment en projectes d'aprenentatge servei (ApS), tractàvem d'ajudar-los a connectar allò viscut amb continguts específics de les assignatures. En l'assoliment dels objectius de recerca, ha estat clau la metodologia emprada, el codisseny, ja que s'ha revelat com una eina valuosa per estimular processos de participació i col·laboració entre estudiants i professorat, generant múltiples aprenentatges per part dels dos agents.

Marc teòric

Amb freqüència la veu dels estudiants reclama al professorat universitari més situacions d'experiència i menys formació teòrica. És recurrent el retret que es fa a les universitats que no preparen prou per a la pràctica professional, una crítica que ha generat un ampli debat respecte a si la formació universitària havia de ser sobretot competencial o professionalitzadora o, al contrari, havia de mantenir l'orientació cap al saber teòric disciplinar (Carabaña, 2011). En relació als Graus d'Educació i Pedagogia, aquesta qüestió és d'extrema importància i afecta tant estudiants com professorat, des del moment en què els estudiants consideren més significatius els coneixements apresos als diferents pràcticums que no pas els aconseguits a les aules universitàries. D'altres veus, no obstant, consideren que els dos tipus d'aprenentatge que s'adquireixen en un i altre context, tot i ser diferents, són igual de necessaris (Zabalza, 2011).

Escoltar la veu dels estudiants, en aquest debat, obre nous reptes i possibilitats a la docència en Magisteri, i comporta incrementar les possibilitats d'experiències educatives dels nostres estudiants a través de la participació en projectes d'aprenentatge servei (ApS). Tal com defineixen Puig et al. (2006: p.22), "L'aprenentatge servei és una activitat educativa que combina processos d'aprenentatge i de servei a la comunitat en un sol projecte ben articulat en el qual els participants aprenen tot treballant en necessitats reals de l'entorn amb la finalitat de millorar-lo". Els estudiants que participaven a projectes d'ApS compartien a l'aula les seves experiències i aquestes esdevenien el centre per a treballar coneixements teòrics, procedimentals i actitudinals relacionats amb l'assignatura. Ens vam situar, doncs, en una concepció de l'aprenentatge que respon al model experiencial de Kolb (1984) i d'aprenentatge realista i autoregulat de Melief, Tigchelaar i Korthagen (2010), des del qual vam dissenyar i aplicar instruments que facilitessin l'extracció i construcció conjunta del coneixement vinculat a les situacions reals d'experiència. Aquest procés contribueix indubtablement a la construcció d'una identitat com a mestres, particular i pròpia de cada subjecte, i vinculada als futurs recorreguts professionals (Astika, 2014).



IMPACTES DE LA INNOVACIÓ EN LA DOCÈNCIA I L'APRENENTATGE

Per a dur a terme aquesta tasca, vam considerar que la metodologia de recerca adient era el codisseny, la qual implica “investigació en, dins i sobre el disseny” (Rowland, 2008): ens permetia endinsar-nos en la millora dels processos d'ensenyança i aprenentatge a les aules i conèixer millor els seus mecanismes. El codisseny, com a metodologia, s'estén també a la construcció de coneixement perquè el seu objectiu no és només validar si un determinat material o proposta és efectiu per aprendre, sinó que arriba a produir coneixement sobre processos d'aprenentatge. Demana una relació constant entre pràctica i teoria, entre disseny, aplicació i redisseny, conformant cicles iteratius constants que desenvolupen la recerca. També aporta el valor afegir de ser una metodologia de recerca participativa i col·laborativa, que implica el treball conjunt de tots els agents: en el nostre cas, estudiants, professorat i mestres de les escoles on l'alumnat duia a terme els projectes d'ApS.

En el nostre projecte, el codisseny ha passat a desenvolupar també un paper com a mètode formatiu o estratègia didàctica que, a més d'estimular la participació dels estudiants, fa que siguin més conscients del seu procés formatiu i del que han descobert les seves possibilitats didàctiques quan siguin mestres d'escola: l'enfocament metodològic ha possibilitat un aprenentatge més profund i ha orientat el professorat també en la seva acció i intervenció (Könings, Brand-Gruwel; Van Merriënboer, 2011; Cameron; Tanti, 2011).

Metodologia

L'aplicació de la metodologia es va estructurar en dues iteracions que es portaren a terme tant a la Universitat de Barcelona (UB) com a la de Girona (UdG). L'objectiu era analitzar i millorar el procés de construcció de coneixement teòric a partir de la pràctica i alhora aprofundir en la metodologia de codisseny com a instrument de recerca i generador de coneixement.

La primera iteració es va desenvolupar en tres sessions en què van participar tretze estudiants -sis de la UB i set de la UdG-, que el curs anterior havien participat a projectes d'ApS i havien destacat per la seva implicació i reflexivitat entorn l'experiència, l'equip de recerca i mestres de les escoles vinculades al projecte (veure el gràfic 1).

La primera sessió, realitzada el mes de novembre de 2014 a les dues universitats, tingué com a objectiu valorar la contribució de la participació en projectes d'ApS en la formació universitària. Per aquesta fi, es formaren dos grups, un d'estudiants i un altre de professorat universitari i mestres d'escola, que respongueren un DAFO al voltant d'aquesta qüestió. Els DAFO es posaren en comú i s'acordà elaborar un mapa de forces conjunt, centrant-nos en la superació de les principals debilitats apuntades i en l'optimització de les fortalezes assenyalades. Aquest material va ser estudiat per l'equip de recerca i emergí la necessitat de diferenciar tres moments en la realització dels projectes d'ApS: la fase de motivació i preparació abans d'iniciar l'experiència; durant el seu desenvolupament; i, la fase de després, final o de tancament.



IMPACTES DE LA INNOVACIÓ EN LA DOCÈNCIA I L'APRENENTATGE

La segona sessió, en desembre de 2014 (UB) i gener de 2015 (UdG), es va fer separatament: grup d'estudiants i l'equip de recerca. El seu objectiu va ser el d'elaborar propostes adequades per extreure el màxim profit formatiu dels projectes d'ApS, en el marc de les assignatures del Grau i atenent un triple enfocament: cadascuna de les seves fases; cadascun dels protagonistes -estudiants, professorat universitari i professorat d'escola-; i la diversitat de modalitats d'aplicació (individual, en petit grup i en grup gran; presencial i no presencial; amb i sense suport tecnològic). Els plantejaments i propostes dels dos grups van ser contrastats i van emergir un seguit de variables comunes que seguïrem a l'hora d'elaborar instruments concrets d'ensenyança-aprenentatge. Aquestes foren: reflexivitat continuada de l'experiència de participació; resolució de problemes i anàlisi de casos; sociabilització de les pròpies experiències amb la resta de companys del grup-classe.

Després d'un temps reservat a consulta bibliogràfica, l'equip de recerca va elaborar una proposta d'indicadors per recórrer el procés de vincular pràctica i teoria, així com una proposta d'instruments que incloïen les variables anteriors i que, considerats en el seu conjunt, asseguraven el seguiment dels diferents indicadors. Vam descriure els instruments mitjançant quatre apartats: objectius, metodologia, exemplificació i indicadors que permeten activar. Aquest document es va enviar a l'avançada als estudiants participants a les sessions de codisseny i la seva valoració, conjuntament amb la de la metodologia de recerca utilitzada, fou el nucli de treball de la tercera sessió de codisseny, celebrada als mesos de març (UB) i de maig (UdG) de 2015. La valoració dels estudiants va ser altament positiva en considerar que responien a les idees que ells havien aportat a la segona sessió. Més endavant es van introduir a la descripció dels instruments, les observacions que realitzaren per tal d'ajustar-los més i que els servissin per aprendre més significativament a les aules de la universitat. Pel que fa a la metodologia, consideraren que els havia proporcionat aprenentatges en relació al món acadèmic; que havia contribuït a què fossin més conscients de la seva responsabilitat en el procés d'aprenentatge; i que havien sentit que realment participaven, en ser escoltades i exemplificades les seves opinions.

Com a resultat d'aquesta primera iteració, es va seleccionar i descriure un conjunt d'instruments que s'estan aplicant a una assignatura obligatòria (1r) i una optativa (3r-4t), la valoració dels quals ha estat l'eix de la segona iteració. Aquesta es va organitzar a l'entorn de dues sessions que compartien objectiu: valorar la idoneïtat dels instruments co-dissenyats per a extreure coneixement de la pràctica. La primera, es va portar a terme en novembre del 2015 (UB) i al gener del 2016 (UdG), i la següent en febrer (UB) i gener de 2016 (UdG). Seguint els criteris anteriors de selecció, es va fer una petició prèvia a un grup d'estudiants i hi van participar un total de dotze estudiants -cinc de la UB i set de la UdG-. Prèviament se'ls va trametre la documentació, la qual consistia en la descripció dels instruments que estàvem implementant -dotze en total- (vegeu taula 1).



IMPACTES DE LA INNOVACIÓ EN LA DOCÈNCIA I L'APRENTATGE

La valoració va ser positiva, ja que consideraven que els permetria posar-se en el lloc del professional i treure conclusions a partir de la pròpia experiència. Alhora possibilitaven la posada en comú. També es va considerar l'oportunitat de posar en pràctica habilitats i destreses necessàries per actuar en el context escolar, i de generar majors possibilitats de relació, intercanvi i feedback. En termes generals, es va destacar que permetien que els estudiants fessin les seves aportacions, i així mateix possibilitaven al professorat el coneixement dels estudiants i dels seus processos reflexius. D'altra banda, les mestres van coincidir amb els estudiants en la necessitat d'avançar cap a una nova formació de mestres que permeti equilibrar la necessitat d'acomplir amb el currículum acadèmic i satisfer els interessos dels alumnes.

En la segona sessió, la majoria dels instruments van rebre una valoració favorable pel que fa a les possibilitats que ofereixen de relacionar les situacions d'aprenentatge servei amb els coneixements teòrics de les assignatures. Alguns d'aquests tenien un valor afegit en permetre posar-se al lloc de l'altre i reflexionar sobre la pràctica, les estratègies i les alternatives. De la mateixa manera es va destacar l'activitat col·laborativa que comportaven, augmentant així la implicació i responsabilitat dels estudiants i donant lloc a produccions de qualitat. Alguns instruments van ser qüestionats per part de les mestres en relació a l'objectiu pretès, considerant-los vàlids per a temes organitzatius o emergències, però no per a la reflexió i anàlisi de situacions d'aprenentatge servei. Finalment, van ser molt interessants algunes propostes realitzades pels estudiants en properes aplicacions dels instruments, com per exemple, decidir les lectures que han de fer (p.e., posades en comú articulades), assumir la responsabilitat d'escriure i fer preguntes (p.e., incident crític), o deixar que siguin els estudiants els que triïn l'instrument que els va millor per establir la relació teoria-pràctica i expressar-se eficaçment.

Resultats

Al llarg de la recerca, s'han obtingut dos tipus de resultats: com a fruit del codisseny i com a reflexió i avaluació sobre aquesta metodologia.

Un primer tipus de resultat és el que ha permès elaborar una bateria d'instruments adreçats a facilitar les connexions entre situacions d'experiència (preferentment recents) i coneixements teòrics de les assignatures implicades en el projecte, però fàcilment transferibles a d'altres matèries. Les eines han estat dissenyades des de la combinació de diferents variables per tal d'obtenir una proposta prou exhaustiva i flexible per aplicar en cada cas. La primera fa referència a les fases del projecte: motivació i preparació -especialment rellevant en projectes d'aprenentatge servei-, desenvolupament i tancament. La segona és relativa a l'espai o medi en el qual s'ubica l'activitat, al lloc d'experiència: en aquest cas, el centre educatiu en el qual es desenvolupa la tasca de servei, el treball autònom i l'aula universitària. En tercer lloc, s'han tingut en compte la modalitat d'agrupament de treball: el treball individual, en petit grup, i en



IMPACTES DE LA INNOVACIÓ EN LA DOCÈNCIA I L'APRENENTATGE

grup-classe. També s'ha volgut considerar la variable relativa al nivell de coneixement: intuïtiu i tàcit, esquema i teoria (Melief, Tigchelaar i Korthagen, 2010). En últim lloc, també s'ha considerat el doble rol dels participants: com a mestres i com a estudiants.

A la taula 2 sintetitzem les propostes d'instruments i activitats en funció de la fase d'aplicació. A partir d'aquesta bateria d'instruments que garanteix treballar tots els passos necessaris per a la construcció de coneixement a partir de l'experiència, es va poder disposar d'un ampli i divers conjunt d'activitats i estratègies que asseguraven la participació de l'estudiantat en els processos d'ensenyament-aprenentatge de les assignatures, al mateix temps que se centren en situacions d'experiències reals que connecten amb el seu exercici professional. Fruit del material elaborat fins al moment, es va elaborar un document que recull els diferents instruments dissenyats a partir d'un esquema comú que integrava en cada cas títol, definició breu, forma d'aplicació, exemples reals i indicadors que permetia activar. Aquest resultat ha quedat recollit en el document de docència que porta per títol per títol "Instruments per a la construcció de coneixement pedagògic a partir de la transferència d'experiències d'Aprenentatge Servei" (2016) (<http://diposit.ub.edu/dspace/handle/2445/96173>).

El segon resultat respon a l'avaluació de l'experiència de participació dels i les estudiants del grup de codisseny. Aquesta s'ha realitzat mitjançant l'aplicació d'un qüestionari que combina preguntes obertes i de valoració en una escala Lickert de cinc nivells, i que gira al voltant de les aportacions de la metodologia als processos d'aprenentatge dels estudiants en relació a l'aprenentatge servei. L'anàlisi dels qüestionaris i dels grups de discussió destaquen la potencialitat formativa de la metodologia en un triple sentit: permet conèixer les experiències dels companys/es i entendre el sentit profund de l'aprenentatge servei; facilita la incorporació del punt de vista del professorat en relació als interessos d'aprenentatge que persegueixen les assignatures; i s'adequa a tothom i a qualsevol context, essent un recurs a tenir en compte per al seu futur exercici professional. Podem afirmar que la metodologia del codisseny permet superar els primers graons de participació activa dels estudiants i situar-se en la zona mitjana de l'escala de Bovey i Bulley (2011) en la qual els discents ja tenen capacitat de decidir i influir, la qual cosa representa un pas endavant notable en el procés d'implantació del codisseny a les nostres universitats.

Conclusions

Els primers resultats de l'aplicació del codisseny en la transformació d'assignatures de caràcter pràctic que consideren fonamental vincular les experiències de camp amb el coneixement teòric són reveladores.



IMPACTES DE LA INNOVACIÓ EN LA DOCÈNCIA I L'APRENENTATGE

Considerem el codisseny com a una metodologia per la qual estudiants i professorat (i altres agents implicats en els processos d'ensenyament-aprenentatge, si s'escau) mitjançant diverses interaccions dialògiques i cooperatives, treballen conjuntament en la millora dels processos educatius comuns. Els àmbits de treball poden ser diversos, de diferent envergadura i transcendència; des de la millora del currículum i el pla d'estudis -una tasca que transcendiria l'àmbit de les assignatures- fins a objectius més específics, com compartir i millorar les estratègies d'avaluació d'un mòdul o cocrear activitats d'ensenyament i aprenentatge per tal de garantir que són motivadores i riques, tant per als professors com per als estudiants.

La seva aplicació implica primerament, per part dels seus promotors, prendre consciència dels àmbits de decisió que han estat restringits tradicionalment només a uns estaments (el professorat i els òrgans de govern universitaris) i plantejar-se si és necessari revisar-los amb nous punts de vista. En aquest sentit, es tracta d'una oportunitat d'innovació docent de primer ordre, ja que implica incorporar de forma exigent i productiva les perspectives dels estudiants, entenent que els seus punts de vista poden ser molt interessants i diversos alhora; cal tenir en compte també que són els màxims interessats en la millora docent i que poden incorporar en el debat el seu bagatge anterior i la seva experiència de formació a la universitat.

En segon lloc, el codisseny implica exigència i procediment per tal de garantir una implicació de tots els agents i perquè realment sigui útil a la millora de la docència: si no, es cau en el perill que es converteixi en un fals gest d'obertura i democratització de la participació estudiantil. Perquè sigui efectivament una eina d'innovació docent cal: (1) Organitzar les sessions de codisseny amb rigor, fixant uns objectius explícits i assequibles i coordinant-les amb estratègies de discussió i treball cooperatiu que garanteixin que es podran sistematitzar totes les aportacions dels participants -estudiants i professors- i es convertiran en resultats. (2) Esgraonar el grau de participació dels estudiants de forma realista i compromesa, tenint en compte la història i tradició recent de cada institució pel que fa a la participació estudiantil en diferents estaments universitaris. (3) Comprometre's per part del professorat a aplicar els resultats de les sessions de codisseny a la docència sense gaires dilacions.

I en tercer lloc, ens sembla una metodologia molt rellevant en les Facultats de Pedagogia i Educació, ja que consisteix a compartir els processos de planificació amb els estudiants, els quals al seu torn seran futurs mestres; es tracta, doncs, d'un exercici metacognitiu (Ayuste et al., 2016) de molta rellevància per a la pràctica reflexiva dels mestres en formació. Per altra banda, els estudiants d'educació hauran de planificar processos formatius ben aviat, i seria positiu que des de bon principi de la seva pràctica docent tinguessin present la necessitat de compartir determinades decisions amb els alumnes. El codisseny, doncs, potencia el desenvolupament de competències d'anàlisi, valoració i elaboració d'entorns i activitats educatives que fàcilment es poden transferir en contextos educatius com els escolars.



IMPACTES DE LA INNOVACIÓ EN LA DOCÈNCIA I L'APRENENTATGE

4.1. FIGURA O IMATGE 1



4.2. FIGURA O IMATGE 2

Segona iteració	Instruments	Fases d'aplicació
1a sessió. Novembre 15 (UB) Gener 16 (UdG)	1. Llistat de conceptes claus de l'assignatura	Motivació i preparació
	2. Escripura biogràfica	Motivació i preparació Tancament del projecte
	3. Joc de rol	Motivació i preparació Tancament del projecte
	4. Tonalitats pedagògiques	Motivació i preparació Tancament del projecte
	5. Definició acumulativa de conceptes	Motivació i preparació Tancament del projecte
	6. Introducció a la dinàmica de pràctica reflexiva	Motivació i preparació
2a sessió. Febrer 16 (UB) Gener 16 (UdG)	7. Grup de WhatsApp	Desenvolupament
	8. Anàlisi d'incidents crítics	Desenvolupament
	9. Posada en comú articulada	Desenvolupament
	10. Fòrums de debat en línia	Desenvolupament
	11. Narració digital	Tancament del projecte
	12. Pòster col·lectiu	Tancament del projecte

Taula 1. Instruments valorats en les dues sessions de la 2a iteració. Font: elaboració pròpia.



IMPACTES DE LA INNOVACIÓ EN LA DOCÈNCIA I L'APRENENTATGE

4.3. FIGURA O IMATGE 3

INICI	DURANT	FINAL
<ul style="list-style-type: none">• Llistat de conceptes clau• Escriptura autobiogràfica• Jocs de rol• Tonalitats pedagògiques• Definició acumulativa de conceptes• Entrenament a la pràctica reflexiva	<ul style="list-style-type: none">• Grup de whatsapp• Anàlisi d'incidents crítics• Posades en comú articulades• Fòrum de debat en línia	<ul style="list-style-type: none">• Narració digital, línia del temps• Escriptura autobiogràfica• Joc de rol• Tonalitats pedagògiques• Definició acumulativa de conceptes• Memòria visual col·lectiva

Taula 2. Instruments i activitats en funció de la fase d'aplicació. Font: elaboració pròpia.

5. REFERÈNCIES BIBLIOGRÀFIQUES

Ayuste, A., Escofet, A., Masgrau, M., Obiols, N. (2016). "Aprendizaje-servicio y codiseño en la formación de maestros: vías de integración de las experiencias y perspectivas de los estudiantes". Bordón. Revista de Pedagogía, 68 (2), p. 169-183.

Ayuste, A.; Escofet, A.; Gros, B.; Obiols, N.; Payá, M.; Piqué, B.; Rubio, L.; Masgrau, M.; Comas, A.; Sansalvador, M.T. (2016). Instruments per a la construcció de coneixement pedagògic a partir de la transferència d'experiències d'Aprenentatge Servei. Dipòsit digital UB. OMADO (Objectes i Materials Docents). <http://hdl.handle.net/2445/96173> [Consulta: 20-4-2016]. <http://hdl.handle.net/2445/96173>

Bovill, C.; Bulley, C. J. (2011). A model of active student participation in curriculum design: exploring desirability and possibility. A Rust, C. Improving Student Learning (18) Global theories and local practices: institutional, disciplinary and cultural variations. Oxford: The Oxford Centre for Staff and Educational Development, p. 176- 188.

Cameron, L.; Tanti, M. (2011). Students as learning designers: using social media to scaffold the experience. eLearning Papers, 27. Recuperat de <http://www.slideshare.net/elearningpapers/students-as-learning-designers-using-social-media-to-scaffold-the-experience> [Consulta: 20-4-2016].

Carabaña, J. (2011). "Competencias y universidad, o un desajuste por mutua ignorancia". Bordón. Revista de Pedagogía, 63 (1), p. 15-31.

Kolb, D. (1984). Experiential Learning. New Jersey: Prentice Hall Inc.

Könings, K. D.; Brand-Gruwel, S.; Van Merriënboer, J. G. (2011). Participatory Instructional redesign by students and teachers in secondary education: Effects on perceptions of instruction. Instructional Science, 39, p.737 -762.



IMPACTES DE LA INNOVACIÓ EN LA DOCÈNCIA I L'APRENTATGE

Melief, K., Tichelaar, F.; Korthagen, F.. "Aprender de la práctica". En O. Esteve; K. Melief; A. Alsina (Coords.) (2010). Creando mi profesión. Una propuesta para el desarrollo profesional del profesorado. Barcelona: Octaedro. p. 19-37.

Puig, J. M. et al. (2006). Aprentatge Servei. Educar per a la ciutadania. Barcelona: Octaedro.

Rowland, G. (2008). "Design and research: Partners for educational innovation". Educational Technology, 48 (6). p. 3-9.

Zabalza, M. A. (2011). "El Practicum en la formación universitaria: estado de la cuestión." Revista de Educación, 354, p. 21-43.