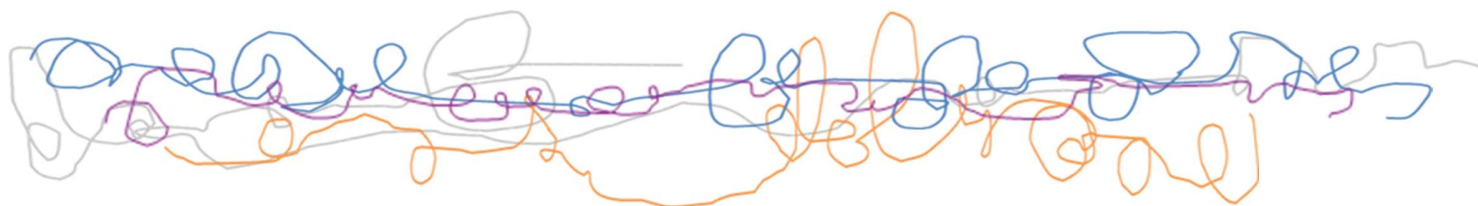




X JORNADA d'INNOVACIÓ DOCENT TRANS@NET

Design Thinking i suport tecnològic per una docència transversal

Informe de resultats
febrer-maig 2022
Ma. Antonia Buenaventura Rubio
Aida Espejo Martínez





Índex

Presentació Jornada i programa de la X Jornada d'Innovació Docent Trans@net.....	3
Primera sessió: <i>Design thinking</i>	6
Segona sessió: <i>El disseny pedagògic i eines tecnològiques per la transversalitat</i>	7
Tercera sessió: <i>Casos pràctics</i>	10
Conclusions.....	11



1. Presentació jornada i programa X Jornada d'Innovació Docent Trans@net

La dècima Jornada del Grup d'Innovació Docent Trans@net es celebra en tres sessions formatives pels docents de treball social i oberta a la comunitat universitària de la Universitat de Barcelona. "**DesignThinking i suport tecnològic per una docència transversal**" és un espai dedicat a pensar com dissenyem una docència transversal i tecnològica sense perdre l'essència de l'ensenyament del treball social.

En un context on es difuminen les fronteres entre docència tradicional i la realitzada amb elements tecnològics, és important entendre com la **metacognició dels aspectes transversals és un element clau** per afrontar la docència de competències pràctiques, ja que no hi ha un entorn sincrònic complet pel treball habitual grupal i confortable de dinàmiques i simulacions.

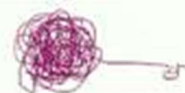
La jornada té una durada de 10 hores, s'inclouen sessions de formació i assessorament i el treball autònom dels docents participants, s'estructura en **tres sessions formatives** impartides per Jordi Sancho Salido i Mariona Grané, ambdós del Grup d'Investigació Learning, Media & Social Interactions.

La Jornada ha comptat amb la participació de diferents membres de departaments i ensenyaments de la Facultat d'Educació i d'altres facultats: UFR Escola de Treball Social, Departament de Didàctica de Llengua i Literatura, Departament Didàctica i Organització Educativa, Departament Mètodes d'Investigació i Diagnòstic en Educació, Departament de Didàctica i de l'Expressió Musical, Departament d'Arts Visuals i Disseny (Facultat de Belles Arts), Departament d'Història contemporània (Facultat de Geografia i Història).

Ha estat organitzada pel Grup d'Innovació Docent Trans@net amb el suport del Programa de Recerca, Innovació i Millora de la Docència i l'Aprenentatge de la Universitat de Barcelona (RIMDA), i compta amb el reconeixement de l'Institut de Desenvolupament Professional (ICE-IDP) de la Universitat de Barcelona.



Grup d'Innovació Docent Trans@net



X Jornada d'Innovació Docent Trans@net

Design Thinking i suport tecnològic per una docència transversal

Presentació

La X Jornada del Grup d'Innovació Docent Trans@net dedicarà l'espai a pensar com dissenyem una docència transversal i tecnològica sense perdre l'essència de l'ensenyament del treball social. L'actual situació ha accelerat la necessitat de preparació i actualització tecnològica tant de professionals, estudiants, docents i usuaris, entrant a un escenari desconegut i ple d'incerteses.

Afrontar la docència de competències pràctiques en aquest context requereix més metacognició dels aspectes transversals, ja que no hi ha un entorn sincrònic tan complet pel treball habitual grupal i confortable de dinàmiques, Role Playing, simulacions, etc.

També s'ha fet més important el domini d'estratègies de formació a distància, ser creatiu i original amb la proposta d'activitats utilitzant recursos digitals variats, programant de forma habitual activitats de cocreació i coavaluació i requerint en cada procés o producte una reflexió de l'estudiant sobre les competències pràctiques o transversals.

Finalment, s'obre un espai on es difuminen les fronteres entre la docència tradicional i la realitzada amb elements tecnològics, obrint-se noves possibilitats i opcions que paga la pena explorar.

Per realitzar aquesta jornada comptarem amb la formació i assessorament del Jordi Sancho Salido, docent de treball social i la Mariona Grané, ambdós del Grup d'Investigació Learning, Media & Social Interactions (<https://www.lmi-cat.net/ca>). La Mariona Grané és professora de la UB i especialista en tecnologia aplicada a l'educació, competències 2.0 i entorns virtuals d'aprenentatge i col·laboradora de l'IDP-ICE de la Universitat de Barcelona.

Objectius

1. Treballar de forma participativa amb usuaris, estudiants i professorat a partir de situacions o problemes concrets.
2. Dissenyar pedagògicament entre tots els participants les eines tecnològiques que ens permetran aprofundir en els aprenentatges transversals del Grau de Treball Social.
3. Conèixer, resoldre i compartir casos pràctics al voltant de necessitats específiques del professorat participant.

Contingut

Sessió 1. **Design thinking** per treballar de manera participativa amb usuaris, professorat i estudiants a partir de situacions o problemes concrets.



Sessió 2. **El disseny pedagògic i eines tecnològiques per la transversalitat.** Aquesta segona sessió la destinarem al disseny del model pedagògic i a la utilització de les eines tecnològiques que ens permetin treballar de forma transversal en el Grau de Treball Social.

Sessió 3. **Casos pràctics.** La tercera sessió està pensada perquè participin usuaris, docents i estudiants en la resolució de casos pràctics.

Metodologia

Plantegem una manera pràctica de treballar en aquesta jornada que permeti compartir els sabers i les experiències d'usuaris, docents i estudiants. Es combinaran sessions destinades a sistematitzar necessitats de treballar la docència amb materials compartits i treball autònom dels participants per presentar i compartir en les sessions grupals.

Durada i calendari

La jornada tindrà una durada de 10 hores, que inclou les sessions formatives, assessorament i el treball autònom dels docents i estudiants participants.

Sessions formatives:

- 2 de febrer de 10:00 a 13:00 hores.
- 9 de febrer de 10:00 a 13:00 hores.
- 23 de febrer de 10 a 13:00 hores.

Reconeixement

Reconeixement de l'Institut de Desenvolupament Professional (ICE) de la Unitat de Formació i Recerca, Escola de Treball Social.

Inscripcions Obertes: del 12 de gener fins el 22 de febrer.

<http://www.ub.edu/gidp-matice/faces/formatice?curs=48273>

Amb el suport

RIMDA. Programa de Recerca, Innovació i Millora de la Docència i l'Aprenentatge de la Universitat de Barcelona.



2. Primera sessió: Design thinking

La primera sessió realitzada el 2 de febrer de 2022 es destina a treballar de manera participativa com es pot treballar amb usuaris, professorat i estudiants a partir de situacions o problemes concrets.

La sessió amb un caràcter conceptual ens situa en assentar els coneixements docents per planificar accions docents amb l'objectiu que els estudiants construeixin coneixement a partir d'estratègies didàctiques, com per exemple, plantejar preguntes productives que apropin a imaginar com s'aplica l'aprenentatge a la realitat, utilitzar la reflexió com a eina d'aprenentatge. Es busca en els projectes i evidències dissenyades per la docència per activar el pensament crític dels estudiants, la idea principal és apropar-nos a la pregunta "cel" i cercar estratègies per obtenir els resultats finals esperats, anar més enllà del que és evident. Es planteja crear una possible solució al problema amb grups de treball, forçar la creativitat i la transversalitat i realitzar un treball cooperatiu a partir de les motivacions i interessos de cada un dels participants.

Els mètodes més importants que podem trobar en els aprenentatges:

- Empatitzar, descobrir
- Reduir, focalitzar
- Imaginar
- Prototipar (pensar una solució, una primera proposta)
- Provar
- Reflexionar i compartir.



Imatge 1. Design thinking Mariona Grané

Es proposa dur a terme una acció formativa amb els estudiants per poder dissenyar una solució a problemes plantejats. Es crearà un sistema amb el que es farà participar als estudiants en la cerca, pensament i reflexió sobre el problema i la cerca d'una resposta mitjançant el model **Design Thinking**. El procés serà: empatitzar o descobrir (com detectem el problema), focalitzar el problema i imaginar una solució, es dissenya i es prova. És un mètode d'assaig error que focalitza els resultats comptant amb la participació de tots els agents que hi participen.



En aquesta sessió s'organitzen grups de treball per dissenyar una proposta educativa d'innovació docent entre les assignatures que duen a terme els diferents participants. Els grups de treball son heterogenis dons la jornada oberta als docents de la Facultat d'Educació i altres ensenyaments, ha possibilitat el compartir un espai d'interès comú per la proposta Design Thinking des de diferents mirades.

3. Segona sessió: **El disseny pedagògic i eines tecnològiques per la transversalitat.**

La segona sessió es du a terme el 9 de febrer de 2022, en aquesta sessió es proposa el disseny del model pedagògic i la utilització d'eines tecnològiques que ens permetin treballar de forma transversal en el Grau de Treball Social. L'objectiu és conèixer diferents estratègies, mètodes, accions i eines digitals que facilitin els aprenentatges i la recerca de dades a l'aula.

Un altre dels objectius de la sessió és fer una pluja d'eines tecnològiques que ajudin als docents per la recollida de dades en els tres moments del Design Thinking, que permetran orientar les estratègies d'actuació: descobrir, digerir i produir.

- **Descobrir connexions** (bibliografia) → **Research Rabbit:**
<https://researchrabbitapp.com>
- **Digerir el que hem descobert** → **Zotero:** Permet enllaçar i citar amb fragments i subratllats organitzats i estructurats: <https://zibib.org>
- **Produir (l'efecte, el resultat)** → **Obsidian** → S'obre una pàgina en blanc on pots escriure les idees rellevants sobre un aspecte concret que s'està treballant amb la referència d'on s'extreu la informació. Dins d'aquestes idees permet linkar col·locant doble claudàtor sobre la paraula clau i d'aquesta manera es vincularan i enllaçar els conceptes:
<https://obsidian.md>

Les **estratègies** són:

- Aprendre a conèixer, aprendre a fer, aprendre a ser
- Promoure l'autoregulació del propi aprenentatge
- Fomentar el treball en equip
- Treballar sobre el pensament analític i crític
- Buscar l'aplicació a la realitat, de manera que l'aprenentatge serà autèntic.



Imatge 2. Eines i estratègies. Jordi Sancho.

Els diferents **mètodes i accions** que es poden utilitzar són:

- **Benchmarking:** Analitzar experiències sobre el mateix tema, com establir eixos que ajudin a comparar. Per conèixer un tema en profunditat, pots realitzar una comparativa molt més rica que permet prendre decisions sobre com es realitzarà el procés de l'experiència. Permet extreure conclusions per fer que el procés sigui millor.
- **Qüestionaris:** Conèixer als nostres usuaris, permet tenir accés a moltes persones.
- **Focus Grups:** Treballem des de perspectives d'entrevistes o grups més petits, disseny d'unes preguntes més concretes i focalitzades (entrevista semi-estructurada) amb els usuaris de l'estudi final.
- **Persona:** Ser capaços de crear un perfil de qui seria el nostre usuari final al nostre problema plantejat, com és aquesta persona (podem tenir més d'un tipus d'usuari, ja que no sempre hi haurà una única manera d'arribar als usuaris, es poden incloure variables), ens basem en qüestionaris, focus grups, entrevistes... conèixer al usuari per poder apropar-nos.
- **User Journey:** Quins son els passos que fa el nostre destinatari final per saber en quin moment s'ha d'incidir perquè es produeixi aquest procés.
- **Escenaris:** Ser capaços de dissenyar contextos en els que els usuaris poden trobar-se (importància de conèixer a l'usuari).
- **Diagrama de flux:** Disseny de processos mitjançant diagrames (decidir el tipus de diagrama a utilitzar i el canal).



- **Test d'usuaris:** Selecció d'uns perfils davant del procés que acabem de dissenyar; possibles usuaris. Confrontar amb els usuaris el funcionament de la proposta.
- **Card Sorting:** donar estructura a un entorn web, s'enfronten diferents estils i perfils d'usuaris i són ells mateixos qui prioritzen les diferents opcions que es donen i el perquè de les seves decisions. D'aquesta manera s'observa la informació prioritzada pels usuaris.
- **Disseny especulatiu:** Enfrontar als usuaris definitius a possibles escenaris que es poden trobar (*que passaria si...; com ho viurien, que farien...*) i d'aquesta manera trobar respostes i solucions a aquests processos.

Algunes de les **eines digitals** existents per a poder treballar es troben a la pàgina de la UOC:

<http://design-toolkit.uoc.edu>

- Crear documents compartits
- Presentacions multimèdia
- Mapes conceptuals
- Infografies
- Objectes interactius
- Blogs
- Curació de continguts
- Personal Learning Environment
- Quizzes
- Vídeos i animacions
- Grabar video tutorials
- Registre documental
- Crear webs
- CMS
- Apps per crear activitats a l'aula



Imatge 3. Eines digitals. Jordi Sancho

4. Tercera sessió: **Casos pràctics.**

La tercera sessió realitzada el 23 de febrer de 2022 es dedica a la participació d'usuaris, docents i estudiants en la resolució de casos pràctics. Es realitza un treball en els grups creats a la primera sessió en la definició de la problemàtica i es proposa treballar tres aspectes:

- Com s'organitzaran als estudiants i usuaris en la resolució del projecte
- Pensar dinàmiques concretes per aquests usuaris i estudiants
- Acabar dissenyant un prototip que funcioni com a solució a la problemàtica

En primer lloc, és important redefinir la problemàtica amb la pròpia veu "d'ells" (usuaris), per a poder saber quins usuaris han d'intervenir i quines dinàmiques seran més correctes per a treballar.

L'eina per a poder trobar dinàmiques per a treballar és el **Design Toolkit** (<http://design-toolkit.uoc.edu/es/>), es troba a l'apartat de Mètodes de la pàgina. Es mostra una àmplia gama de recursos que es poden utilitzar per definir quines seran aquelles dinàmiques que s'adaptin millor a la solució per a la problemàtica escollida. Per tant, pren molta importància la definició de la problemàtica que volem treballar per a poder definir quins usuaris, organitzacions i



estudiants han d'intervenir en la definició del problema ja que són ells mateixos qui coneixen la problemàtica i l'han estudiat. Arrel d'aquí, es conforma un treball conjunt en la creació de la solució que s'aporta.



Imatge 4. Grup participant a la jornada, sessió final

5. Conclusions

Es destaca de la jornada la importància de crear espais docents de reflexió conjunta en els quals es comparteixen les inquietuds per una docència de qualitat, la situació actual ha fet que s'accelerín els processos de coneixement tecnològic per part del professorat. La jornada ha sigut un espai on s'han pogut adquirir coneixements entorn la digitalització per una docència transversal, aprenent nous mètodes i eines per a poder utilitzar tant en la realització de les classes al grau per part del professorat, com pel lliurament dels treballs que han de dur a terme els estudiants en formats digitals més dinàmics. Per altra banda, el fet de compartir un espai interdisciplinari amb la participació de diferents ensenyaments de la Universitat de Barcelona ha creat una clima que ha permès compartir diferents mirades dels docents, aquest fet ha permès també comprendre les realitats actuals, compartir les inquietuds, percepcions i vivències docents que han desembocat en propostes de millora de l'activitat.