



**GENERALITAT
VALENCIANA**

Conselleria d'Educació,
Universitats i Ocupació

C.E.I.P. JOSÉ PEDRÓS

Avinguda José Pedrós,35

46712,Piles (València)

46006689@edu.gva.es



HIPOTESI DE LA INVESTIGACIÓ



HIPÒTESIS D'INVESTIGACIÓ 1

LA INTEGRACIÓ DE L'APRENENTATGE SERVEI (APS) I ELS OBJECTIUS DE DESENVOLUPAMENT SOSTENIBLE (ODS) EN EL CONTEXT EDUCATIU FOMENTARÀ UN MAJOR COMPROMÍS DELS ALUMNES DEL CENTRE AMB LA COMUNITAT LOCAL MILLORANT AIXÍ LES SEVES HABILITATS SOCIALS I CÍVIQUES.

Davant la implementació de l'Aprentatge Servei (APS) centrat en els Objectius de Desenvolupament Sostenible (ODS) en el centre, es formula la hipòtesi que:

1. **Compromís amb la Comunitat:** La integració de l'APS i els ODS fomentarà un major compromís dels estudiants amb la comunitat local, promociant la consciència i l'acció ciutadana per abordar problemes socials i ambientals.
2. **Desenvolupament d'Habilitats Socials i Cíviques:** La participació en projectes d'APS centrats en els ODS millorarà les habilitats socials i cíviques dels estudiants, reforçant la seua capacitat per treballar en equip i comprendre el seu paper en la societat.
3. **Consciència Global i Sostenibilitat:** La vinculació de projectes d'APS amb els ODS desenvoluparà la consciència global dels estudiants, fomentant la comprensió de qüestions globals i promociant actituds i pràctiques sostenibles.
4. **Desenvolupament de l'Empatia i la Solidaritat:** La participació en activitats d'APS permetrà als estudiants comprendre millor les realitats dels qui els envolten, fomentant l'empatia i la solidaritat cap a individus i comunitats en situacions desfavorides.
5. **Contribució Activa als ODS:** Els projectes d'APS centrats en els ODS proporcionaran als estudiants l'oportunitat de contribuir activament a metes específiques de desenvolupament sostenible, establint connexions directes entre l'aprenentatge a l'aula i l'acció a la comunitat.

HIPÒTESIS D'INVESTIGACIÓ 2

LA INTRODUCCIÓ DEL PENSAMENT COMPUTACIONAL I LES AULES STEAM PERMETRAN A L'ALUMNAT MILLORAR LES SEVES HABILITATS CLAU EN RELACIÓ A LA RESOLUCIÓ DE PROBLEMES PROMOVENT LA CREATIVITAT, L'ÚS D'EINES DIGITALS I LA COL·LABORACIÓ.

Davant la introducció del Pensament Computacional i la creació d'aules STEAM (Ciència, Tecnologia, Enginyeria, Art i Matemàtiques) en el centre, es formula la hipòtesi que:

1. **Desenvolupament del Pensament Computacional:** La integració del Pensament Computacional en el currículum escolar promourà habilitats clau com la resolució de problemes, el raonament lògic i la creativitat, millorant així el rendiment acadèmic i la preparació per a reptes tecnològics futurs.
2. **Millora del Rendiment Acadèmic en Ciència i Matemàtiques:** La implementació d'aules STEAM potenciarà l'interès i la participació dels estudiants en ciència i matemàtiques, contribuint a un augment del rendiment acadèmic en aquestes àrees.
3. **Estímul de la Creativitat i la Innovació:** Les aules STEAM, al proporcionar entorns que fomenten la creativitat i la innovació, permetran als estudiants explorar i aplicar coneixements en contextos pràctics, generant solucions innovadores.
4. **Increment de la Motivació:** La transformació de les aules en espais dinàmics i tecnològicament avançats motivarà els estudiants al proporcionar-los entorns d'aprenentatge atractius i rellevants.
5. **Foment de la Col·laboració i el Treball en Equip:** La disposició d'aules STEAM facilitarà la col·laboració entre estudiants, promocionant el treball en equip i l'intercanvi d'idees per resoldre problemes complexos.
6. **Desenvolupament d'Habilitats Tècniques i Digitals:** La introducció de recursos i eines tecnològiques a les aules STEAM contribuirà al desenvolupament d'habilitats tècniques i digitals, preparant els estudiants per a un món cada vegada més digitalitzat.
7. **Major Vinculació amb els Objectius de Desenvolupament Sostenible (ODS):** La integració d'aules STEAM permetrà una vinculació efectiva amb els ODS, proporcionant contextos pràctics per abordar problemes globals i fomentar la consciència i acció sostenible.



PLA DE TREBALL PER AL DESENVOLUPAMENT DE LES HIPÒTESIS D'INVESTIGACIÓ

OBJECTIU GENERAL

Avaluar l'impacte de l'Aprenentatge Servei (APS) amb la Integració dels Objectius de Desenvolupament Sostenible (ODS) i del Desenvolupament del Pensament Computacional juntament amb la Transformació d'Espais Educatius en un Centre Educatiu.

HIPÒTESI 1

La integració de l'Aprenentatge Servei (APS) i els Objectius de Desenvolupament Sostenible (ODS) en el context educatiu fomenta un major compromís dels alumnes del centre amb la comunitat local millorant així les seves habilitats socials i cíviques.

Fase 1: Disseny de l'APS amb Integració de l'ODS

1. **Revisió de Literatura:**

- Investigar experiències prèvies d'APS i ODS en entorns educatius.
- Identificar pràctiques exitoses d'integració d'ODS en el currículum.

2. **Definició d'Activitats:**

- Dissenyar activitats d'APS alineades amb els ODS.
- Establir indicadors d'èxit per a cada activitat.

Fase 2: Implementació

3. **Implementació de l'APS:**

- Introduir les activitats d'APS en el currículum.
- Monitorar i documentar la participació i la resposta dels estudiants.

4. **Avaluació Contínua:**

- Realitzar avaluacions formatives periòdiques per ajustar les activitats.
- Recopilar dades sobre el compromís dels estudiants i la percepció de l'impacte.

Fase 3: Anàlisi de Resultats

5. **Anàlisi de Dades:**

- Analitzar dades recopilades per avaluar l'impacte de l'APS.
- Comparar resultats amb indicadors predefinits.

6. **Informe Preliminar:**

- Elaborar un informe preliminar.
- Identificar àrees de millora i recomanacions.

Fase 4: Conclusions i Recomanacions Finals

7. **Informe Final:**

- Preparar un informe final detallat.
- Proporcionar conclusions sobre l'impacte de l'APS i les recomanacions per a futures implementacions.

HIPOTESI 2

La introducció del pensament computacional i les aules STEAM permetran a l'alumnat millorar les seves habilitats clau en relació a la resolució de problemes promovent la creativitat, l'ús d'eines digitals i la col·laboració.

Fase 1: Disseny del Pensament Computacional i Transformació d'Espais.

1. Revisió de Literatura:

- Explorar les millors pràctiques en la introducció del pensament computacional en entorns educatius.
- Investigar exemples exitosos de transformació d'espais educatius.

2. Planificació del Currículum:

- Dissenyar mòduls de pensament computacional per integrar en el currículum.
- Planificar la transformació física i tecnològica dels espais educatius.

Fase 2: Implementació

3. Desenvolupament del Pensament Computacional:

- Introduir mòduls de pensament computacional en el currículum.
- Proporcionar formació al professorat.

4. Transformació d'Espais:

- Iniciar la transformació d'espais educatius segons el pla.
- Proporcionar recursos i tecnologies necessàries.

Fase 3: Avaluació Contínua

5. Monitoratge i Avaluació:

- Seguir de prop la implementació del pensament computacional.
- Recopilar dades sobre el rendiment acadèmic i la participació de l'alumnat.

6. Ajustos i Millores:

- Realitzar ajustos segons la retroalimentació i les dades recopilades.
- Implementar millores contínues en els espais educatius.

Fase 4: Anàlisi de Resultats

7. Anàlisi de Dades:

- Analitzar dades per avaluar l'impacte del pensament computacional.
- Avaluar canvis a l'entorn educatiu i la participació de l'alumnat.

8. Informe Preliminar:

- Presentar un informe preliminar amb dades i àrees de millora.
- Sugerir adaptacions per optimitzar la implementació.

Fase 5: Conclusions i Recomanacions Finals

9. Informe Final:

- Elaborar un informe final detallat.
- Proporcionar conclusions sobre l'impacte del pensament computacional i recomanacions per a futures implementacions.