



METODOLOGÍAS ACTIVAS INCLUSIVAS

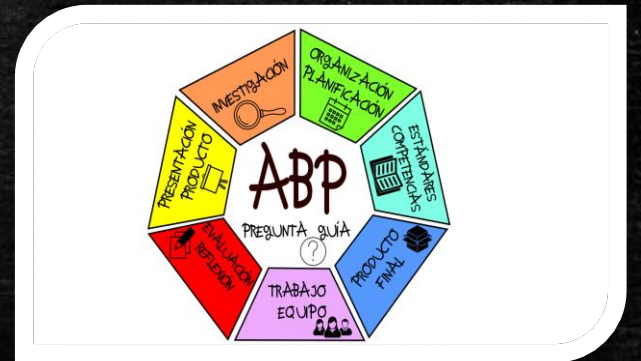
Herramientas pedagógicas para el aprendizaje

Patricia Cortés
Orientadora Educativa



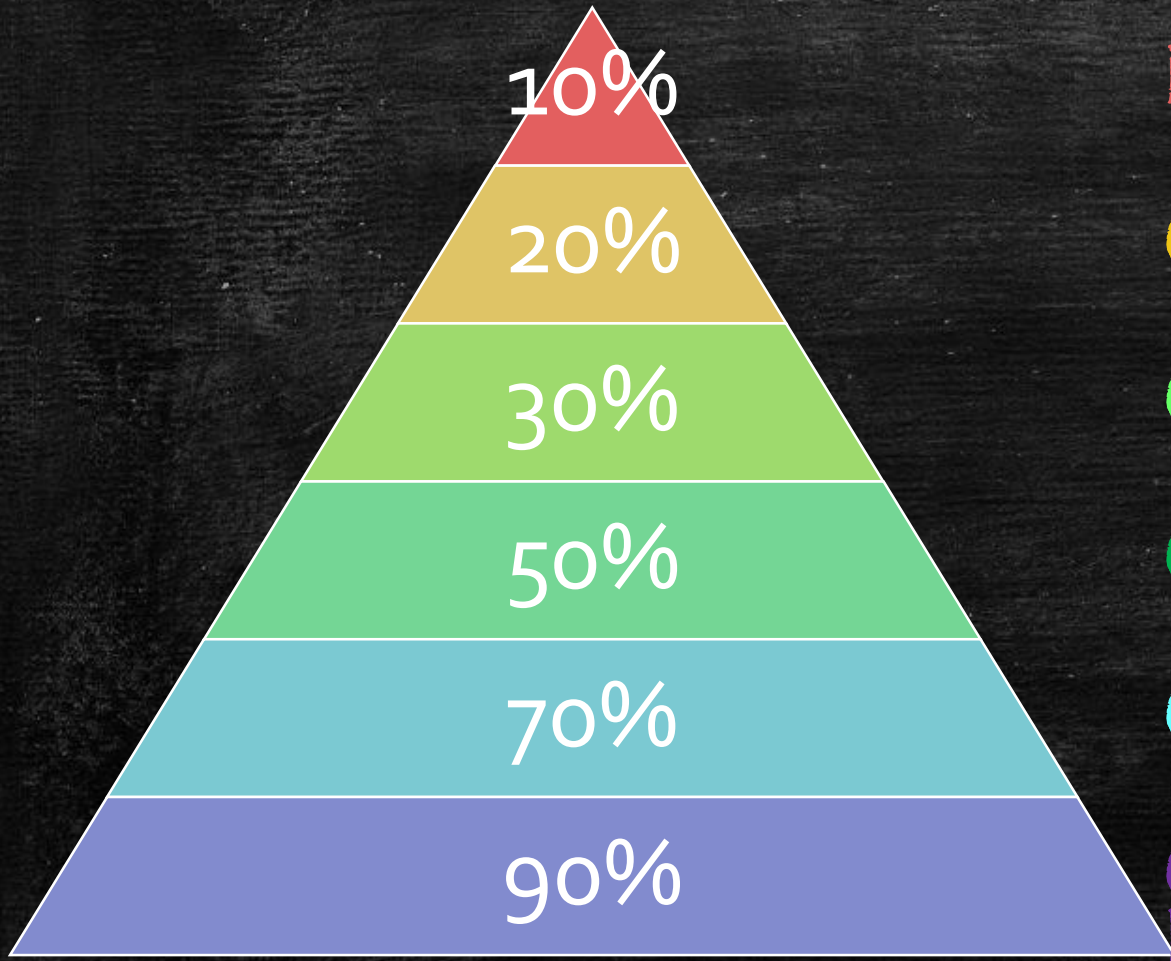
Estrategias Metodológicas para una Atención a la Diversidad de Calidad

- Aprendizaje basado en Proyectos
- Aprendizaje basado en Retos
- Aprendizaje basado en Problemas
- Aprendizaje basado en Desafíos



CONO DEL APRENDIZAJE. Edgar Dale 1969

¿Cómo aprende el ser humano?



Retenemos un 10% de lo que **LEEMOS**

Un 20% de lo que **ESCUCHAMOS**

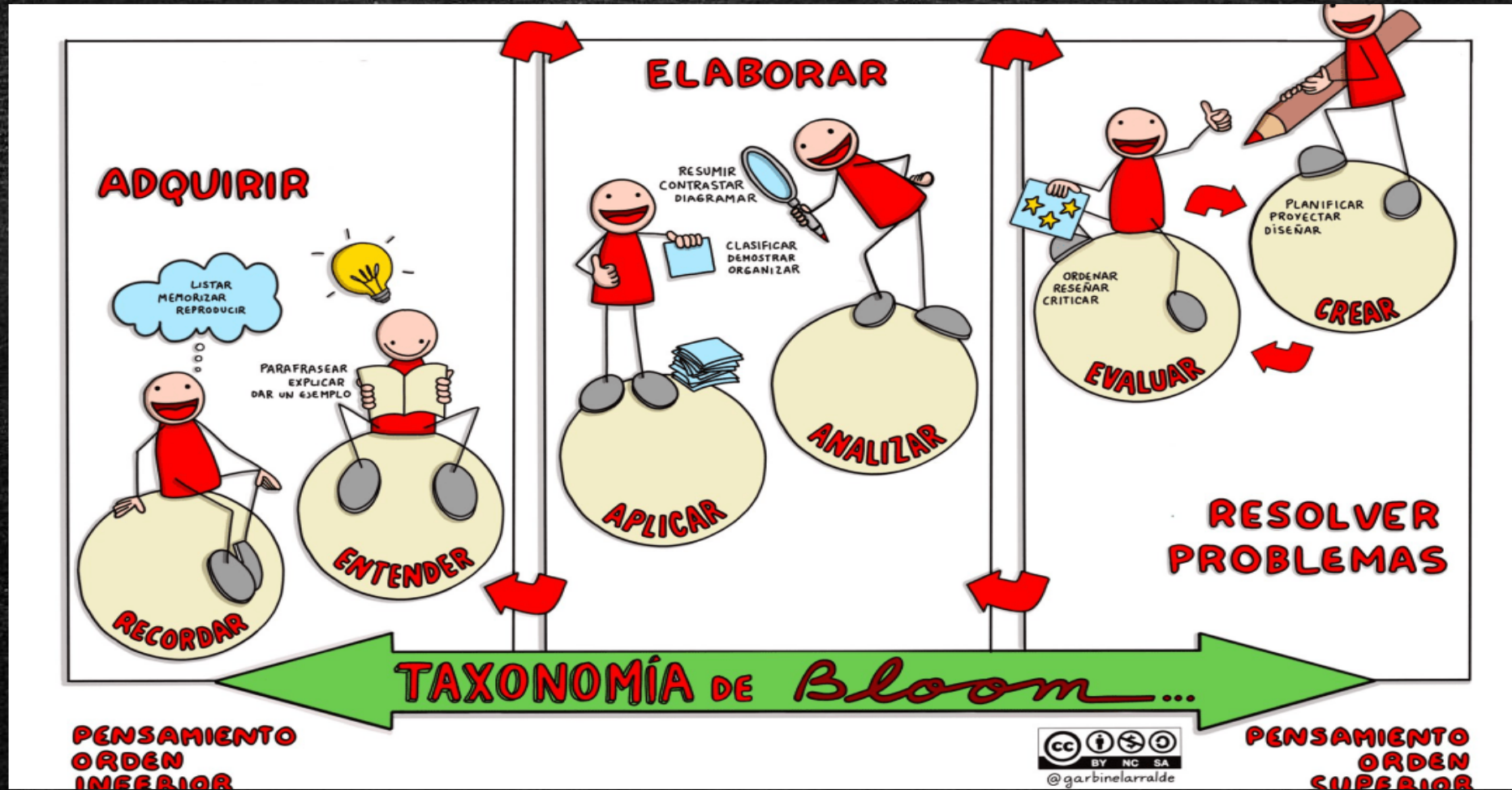
Un 30% de los que **VEMOS**

Un 50% de lo que **OÍMOS y VEMOS**

Un 70% de los que **DECIMOS**

Un 90% de los que **DECIMOS y HACEMOS**

TAXONOMÍA DE BLOOM



DEFINICIÓN: que se entiende por...

- El **aprendizaje basado en proyectos** o **ABP** es una metodología que permite a los alumnos adquirir los conocimientos y competencias clave en el siglo XXI mediante la elaboración de proyectos que dan respuesta a problemas de la vida real.
- El aprendizaje y la enseñanza basados en proyectos forman parte del ámbito del "aprendizaje activo". Dentro de este ámbito encontramos junto al aprendizaje basado en proyectos otras metodologías muy similares como son el aprendizaje basado en tareas, el aprendizaje basado en problemas, el aprendizaje por descubrimiento o el aprendizaje basado en retos.



APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS

- Metodología basada en el alumnado y en el **APRENDIZAJE EXPERIENCIAL**
 - Se centra en la **INVESTIGACIÓN y REFLEXIÓN** que sigue para llegar a la solución de un problema – reto – desafío.
- Se genera un **PRODUCTO FINAL**.



Beneficios del ABP

- Incrementa la **MOTIVACIÓN** y la **AUTOESTIMA**
- Desarrolla las **COMPETENCIAS CLAVES**
- Favorece la **INTERRELACIÓN** entre las asignaturas
- Promueve la **CREATIVIDAD**
- Impulsa la **COLABORACIÓN**
- Favorece la **RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS**
- Fomenta el **PENSAMIENTO CRÍTICO**
- Refuerza las **HABILIDADES SOCIALES**
- Favorece el **APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO**
- **ATIENDE A LA DIVERSIDAD**

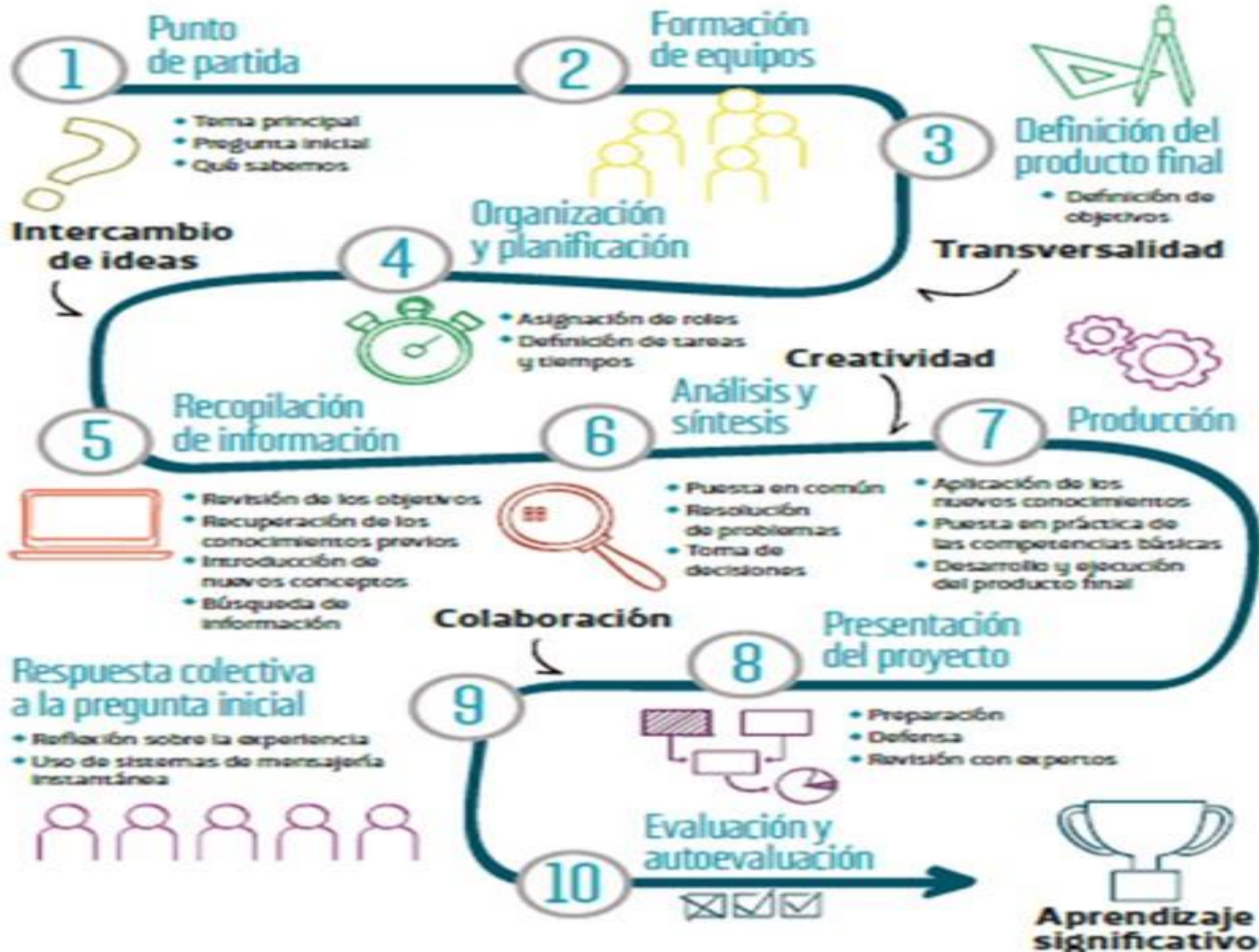


El **ABP** es una metodología que permite al alumnado aprender contenidos curriculares y poner en práctica competencias claves. Se caracteriza por:

- Pretende enseñar contenido significativo.
- Requiere pensamiento crítico, resolución de problemas, colaboración y diversas formas de comunicación.
- La investigación es parte imprescindible del proceso de aprendizaje, así como la necesidad de crear algo nuevo.
- Está organizado alrededor de una pregunta guía abierta.
- Crea la necesidad de aprender contenidos esenciales y de alcanzar competencias clave.
- Permite algún grado de decisión a los alumnos. Aprenden a trabajar independientemente y aceptan la responsabilidad.
- Incluye un proceso de evaluación y reflexión.
- Implica una audiencia. Los alumnos presentan su proyecto a otras personas fuera del aula (presencial o virtualmente). Esto aumenta la motivación del alumno y, además, le da autenticidad al proyecto.

EL CASO DEL ABA

EL APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS



FASES DEL PROYECTO PARA LA PRÁCTICA DEL AULA

- 1.- PUNTO DE PARTIDA : ENTRADA AL PROYECTO
- 2.- FORMACIÓN DE LOS EQUIPOS
- 3.- ARRANQUE DEL PROYECTO: EL DESAFÍO / EL RETO / EL PROBLEMA
- 4.- DESARROLLO DEL PROYECTO
- 5.- PRESENTACIÓN DEL PRODUCTO FINAL Y DIFUSIÓN
- 6.- EVALUACIÓN Y AUTOEVALUACIÓN



1.- PUNTO DE PARTIDA: ENTRADA AL PROYECTO



- ✓ Definimos el Producto Final.
- ✓ Planteamos las Tareas y las Actividades que lo Componen.
- ✓ Conectamos con el Currículo
- ✓ Concretamos la Línea del Tiempo.
- ✓ Difusión del Proyecto

En clase...



Elige un tema ligado a la realidad del alumnado, que los motive a aprender y te permita desarrollar los objetivos cognitivos y competenciales del curso que buscas trabajar.

Después, plantéales una **pregunta guía abierta** que te ayude a detectar sus conocimientos previos sobre el tema y les invite a pensar qué deben investigar y que estrategias deben poner en marcha para resolver la cuestión.

Utiliza las **canvas** para plantear el proyecto y haz entrega al alumnado de un **dossier** sobre el proyecto donde vengán recogidas las fases, los contenidos, la temporalización y plazos de entrega, los materiales necesarios y los criterios de evaluación (rúbricas).

2.- FORMACIÓN DE LOS EQUIPOS



- ✓ Organización de los grupos de alumnos.
- ✓ Asignación de Roles
- ✓ Responsabilidad Individual y Compartida
- ✓ Interdependencia Positiva
- ✓ Establecer unas Normas para el equipo

En clase...



Organiza los equipos base de una manera diversa y heterogénea. Cada grupo debe estar formado por 4 – 5 alumnos, si tienes que hacer algún grupo con un número superior no pasa nada.

Establecer las normas del grupo y asigna los roles a cada miembro para que tengan claro cual es la responsabilidad individual dentro del grupo. Los roles suelen ser: coordinador – coordinadora, secretario – secretaria, portavoz, controlador-controladora. Si el grupo es de 5 -6 debes darle un rol con sus funciones bien definidas. Como por ejemplo: investigador-investigadora, impulsor-impulsora, creativo-creativa.

Es importante crear identidad de grupo, con lo que se le puede pedir que se pongan un nombre y que creen su propio logo con un lema que los identifique como grupo.

3.- ARRANQUE DEL PROYECTO: EL DESAFÍO/ EL RETO/EL PROBLEMA



- ✓ Establece el Producto Final.
- ✓ Elige el Formatos: un folleto, una campaña, una presentación.
- ✓ Establece los Objetivos, las Competencias y los Criterios de evaluación en una Rúbrica.
- ✓ Pídeles que realicen una Planificación

En clase...



Establece el producto que deben desarrollar los alumnos en función de las competencias que quieras desarrollar. Puede tener distintos formatos: un folleto, una campaña, una presentación, una investigación científica, una maqueta...

Te recomendamos que les proporciones una **rúbrica** donde figuren los objetivos cognitivos y competenciales que deben alcanzar, y los criterios para evaluarlos.

Pídeles que presenten un plan de trabajo donde especifiquen las tareas previstas, los encargados de cada una y el calendario para realizarlas (una planificación).

4.- DESARROLLO DEL PROYECTO



- ✓ Organiza las Sesiones de Clase Semanales
- ✓ Establece Ejercicios, Actividades y Tareas.
- ✓ Establecer en Clase la Línea del Tiempo.
- ✓ Localizar, Filtrar y Procesar Información.
- ✓ Piensa, Cooperar y Comparte.

En clase...



Organiza actividades y tareas vinculadas con el producto final, no todas las sesiones tienen que estar estructuradas de principio a fin, pero sí es importante marcar tareas que ayuden a seguir a avanzado.

Es importante que cada grupo realice su propio **línea del tiempo** como autocontrol de tareas cumplidas a fecha, para ello cada grupo puede poner su propia línea del tiempo en la pared en formato A3, donde vayan anotando la evolución, los logros diarios y las tareas pendientes para la siguiente sesión.

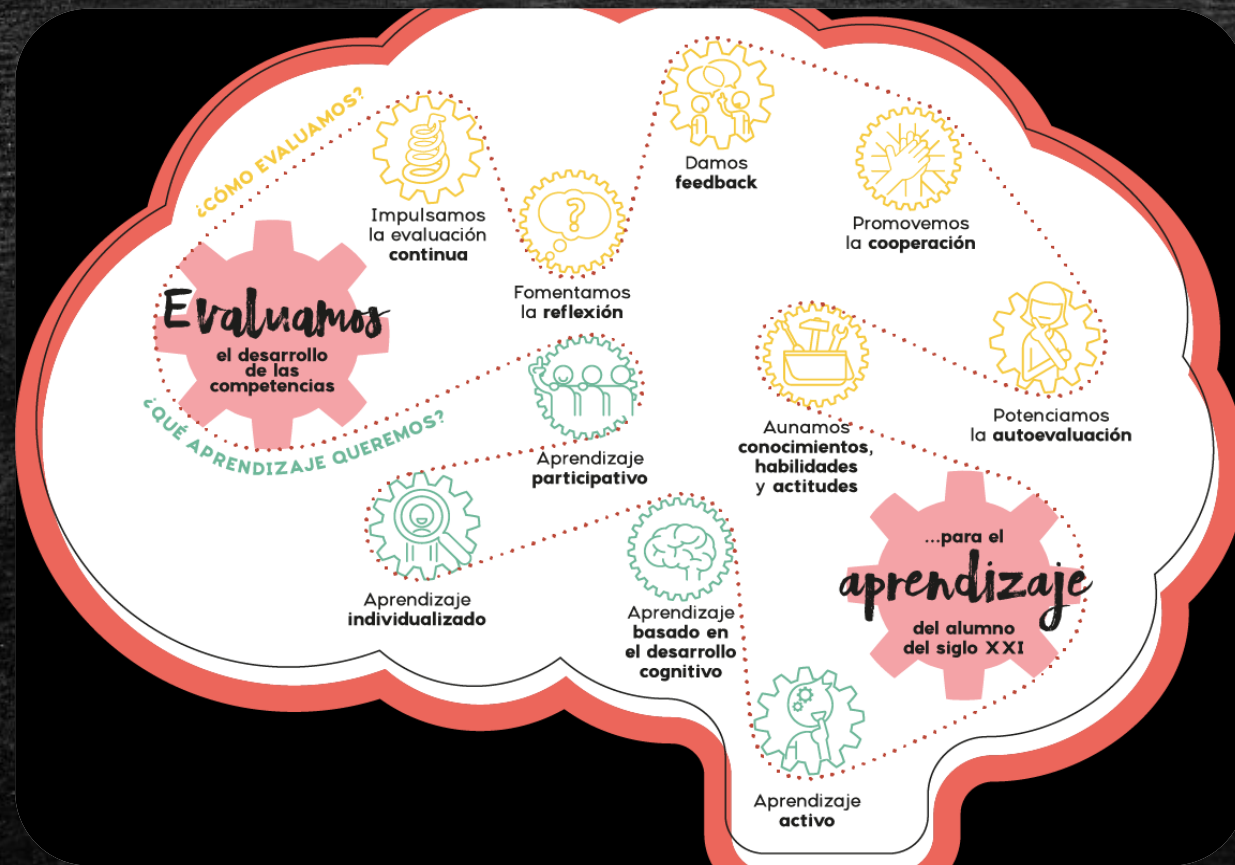
Debes dar autonomía a tus alumnos para que busquen, contrasten y analicen la información que necesitan para realizar el trabajo. Necesitan elaborar hipótesis, organizar ideas. Tú papel como docente es orientarles y actuar como guía. Anímales a dar rienda suelta a su creatividad.

5.-PRESENTACIÓN DEL PRODUCTO FINAL Y DIFUSIÓN



- ✓ Autoestima y Motivación
- ✓ Peso Ponderado en la Calificación.
- ✓ Los alumnos deben exponer lo que han aprendido y mostrar su proyecto final.
- ✓ Difusión de los Proyectos Realizados

6.- EVALUACIÓN Y AUTOEVALUACIÓN



- ✓ Evaluación y Reflexión de lo Aprendido.
- ✓ Autoevaluación
- ✓ Evaluación por Competencias y sus grados de dominios
- ✓ Herramientas y Mecanismos de Evaluación

En clase...



La evaluación es un tema fundamental dentro del **ABP**. No sólo se debe evaluar el resultado, el producto final, sino el proceso hasta llegar a él. Se debe evaluar en qué grado se han adquirido los objetivos de aprendizaje y las competencias para las que se diseñó el proyecto; y cómo se ha desarrollado el trabajo cooperativo y colaborativo.

La autoevaluación y la evaluación entre iguales ayudan los alumnos a desarrollar su espíritu de autocrítica y a reflexionar sobre sus fallos o errores. Más importante aún, la evaluación les enseña que el trabajo de calidad es fruto de un trabajo de refinamiento y revisión.

Evaluar por competencias supone diseñar instrumentos en los que el estudiante demuestre con desempeños (evidencias) que puede realizar las tareas de la competencia exigida. Para ello existen una serie de herramientas y mecanismos que sirve de ayuda para evaluar y/o autoevaluar como pueden ser : el **Portfolio**, las **Rúbrica** o la **Diana de evaluación**.

Para saber más...

- Trujillo Sáez, Propuestas para una escuela en el siglo XXI (Educación Activa), Ed. Catarata.2012
- [Guía del Aprendizaje basado en Proyectos](#) de National Academy Foundation y Pearson Foundation.
- [Evaluación](#), blog de la Agencia Andaluza de Evaluación Educativa
- Centro Virtual Cervantes. [Diario de Aprendizaje](#). Instituto Cervantes
- [Los diez consejos principales para evaluar el aprendizaje basado en proyectos](#), Edutopí.
- El "[mapa de evaluación de proyectos](#)" del BIE también te puede ayudar a visualizar tu propuesta de evaluación
- Propuestas sobre [evaluación](#) del Centro de profesorado de Córdoba
- La presentación de [Daniel Sánchez](#) sobre [evaluación en el PBL](#)
- La presentación de Ana Basterra "[Hacia una evaluación más justa](#)"
- La entrada de Andrew Miller titulada "[Critería for Effective Assessment in Project Based Learning](#)", que introduce el acrónimo R.A.F.T. para valorar el desarrollo del proyecto: *roles* (papeles), *audience* (audiencia), *format* (formato del producto final) y *topic* (tema)
- [Canal de vídeo de aNota](#), aNota es una aplicación informática para programar, evaluar y calificar por estándares de la Consejería de Educación, Cultura y Universidades de la Región de Murcia.

