

Aprendizaje basado en Proyectos

Miguel Ángel Ariza Pérez
@maarizaperez

<http://conecta13.com>
@conecta13





EDUCATION

Gracias

2x2



Coherencia en los espacios formativos



**El ABP de base
tecnológica y orientación
social es una manera
efectiva y atrayente de
promover el desarrollo
de las competencias.**



**¿Cómo podemos
convertir nuestra aula
en una experiencia?**





**¿Os gustaba más
jugar un partido o entrenar?**

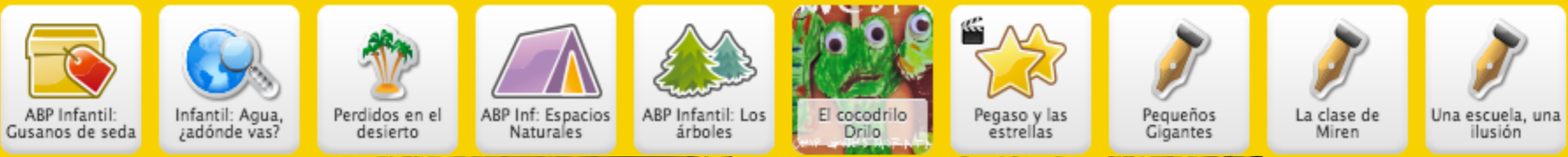
© 2013 BY BUNDESLIGA



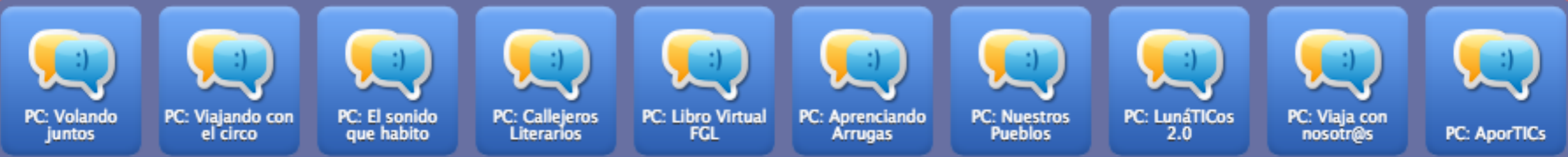
**¿Qué significa “jugar el partido”
en nuestro contexto?**

A group of children are playing soccer on a large, green field. The children are wearing white and red uniforms. The field is surrounded by trees, and the sky is overcast with grey clouds. The text is overlaid on the bottom left of the image.

**Solo la participación
en una actividad con sentido
convierte a la experiencia educativa
en una experiencia memorable.**



Teoría y práctica del ABP
<http://www.symbaloo.com/mix/abp-teoriaypractica>



**¿Cuál puede ser
la ruta a seguir?**






**DISEÑAR UN PROYECTO es una
actividad creativa,
no rutinaria.**



creatividad



**DISEÑAR UN PROYECTO es
una actividad colaborativa,
no individualista.**

A surreal illustration of a tiny child with curly hair, wearing a green shirt and patterned pants, sitting on a large orange pencil. The child is holding the pencil with both hands. The scene is set on a white notebook page with blue horizontal lines and a spiral binding on the left. In the background, other pencils and papers are visible, creating a sense of a workspace. The overall tone is whimsical and creative.

Cultura de prototipo

CANVAS PARA EL DISEÑO DE PROYECTOS

COMPETENCIAS



¿Qué competencias se desarrollan en este proyecto?

PRODUCTO FINAL



¿Cuál es la pregunta motivadora?
¿Qué queremos resolver?
¿Qué problema queremos dar solución?

RECURSOS



¿Qué personas deben implicarse: docentes, familias, otros agentes educativos,...?
¿Qué recursos materiales son necesarios?
¿Es necesaria algún tipo de instalación especial?

METAS DE APRENDIZAJE



¿Qué metas de aprendizaje se pretenden alcanzar a través de este proyecto?
¿Son suficientemente ambiciosas y concretas?

TAREAS



¿Qué tenemos que hacer para alcanzar el producto final?
¿Es la secuencia de trabajo coherente con las competencias y metas de aprendizaje?

HERRAMIENTAS TIC



¿Qué artefactos digitales vamos a crear?
¿Qué herramientas TIC necesitamos?
¿Qué servicios web o Apps vamos a usar?

MÉTODOS DE EVALUACIÓN



¿Qué herramientas y estrategias de evaluación vamos a aplicar?
¿Cómo se insertan en la secuencia de trabajo?

AGRUPAMIENTOS/ORGANIZACIÓN



¿Cómo se va a agrupar el alumnado?
¿Cómo vamos a organizar el aula?

DIFUSIÓN



¿Cómo vamos a difundir nuestro proyecto?

<http://conecta13.com/canvas/>

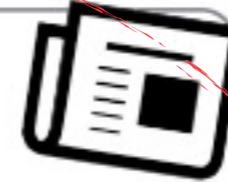
CANVAS PARA EL DISEÑO DE PROYECTOS

COMPETENCIAS



¿Qué competencias se desarrollan en este proyecto?

PRODUCTO FINAL



¿Cuál es nuestra pregunta motivadora?
¿Qué reto queremos resolver?
¿A qué problema queremos dar solución?

RECURSOS



¿Qué personas deben implicarse: docentes, familias, otros agentes educativos,...?
¿Qué recursos materiales son necesarios?
¿Es necesaria algún tipo de instalación especial?

METAS DE APRENDIZAJE



¿Qué metas de aprendizaje se pretenden alcanzar a través de este proyecto?
¿Son suficientemente ambiciosas y concretas?

TAREAS



¿Qué tenemos que hacer para alcanzar el producto final?
¿Es la secuencia de trabajo coherente con las competencias y metas de aprendizaje?

HERRAMIENTAS TIC



¿Qué artefactos digitales vamos a crear?
¿Qué herramientas TIC necesitamos?
¿Qué servicios web o Apps vamos a usar?

MÉTODOS DE EVALUACIÓN



¿Qué herramientas y estrategias de evaluación vamos a aplicar?
¿Cómo se insertan en la secuencia de trabajo?

AGRUPAMIENTOS/ORGANIZACIÓN



¿Cómo se va a agrupar el alumnado?
¿Cómo vamos a organizar el aula?

DIFUSIÓN



¿Cómo vamos a difundir nuestro proyecto?

CANVAS PARA EL DISEÑO DE PROYECTOS

COMPETENCIAS



¿Qué competencias se desarrollan en este proyecto?

PRODUCTO FINAL



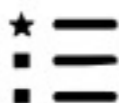
¿Cuál es nuestra pregunta motivadora?
¿Qué reto queremos resolver?
¿A qué problema queremos dar solución?

RECURSOS



¿Qué personas deben implicarse: docentes, familias, otros agentes educativos,...?
¿Qué recursos materiales son necesarios?
¿Es necesaria algún tipo de instalación especial?

METAS DE APRENDIZAJE



¿Qué metas de aprendizaje se pretenden alcanzar a través de este proyecto?
¿Son suficientemente ambiciosas y concretas?

TAREAS



¿Qué tenemos que hacer para alcanzar el producto final?
¿Es la secuencia de trabajo coherente con las competencias y metas de aprendizaje?

HERRAMIENTAS TIC



¿Qué artefactos digitales vamos a crear?
¿Qué herramientas TIC necesitamos?
¿Qué servicios web o Apps vamos a usar?

MÉTODOS DE EVALUACIÓN



¿Qué herramientas y estrategias de evaluación vamos a aplicar?
¿Cómo se insertan en la secuencia de trabajo?

AGRUPAMIENTOS/ORGANIZACIÓN



¿Cómo se va a agrupar el alumnado?
¿Cómo vamos a organizar el aula?

DIFUSIÓN



¿Cómo vamos a difundir nuestro proyecto?

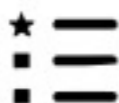
CANVAS PARA EL DISEÑO DE PROYECTOS

COMPETENCIAS



¿Qué competencias se desarrollan en este proyecto?

METAS DE APRENDIZAJE



¿Qué metas de aprendizaje se pretenden alcanzar a través de este proyecto?
¿Son suficientemente ambiciosas y concretas?

MÉTODOS DE EVALUACIÓN



¿Qué herramientas y estrategias de evaluación vamos a aplicar?
¿Cómo se insertan en la secuencia de trabajo?

PRODUCTO FINAL



¿Cuál es nuestra pregunta motivadora?
¿Qué reto queremos resolver?
¿A qué problema queremos dar solución?

TAREAS



¿Qué tenemos que hacer para alcanzar el producto final?
¿Es la secuencia de trabajo coherente con las competencias y metas de aprendizaje?

AGRUPAMIENTOS/ORGANIZACIÓN



¿Cómo se va a agrupar el alumnado?
¿Cómo vamos a organizar el aula?

RECURSOS



¿Qué personas deben implicarse: docentes, familias, otros agentes educativos,...?
¿Qué recursos materiales son necesarios?
¿Es necesaria algún tipo de instalación especial?

HERRAMIENTAS TIC



¿Qué artefactos digitales vamos a crear?
¿Qué herramientas TIC necesitamos?
¿Qué servicios web o Apps vamos a usar?

DIFUSIÓN



¿Cómo vamos a difundir nuestro proyecto?

CANVAS PARA EL DISEÑO DE PROYECTOS

COMPETENCIAS



¿Qué competencias se desarrollan en este proyecto?

METAS DE APRENDIZAJE



¿Qué metas de aprendizaje se pretenden alcanzar a través de este proyecto?
¿Son suficientemente ambiciosas y concretas?

MÉTODOS DE EVALUACIÓN



¿Qué herramientas y estrategias de evaluación vamos a aplicar?
¿Cómo se insertan en la secuencia de trabajo?

PRODUCTO FINAL



¿Cuál es nuestra pregunta motivadora?
¿Qué reto queremos resolver?
¿A qué problema queremos dar solución?

TAREAS



¿Qué tenemos que hacer para alcanzar el producto final?
¿Es la secuencia de trabajo coherente con las competencias y metas de aprendizaje?

AGRUPAMIENTOS/ORGANIZACIÓN



¿Cómo se va a agrupar el alumnado?
¿Cómo vamos a organizar el aula?

RECURSOS



¿Qué personas deben implicarse: docentes, familias, otros agentes educativos,...?
¿Qué recursos materiales son necesarios?
¿Es necesaria algún tipo de instalación especial?

HERRAMIENTAS TIC



¿Qué artefactos digitales vamos a crear?
¿Qué herramientas TIC necesitamos?
¿Qué servicios web o Apps vamos a usar?

DIFUSIÓN



¿Cómo vamos a difundir nuestro proyecto?

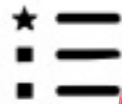
CANVAS PARA EL DISEÑO DE PROYECTOS

COMPETENCIAS



¿Qué competencias se desarrollan en este proyecto?

METAS DE APRENDIZAJE



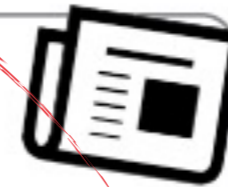
¿Qué metas de aprendizaje se pretenden alcanzar a través de este proyecto?
¿Son suficientemente ambiciosas y concretas?

MÉTODOS DE EVALUACIÓN



¿Qué herramientas y estrategias de evaluación vamos a aplicar?
¿Cómo se insertan en la secuencia de trabajo?

PRODUCTO FINAL



¿Cuál es nuestra pregunta motivadora?
¿Qué reto queremos resolver?
¿A qué problema queremos dar solución?

TAREAS



¿Qué tenemos que hacer para alcanzar el producto final?
¿Es la secuencia de trabajo coherente con las competencias y metas de aprendizaje?

AGRUPAMIENTOS/ORGANIZACIÓN



¿Cómo se va a agrupar el alumnado?
¿Cómo vamos a organizar el aula?

RECURSOS



¿Qué personas deben implicarse: docentes, familias, otros agentes educativos,...?
¿Qué recursos materiales son necesarios?
¿Es necesaria algún tipo de instalación especial?

HERRAMIENTAS TIC



¿Qué artefactos digitales vamos a crear?
¿Qué herramientas TIC necesitamos?
¿Qué servicios web o Apps vamos a usar?

DIFUSIÓN



¿Cómo vamos a difundir nuestro proyecto?

¿Tú pecha-kuchas?



20 diapositivas

20 segundos por

diapositiva

**¿Expandimos
nuestros
proyectos?**





**Aprendemos como consecuencia
de prácticas sociales:
¿las cueces o las enriqueces?**



**Trabajamos
con personas que
aprenden mejor si
trabajan juntas.**

El aprendizaje como movimiento: Socialización Rica



- **Aprendizaje Cooperativo**
- **Investigación y Aprendizaje-Servicio**
- **Comunidad de Aprendizaje**

Movimiento en el aula

- Aprendizaje Cooperativo

Movimientos para la socialización rica

Movimiento hacia dentro del aula

- Comunidad de Aprendizaje

Movimiento hacia fuera del aula

- Investigación de campo
- Aprendizaje-Servicio

Aprender de y con





Salir del aula

A young man with short brown hair, wearing a bright blue t-shirt, is peeking from behind a light green door. He is looking towards the camera with a slight smile. The door has a silver handle and a small rectangular panel near the bottom. The background is a plain, light-colored wall.

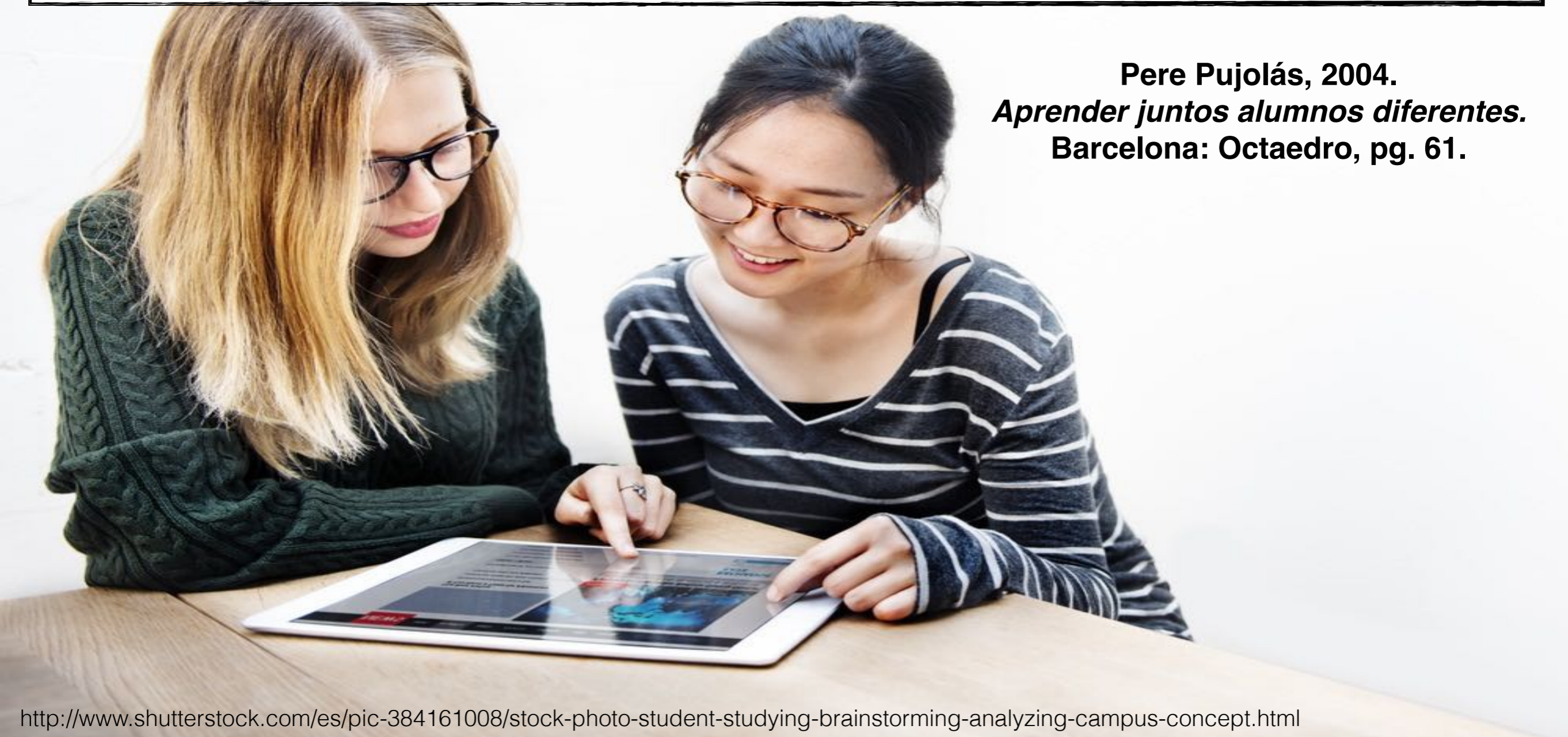
Abrir el aula

Movimiento en el aula: Aprendizaje Cooperativo



“La estructura más adecuada para el aprendizaje de los alumnos - la que posibilita que todos los alumnos aprendan más y mejoren las relaciones interpersonales - es la estructura de aprendizaje cooperativo. Esto se fundamenta en el siguiente principio: los alumnos no sólo aprenden porque el profesor les enseña, sino porque cooperan entre sí, enseñándose los unos a los otros.”

Pere Pujolás, 2004.
Aprender juntos alumnos diferentes.
Barcelona: Octaedro, pg. 61.



Aprendizaje cooperativo

- Hay tres *estructuras de aprendizaje* posibles:

- **individualista**

- **competitiva**

- **cooperativa**

¿Cuál crees que es más eficaz? ¿Y la más frecuente?
¿Por qué será?

Claves cooperativas

- Principios fundamentales
 - Interdependencia positiva
 - Interacción cara a cara
 - Responsabilidad individual y grupal
 - Desarrollo de destrezas interpersonales y grupales
 - Evaluación grupal

Johnson & Johnson

Cooperación

Invierte tiempo en las personas,
invierte tiempo en los grupos.

Sociogramas y otras técnicas de “perfilado”



Agrupa con
sentido

De 2 a 6/7 personas

+ heterogéneo que homogéneo

Claves cooperativas

- Una tarea clara
- Objetivos compartidos
- Asignación de roles

El tamaño del grupo depende de...

- la dificultad de la tarea:
 - + difícil, + pequeño.
- la experiencia previa del grupo:
 - - experiencia, + pequeño

El tamaño del grupo puede ser variable...

- aprendizaje cooperativo formal: estable en relación con una tarea.
- aprendizaje cooperativo informal: temporal y en relación con una actividad puntual;
- grupo base cooperativo: estable y de larga duración.

Aprenseñar: posibilidades

- **Aprender elaborando materiales didácticos para otros**
- **Aprender poniéndose en el lugar del profesor**
- **Aprender enseñando a través de técnicas cooperativas simples**
 - **Compartir conocimientos previos**
 - **Piensa-empareja-comparte**
 - **Cabezas numeradas**
 - **Controversia académica**

David Durán, 2014. Apreenseñar: evidencias e implicaciones educativas de aprender enseñando. Narcea.

Aprenseñar: posibilidades

- **Aprender enseñando a través de métodos de aprendizaje cooperativo**
 - **El Puzzle (Jigsaw)**
 - **Enseñanza Recíproca**
 - **Grupos de investigación**
- **Tutorías entre iguales**
- **Evaluación entre iguales**

David Durán, 2014. Apreenseñar: evidencias e implicaciones educativas de aprender enseñando. Narcea.

Para saber más:

**Experiencias Educativas en Aprendizaje
Cooperativo**

<http://fernandotrujillo.es/experiencias-educativas-en-aprendizaje-cooperativo/>

Movimiento hacia fuera del aula: Investigación de Campo



Investigación de campo

- Estudio detallado de algún aspecto de la realidad en su propio entorno.
- Investigación naturalista
- Investigación etnográfica





Área de interés y
pregunta de
investigación

Preparación de la
investigación

Recogida de datos

Análisis e
interpretación

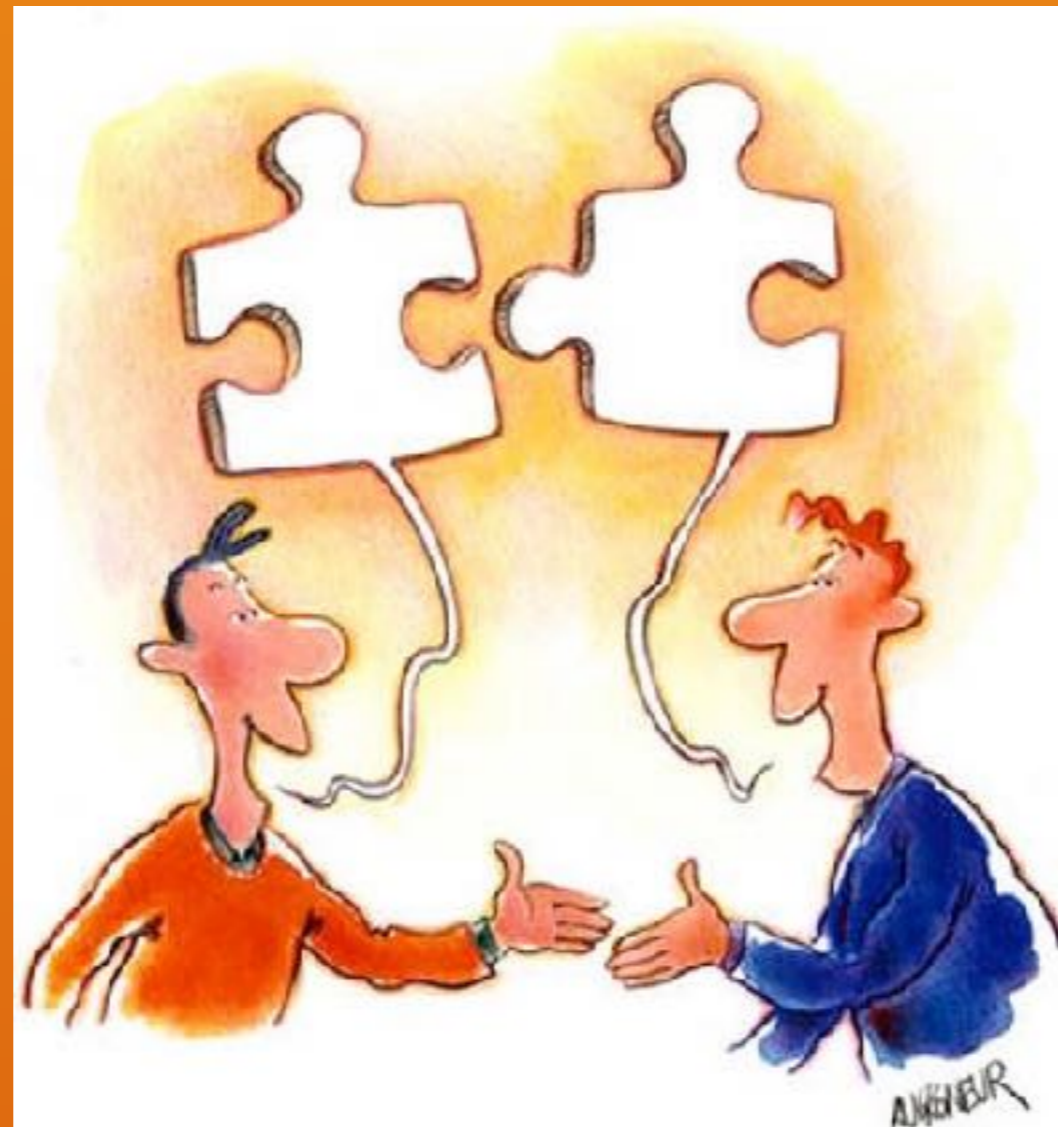
Establecimiento de
conclusiones y futuras
investigaciones

Redacción del informe
de investigación

Difusión de resultados

Investigación de campo

Movimiento hacia fuera del aula: Aprendizaje-Servicio



Aprendizaje-Servicio

- Ejemplos:
 - preparar un sitio web para una organización sin ánimo de lucro,
 - colaborar con el club de lectura de un centro de adultos mediante un blog de aula,
 - intervenciones en los medios de comunicación locales sobre temas de actualidad,
 - experiencias de formación en TIC a personas mayores,
 - actividades de participación ciudadana,
 - investigación y defensa del patrimonio natural y cultural,
 - proyectos de solidaridad y cooperación,

Movimiento hacia dentro del aula: Comunidad de Aprendizaje



Comunidad de Aprendizaje

- Una comunidad de aprendizaje puede ser cerrada o abierta.
- Cerrada = no está prevista ni la incorporación ni la participación de agentes externos.
- Abierta = incorpora o permite la participación de otros agentes.

Comunidad de Aprendizaje

- Es necesario incorporar al aula agentes externos para que puedan contribuir al desarrollo del proyecto desde su formación y experiencia vital.

Comunidad de Aprendizaje

- Cuestiones prácticas
 - Presencia reiterada, presencia normalizada
 - Informar al visitante (con normas de actuación)
 - Preparar a los estudiantes
 - Planificar la presencia con detalle
 - Valorar la experiencia

**¿Qué opción
de
socialización
rica
incorporas?**



**Llega el momento
de hablar de TIC**





**“La tecnología puede
amplificar una gran
enseñanza,
pero una gran tecnología no
puede reemplazar una
pobre enseñanza.”**

OECD (2015), “Implications of Digital Technology for Education Policy and Practice”, in *Students, Computers and Learning: Making the Connection*, OECD Publishing, Paris.

© BHASKAR PEDDHAPATI | PHOTOGRAPHY

**En este viaje
las TIC son
nuestras aliadas.**



**¡Tenemos suerte!
Somos el Siglo XXI.**

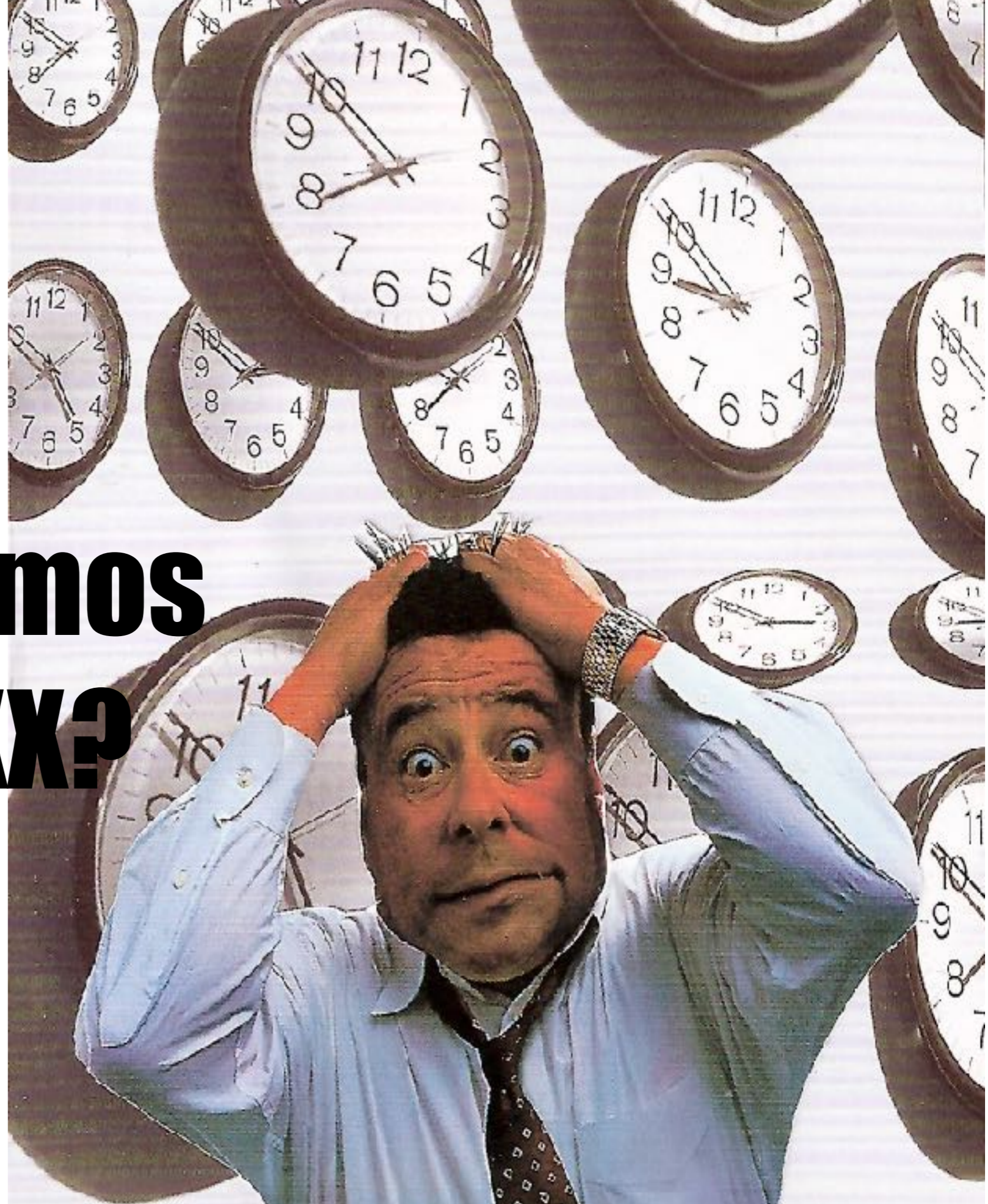
Twitter

*The sublime, mighty
community with just 140 letters!*



**La tecnología está
incorporada a
nuestra vida de
manera intensa e
inevitable.**

**¿Cómo nos
coordinábamos
en el siglo XX?**



**¿Dónde encontramos
información de calidad?**

¿Cómo publicábamos nuestros textos?

27
 Ad Peticas
 Latin Textus

What shall it replies can modest letters bring!
 My unspiced foes in metric manner sting;
 Before my face in rage they buzz along,
 And beat their wings in Heliconian song.
 Small, like Butler, seek to school the turners
 Four-foot verse bestowed with double rhyme
 Lights on me, and stings with careless courage
 I'm sure the Hudibras of our age
 Saw'ring sneers, I vainly search my name
 In his numbers can I find, I
 methinks, he still mistakes my aim,
 Against dull exotic tales declaiming.
 cause, he prints with logic's art
 of Cooper, Aron's bard, and Scott
 eyes, "through classic page-man
~~discussions~~ by I don't know
 Give proper love in design,
 be fast on love along!
 was, My latest pupil says
 his soul in poetry. 20
 does his taste improve
 tell'd after Pope's (or some)
 worthily employ'd
 it with ear amours

Ad Peticas
 Latin Textus
 27

Ad Peticas
 Latin Textus
 27

**Sin lugar a dudas,
lo hacíamos, pero
ahora es más fácil
que nunca.**



ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Lo educativo prima sobre
lo tecnológico.




**Pero lo tecnológico puede
potenciar lo educativo.**



KODACHROME
TRANSPARENCY
PROCESSED BY KODAK

Es necesario aprovechar el potencial de los nuevos dispositivos para APRENDER/HACER dentro y fuera de la escuela.

KODACHROME
TRANSPARENCY
PROCESSED BY KODAK



**¿Qué puedo
hacer yo
entonces?**

**Internet
como
biblioteca**





**Internet
como
imprenta**



J. Adell (2004)

A top-down view of a wooden desk. On the left is a tablet with a white screen displaying the text 'Internet como canal de comunicación'. To the right of the tablet are a pair of black-rimmed glasses, a blue textured notebook, and a white smartphone. The smartphone screen is black with the text 'J. Adell (2004)' written vertically in white.

**Internet
como
canal de
comunicación**

J. Adell (2004)

**Los dispositivos
electrónicos potencian
nuestros proyectos
facilitando**

**1. la creación de artefactos
digitales y**

**2. la gestión del aprendizaje
y el trabajo docente**



A person with dark hair is seen from behind, looking through a wooden school desk. The desk is made of several horizontal wooden planks and has a dark, worn surface. The person's hands are resting on the top edge of the desk. The background is a plain, light-colored wall.

TIC para la creación de artefactos digitales

ARTEFACTOS DIGITALES



<http://artefactosdigitales.com>

ARTEFACTOS DIGITALES



<http://artefactosdigitales.com>

Artefactos Digitales



ebooks



Created by Pham Thi Dieu Linh
from Noun Project

presentaciones



Created by Leslie Fox
from Noun Project

mapas
mentales



Created by Youssef Campus
from Noun Project

wiki



Created by Evangeline Lu
from Noun Project

realidad
aumentada



Created by Wynne Niklas Dayer
from Noun Project

video



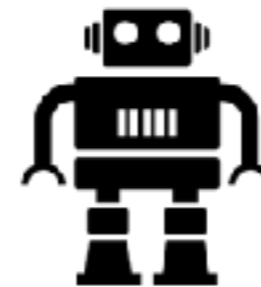
Created by Diego Vase
from Noun Project

animaciones



Created by Gerard Wilmmer
from the Noun Project

música
digital



Created by Aaron K. Kim
from Noun Project

robots



podcast

<http://artefactosdigitales.com>

Iconos: thenounproject.com

Artefactos Digitales



Created by Takao Umehara
from noun Project

tutorial



Created by dan bowserlin
from noun Project

mural digital



Created by Ryan Dell
from noun Project

líneas del
tiempo



Created by Artur Dajkowski
from noun Project

fotografía



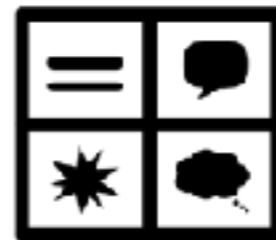
Created by Daniela Jones
from noun Project

geolocalización



Created by Thomas Dots
from noun Project

infografía



Created by Elizabeth Hean
from noun Project

comic



Created by Pedy
from noun Project

diseño
de apps



Created by Joljo Anselmo Tibero
from noun Project

estadísticas
e informes

<http://artefactosdigitales.com>

Iconos: thenounproject.com



**Visita el padlet del
Programa
#SmartSchool para
conocer Apps para la
creación de
artefactos digitales:**

<http://padlet.com/conecta13/AppsSmartSchool>

TIC para la gestión de la enseñanza



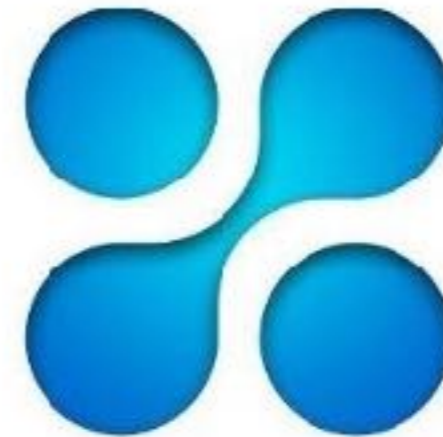
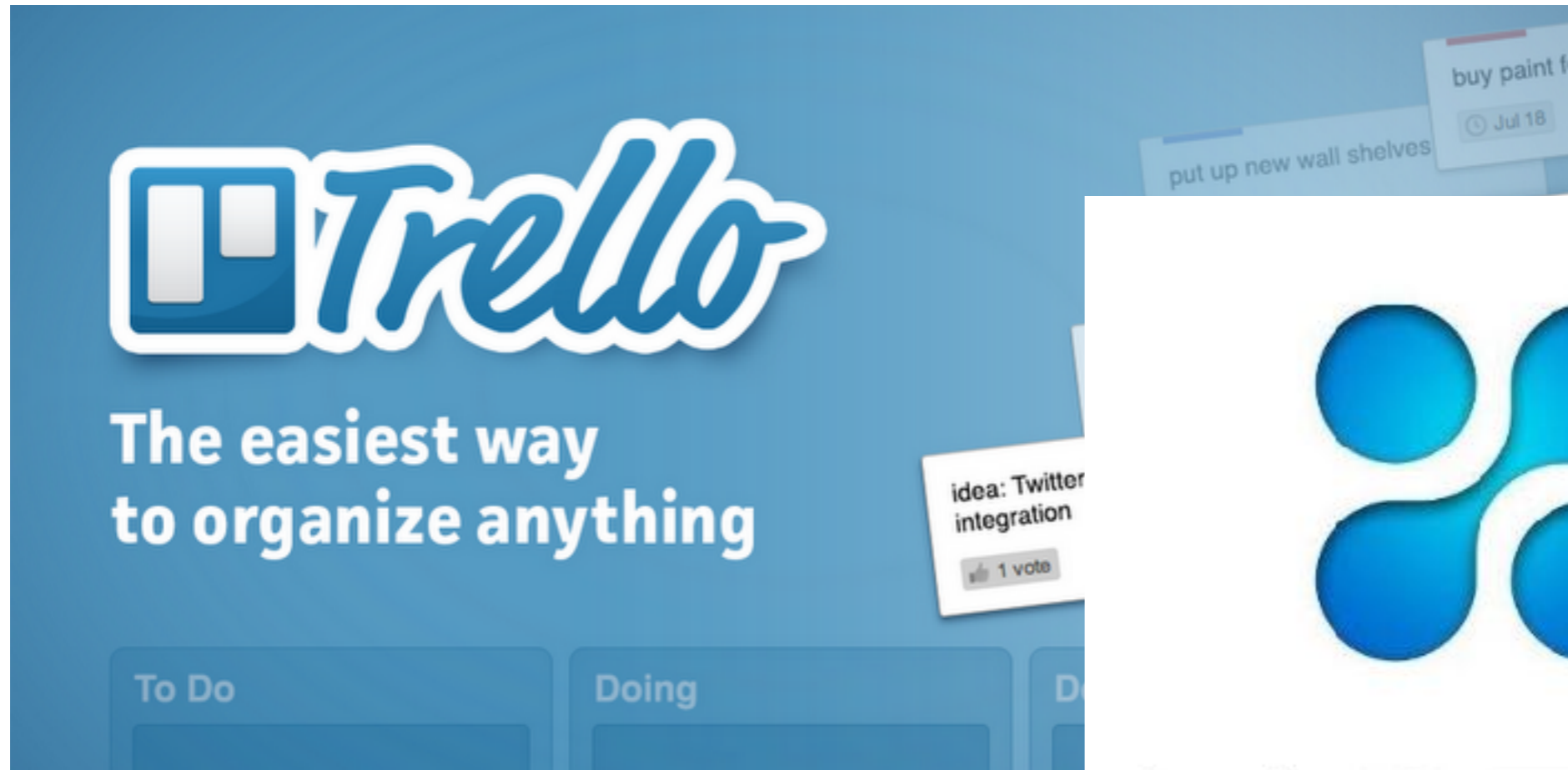
**Comunicación
interna**

**Curación de
contenidos**

**Gestión de
proyectos**

**Difusión y
comunicación
externa**

TIC para la coordinación



MOXTRA

TIC para el diseño



Google
Drive



TIC para la ejecución del proyecto



Telegram



TIC para la difusión del proyecto



Instagram



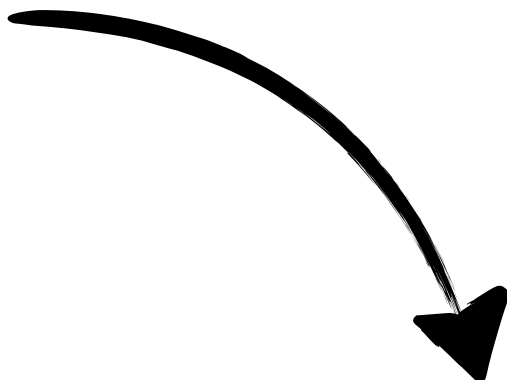


**Y todo esto,
¿lo evaluamos?**

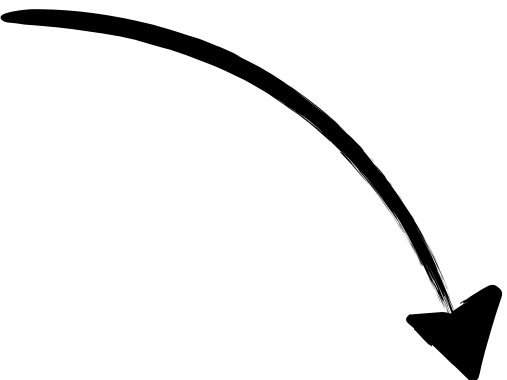
**Evaluar es obtener
datos de una situación
para tomar decisiones.**



**Identifica
resultados de
aprendizaje
deseados**



**Determina
evidencias de
aprendizaje
aceptables**



**Planifica
experiencias de
aprendizaje
efectivas**

¡Hablamos de evidencias, eh!



¿Qué tareas auténticas realizarán



para demostrar comprensión?

Grant Wiggins & Jay McTighe. *Understanding by design*. 2005.
Association for Supervision and Curriculum Development.

¿Qué otras evidencias pueden mostrar los estudiantes?



Grant Wiggins & Jay McTighe. *Understanding by design*. 2005.
Association for Supervision and Curriculum Development.

A close-up photograph of a hand holding a camera. The camera's LCD screen is turned on and displays a vibrant landscape scene of a sunlit forest with tall trees and a path. The background is a soft, out-of-focus green. The text 'Variedad de mecanismos de recogida de datos' is overlaid in white at the bottom of the image.

Variedad de mecanismos de recogida de datos

<http://www.flickr.com/photos/nathancongleton/7938957428/>

El continuo de la evaluación

Ejecución de tareas auténticas

Ensayos académicos

Pruebas y cuestionarios

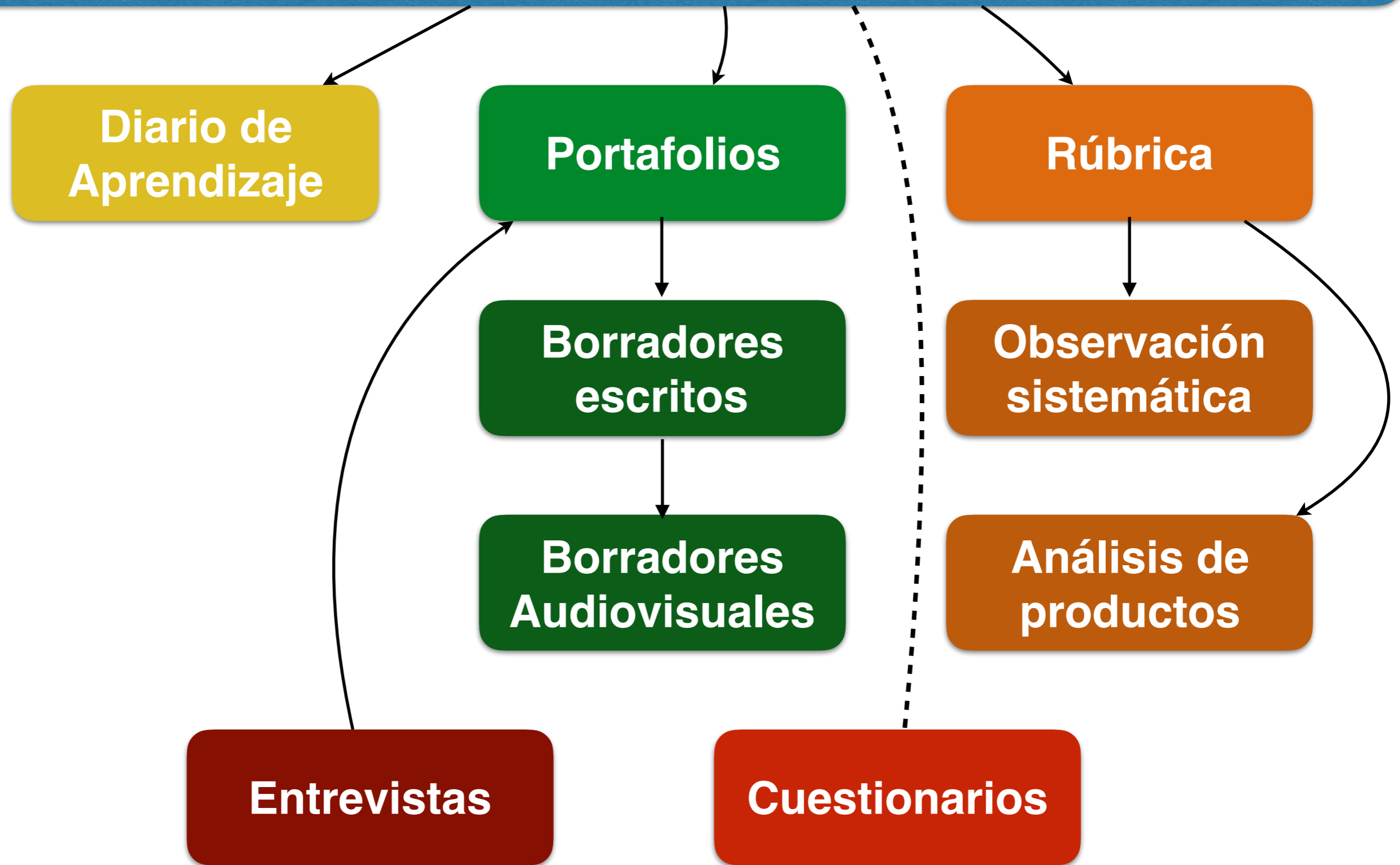
Observación y diálogo

**Revisión informal
del aprendizaje**

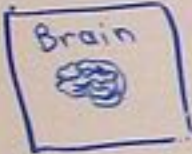
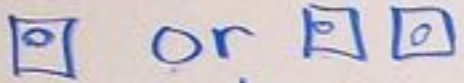


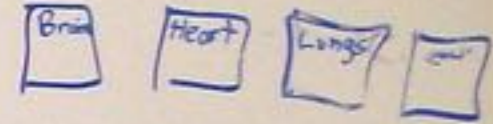



<https://flic.kr/p/nLESNS>

Grant Wiggins & Jay McTighe.
Understanding by design. 2005.
Association for Supervision and
Curriculum Development.

Proyecto: tareas variadas y complejas elaboradas individualmente y en grupo para la obtención de un producto final



1. Doctor & ...

| | Limited | Adequate | Proficient | Excellent |
|--|--|---|---|--|
| Pictures  |  no details 1 colour |  not much detail |  • some details • more than 1 colour |  • labels • more than 1 colour lots of detail |
| Information | No facts |  some facts |  1 fact about each | 2 or more facts for each  |
| Keeping them Healthy | No ways | 1 way, but not clear | At least one way to keep heart, brain and lungs healthy | 1 or more for for each |

Rúbrica

Rúbricas

- Es una matriz que relaciona
 - elementos a evaluar
 - niveles de ejecución
 - descriptos de desempeño
- Es una herramienta para la transparencia, especialmente en la comunicación inicial con los estudiantes y las familias
- Se debe complementar con estrategias como
 - la observación sistemática
 - el análisis de productos
 - entrevistas y cuestionarios



El portafolios

<http://www.flickr.com/photos/kasaa/2600944729/>

Portafolios

- La variedad de tareas de un proyecto requiere una herramienta de recogida de materiales como el portafolios.
- El portafolios de trabajo contiene los borradores y productos intermedios del proyecto.
- El portafolios de muestra permite analizar los materiales y el proceso de elaboración.
- El portafolios es una herramienta para el diálogo y la auto-evaluación además de la valoración del docente.

El diario de aprendizaje



<http://www.flickr.com/photos/mcgraths/3442114262/>

Diario de Aprendizaje

- Si la rúbrica indica la meta del viaje y el portafolios recoge las evidencias del viaje, el diario nos permite contextualizarlas.
- Hacer un diario es una actividad más compleja de lo que parece:
 - Es recomendable empezar con un “diario guiado” por algún modelo: qué sabía/qué hemos hecho/qué aprendí/qué me gustaría hacer
 - ¿Diarios orales o solo escritos?
 - Es importante escribir de manera regular: ¿una vez a la semana?
 - Podemos crear diarios colaborativos por grupos de estudiantes.



Entrevistas y Observación

Entrevistas y Observación

- Hablar con los estudiantes y observarlos son la manera más *humana* de averiguar si el proyecto avanza.
- La entrevista puede ser informal y libre o formal y dirigida por preguntas previamente seleccionadas.
- La observación es conveniente que sea guiada por una plantilla que nos permita recoger datos de manera sistemática

Questionarios y exámenes



Cuestionarios y exámenes

- Los cuestionarios y los exámenes siguen siendo útiles para comprobar un cierto nivel de comprensión de los contenidos del proyecto pero
 - No pueden ser la única estrategia de evaluación
 - Deben apuntar a los contenidos claves del proyecto
 - Debemos ser conscientes de que
 - muestran tanto como ocultan y
 - el estudiante los interpreta como una pista para detectar conceptos y procedimientos claves.

Grant Wiggins & Jay McTighe.
Understanding by design. 2005.
Association for Supervision and
Curriculum Development.



**¿Cómo
reflexionarán
los estudiantes
sobre su
aprendizaje?
¿Cómo se
autoevaluarán?**



Plantéate una posición crítica respecto a tus estrategias de evaluación convencionales y busca el valor de las estrategias alternativas.

**¿Esto es
todo?**





Difusión del proyecto

**¡Nuestro trabajo
no puede ser un
trabajo
discreto!**

I teach.



What's your
superpower?



Blogger
Wordpress
Tumblr

**LA LÍNEA DEL
TIEMPO DEL
PROYECTO**



**¡Hagamos que el
aprendizaje
merezca la pena!**



La enseñanza ya no es el ámbito seguro y con pocos riesgos que era apenas hace unas pocas décadas.

Debemos dejar de evadirnos.

Hoy en día no nos queda otra posibilidad que soñar la utopía y desarrollar estrategias para actuar en la incertidumbre.

Ferrán Ruiz Tarragó, Evasión y utopía

<http://notasdeopinion.blogia.com/2011/043001-evasion-y-utopia.php>



Gracias



 **conecta 13**



<http://conecta13.com>

tu nombre

 **@tunick**

tu web