



APRENDIZAJE

BASADO EN

PROYECTOS

César Caballero San José  
ccaballeros@educa.jcyl.es

# CURSO

1ª SESIÓN: 14 noviembre (Sesión teórica ABP)

2ª SESIÓN: 28 noviembre (Sesión práctica ABP)

3ª SESIÓN: 12 diciembre (Complementos del ABP)

# F.A.Q.

- ¿Es incompatible con los libros de texto?
- ¿Cómo evaluamos?
- ¿Es difícil programar?
- ¿Todo el mundo tiene que trabajar por proyectos?
- ¿Es un método cerrado?
- ¿Cuánto tiempo destino?
- ¿Supone mucho trabajo?
- ¿Únicamente surge de los intereses del alumnado?
- ¿Cómo planifico un proyecto?
- ¿Cómo me aseguro que todos participan?
- ¿Cómo gestiono el trabajo en grupo?

Las preguntas más importantes que tenemos que respondernos son:

¿Por qué quiero trabajar por proyectos?

¿Estoy convencido/a de que quiero trabajar por proyectos?

## DECRETO 26

### Anexo I-A

### Principios metodológicos de la etapa

respuesta a la situación planteada. Se emplearán diferentes instrumentos de evaluación por parte del docente, sus iguales o él mismo que, tomando como referencia la evaluación inicial, permitan al alumno conocer el grado de consecución de sus logros.

La propuesta curricular que los centros educativos elaboren, en el ejercicio de su autonomía pedagógica, definirá el rol del alumno y del docente en el proceso. Recogerá la demanda que realiza el nuevo marco legislativo para que el discente se convierta en el responsable activo de su aprendizaje. El diseño metodológico tiene que favorecer el trabajo por proyectos, la interacción y colaboración entre los alumnos, el aprendizaje basado en problemas, la elaboración de proyectos autónomos y grupales, el diálogo como medio y método de resolución de conflictos; demandar la exposición oral y escrita del aprendizaje adquirido, la reflexión sobre el proceso seguido para alcanzarlo y la intención de incluir la creatividad, el emprendimiento y el esfuerzo como elementos comunes.

Estos principios metodológicos requieren la implicación del docente en los procesos de enseñanza y aprendizaje. El docente asumirá el papel de creador de situaciones de aprendizaje que estimulen y motiven al alumnado para que sea capaz de alcanzar el desarrollo adecuado de las competencias que se le van a exigir al finalizar la etapa y le capacite funcionalmente para la participación activa en la vida real. Es su misión adecuar la oferta educativa a las necesidades de cada alumno y de guiar y orientar el proceso que éste sigue hacia la excelencia de sus capacidades.

La coordinación docente es clave en el diseño, concreción y secuenciación de los objetivos, contenidos y criterios de evaluación así como en la selección de materiales y recursos didácticos de calidad. Todo ello desde la combinación de la tradición con propuestas de innovación que generen entornos de aprendizaje que faciliten, enriquezcan y secuencien el aprendizaje del alumnado. El empleo de recursos

## Una actividad para empezar

### Debilidades

**D**  
Puntos débiles internos que restan para lograr los objetivos.

### Amenazas

**A**  
Factores externos que dificultan el logro de metas.

### Oportunidades

**O**  
Puntos fuertes internos que ayudan a lograr los objetivos.

### Fortalezas

**F**  
Coyunturas externas que pueden potenciar el logro de las metas.

Debilidades

Amenazas

Oportunidades

Fortalezas



1ª FASE: PUNTO DE PARTIDA DEL PROYECTO

2ª FASE: OBJETIVO FINAL DEL PROYECTO

3ª FASE: ORGANIZACIÓN Y PLANIFICACIÓN

4ª FASE: BÚSQUEDA Y RECOPIACIÓN DE  
INFORMACIÓN

5ª FASE: ANÁLISIS Y SÍNTESIS

6ª FASE: RESPUESTA COLECTIVA A LA PREGUNTA  
INICIAL

7ª FASE: EVALUACIÓN Y AUTOEVALUACIÓN





# ¿Por dónde empezamos?



También puede nacer del propio currículum

# CANVAS PARA EL DISEÑO DE PROYECTOS

## COMPETENCIAS



¿Qué competencias clave se desarrollarán?

## METAS DE APRENDIZAJE



¿Qué metas de aprendizaje se pretenden alcanzar a través de este proyecto?

## MÉTODOS DE EVALUACIÓN



¿Qué herramientas y estrategias de evaluación aplicaremos?  
¿Cómo se insertan en la secuencia de trabajo?

## DESAFÍO Y PRODUCTO FINAL



¿Qué desafío nos planteamos?  
¿Qué preguntas usaremos para provocar el aprendizaje?  
¿Qué producto final queremos crear?

## TAREAS



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

## AGRUPAMIENTOS/ORGANIZACIÓN



¿Cómo se agrupará el alumnado?  
¿Cómo organizaremos los espacios?

## 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 herramientas TIC necesitamos?  
¿Cómo se vinculan con las tareas?

## DIFUSIÓN



¿Cómo difundiremos nuestro proyecto?

# CANVAS PARA EL DISEÑO DE PROYECTOS

## COMPETENCIAS CLAVE



AA: Aprender a aprender  
CS: Competencia social y cívica  
SI: Sentido de Iniciativa y espíritu emprendedor.  
CL: Competencia Lingüística

¿Qué competencias clave se desarrollarán?

## RELACIÓN CON EL CURRÍCULO



Objetivo: Abordar con autonomía y creatividad la planificación de proyectos sencillos de iniciativa empresarial.

Bloque de contenido 2: El proyecto de iniciativa empresarial.

Criterio de evaluación: Explorar posibles ideas de negocio y elaborar un plan de empresa simulado

¿Con qué elementos del currículo podemos relacionar el proyecto?

## MÉTODOS DE EVALUACIÓN



\*Coevaluación por etapas de diseño del proyecto a través de la exposición en clase por grupos.  
\*Rúbrica de final de proyecto: producto final  
\*Autoevaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje

¿Qué herramientas y estrategias de evaluación aplicaremos?  
¿En relación con qué tareas?

## DESAFÍO Y PRODUCTO FINAL



DESAFÍO: Idea social de negocio

¿Cómo puedes mejorar el mundo?, tu granito de arena puede suponer el que incline la balanza hacia un mundo mejor

¿Qué mejorías de tu entorno?, ¿qué problemas existen?,  
¿Cuáles podrías resolver?

PRODUCTO FINAL: Lienzo business model canvas +  
Presentación elevator speech

¿Qué desafío nos planteamos?  
¿Qué preguntas usaremos para provocar el aprendizaje?  
¿Qué producto final queremos crear?

## TAREAS



1. Investigación del ámbito social a mejorar
2. Mapa de empatía: problemas-necesidades
3. Ideación (creatividad, diseño, variedad)
4. Prototipado de la aportación de valor (idea de negocio)
5. Testear: Análisis de campo sobre la efectividad de la idea.
6. Diseño final: canvas +elevator speech

¿Qué tenemos que hacer para alcanzar el producto final?

## DIFUSIÓN



Twitter por grupos de trabajo: evolución.  
Exposición de proyectos en el centro.  
Blog de Clase con las presentaciones de los proyectos finales

¿Cómo difundiremos nuestro proyecto?

## RECURSOS



Salidas del centro para realizar los estudios de mercado

Enlaces web de contenido necesario por etapa  
Doc. online para rellenar el business model canvas

¿Qué personas deben implicarse: docentes, familias, otros agentes educativos,...?

¿Qué recursos materiales son necesarios?  
¿Es necesaria algún tipo de instalación especial?

## HERRAMIENTAS TIC



Al menos un equipo informático por grupo de alumnos

Dispositivos móviles: grabaciones, búsquedas de información, audios, twitter, coordinación del trabajo en grupo.

Imprescindible: cuenta de gmail por alumno  
Presentaciones por tarea: ppt, video, rol-playing

¿Qué herramientas TIC necesitamos?  
¿Cómo se vinculan con las tareas?

## AGRUPAMIENTOS/ORGANIZACIÓN

Alumnado de 2º Bto. 17-18 años. Optativa: FAG

Alumnado organizado en grupos de 3-5



Mesas en cuadrado, paneles pared

¿Cómo se agrupará el alumnado?  
¿Cómo organizaremos los espacios?

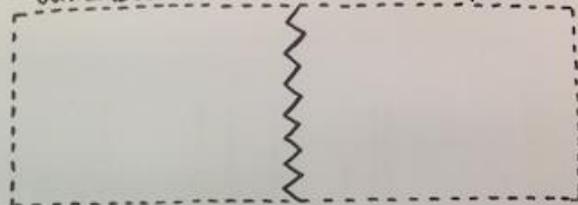
#AULAINNOVA



LEONARDO

CONTENIDOS

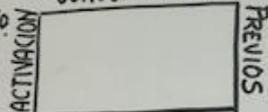
C. EVALUACIÓN/ESTANDARES



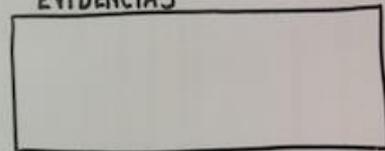
NOS CONOCIMIENTOS

ROLES - DIARIO RUTA PORTFOLIO

EQUIPOS



EVIDENCIAS



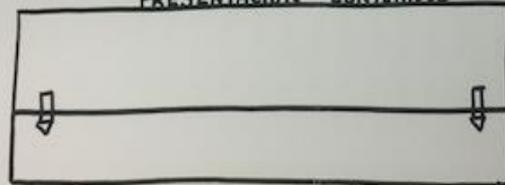
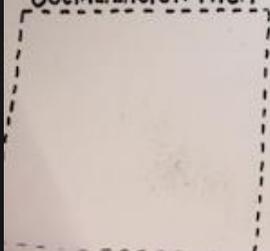
NOS ORGANIZAMOS

NOS INFORMAMOS

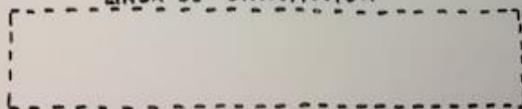
MANOS A LA OBRA

PRESENTACION CONTENIDOS

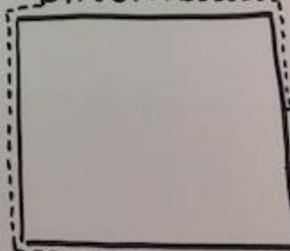
SOCIALIZACIÓN PICA



LÍNEA DE EVALUACIÓN



DIFUSIÓN



# Producto Final

TÍTULO DEL PROYECTO

MATERIA

APUNTES

CONTENIDO PRINCIPAL

CONTENIDOS SECUNDARIOS

TARJAS CLAVE / ACTIVIDADES

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

ESTÁNDARES / INDICADORES DE EVALUACIÓN

COSTE ESTIMADO

RECURSOS NECESARIOS

COMPETENCIAS

OBJETIVOS

TIPOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN



forever

<http://www.musikawa.es/3dkawa/>

3Dkawa



# CANVAS PARA EL DISEÑO DE NUESTRO PROYECTO

## COMPETENCIAS CLAVE

- En Comunicación lingüística.
- Tratamiento de la información y digital.
- Social y cívica.
- Aprender a aprender.
- Matemática.
- Cultural y artística.
- Autonomía e iniciativa personal.
- Conocimiento e interacción con el mundo físico.



## ESTANDARES DE APRENDIZAJE

Todos los que tengan relación del currículo oficial de la asignatura de Ciencias Sociales del bloque 4: *Huellas del tiempo*, y aquellas de otras asignaturas que sean relevantes para el desarrollo de nuestro proyecto en concordancia con los criterios de evaluación.



## TAREAS

- Búsqueda de información.
- Relación de información.
- Elaboración de materiales, recursos relevantes y/o producciones artísticas.

DESAFÍO:

¿Qué sabes de tus antepasados?



## RECURSOS

PERSONALES:

- Familias.
- Ayuntamiento.
- Asociaciones culturales y locales.

MATERIALES:

- Muy variados y de toda índole.



## HERRAMIENTAS TIC

Tablets, ordenadores, pizarra digital, smart TV, ...

Google Drive, canal YouTube, códigos QR, editores de videos y programas de tratamientos de imagen.

Blogs, Apps ( Tellagami, Aurasma, ... )



## MÉTODOS DE EVALUACIÓN

Coevaluación y autoevaluación,

Instrumentos:

- Rúbricas.
- Portfolio.
- Diario de clase.
- Plantillas de observación.
- Gamificación: content generator, kahoot, ...



## AGRUPAMIENTOS/ORGANIZACIÓN



Grupo clase: por parejas, pequeño y gran grupo heterogéneos.

A nivel de centro: grupos mixtos y de internivel (de infantil a sexto de EP)

## DIFUSIÓN



Exposición presencial, web del centro, aula virtual, medios de comunicación locales y algunas redes sociales como twitter.

## PRODUCTO FINAL

HACÉMONOS HISTORIA



Enciclopedia histórica escolar multimedia.



ORGANIZADOR PARA EL DISEÑO DE PROYECTOS Y TAREAS

Reto o problema

Producto final:



Difusión:

CONTENIDOS

ESTÁNDARES Y COMPETENCIAS

EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Nos organizamos

Nos documentamos

Elaboramos material

¿CÓMO?

EVALUAMOS

EL PROCESO

EL PRODUCTO FINAL

Socialización Rica

Dentro del aula

Hacia fuera del aula

Hacia dentro del aula

## ORGANIZADOR PARA EL DISEÑO DE PROYECTOS Y TAREAS

<b>Reto o problema</b>	Vamos a participar en un concurso de la JCYL sobre las bases del ABP. Tenemos que enviar un vídeo como el del ejemplo con una exposición oral de un máximo de 5' en la que expongamos un mapa conceptual que recoja las bases del ABP.
------------------------	--



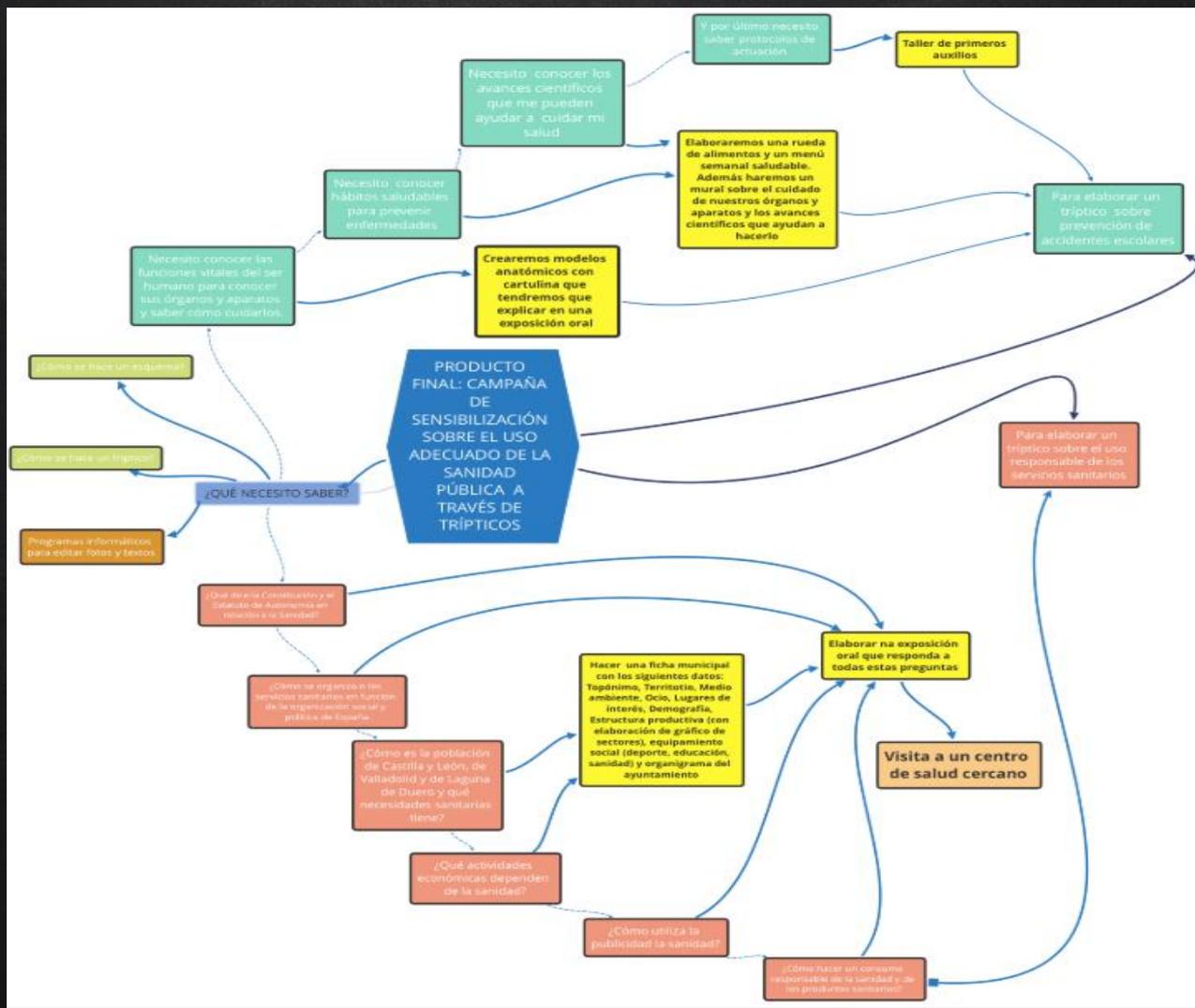
CONTENIDOS	ESTÁNDARES Y COMPETENCIAS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
<ul style="list-style-type: none"> <li>-ABP</li> <li>-Aprendizaje cooperativo</li> <li>-Exposición oral</li> <li>-Mapa conceptual</li> <li>- Trabajo en grupo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Descubre los elementos de un Proyecto (AA)</li> <li>- Utiliza los contenidos aprendidos en la sesión de Aprendizaje cooperativo (IEE)</li> <li>-Expone con claridad su mapa conceptual (CL)</li> <li>- Elabora un mapa conceptual adecuadamente (AA)</li> </ul>	<p>Realización adecuada del Mapa Conceptual Buena Exposición Oral</p>



¿CÓMO?		
1. Vemos el vídeo de ejemplo (8') 2. Nos organizamos en grupos y repartimos el trabajo (5')	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Extraemos información del vídeo (lluvia de ideas- 10')</li> <li>-Aprendizaje cooperativo: Lecturas compartidas (20')</li> </ul>	1. Sacamos las ideas principales de los textos y del vídeo (10') 2. Elaboramos el mapa conceptual (20') 3. Preparamos la exposición (10')

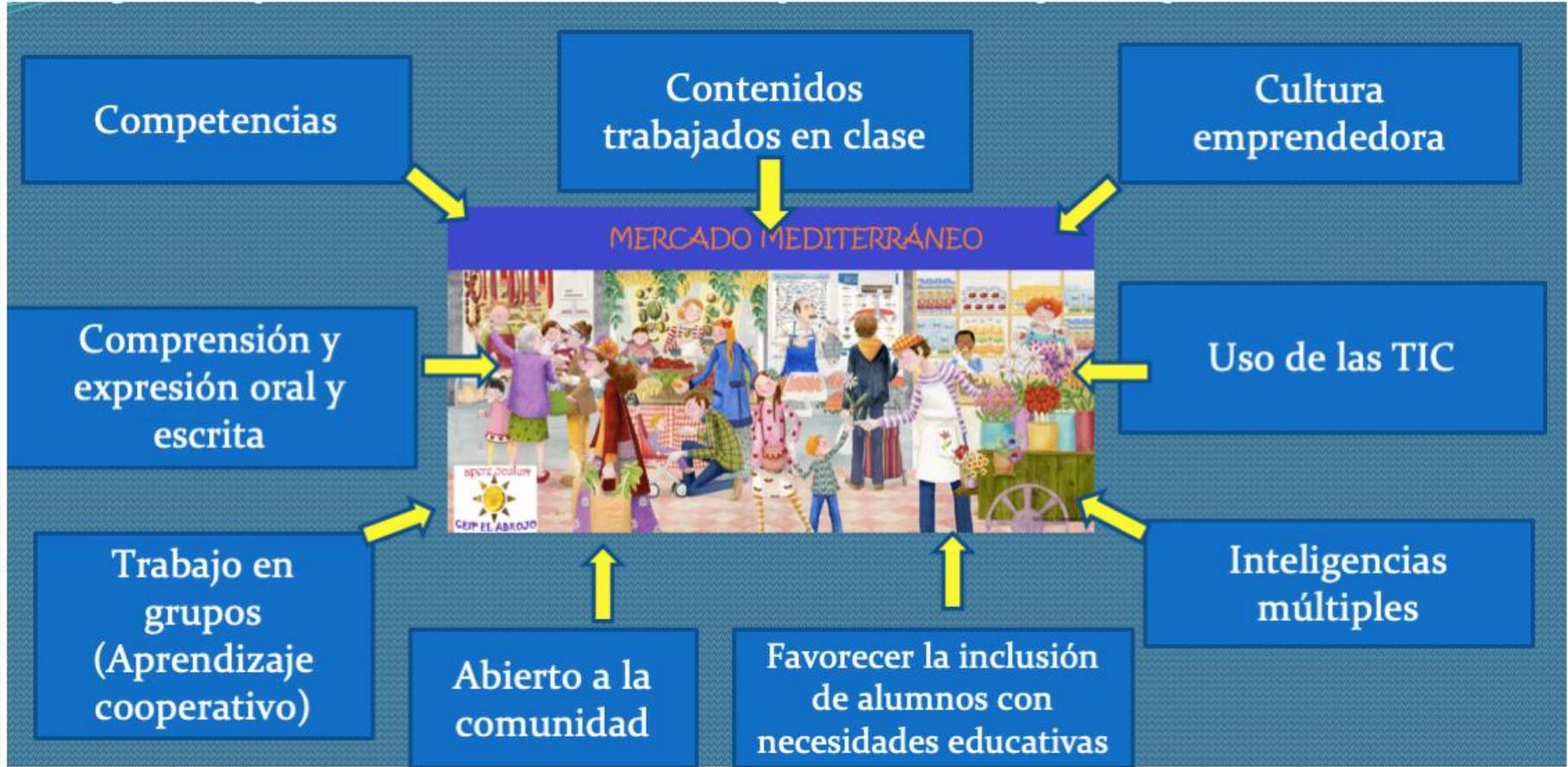
EVALUAMOS	EL PROCESO	EL PRODUCTO FINAL
	Hoja de registro (autoevaluación de grupo)	Rúbrica (heteroevaluación)

	Dentro del aula	Hacia fuera del aula	Hacia dentro del aula
<b>Socialización Rica</b>	Entre los miembros del grupo y entre los distintos grupos cuando hacemos la exposición	Vídeos (ficticios)	



# ALGUNOS EJEMPLOS

# Nuestro primer proyecto



[Enlace al proyecto](#)



# Nuestro huerto: un universo de valores



# CONCURSO DE POESIA

Participa\*

TOODS  
LOS  
CURSOS



Antes del 25 de  
ABRIL

Ganarás un  
super premio

[Enlace](#) al proyecto

[Enlace](#) al artículo

# TAREAS INTEGRADAS O MINI-PROYECTOS

La lista de la compra

3°-4°-5°-6°

Nos vamos de excursión

3°-4°-5°-6°

Rosetta

3°-4°-5°-6°

Aprendemos con Masterchef Junior

Todos los cursos

Ya llega la Navidad

4°-5°-6°

Eddie El Águila (preparar una excursión a la nieve)

5°-6°

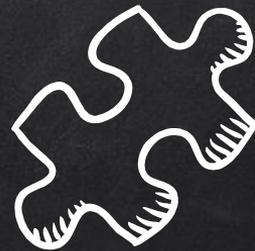
Preparando la Navidad (hacer una obra de teatro)

5°-6°

¿HACEMOS UN PROYECTO?

# ¿HACEMOS UN PROYECTO?

ORGANIZADOR PARA EL DISEÑO DE PROYECTOS Y TAREAS			
Reto o problema			
Producto final:		Difusión:	
CONTENIDOS	ESTÁNDARES Y COMPETENCIAS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	
Nos organizamos	Nos documentamos	Elaboramos material	
¿CÓMO?			
EVALUAMOS	EL PROCESO		EL PRODUCTO FINAL
Socialización Rica	Dentro del aula	Hacia fuera del aula	Hacia dentro del aula



¡MUCHAS GRACIAS!

¿Alguna pregunta?

César Caballero San José

[ccaballeros@educa.jcyl.es](mailto:ccaballeros@educa.jcyl.es)



# BIBLIOGRAFÍA

- Armstrong, T. (2006). *Inteligencias múltiples en el aula: guía práctica para educadores*. Barcelona: Paidós.
- Ernst-Slavit, G. (2001). Educación para todos: La teoría de las inteligencias múltiples de Gardner. *Revista de Psicología de La PUCP*, XIX(2), 319–332.
- Gardner, H. (2012). *Inteligencias Múltiples . La teoría en la práctica*. Barcelona: Paidós.
- Ritchhart, R., Church, M., & Morrison, K. (2014). *Hacer visible el pensamiento. Cómo promover el compromiso, la comprensión y la autonomía de los estudiantes*. Argentina: Paidós.
- Ritchhart, R., Turner, T., & Hadar, L. (2009). Uncovering students' thinking about thinking using concept maps. *Metacognition and Learning*, 4(2), 145–159. <http://doi.org/10.1007/s11409-009-9040-x>
- Salmon, A. K. (2009). Hacer visible el pensamiento para desarrollar la lectoescritura. Implicaciones para estudiantes bilingües. *Lectura Y Vida. Experiencias En El Aula*, 62–69.
- Trujillo, F. (2012a). Enseñanza basada en proyectos : una propuesta eficaz para el aprendizaje y el desarrollo de las competencias básicas. *Revista Eufonía*, 55, 7–15.
- Trujillo, F. (2012b). *Propuestas para una escuela en el siglo XXI*. La Catarata.
- Vergara, J. J. (2015). *Aprendo porque quiero. El aprendizaje basado en proyectos (ABP), paso a paso*. España: SM.