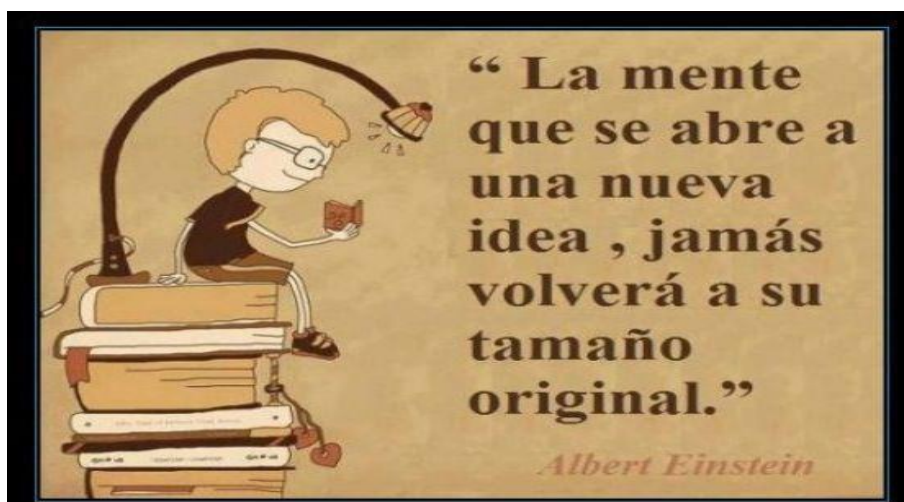


CURSO ABP Y OTRAS METODOLOGÍAS ACTIVAS

CEIP PÍO DEL RÍO HORTEGA



Introducción

<https://www.ted.com/>

<https://www.ted.com/topics/education>

https://www.ted.com/talks/ken_robinson_says_schools_kill_creativity?language=es

https://www.ted.com/talks/ken_robinson_how_to_escape_education_s_death_valley?language=es

https://www.ted.com/talks/sir_ken_robinson_bring_on_the_revolution

TEMA 1: APRENDIZAJE COOPERATIVO

<https://es.scribd.com/document/288913831/PPt-El-Aprendizaje-Cooperativo-Como-Recurso-Para-EnseNar>

<http://www.mecd.gob.es/dms-static/6440d452-6665-4cac-8b63-2d07f5b565bd/2009-ponencia-20-pere-pujolas-pdf.pdf>

<https://www.youtube.com/watch?v=zBpfPHfEWdQ>

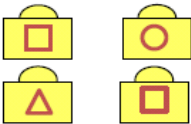
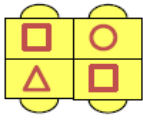


TRABAJO EN EQUIPO

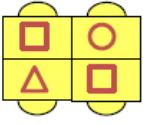
Roles y Responsabilidades

El líder/portavoz • Actúa en nombre del grupo. • Resume oralmente las actividades o conclusiones del grupo. 	El secretario • Registra todas las actividades encargadas al equipo. • Toma notas que resumen los diálogos. 
El facilitador • Mantiene la atención del grupo en la tarea. • Se ocupa de que cada miembro lleve a cabo su parte del trabajo. 	El cronometrador • Indica al grupo las limitaciones de tiempo. • Garantiza que el área de trabajo del equipo quede en perfectas condiciones al acabar la sesión. 

2. Ámbito de intervención B: Trabajo en equipo

Sesiones	Secuencias de una Unidad Didáctica estándar	Estructura individualista	Estructura cooperativa
			
1	Conocer ideas previas	Preguntas individuales abiertas	Folio Giratorio
2	Lectura texto introductor.	Lectura individual consecutiva	Lectura Compartida
	Explicación profesor/a	Explicación del profesor/a	Explicación del profesor/a
	Comprobación comprens.	Preguntas individuales abiertas	Parada 3 min./Estructura 1-2-4
3	Ejercitación alumnos	Ejercitación individual	Lápices al centro
	Corrección en gran grupo	Corrección en gran grupo	El Número/Núm. Iguales Juntos
4	Elaboración síntesis final	Elaboración individual síntesis	El Juego de las palabras
5	Evaluación final	Evaluación final individual	Evaluación final individual
		Total secuencias con interacción entre alum.: 0 de 8	Total secuencias con interacción entre alum.: 6 de 8

2. Ámbito de intervención B: Trabajo en equipo

Sesiones	Secuencias de una Unidad Didáctica estándar	Estructura cooperativa	Ejemplo: Unidad Didáctica: “La descripción” (5º EP)
			
1	Conocer ideas previas	Folio Giratorio	Describir un paisaje a partir de una fotografía
2	Lectura texto introductor.	Lectura Compartida	Características de un texto descriptivo
	Explicación profesor/a	Explicación del profesor/a	Preguntas que relacionen descripción-explicación
	Comprobación comprens.	Parada 3 min./Estructura 1-2-4	
3	Ejercitación alumnos	Lápices al centro	Identificar cuatro características de una descripción en un texto
	Corrección en gran grupo	El Número/Núm. Iguales Juntos	
4	Elaboración síntesis final	El Juego de las palabras	Aparejar dos características con un fragmento de una descripción
5	Evaluación final	Evaluación final individual	

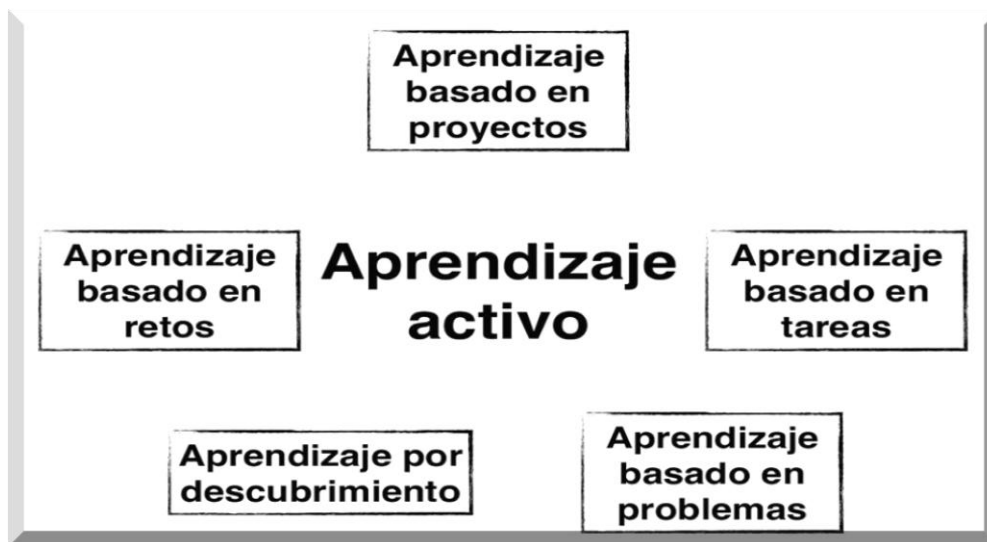
TEMA 2: APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS



<http://educacion.ufm.edu/taller-aprendizaje-basado-en-proyectos/>

**Una situación compleja
de aprendizaje activo
tiene un impacto
importante en las CC.BB.
del alumnado.**

Contribuir al desarrollo de las CCBB del alumnado supone **plantearle retos**.



Aprendizaje basado en proyectos es la mejor forma de desarrollar competencias clave para la vida en nuestro alumnado. Además, Gardner nos recomienda esta metodología para desarrollar las inteligencias múltiples. La definición e inteligencia de Gardner está muy relacionada con el ABP:

“Es la habilidad para resolver problemas o para elaborar productos que son de importancia en un contexto cultural o en una comunidad determinada”

Howard Gardner

DEFINICIÓN DE ABP

El aprendizaje basado en proyectos 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 como el aprendizaje basado en tareas, el aprendizaje basado en problemas, el aprendizaje por descubrimiento o el aprendizaje basado en retos.

Podéis descargar y consultar el TFG de César Caballero San José en el que explica y analiza cómo ha implementado el uso de metodologías activas en su centro (CEIP El Abrojo de Laguna de Duero):

<http://uvadoc.uva.es/handle/10324/17728>

ABP

Guía rápida para crear un Super-Proyecto

Selección del problema o pregunta guía



1 Parte de situaciones reales o que reflejen la realidad. Apóyate en la experiencia personal o real. Usa fuentes como medios audiovisuales, periódicos, revistas... para obtener ideas.
Implica a la comunidad educativa: docentes, familias, alumnos...
Cuanto más implicados estén con la selección del proyecto, mayor será su motivación y su participación.

Especificar los objetivos curriculares

Al diseñar un buen proyecto hay que tener muy claros cuáles serán los **objetivos, competencias, conocimientos y habilidades** que se quieren desarrollar durante el mismo.
Partir de noticias o casos para diseñar el proyecto puede resultar muy motivador al tiempo que da vida y actualiza los contenidos curriculares.



3 Contextualizar el proyecto



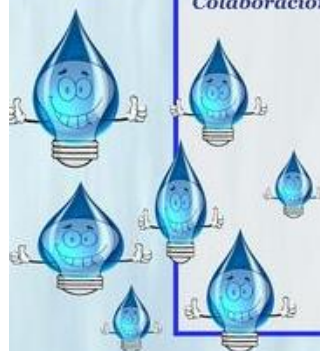
Relacionar el proyecto con la realidad: ¿de dónde parte la idea de la pregunta guía? ¿por qué es importante?

Establecer las áreas curriculares implicadas

Cuanto más áreas curriculares que participen en el proyecto más enriquecedor podrá llegar a ser el proceso y más completo el resultado final.
Poco a poco, añade una dimensión intercultural y multilingüe a tus proyectos a través de programas como eTwinning.



5 Producto final con lluvia de ideas



Colaboración, colaboración y colaboración: esa es una de las principales claves del éxito del ABP. Coordínate con otros docentes y con expertos de las áreas que vais a desarrollar. Desarrolla un mapa mental que sirva para depurar y consensuar el proyecto, actividades, criterios y herramientas de evaluación y, sobre todo, **definid cuál será el producto final.**

Secuenciación de las 4 fases: análisis, investigación, resolución y evaluación

Elabora una temporalización del proyecto, especificando qué **recursos, referencias, actividades y artefactos digitales** se emplearán en cada fase del proyecto. Evita las actividades "coloristas pero huecas": todas han de tener sentido dentro del proyecto e ir **preparando el camino hacia el producto final.**



7 Análisis crítico sobre la calidad del proyecto

Auto-reflexión y reflexión colectiva crítica sobre el éxito del proyecto y sobre si este se ajusta a los principios del ABP:

- * ¿motiva y resulta atractivo para los alumnos?
- * ¿está basado en o refleja una situación real?
- * ¿es apropiado al nivel cognitivo y emocional de los alumnos?
- * ¿son sus objetivos holísticos multidisciplinares?
- * ¿cubre los objetivos didácticos de las asignaturas implicadas?
- * ¿está bien estructurado?
- * ¿las actividades y artefactos digitales tienen sentido y aportan algo necesario para alcanzar el producto final?
- * ¿requerirá colaboración grupal?



**Y, por supuesto,
¡¡compartid y difundid
el proyecto y
su producto final!!!**



@LearnTeach4Life

10 Aspectos a tener en cuenta...

- | | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 1. Centrado en los alumnos | 2. Tres fases: <ul style="list-style-type: none">- Apertura- Desarrollo- síntesis | 3. Conectado con la realidad de los alumnos | 4. Incluir procesos de investigación | 5. Relacionado con el currículum |
|  |  |  |  |  |

Aprendizaje Basado en Proyectos

- | | | | | |
|---|---|---|---|---|
|  |  |  |  |  |
| 6. Desarrollo de competencias para la vida real | 7. Aprendizaje colaborativo | 8. Producto final tangible | 9. Exponer producto ante una audiencia | 10. Reflexionar y evaluar su propio aprendizaje |