

Tarea de aplicación: METODOLOGÍAS ACTIVAS

APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS (ABP)

Descripción de la tarea

Actividad de **aprendizaje cooperativo**, donde se trabajará en pequeños grupos o **equipos de 3 o 4 alumnos/as**, buscando la participación igualitaria e individual de todos los miembros, así como la evaluación grupal del producto final.

El proyecto se basará en el diseño y planificación de un trabajo de investigación sobre contenidos de la asignatura de **Geografía e Historia de 4º de la ESO**, en la que los alumnos/as tendrán que tomar las decisiones de todo el proceso, buscando que trabajen de forma **autónoma**, y que culminará con un producto final que tendrán que **presentar ante** los demás compañeros.

El **profesor** supervisará, acompañará y facilitará todo el proceso.

Además, con esta metodología activa se pretende trabajar las siguientes **competencias clave**:

- ✓ **Aprender a aprender (AA)**. Es un método de aprendizaje práctico de “*aprender haciendo*”, en el que el alumno/a es autónomo, aprendiendo por sí mismo. Los alumnos se auto-organizan adquiriendo compromisos y responsabilidades entre ellos.
- ✓ **Competencia Digital (CD)**. Se genera también el conocimiento e impacto del uso de las TIC para aumentar, utilizar y compartir la información.
- ✓ **Sentido de iniciativa y espíritu empresarial (SIE)**. Es una metodología que viene del mundo empresarial, donde se utiliza de forma generalizada en la gestión de equipos de trabajo y proyectos. Si hablamos de adaptar la educación al futuro profesional, utilizar esta metodología ágil nos servirá para trabajar dicha competencia.

Su aplicación en el aula tiene las **siguientes fases**:

1. PRESENTACIÓN Y EXPLICACIÓN DEL PROYECTO AL ALUMNADO (sesión 1: 35 min.)

- 1) **Explicar la metodología activa** del aprendizaje basado en proyectos (ABP). Para explicar y planificar el proyecto, utilizaremos un **canvas para el diseño de proyectos** (gráfico visual que describe el proyecto y que ayuda a planificarlo. Ha sido realizado mediante la web **Genially**, un software en línea que permite crear presentaciones animadas e interactivas).

<https://view.genial.ly/5c327984a4eaa03097d1b461/s-xix>

**CANVAS PARA EL DISEÑO DEL PROYECTO:
II Guerra Mundial y Guerra Fría (4º ESO)**

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

- Elabora la narrativa de las causas y consecuencias de la II Guerra Mundial, a distintos niveles temporales y geográficos.

COMPETENCIAS CLAVE

- Aprender a aprender
- Sentido de la Iniciativa y espíritu emprendedor
- Competencia digital

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

- Seguimiento de los tableros de gestión visual
- Rúbricas del trabajo individual y en grupo

OBJETIVO FINAL

- Se pretende trabajar los bloques de contenidos 6 y 7 (II Guerra mundial y Guerra Fría) mediante un aprendizaje por proyectos y cooperativo
- Se busca el desarrollo de un método de aprendizaje autónomo y colaborativo
- Uso de los TIC's
- Metodología de origen empresarial (trabajo de la competencia SIE)

ORGANIZACIÓN DE LAS TAREAS

- Reparto de los contenidos entre los miembros del grupo
- Nombramiento de un tutor del grupo que supervisará el trabajo y unificará las presentaciones

MEDIOS DE PRESENTACIÓN

- Presentación con powerpoint o genially
- Exposición oral en el aula

RECURSOS

- Libro de texto
- TIC's (web, PC, tablet o móvil)
- Apuntes, esquemas y presentaciones del profesor
- Apoyo del profesor

AGRUPACIÓN

- 6 grupos
- 3 o 4 alumnos/as por grupo

Elementos interactivos del canvas (símbolo +):

Estándares de aprendizaje

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

- Elabora la narrativa de las causas y consecuencias de la II Guerra Mundial, a distintos niveles temporales y geográficos.

COMPETENCIAS CLAVE

- Aprender a aprender
- Sentido de la Iniciativa y espíritu emprendedor
- Competencia digital

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

- Seguimiento de los tableros de gestión visual
- Rúbricas del trabajo individual y en grupo

OBJETIVO FINAL

- Se pretende trabajar los bloques de contenidos 6 y 7 (II Guerra mundial y Guerra Fría) mediante un aprendizaje por proyectos y cooperativo
- Se busca el desarrollo de un método de aprendizaje autónomo y colaborativo
- Uso de los TIC's
- Metodología de origen empresarial (trabajo de la competencia SIE)

ORGANIZACIÓN DE LAS TAREAS

- Reparto de los contenidos entre los miembros del grupo
- Nombramiento de un tutor del grupo que supervisará el trabajo y unificará las presentaciones

MEDIOS DE PRESENTACIÓN

- Presentación con powerpoint o genially
- Exposición oral en el aula

RECURSOS

- Libro de texto
- TIC's (web, PC, tablet o móvil)
- Apuntes, esquemas y presentaciones del profesor
- Apoyo del profesor

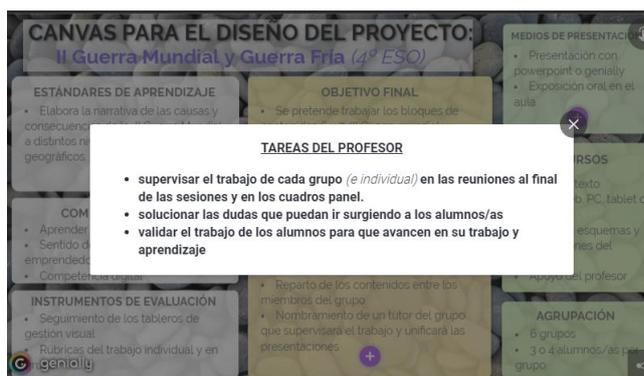
AGRUPACIÓN

- 6 grupos
- 3 o 4 alumnos/as por grupo

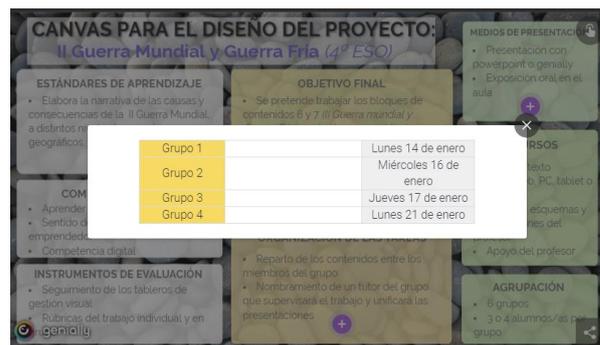
ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE (Detalle interactivo):

- Da una interpretación de por qué acabó antes la guerra "europea" que la "mundial".
- Sitúa en un mapa las fases del conflicto.
- Reconoce la significación del Holocausto en la historia mundial.
- Utilizando fuentes históricas e historiográficas, explica algunos de los conflictos enmarcados en la época de la guerra fría.
- Localiza en un mapa los países que forma el bloque comunista y capitalista.

Organizador de las tareas



Medios de presentación



2) Explicar los contenidos que se van a trabajar en el proyecto:

II Guerra Mundial:

- ✓ Causas de la II Guerra Mundial.
- ✓ Fases de la II Guerra Mundial.
- ✓ El Holocausto judío.
- ✓ Consecuencias del conflicto.

Guerra Fría:

- ✓ Origen de los bloques soviético y americano.
- ✓ Etapas y conflictos de la Guerra Fría.

2. FORMACIÓN DE LOS GRUPOS

(sesión 1: 15 min.)

- 1) **Formar los equipos.** Pueden ser los propios alumnos/as los que decidan su formación, o puede ser el profesor el que lo haga basándose en diferencias de nivel, de habilidad, etc. En este caso, se deberían mezclar a los alumnos/as con habilidades, perfiles, género distintos, dado que los grupos heterogéneos aportan mayor riqueza en el trabajo en grupo.

(Finalmente, fueron los propios alumnos/as los que formaron los grupos. Lo hicieron por afinidad, lo que originó que el ambiente de trabajo fuera bueno dentro de los grupos, pero provocó que no fueran heterogéneos y que un grupo tuviera un menor nivel académico y de trabajo que el resto).

2) Los alumnos/as escogen los temas que cada grupo quiere trabajar:

Grupo 1	Causas de la II Guerra Mundial. Fases de la II Guerra Mundial (1ª fase).
Grupo 2	Fases de la II Guerra Mundial (2ª, 3ª y 4ª fase). El Holocausto judío.
Grupo 3	Consecuencias del conflicto. Origen de los bloques soviético y americano.
Grupo 4	Etapas y conflictos de la Guerra Fría

3. REUNIÓN INICIAL DE LOS GRUPOS

(sesión 2: 15 min.)

Partiendo de la autorregulación y del **aprendizaje autónomo**. El alumno/a se convierte en el protagonista de su aprendizaje, aumentando su implicación. El alumno/a **asume responsabilidades** y aprende a **trabajar en equipo**. Los alumnos/as deben:

1) Establecer los roles de cada alumno/a dentro de los grupos. Elegir un **coordinador** que organice los pasos y tiempos del grupo, que anime a los compañeros, que sea un “enlace” con el profesor, etc.

2) **Definir las tareas** que deben realizar cada uno de los miembros del grupo:

- En un **post-it** en el que aparezca la tarea, el tiempo estimado de realización y el nombre del alumno. Ejemplo:

LA GUERRA RELÁMPAGO (1939-1942)

Entrega: 8 de enero

David Jiménez

- Son **tareas individuales**, ya que son las mejores para hacer el trabajo de forma autónoma. Por tanto, la responsabilidad es individual.

Sin embargo, hay también una **responsabilidad con el resto** de los compañeros del equipo, ya que de su trabajo depende el resultado final y la nota del proyecto final del equipo. Es necesaria una interacción simultánea entre ellos. Por tanto, se trabajan **técnicas de trabajo en equipo**.

- Pueden surgir nuevas tareas a lo largo del proceso o eliminarse algunas de ellas.

4. REUNIONES DE SINCRONIZACIÓN Y VALIDACIÓN DE LOS GRUPOS (Últimos 5 min. de cada sesión. Las reuniones se realizarán de pie)

- 1) Los alumnos/as hablan sobre las **tareas** que se han realizado y las que aún no. También de los **obstáculos** encontrados durante el proceso.
- 2) Las tareas estarán realizadas cuando hayan sido **validadas** por el profesor. Si el profesor considera que la actividad de un alumno/a tiene algunos fallos (*exceso de información, demasiado texto en la presentación, fallos técnicos o de contenidos, etc.*), deberá subsanarlos antes de ser validados de nuevo.

5. RETROSPECTIVA (A la semana y media. 30 min.)

- 1) Valoramos el cómo: *¿Qué ha ido bien? ¿Qué no ha ido bien? ¿Qué debemos mejorar? ¿Qué ha trabajado el equipo?*
- 2) Posibilidad de nuevos acuerdos del grupo: nuevas tareas, tiempos, herramientas, etc.
- 3) Realizar una autoevaluación individual y de grupo, por parte de los alumnos.

6. EXPOSICIÓN DEL PRODUCTO FINAL (Cada grupo contará con 30-40 min.)

- 1) Presentaciones grupales en formato **power point** o de otros formatos de web como **Genially** o **Prezi**.
- 2) Las presentaciones grupales se realizarán ensamblando las tareas de cada uno de los miembros del grupo.
- 3) La **difusión** de la presentación será **pública**, al resto de los compañeros de la clase, y la realizarán todos los miembros del grupo, cada uno expondrá su tarea. Se buscará con ello reforzar la implicación de los estudiantes en el proceso y mejorar su autoestima. También, se buscará **mejorar las destrezas explicativas en público**, algo fundamental en el desarrollo de las competencias propias del mundo de la información del siglo XXI.

- 4) Tras la exposición de los proyectos, habrá un **turno de preguntas** para la resolución de las dudas que hayan podido surgir entre el resto de los compañeros del aula. Se premiará tanto la participación de los alumnos con sus preguntas, como la capacidad de los expositores para dar solución a las mismas.

7. SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN
(En todo el momento del proceso)

- 1) El profesor realizará una **calificación individual de proceso**, con independencia de la nota final del grupo.
- 2) El seguimiento de individual y grupal del proceso se realizará a través del **tablero de gestión visual**.
- 3) Evaluación a través de **rúbricas** del trabajo individual y en grupo. Ejemplos de rúbricas utilizadas en el ABP:

RÚBRICA PARA EVALUAR UNA PRESENTACIÓN INDIVIDUAL- GRUPAL

Nombre: _____ Equipo: _____

Puntuación obtenida: Individual (65%) + Grupal (35%) = Total

Indicadores de logro	4 Excelente <i>(alto compromiso ante retos y problemas. Gran creatividad e innovación)</i>	3 Bueno <i>(tiene argumentos sólidos, cierta capacidad de gestión de recursos y de resolución de tareas)</i>	2 Regular <i>(resuelve las tareas de forma sencilla y con escasa motivación)</i>	1 Deficiente <i>(se poseen escasas nociones, destrezas y valores en la tarea)</i>
Tono de voz <i>El estudiante se expresa con un tono de voz correcto, con naturalidad y corrección. Se utiliza el vocabulario correcto y adecuado.</i>				
Calidad de la presentación <i>Consigue atraer la atención de sus compañeros y evita limitarse a leer lo que está escrito en su presentación.</i>				
Dominio del contenido <i>Demuestra un dominio del contenido de la exposición</i>				

Organización <i>Presenta de forma organizada los contenidos, con una consecuencia lógica y ordenada.</i>				
Claridad de exposición <i>Presenta de forma clara y sin ambigüedades.</i>				
Uso del tiempo <i>De forma adecuada para su presentación</i>				
Uso de las TIC <i>De los recursos visuales y/o tecnológicos para enriquecer la presentación</i>				
Seguridad <i>en los planteamientos</i>				
Utilidad <i>Para la adquisición de los estándares de aprendizaje evaluables y competencias</i>				

La tarea de aprendizaje basado en proyectos (ABP) supondrá un porcentaje del 50% de la calificación de actividades, realización de tareas, pruebas orales, trabajos específicos, etc.; que suponen un 20% de la nota final de la materia.

- 4) Tras la última presentación, los equipos se evalúan entre ellos, votando la mejor presentación. Esta votación se realizaría siempre por equipos, cada equipo un voto.

8. TEMPORALIZACIÓN

- 1) El proyecto se realizará durante la **segunda evaluación**.
- 2) La duración será de **3 o cuatro semanas**. En la última de ellas, se llevarán a cabo las presentaciones de los grupos.

9. MATERIALES Y RECURSOS

(en el aula)

- 1) **Ordenador, proyector y acceso a internet** en el aula.

- 2) **Cartulinas de papel de tamaño grande** para elaborar el **tablero de gestión visual** de cada grupo y tacos de **post-its** (el profesor se lo dará a cada coordinador de equipo). Los tableros se colgaran en la pared de aula o en la corchera, y no debe moverse en todo el proceso.

TABLERO DE GESTIÓN VISUAL

Permite la visualización del trabajo en equipo y es un elemento imprescindible para las metodologías activas. **Todo lo que el equipo decide, hace y consigue debe reflejarse en un tablero de gestión visual.**

El objetivo es que todos los miembros tengan claro lo que tienen que hacer, cómo evoluciona el propio trabajo y de cada miembro, y cuáles son las prioridades de cada equipo.

Columnas del tablero:

- 1) **Temas** que se han de trabajar.
- 2) **Tareas** que se van a realizar. Se escriben en post-it indicando quien es el alumno que las va a desarrollar. Los post-it con las tareas se irán moviendo a lo largo del tablero conforme avanza el trabajo de cada alumno.
- 3) **En curso**. Son las tareas que se han empezado a trabajar.
- 4) **Por validar**. Se trata de las tareas que los alumnos dan por acabadas y proponen para ser validadas por el profesor.
- 5) **Hechas**. Recoge los post-its de las tareas que ya han sido validadas.
- 6) **Impedimentos**: lista de obstáculos que pueden impedir el avance del equipo.
- 7) **Retrospectiva**. Anotación con los aspectos que están funcionando bien, así como los problemas que van identificando.

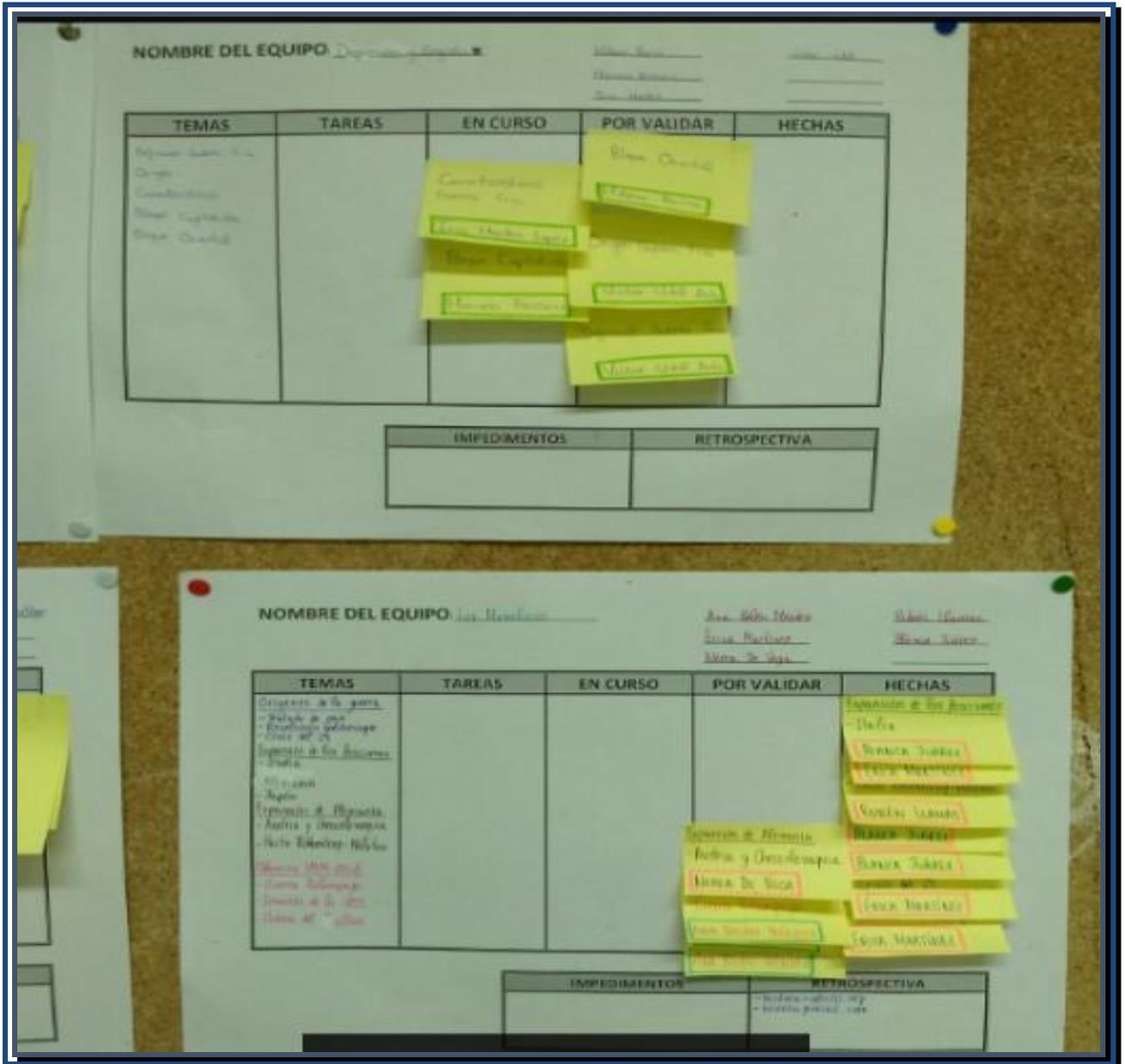
Modelo de tablero de gestión visual en la siguiente página (tamaño real en DIN-3):

NOMBRE DEL EQUIPO: _____

Miembros del equipo: _____

TEMAS	TAREAS	EN CURSO	POR VALIDAR	HECHAS

IMPEDIMENTOS	RETROSPECTIVA



Fotografía de los tableros de gestión visual.

10. CONCLUSIONES

- A favor**
- El alumno se convierte en el verdadero protagonista de su aprendizaje. Se ve obligado a implicarse directamente en el proceso.
 - Asume responsabilidad individual y con sus compañeros del equipo, interactuando con ellos ante un objetivo común (verdadera finalidad del aprendizaje cooperativo).
 - Desarrolla habilidades y competencias del siglo XIX: competencia digital (CD) y

sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor (SIE).

- Ante los buenos resultados de algunas de las exposiciones de los proyectos, algunos alumnos/as han salido reforzados en su nivel de autoestima y de cooperación e implicación con sus compañeros. No sólo han sido buenos los resultados académicos, sino de habilidades sociales.

En contra

- En ocasiones, las presentaciones tenían demasiado texto, haciéndolas poco claras y atractivas.

- Dificultades a la hora de buscar y trabajar con la información. No saben seleccionar la información verdaderamente importante frente a la que es anecdótica.

- Les cuesta manejar los tiempos de las tareas, acumulándose trabajo según se acerca la fecha de entrega.