




MODIFICACIONES + DISEÑO DE EVALUACIÓN
+ DISEÑO DE RÚBRICAS







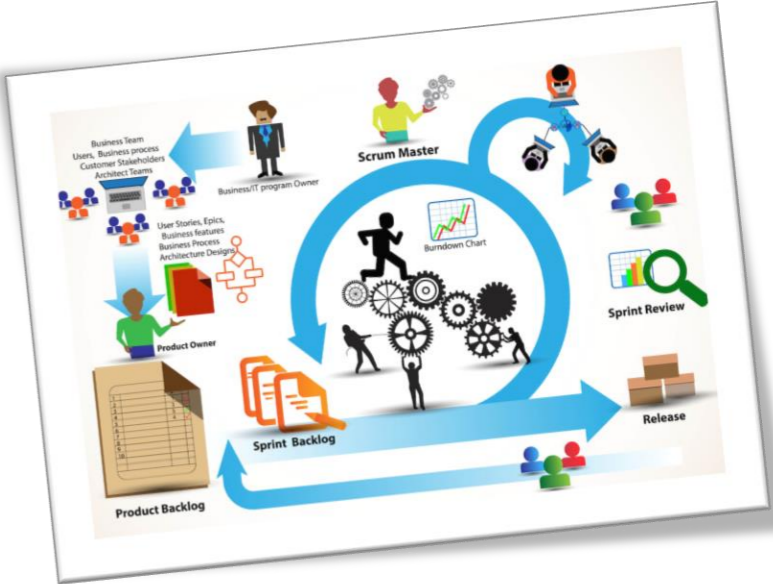
ELABORACIÓN DE LA PLANIFICACIÓN DE UN ABP

El Aprendizaje Basado en Proyectos (también conocido como ABP) puede tomar diversas formas dependiendo en una serie de factores que modelarán su apariencia final. Algunos de estos factores son: el objetivo del proyecto, los materiales que se dispongan, la temporalización, el grupo clase, las áreas que cubra, la forma en la que se evalúa, etc.

Un proyecto ABP conlleva una preparación cuidada y bien planificada. No solo teniendo en cuenta las actividades, el material, el producto final o la forma de evaluación. Sino también las agrupaciones que vamos a utilizar, la comunicación con otros docentes, las salidas fuera del centro o las capacidades de cada alumno/a para tomar un rol específico durante el proyecto.

Para ello, antes de llevar a cabo el ABP (incluso antes de planificarlo), deberíamos haber trabajado con el alumnado las competencias que se le van a requerir para que el producto final sea un éxito. Por ejemplo, si van a trabar cooperativamente, antes de realizar el proyecto tendríamos que haber trabajado dinámicas grupales y cooperativas para asegurar el buen desarrollo de las actividades.

ABP (ENERGÍA QUE CONSUMIMOS)		
<div></div> <div>COMPETENCIAS</div> <div><ul style="list-style-type: none">Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.Competencia Digital.Competencia Aprender a aprender.Comunicación lingüística.Competencias sociales y cívicas.Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.</div>	<div></div> <div>RECURSOS Y AGRUPAMIENTOS</div> <div><ul style="list-style-type: none">En grupos de 3 alumnos de 3º ESO, cada uno con su propia Tablet.1 profesor.En clase y en los espacios exteriores del colegio.</div>	<div></div> <div>HERRAMIENTAS TIC</div> <div><ul style="list-style-type: none">Teams, OneNote.Simuladores de circuitos.Programas de edición web.Programas de diseño gráfico.Aplicación de programación Scratch.<p>Se creará un TEAMS concreto para realizar el proyecto. En él, se realizarán canales para los distintos grupos y se crearán salas de reunión para los mismos.</p><p>Se creará un One Note (Bloc de notas de clase) para insertar la información importante y rúbrica del proyecto.</p><p>Se subirá los diferentes manuales para poder trabajar con los diferentes programas que los alumnos utilizarán. Usarán el espacio de colaboración para poner</p><p>Los alumnos tendrán siempre el rol de estudiantes.</p></div>

<div></div> <div>OBJETIVOS DE APRENDIZAJE</div> <div><ul style="list-style-type: none">Los alumnos investigan de dónde procede la energía que se consume en su casa, estudian de dónde procede esa energía y lo trasladan a crear posibles medidas de ahorro energético en el Colegio.</div>	<div></div> <div>PRODUCTO FINAL</div> <div><ul style="list-style-type: none">Creación de un tutorial para transmitir esas nuevas medidas de ahorro energético y un juego de carteles concienciadores sobre lo aprendido. Ambos recursos los construyen con Scratch.En este proyecto se realizarán tres trabajos finales siempre grupales:<ol style="list-style-type: none">Exposición, en el formato que crean más oportuno, de las formas de producción de energía que le ha correspondido al grupo.Elaboración de carteles para concienciar a la Comunidad Educativa sobre el ahorro energético.Programa con Scratch a partir de la información obtenida.</div>	<div></div> <div>DIFUSIÓN</div> <div><ul style="list-style-type: none">Publicación del resultado en sus Blog´s personales y en la web del Colegio.Carteles en el Colegio.Publicación en el anuario del Colegio.Participación en concursos y olimpiadas en las que se pueda incluir el proyecto.Elevarlo a los organismos locales, regionales y nacionales con el fin de concienciar a las personas.</div>
<div></div> <div>DESENCADENADOR</div> <div><ul style="list-style-type: none">video sobre cómo se genera la energía que consumimos.¿Cómo sería nuestra vida sin energía? ¿Cómo podemos tener un planeta más limpio? A partir de estas preguntas, debatir y reflexionar en el origen de la energía que consumimos de manera habitual.</div>	<div></div> <div>TAREAS Y TIEMPOS</div> <div><ul style="list-style-type: none">1ª Sesión: Presentación de la unidad. Visionado del video y detección de ideas previas. Debate, planteamiento del problema, impresiones respecto a la energía utilizada en casa. Se puede acompañar de ejemplos en el Centro y otras actividades industriales, comerciales, etc.2ª Sesión: Distribuir en clase las diferentes formas de producir energía eléctrica. Formar grupos de trabajo que se encarguen de cada tipo.3ª y 4ª Sesión: Trabajo en grupo. Búsqueda de información sobre la forma de producción que le ha correspondido al alumno dentro del grupo.5ª sesión: Exposición de trabajos al resto de compañeros. Conclusiones en grupo, los alumnos realizarán un comentario de cada trabajo expuesto y por grupos deben buscar una mejora para la reducción del consumo energético.6ª sesión: Publicación en los Blog´s personales.7ª sesión: Introducción a la programación con Scratch.8ª sesión: Elaboración del programa.9ª sesión: Presentación de los programas realizados.<p>Las tareas de cada parte se irán publicando en el Teams para ir cumpliendo los plazos establecidos.</p></div>	<div></div> <div>EVALUACIÓN</div> <div><ul style="list-style-type: none">Rúbricas de observación a lo largo del trabajo. (A lo largo de todo el proyecto)Rúbrica de evaluación del diseño de problemas final.Cuestionario final.<p>La metodología utilizada será el modelo Scrum.</p><div></div><p>ENLACE AL DISEÑO DE LA EVALUACIÓN</p><p>ENLACE AL DISEÑO DE RÚBRICA</p></div>

DISEÑO DE LA EVALUACIÓN

Diseño de la evaluación								
Tipo de Objetivo	Instrumento de Evaluación					Diseño de la prueba		
Objetivos cognoscitivos	Instrumento de evaluación: Prueba tipo test					Relación de los contenidos teóricos (ejemplo para 10 items) 1/ ----- --- 20 % 2 items 2/ ----- - - 30 % 3 items 3/ ----- --- 50 % 5 items		
"El alumno adquirirá los conocimientos..."	Guía para evaluar los objetivos cognoscitivos					Enunciado de los ítems: 1- 2- 3- 4- 5- 6- 7- 8- 9- 10-		
	Contenidos	%	Nº Items	Tipo Items	Puntuación Máxima			
Objetivos psicomotores	Instrumento de evaluación: Guía de evaluación de las prácticas					Descripción de la actividad en la cual el/la alumno /a va a realizar las tareas necesarias para evaluar el grado de adquisición de las destrezas enunciadas en el objetivo del módulo:		
"El alumno adquirirá las destrezas..."	Guía para evaluar los objetivos Psicomotores					Descripción de la actividad: Tareas a realizar por el alumno: - - - CE: Criterios de Evaluación: Factores a tener en cuenta para valorar la realización de tareas: - - - - Escalas de evaluación (1-5)		
	FACTORES Tareas		CE1	CE2	CE3		CE4	Puntuación
			1 a 5					
Objetivos actitudinales	Instrumento de evaluación: Guía de observación de actitudes					Actitudes que se requieren para el desempeño profesional		
"El alumno adquirirá las actitudes..."	ACTITUDES	Anotaciones del progreso actitudinal				Actitudes significativas para la ocupación: - - Pautas para el entrenamiento actitudinal: - -		
		INICIO	DESARROLLO	DESENLACE				

DISEÑO DE RÚBRICA

	muy evidente	bastante evidente	evidente	poco evidente	No evidente
I. Preparación del proyecto	4	3	2	1	0
1. Los objetivos de aprendizaje están claramente definidos.					
2. Los objetivos y contenidos encajan en los currículos oficiales.					
3. Los contenidos son apropiados para la edad y el nivel educativo de los estudiantes.					
4. El proyecto es el resultado de la integración de objetivos, contenidos y criterios de evaluación de diferentes materias o áreas de conocimiento.					
5. Se describe el producto final del proyecto, que está relacionado con los objetivos, los contenidos y los criterios de evaluación.					
6. Se observa una clara relación entre las actividades a desarrollar en el proyecto y el desarrollo de las competencias básicas de los estudiantes.					
7. Se plantean actividades significativas para diversas capacidades, distintos niveles y estilos de aprendizaje.					
8. Se han definido indicadores de éxito del proyecto para la evaluación.					
Comentarios:					

3) Reto cognitivo y sociocultural	4	3	2	1	0
15. Se requiere que los estudiantes resuelvan un problema de complejidad adecuada a su edad y nivel con los apoyos necesarios para ello.					
16. Se requiere que los estudiantes encuentren información y valoren su idoneidad para resolver el proyecto.					
17. Se requiere que los estudiantes realicen conexiones entre diversas fuentes de información para la resolución del proyecto.					
18. Se requiere que los estudiantes realicen actividades en su entorno para la resolución del proyecto.					
19. Se requiere que agentes diferentes al docente aporten su conocimiento o experiencia para la resolución del proyecto.					

II. Análisis del proyecto					
1) Conocimientos previos	4	3	2	1	0
9. Los nuevos conocimientos se vinculan a experiencias previas de los estudiantes y a su propio contexto vital.					
10. Se establecen relaciones entre los conocimientos previos y los nuevos conocimientos.					
2) Descripción del proyecto	4	3	2	1	0
11. Se explican con claridad los objetivos que se persiguen con el desarrollo del proyecto.					
12. Se detallan todos los pasos a seguir y la secuencia temporal es detallada, coherente y factible.					
13. Los plazos están claramente marcados y son razonables en relación con el tiempo de trabajo disponible para el estudiante.					
14. Se explica cómo se realizará la exposición o presentación del producto final de la tarea.					
Comentarios:					

4) Estrategias de aprendizaje	4	3	2	1	0
20. Se dan oportunidades suficientes para que los estudiantes usen diferentes estrategias de aprendizaje (organizadores gráficos, esquemas, resúmenes,...).					
21. Se usan técnicas de andamiaje para ayudar y apoyar a los estudiantes (modelaje, visualización, experimentación, demostraciones, gestualidad,...).					
22. Se utiliza una variedad de técnicas para aclarar los conceptos (ejemplos, material audiovisual, analogías,...).					
23. Se utilizan materiales suficientes para hacer el proyecto comprensible y significativo.					
5) Trabajo cooperativo	4	3	2	1	0
24. El proyecto tiene una estructura cooperativa.					
25. Se procura la interdependencia y la responsabilidad individual dentro del proyecto.					
26. Se dan frecuentes oportunidades para la interacción y la discusión.					
27. Se proporcionan roles a los estudiantes.					

5) Trabajo cooperativo	4	3	2	1	0
24. El proyecto tiene una estructura cooperativa.					
25. Se procura la interdependencia y la responsabilidad individual dentro del proyecto.					
26. Se dan frecuentes oportunidades para la interacción y la discusión.					
27. Se proporcionan roles a los estudiantes.					

6) Socialización rica	4	3	2	1	0
28. Se ofrecen oportunidades para que el estudiante realice actividades en su entorno (toma de muestras, entrevistas, reportajes fotográficos,...).					
29. Se ofrecen oportunidades para que agentes externos participen en el desarrollo del proyecto aportando sus conocimientos o experiencia.					
30. Se usan las TIC como medio para abrir el proyecto al entorno o para permitir que agentes externos colaboren en el desarrollo de la tarea.					

III. Revisión y Evaluación	4	3	2	1	0
31. Se incluyen elementos de auto-evaluación.					
32. Se hace una revisión completa de los conocimientos fundamentales en el desarrollo del proyecto.					
33. Se proporciona regularmente una respuesta acerca de la producción de los estudiantes.					
34. Se contemplan momentos de evaluación formativa en los cuales el estudiante puede hacer cambios a partir del feedback recibido.					
35. Se utiliza una variedad de estrategias de evaluación a lo largo de la tarea (diario de aprendizaje, portafolio, observación, pruebas escritas u orales,...).					
Comentarios:					