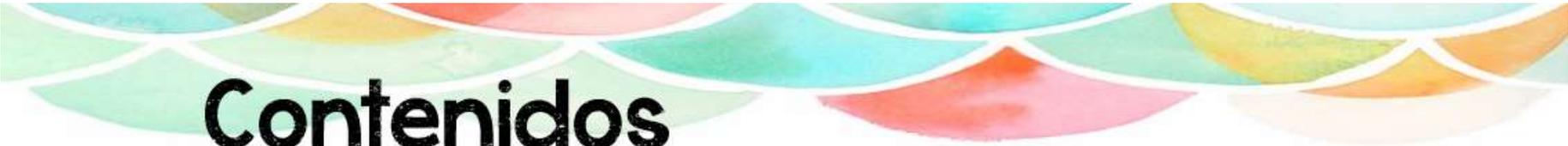


ABP: Aprendizaje Basado en Proyectos

Raquel Luengo de la Calle





Contenidos

1. El ABP como metodología activa
2. Cómo diseñar un Proyecto
 - 2.1. El acto de aprender
 - 2.2. Iniciación de un Proyecto: el punto de partida
 - 2.3. Diseño: tres preguntas clave
 - 2.4. Organización y programación
 - 2.5. Elemento motivador
 - 2.6. Producto final
 - 2.7. Evaluación

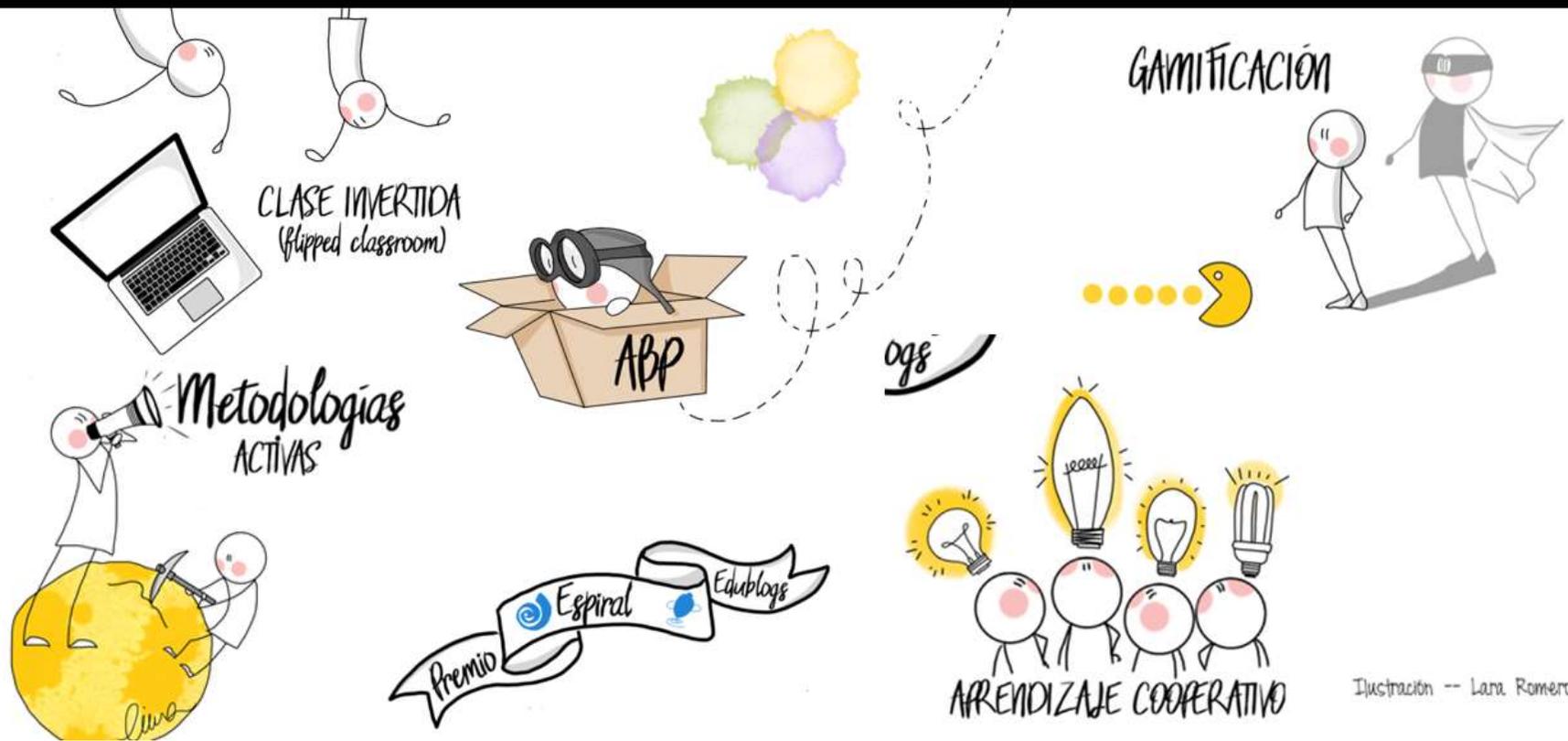
El ABP como metodología activa



hoy juzgamos a la
educación de hoy en día.



El ABP como metodología activa



El ABP como metodología activa

Algunos puntos clave de una metodología activa:

La realización de actividades significativas

La participación activa en la clase y fuera de ella

Autonomía en el aprendizaje

Cono del aprendizaje de Edgar Dale



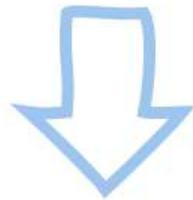
Cómo diseñar un proyecto



INICIÁNDONOS EN LA AVENTURA DEL SABER EN 3, 2, 1..

El acto de aprender

Ocasión de un posible aprendizaje



Intención de querer aprender



El punto de partida

¿Alguna idea?



- Interés espontáneo de los alumnos
- Suceso o acontecimiento
- Días marcados del calendario
- Acción provocada
- Encargo

Las tres preguntas clave

Los niños son los protagonistas de su propio aprendizaje, y por tanto debemos atender a sus propuestas con estas preguntas:

Qué sabemos-> evaluación inicial

Qué queremos saber-> contenidos

Cómo lo queremos aprender-> actividades

Organización y programación

Ya tenemos todo...
¿ahora qué?

1. Organizamos toda
la información con el
uso de un CANVAS ->

CANVAS PARA EL DISEÑO DE PROYECTOS		
COMPETENCIAS CLAVE  ¿Qué competencias clave se desarrollan?	PRODUCTO FINAL  ¿Qué queremos conseguir? ¿Qué reto queremos resolver? ¿A qué problema queremos dar solución?	RECURSOS  ¿Qué personas deben implicarse: docentes del claustro, familias, otros agentes educativos...? ¿Qué otros materiales son necesarios? ¿Es necesaria algún tipo de instalación especial?
ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE  ¿Con qué estándares de aprendizaje evaluables del Currículo Oficial podemos relacionar los aprendizajes adquiridos?	TAREAS  ¿Qué tenemos que hacer para alcanzar el producto final?	HERRAMIENTAS TIC  ¿Qué Apps y herramientas TIC necesitamos? ¿Qué servicios web vamos a usar? ¿Podemos vincularlas con las tareas?
MÉTODOS DE EVALUACIÓN  ¿Qué herramientas y estrategias innovadoras de evaluación vamos a aplicar?	DIFUSIÓN  ¿Cómo vamos a difundir nuestro proyecto?	AGRUPAMIENTOS/ORGANIZACIÓN  ¿Cómo se va a agrupar el alumnado? ¿Cómo vamos a organizar el aula?

Organización y Programación

2. Incorporamos nuestro Proyecto a la Programación didáctica



- Abrimos el currículo de Educación correspondiente.
- Dividimos nuestros contenidos, estándares de aprendizaje y criterios de evaluación como queramos, de una manera visual.
- Copiamos y pegamos.

El documento puede incluir tanto unidades didácticas como Proyectos, siempre siendo flexible a los cambios que puedan surgir.

Organización y Programación

3. Planificamos actividades y organizamos las sesiones que destinaremos específicamente al Proyecto

Las actividades :

- * Relacionadas con las tres preguntas fundamentales.
- * Abarcar todas las competencias posibles, inteligencias múltiples y diferentes estilos de aprendizaje .
- * Relacionadas con los intereses de los niños
- * Variadas, interesantes y lúdicas.



Las sesiones :

- Es importante determinar la duración del Proyecto
- Apunta en el calendario las sesiones que vas a utilizar
- Trabajo en Equipo: docentes implicados

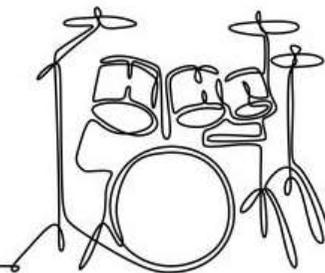
El elemento motivador

- Ha de mostrar el hilo conductor de la “historia” que hay tras el proyecto.
- Debe captar la atención total del alumnado (“Nos metemos en harina”)
- Puede producirse antes o después de las 3 preguntas clave.

Producto final

El producto final del Proyecto da visibilidad a éste. Pretende, mediante algún tipo de actividad, recopilar todo lo que se ha aprendido y trabajado.

¡chimpún!



Evaluación

No nos olvidemos del proceso de desarrollo que tiene un Proyecto, así como las habilidades que van a desarrollar los niños mediante los distintos tipos de actividades. Estamos evaluando muchas cosas: sus competencias, el trabajo en grupo, su disposición y esfuerzo... no sólo un examen final.

- Diario de aprendizaje
- Rúbricas
- Portafolio
- Diana de autoevaluación o evaluación grupal

Rúbricas

Son tablas que desglosan los niveles de desempeño de los estudiantes en un aspecto determinado, con criterios específicos sobre rendimiento. Indican el logro de los objetivos.

RÚBRICA EXPOSICIÓN ORAL

Grupo o curso: _____ Fecha: _____						
INDICADORES		Siempre	Casi siempre	A veces	Casi nunca	Nunca
1.	Participa activamente en el juego propuesto.					
2.	Comprende las instrucciones y reglas del juego.					
3.	Cumple las normas establecidas para llevarlo a cabo.					
4.	Generaliza contenidos trabajados previamente.					
5.	Utiliza estrategias comunicativas para interactuar con el grupo.					
6.	Disfruta y muestra entusiasmo en la realización del juego.					

	4	3	2	1
Pronunciación	Pronuncia las palabras correctamente y vocaliza bien.	Pronuncia correctamente pero su vocalización no es correcta.	Comete errores de pronunciación aunque su vocalización es correcta.	Comete errores tanto de pronunciación como de vocalización.
Volumen	El volumen es adecuado con la situación.	Levanta la voz demasiado en la exposición.	Habla demasiado bajo al exponer.	Expone muy bajo, casi no se le oye
Postura	Su postura es natural mirando al público continuamente.	Mira al público pero está apoyado en algún sitio.	En ocasiones da la espalda al público.	No se dirige al público al exponer.
Contenido	Expone el contenido concreto, sin salirse del tema.	Expone el contenido y en ocasiones se sale del tema.	Expone el contenido aunque le faltan algunos datos.	La exposición carece de contenido concreto.
Documentación	Utiliza material de apoyo extra para hacerse entender mejor.	Durante la exposición hace uso adecuado de la documentación.	Escasa referencia a imágenes o documentos de apoyo.	No utiliza material de apoyo a la exposición oral..
Secuenciación	Buena estructura y secuenciación de la exposición.	Exposición bastante ordenada..	Algunos errores y repeticiones en el orden lógico de las ideas.	La exposición carece de orden y repite las ideas continuamente.

Portafolio

Puedes usarlos como una herramienta para demostrar a los alumnos su progreso a lo largo del tiempo. Cada sección debería estar diseñada de acuerdo con los objetivos establecidos o los estándares que se trabajan en el Proyecto.



Diario de aprendizaje

Puede ser una parte del portafolio. Los niños reflexionan sobre lo que han aprendido con cada tarea realizada.

PLANNERO

¡Hola! Soy Elías, tengo diez años, vivo en San Pedro del Pinatar, me gusta el deporte, cocinar, jugar y de vez en cuando voy a la playa. Tengo una mascota que se llama Diana y me encanta una de mis cosas. Todo es un diario y voy a contar un viaje que hice recientemente. Empezó después fui a la India, luego a Estados Unidos y por último fui a Egipto.

Egipto 23-5-2016

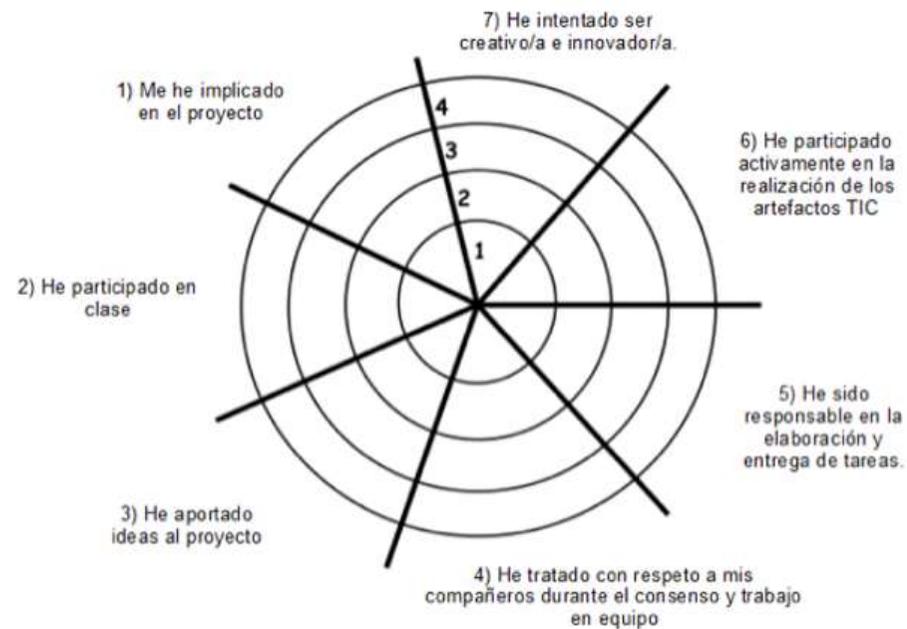
EL CAIRO

He llegado a Egipto, voy a ir a El Cairo. El Cairo es la capital de Egipto, este es mi último viaje que voy a hacer voy a disfrutarlo al máximo. Me fui a visitar: El Museo Egipcio de El Cairo, La Pirámide de Keops y El Parque al-Azhar. Después fui a comer unos platos típicos como: El puré de berenjenas con ajo o la cecina ahumada. Y luego seguí mi viaje.

¡ME ENCANTÓ!

Categoría	Valor
1	10
2	15
3	20
4	25
5	30
6	35
7	40
8	45
9	50
10	55

Diana de evaluación



Niveles 4: EXCELENTE. 3: BUENO. 2: REGULAR. 1: INADECUADO

Diana de evaluación





Muchas gracias

