

IESO Canal de Castilla



ABP Y EVALUACIÓN

@rosaliarte



Distinguished
Educator



@RosaliaArte

SOY
PROFESORA DE
GEOGRAFÍA E
HISTORIA

dibujo de @cpoyatos

leccionesdehistoria.com

★
ROSA LIARTE

MI PODCAST SOBRE EDUCACIÓN



PROGRAMA

Café con Rosa Liarte

ESCUCHA EN  Spotify®

¿QUÉ VAMOS A VER?

SESIÓN

- **¿Qué es el Aprendizaje Basado en Proyectos?**
- **Diseño de proyectos**
- **Portfolio de evaluación**
- **Rúbricas de evaluación**

**La
competencia
se demuestra
“haciendo”**

@rosaliarte

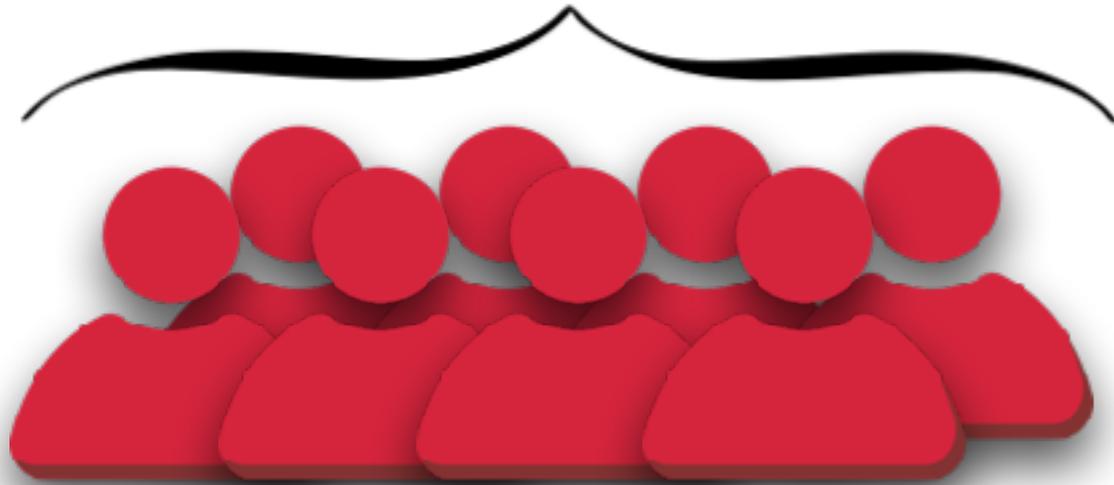
**“ACTIVIDAD PREVIAMENTE
DETERMINADA PARA UTILIZAR
PROCEDIMIENTOS A FAVOR DE LA
MOTIVACIÓN, CON UNA FUNCIÓN
MUY CONCRETA Y GRATIFICANTE:**

**HACER ACTIVO E INTERESANTE EL
APRENDIZAJE DE CONOCIMIENTOS Y
HABILIDADES NECESARIAS PARA LA VIDA”**

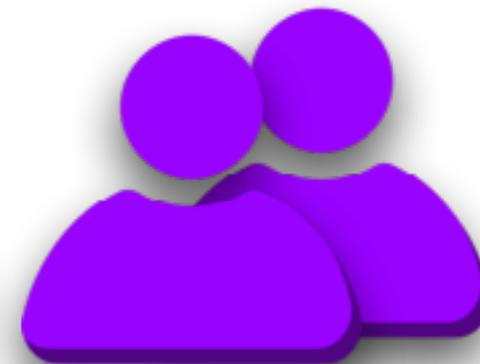
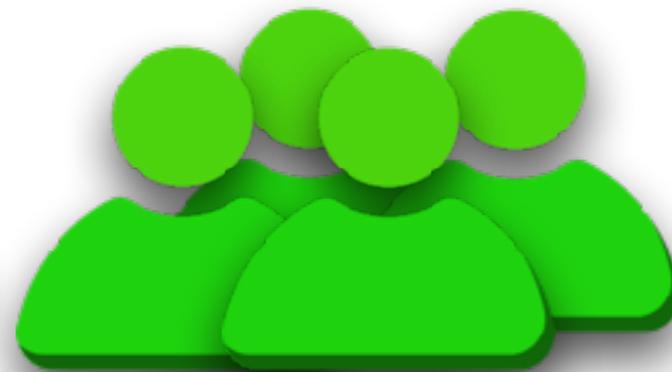
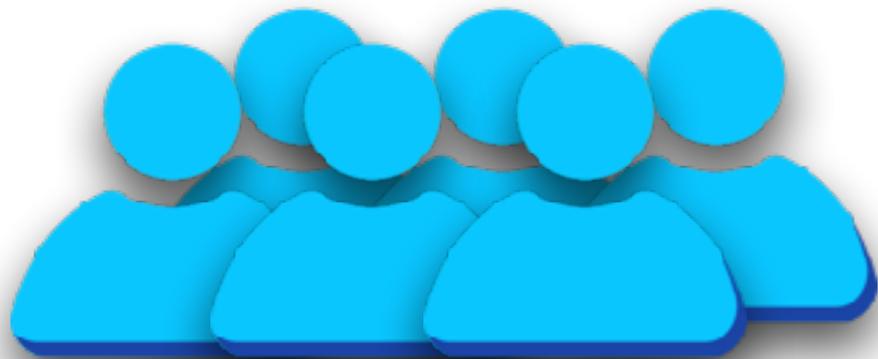
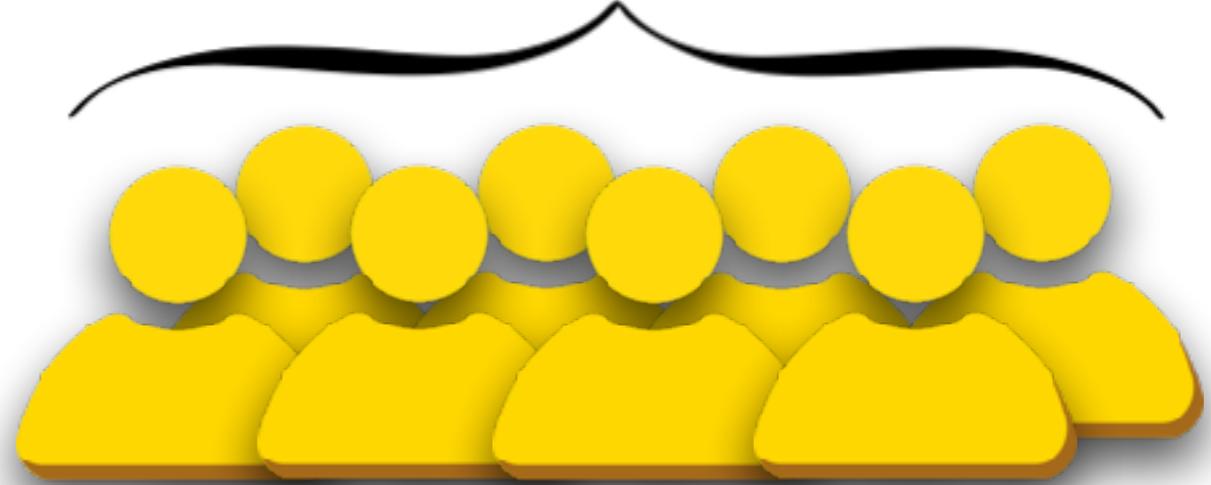
Kilpatrick

¿QUÉ PASA EN CLASE CUANDO HABLA EL/LA PROFE?

25% ACTIVAMENTE DESCONECTADOS



25% PASIVAMENTE DESCONECTADOS



20% INTENTAN SEGUIR EL RITMO
PERO SE QUEDAN CON UN %

15% ATIENDEN PERO NO
PIDEN NINGUNA EXPLICACIÓN

10% SIGUEN
EL RITMO

5%
YA LO SABE



Alumnado
activo

Alumnado
que
recuerda
y memoriza

Alumnado
que
aprende

Alumnado
que retiene

Ten

presente . . .



@rosaliarte

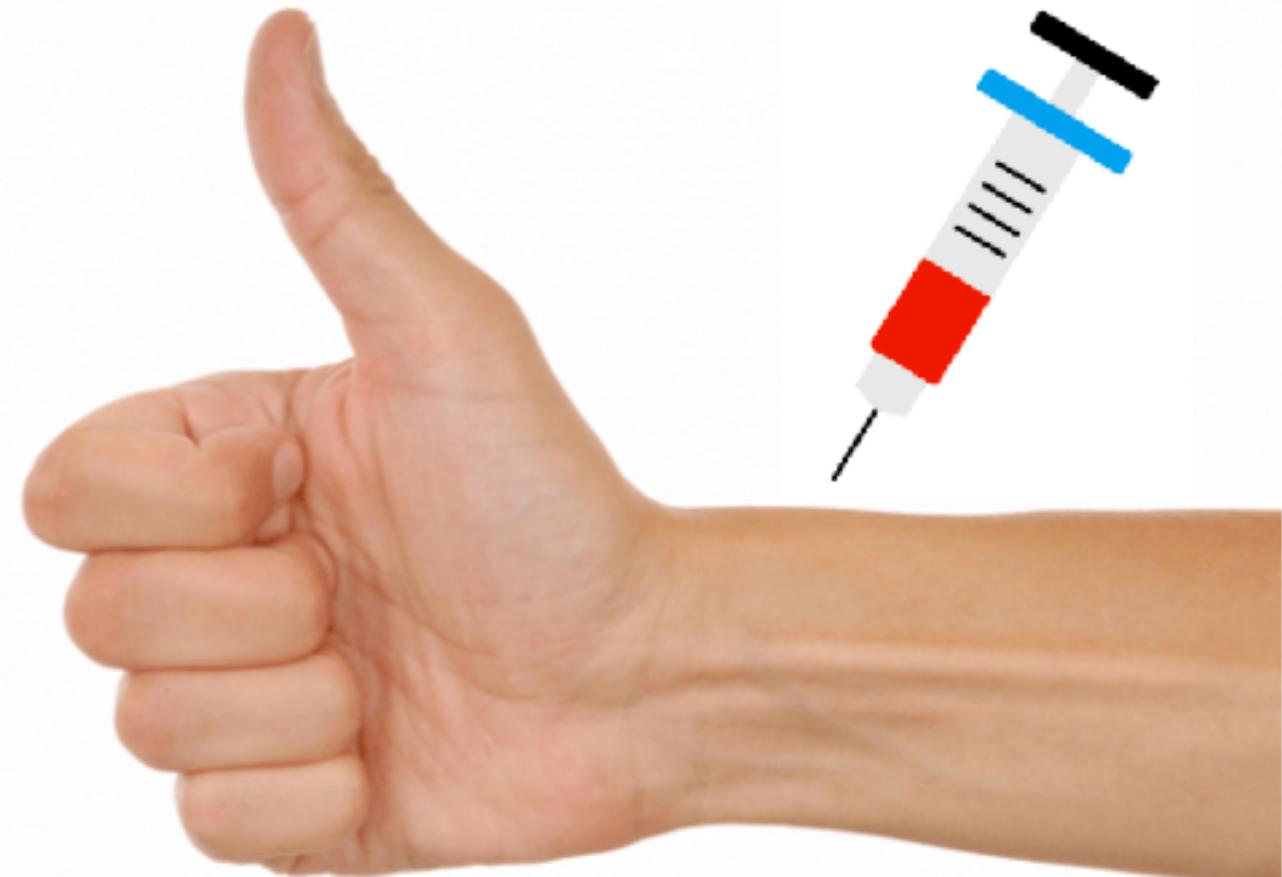
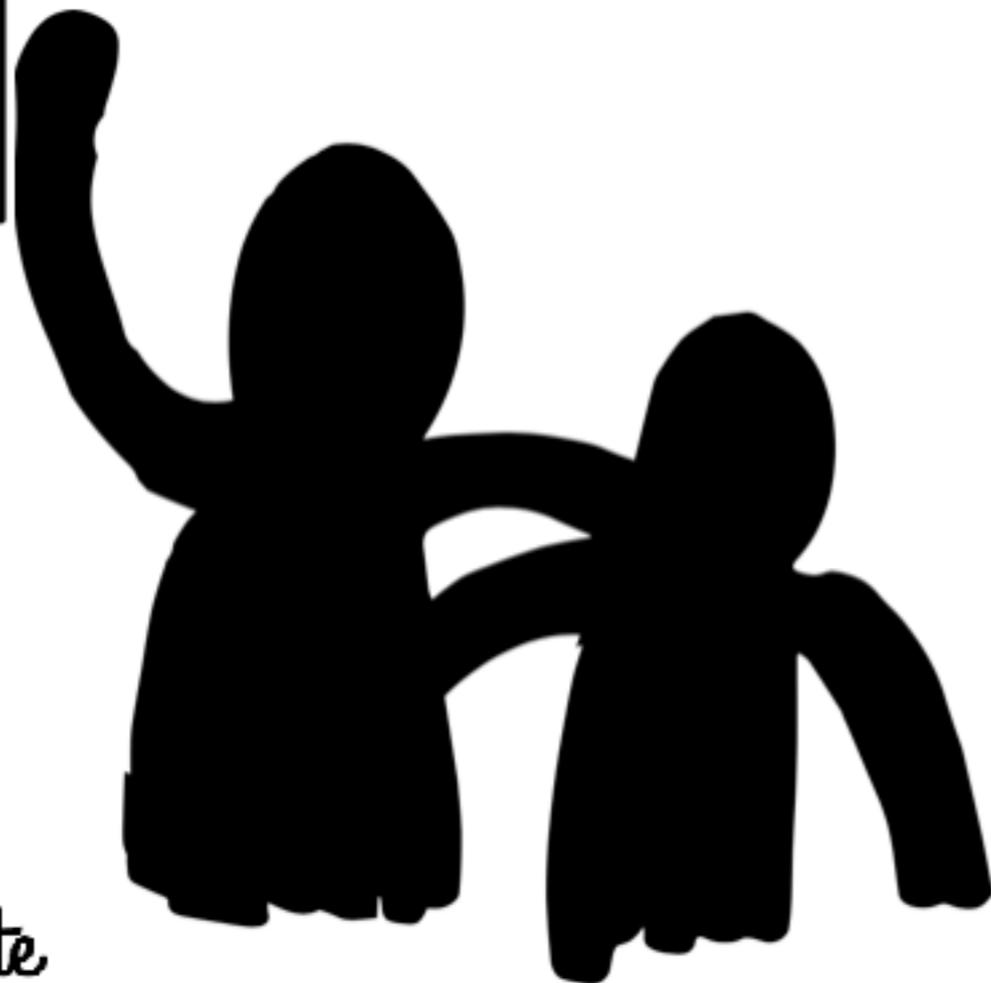
**El ABP permite tomar registros para
valorar el desarrollo de las
competencias clave del alumnado**

@rosaliarte



Recuerda:

El curriculum
es tu amigo



COMPETENCIAS:

CAPACIDADES PARA APLICAR DE FORMA INTEGRADA LOS CONTENIDOS PROPIOS DE CADA ENSEÑANZA Y ETAPA EDUCATIVA, CON EL FIN DE LOGRAR LA REALIZACIÓN ADECUADA DE ACTIVIDADES Y LA RESOLUCIÓN EFICAZ DE PROBLEMAS COMPLEJOS



CRITERIOS DE EVALUACIÓN

EL REFERENTE ESPECÍFICO PARA EVALUAR EL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO. DESCRIBEN AQUELLO QUE SE QUIERE VALORAR Y QUE EL ALUMNADO DEBE LOGRAR, TANTO EN CONOCIMIENTO COMO EN COMPETENCIAS

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE:

ESPECIFICACIONES DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN QUE PERMITEN DEFINIR LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE, Y QUE CONCRETAN LO QUE EL ESTUDIANTE DEBE SABER, COMPRENDER Y SABER HACER EN CADA ASIGNATURA

DEBEN SER OBSERVABLES, MEDIBLES Y EVALUABLES Y PERMITIR GRADUAR EL RENDIMIENTO O LOGRO ALCANZADO

¿Cómo se consigue esto en AEP?

Estándar 2.1	1	2	3	4	5
Reconoce los componentes del sistema solar describiendo sus características	No reconoce todos los componentes y no describe ni clasifica	Solo reconoce parte de los componentes y apenas describe y/o clasifica	Reconoce los componentes o casi todos, los clasifica pero no los describe o viceversa	Reconoce casi todos los componentes, los clasifica y los describe	Reconoce todos los componentes, los clasifica y los describe

Indicadores de logro

Rúbricas, la conoceremos más adelante

Geografía e Historia. 1º ciclo ESO

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
Bloque 1. El medio físico		
<p>La Tierra: La Tierra en el Sistema Solar. La representación de la Tierra. Latitud y Longitud. Componentes básicos y formas de relieve. Medio físico: España, Europa y el mundo: relieve; hidrografía; clima: elementos y diversidad paisajes; zonas bioclimáticas; medio natural: áreas y problemas medioambientales.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analizar e identificar las formas de representación de nuestro planeta: el mapa, y localizar espacios geográficos y lugares en un mapa utilizando datos de coordenadas geográficas 2. Tener una visión global del medio físico español, europeo y mundial y de sus características generales. 3. Describir las peculiaridades de este medio físico. 4. Situar en el mapa de España las principales unidades y elementos del relieve peninsular así como los grandes conjuntos o espacios bioclimáticos. 5. Conocer y describir los grandes conjuntos bioclimáticos que conforman el espacio geográfico español. 6. Ser capaz de describir las peculiaridades del medio físico europeo. 7. Situar en el mapa de Europa las principales unidades y elementos del relieve continental así como los grandes conjuntos o espacios bioclimáticos. 8. Conocer, comparar y describir los grandes conjuntos bioclimáticos que conforman el espacio geográfico europeo. 9. Conocer los principales espacios naturales de nuestro continente. 10. Identificar y distinguir las diferentes representaciones cartográficas y sus escalas. 11. Localizar en el mapamundi físico las principales unidades del relieve mundiales y los grandes ríos. Localizar en el globo terráqueo las grandes zonas climáticas e identificar sus características. 12. Conocer, describir y valorar la acción del hombre sobre el medio ambiente y sus consecuencias. 	<ol style="list-style-type: none"> 1.1. Clasifica y distingue tipos de mapas y distintas proyecciones. 1.2. Analiza un mapa de husos horarios y diferencia zonas del planeta de similares horas. 1.3. Localiza un punto geográfico en un planisferio y distingue los hemisferios de la Tierra y sus principales características. 1.4. Localiza espacios geográficos y lugares en un mapa utilizando datos de coordenadas geográficas 2.1. Sitúa en un mapa físico las principales unidades del relieve español, europeo y mundial. 3.1. Enumera y describe las peculiaridades del medio físico español. 4.1. Describe las diferentes unidades de relieve con ayuda del mapa físico de España. 5.1. Localiza en un mapa los grandes conjuntos o espacios bioclimáticos de España. 5.2. Analiza y compara las zonas bioclimáticas españolas utilizando gráficos e imágenes. 6.1. Explica las características del relieve europeo. 7.1. Localiza en el mapa las principales unidades y elementos del relieve europeo. 8.1. Clasifica y localiza en un mapa los distintos tipos de clima de Europa. 9.1. Distingue y localiza en un mapa las zonas bioclimáticas de nuestro continente. 10.1. Compara una proyección de Mercator con una de Peters. 11.1. Localiza en un mapa físico mundial los principales elementos y referencias físicas: mares y océanos, continentes, islas y archipiélagos más importantes, además de los ríos y las principales cadenas montañosas. 11.2. Elabora climogramas y mapas que sitúen los climas del mundo en los que reflejen los elementos más importantes. 12.1. Realiza búsquedas en medios impresos y digitales referidas a problemas medioambientales actuales y localiza páginas y recursos web directamente relacionados con ellos.

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
Bloque 3. La Historia		
<p>La Prehistoria: La evolución de las especies y la hominización. La perfección en la Prehistoria. Paleolítico: etapas; características de las formas de vida: los cazadores recolectores. Neolítico: la revolución agraria y la expansión de las sociedades humanas; sedentarismo; artesanía y comercio; organización social; aparición de los ritos; restos materiales y artísticos: pintura y escultura. La Historia Antigua: las primeras civilizaciones. Culturas urbanas: Mesopotamia y Egipto. Sociedad, economía y cultura. El Mundo clásico, Grecia: las "polis" griegas, su expansión, comercio y política. El imperio de Alejandro Magno y sus sucesores: el helenismo. El arte, la ciencia, el teatro y la filosofía. El Mundo clásico, Roma: origen y etapas de la historia de Roma; la república y el imperio; organización política y expansión colonial por el Mediterráneo; el cristianismo. La Península Ibérica: los pueblos prerromanos y la Hispania romana. El proceso de romanización. La ciudad y el campo. El arte: arquitectura, escultura y pintura. La Edad Media: Concepto de Edad Media y sus sub-etapas: Alta, Plena y Baja Edad Media; la "caída" del Imperio Romano en Occidente; división política e invasiones germánicas. Los reinos germánicos y el Imperio Bizantino (Oriente). El feudalismo. El islam y el proceso de unificación de los pueblos musulmanes. La Península Ibérica: la Invasión musulmana (Al-Ándalus) y los reinos cristianos. La Plena Edad Media en Europa (siglos XII y XIII). La evolución de los reinos cristianos y musulmanes. Emirato y Califato de Córdoba, Reinos de Castilla y de Aragón (conquista y repoblación). La expansión comercial europea y la recuperación de las ciudades. El arte románico y gótico e islámico. La Baja Edad Media en Europa (siglos XIV y XV): La crisis de la Baja Edad Media: la "Peste Negra" y sus consecuencias.; Al-Ándalus: los Reinos de Taifas, Reinos de Aragón y de Castilla. La Edad Moderna: el Renacimiento y el Humanismo; su alcance posterior. El arte Renacentista. Los descubrimientos geográficos: Castilla y Portugal. Conquista y colonización de América. Las monarquías modernas. La unión dinástica de Castilla y Aragón. Los Austrias y sus políticas: Carlos V y Felipe II. Las "guerras de religión", las reformas protestantes y la contrarreforma católica.</p>	<ol style="list-style-type: none"> Entender el proceso de hominización. Identificar, nombrar y clasificar fuentes históricas. Explicar las características de cada tiempo histórico y ciertos acontecimientos que han determinado cambios fundamentales en el rumbo de la historia, diferenciando períodos que facilitan su estudio e interpretación. Distinguir la diferente escala temporal de etapas como la Prehistoria y la Historia Antigua. Identificar y localizar en el tiempo y en el espacio los procesos y acontecimientos históricos más relevantes de la Prehistoria y la Edad Antigua para adquirir una perspectiva global de su evolución. Datar la Prehistoria y conocer las características de la vida humana correspondientes a los dos períodos en que se divide: Paleolítico y Neolítico. Identificar los primeros ritos religiosos. Datar la Edad Antigua y conocer algunas características de la vida humana en este período. Conocer el establecimiento y la difusión de diferentes culturas urbanas después del neolítico. Entender que los acontecimientos y procesos ocurren a lo largo del tiempo y a la vez en el tiempo (cronología y sincronía). Reconocer la importancia del descubrimiento de la escritura. Explicar las etapas en las que se divide la historia de Egipto. Identificar las principales características de la religión egipcia. Describir algunos ejemplos arquitectónicos de Egipto y de Mesopotamia. Conocer los rasgos principales de las "polis" griegas. Entender la trascendencia de los conceptos "Democracia" y "Colonización". Distinguir entre el sistema político griego y el helenístico. Identificar y explicar diferencias entre interpretaciones de fuentes diversas. Entender el alcance de "lo clásico" en el arte occidental". Caracterizar los rasgos principales de la sociedad, economía y cultura romanas. Identificar y describir los rasgos característicos de obras del arte griego y romano, diferenciando entre los que son específicos. Establecer conexiones entre el pasado de la Hispania romana y el presente. Reconocer los conceptos de cambio y continuidad en la historia de la Roma antigua. Describir la nueva situación económica, social y política de los reinos germánicos. Caracterizar la Alta Edad Media en Europa reconociendo la dificultad de la falta de fuentes históricas en este período. Explicar la organización feudal y sus consecuencias. Analizar la evolución de los reinos cristianos y musulmanes, en sus aspectos socio-económicos, políticos y culturales. Entender el proceso de las conquistas y la repoblación de los reinos cristianos en la Península Ibérica y sus relaciones con Al-Ándalus. Comprender las funciones diversas del arte en la Edad Media. Entender el concepto de crisis y sus consecuencias económicas y sociales. 	<ol style="list-style-type: none"> Reconoce los cambios evolutivos hasta llegar a la especie humana. Nombra e identifica cuatro clases de fuentes históricas. Comprende que la historia no se puede escribir sin fuentes, ya sean restos materiales o textuales. Ordena temporalmente algunos hechos históricos y otros hechos relevantes utilizando para ello las nociones básicas de sucesión, duración y simultaneidad. Realiza diversos tipos de ejes cronológicos. Analiza la trascendencia de la revolución neolítica y el papel de la mujer en ella. Explica la diferencia de los dos períodos en los que se divide la prehistoria y describe las características básicas de la vida en cada uno de los períodos. Reconoce las funciones de los primeros ritos religiosos como los de la diosa madre. Distingue etapas dentro de la Historia Antigua. Describe formas de organización socio-económica y política, nuevas hasta entonces, como los diversos imperios de Mesopotamia y de Egipto. Entiende que varias culturas convivían a la vez en diferentes enclaves geográficos. Diferencia entre las fuentes prehistóricas (restos materiales, ágrafos) y las fuentes históricas (textos). Inserta un mapa cronológico-geográfico de la expansión egipcia. Describe las principales características de las etapas históricas en las que se divide Egipto: reinos y faraones. Explica cómo materializaban los egipcios su creencia en la vida del más allá. Realiza un mapa conceptual con los principales dioses de panteón egipcio. Localiza en un mapa las principales ejemplos de la arquitectura egipcia y de la mesopotámica. Identifica distintos rasgos de la organización socio-política y económica de las polis griegas a partir de diferente tipo de fuentes históricas. Describe algunas de las diferencias entre la democracia griega y las democracias actuales. Localiza en un mapa histórico las colonias griegas de Mediterráneo. Contrasta las acciones políticas de la Alianza de Pericles con el imperio de Alejandro Magno. Elabora un mapa del Imperio de Alejandro. Compara dos relatos a distintas escalas temporales sobre las conquistas de Alejandro. Explica las características esenciales del arte griego y su evolución en el tiempo. Da ejemplos representativos de las distintas áreas del saber griego, y discute por qué se considera que la cultura europea nace de la Grecia clásica. Confecciona un mapa con las distintas etapas de la expansión de Roma. Identifica diferencias y semejanzas entre las formas de vida republicanas y las del imperio en la Roma antigua. Compara obras arquitectónicas y escultóricas de época griega y romana. Hace un mapa de la Península Ibérica donde se reflejen los cambios administrativos en época romana. Analiza diversos ejemplos del legado romano que sobreviven en la actualidad. Entiende qué significó la "romanización" en distintos ámbitos sociales y geográficos. Compara las formas de vida (en diversos aspectos) del imperio Romano con las de los reinos germánicos. Utiliza las fuentes históricas y entiende los límites de lo que se puede escribir sobre el pasado.

LOS
**CRITERIOS DE
EVALUACIÓN**
CONTIENEN
PRINCIPIOS DE
**APRENDIZAJE
ACTIVO**

Cada estándar está asociado a una o varias competencias claves, por lo que en última instancia las estamos evaluando

20.1. Confecciona un mapa con las distintas etapas de la expansión de Roma.

20.2. Identifica diferencias y semejanzas entre las formas de vida republicanas y las del imperio en la Roma antigua.

21.1. Compara obras arquitectónicas y escultóricas de época griega y romana.

22.1. Hace un mapa de la Península Ibérica donde se reflejen los cambios administrativos en época romana.

22.2. Analiza diversos ejemplos del legado romano que sobreviven en la actualidad.

23.1. Entiende qué significó la 'romanización' en distintos ámbitos sociales y geográficos.

24.1. Compara las formas de vida (en diversos aspectos) del Imperio Romano con las de los reinos germánicos.

*C. MATEMÁTICA Y
C. APRENDER A APRENDER*

*C. LINGÜÍSTICA Y
C. SOCIAL Y CIUDADANA*

C. CULTURAL Y C. DIGITAL

*C. MATEMÁTICA Y
C. SOCIAL Y CIUDADANA*

C. CULTURAL Y C. DIGITAL

C. SOCIAL Y CIUDADANA

*C. LINGÜÍSTICA Y
C. SOCIAL Y CIUDADANA*

Unidades Didácticas 2º ESO

La siguiente relación de unidades didácticas en el cuadro trata de enlazar los objetivos, competencias básicas contenidos y criterios de evaluación citados en esta programación didáctica, que se irán viendo a lo largo del curso. Tras ello, estarán las unidades didácticas una a una tal y como las va a descargar el alumnado al comienzo de cada una, con las actividades que tendrá que realizar.

U.D.	Obj. Etapa	Obj. Materia	Obj. Curso	Contenidos	Competencias	Criterios de Evaluación	Estándares de Aprendizaje	Proyecto
1. Caída de Roma e Imp Bizantino	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12	1, 5, 6, 7, 14, 16	1, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 26, 27, 28, 29, 30, 31	Bloque 3 - A	1, 4, 5, 6, 7, 8	24, 25, 41	24.1, 25.1,	Romanízate
2. El Islam	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12	1, 5, 6, 7, 14, 16	2, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 26, 27, 28, 29, 30, 31	Bloque 3 - B	1, 2, 3, 4, 6, 7, 8	27, 29, 40, 41	27.1, 27.1, 29.1	Guía de la Alhambra
3. El Imperio Carolingio	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12	1, 5, 6, 7, 14, 16	3, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 26, 27, 28, 29, 30, 31	Bloque 3 - A	1, 4, 5, 6, 7	25, 26, 29, 30, 40, 41	25.1, 26.1, 29.1, 30.1	"Comics Vivos"

RELACIÓN DE CRITERIOS Y ESTÁNDARES CON INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

CRITERIOS Y ESTÁNDARES DE EVALUACIÓN (Extraído del RD 1105/2014 y de la Orden de 14 de julio de 2016)	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN										
	LIBRETA	BLOG	PREGUNTAS EN CLASE			PROYECTO			FICHAS	TRABAJO DIARIO	EXAMEN
			SOCRATIVE	PLICKERS	EDPUZZLE	PORTFOLIO	INDIVIDUAL	GRUPO			
Estándar 12.1. Define "desarrollo sostenible" y describe conceptos clave relacionados con él.	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X
Criterio 13. Localizar los recursos agrarios y naturales en el mapa mundial, haciendo hincapié en los propios de la comunidad autónoma andaluz con especial atención a los hídricos.	X		X	X	X					X	X
Estándar 13.1. Sitúa en el mapa las principales zonas cerealícolas y las más importantes masas boscosas del mundo.	X					X	X	X		X	X
Estándar 13.2. Localiza e identifica en un mapa las principales zonas productoras de minerales en el mundo.	X		X	X	X	X	X	X		X	X
Estándar 13.3. Localiza e identifica en un mapa las principales zonas productoras y consumidoras de energía en el mundo.	X		X	X	X	X	X	X		X	X
Estándar 13.4. Identifica y nombra algunas energías alternativas.	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X
Criterio 14. Explicar la distribución desigual de las regiones industrializadas en el mundo, identificando las principales zonas industriales andaluzas y las consecuencias para la estabilidad social y política de dicho hecho.	X					X	X	X		X	X
Estándar 14.1. Localiza en un mapa a través de símbolos y leyenda adecuados, los países más industrializados del mundo.	X		X	X	X	X	X	X		X	X

PRODUCTO FINAL SOCIALMENTE RELEVANTE

Representa práctica de vida
Conjunto de acciones orientadas a la resolución de un problema mediante la combinación de saberes, que permiten la realización de un producto socialmente relevante.
Responde al **¿QUÉ?** y al **¿PARA QUÉ?**

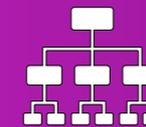
TAREA



Acción orientada a la adquisición de un conocimiento nuevo utilizando procesos cognitivos superiores con un mayor grado de contextualización. Son los pasos a seguir para poder realizar la tarea. La respuesta del alumnado es variada.

Relacionar, analizar, investigar, debatir...

ACTIVIDAD



Acción orientada a la comprobación o adquisición de un determinado conocimiento. Provoca respuestas prefijadas y repetitivas. Ligada a contenido curricular. Poco contextualizados e implica procesos cognitivos básicos.
Copiar, memorizar, definir, reconocer...

EJERCICIO





EJERCICIO: Divide 550 entre 25

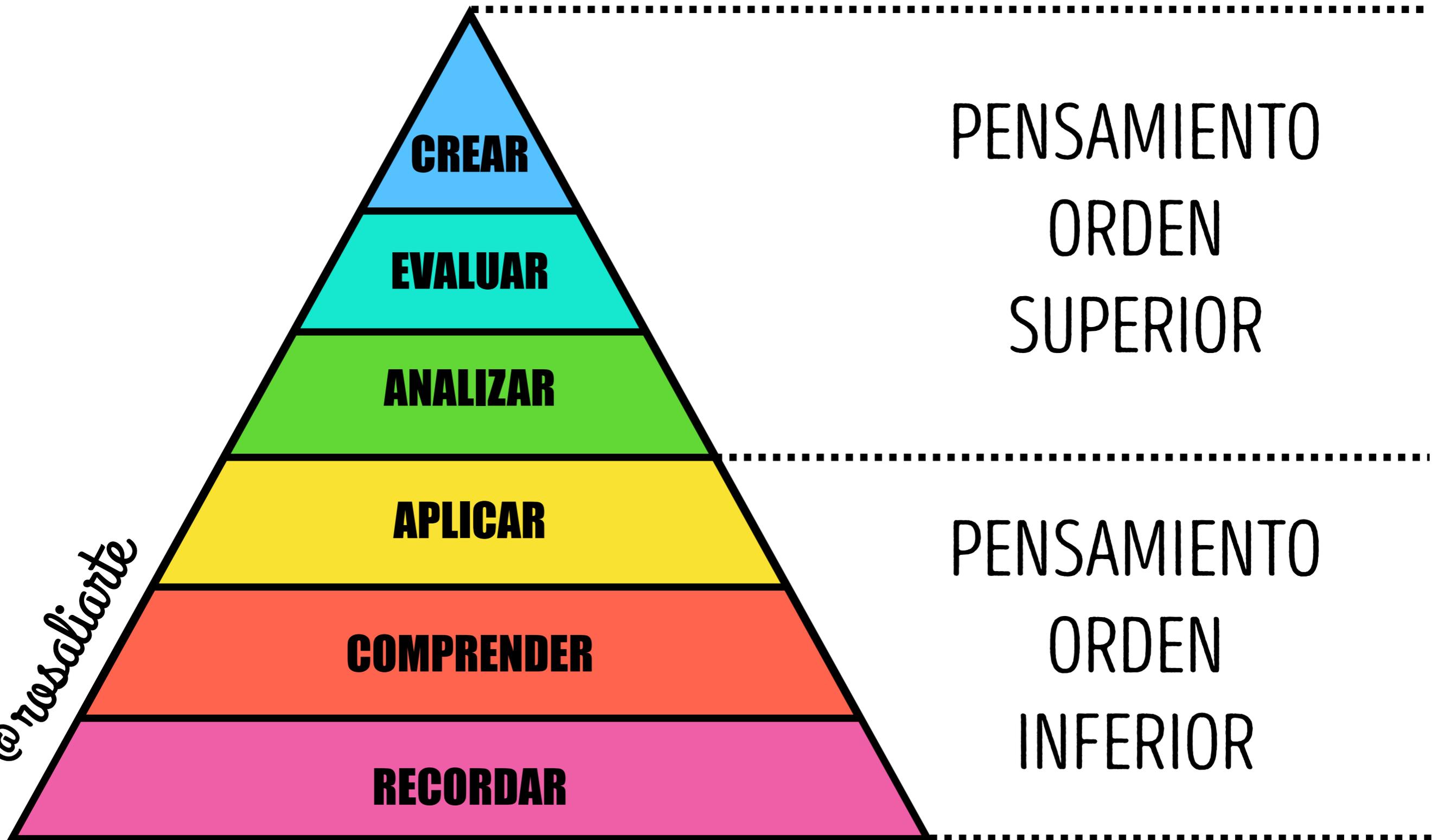
ACTIVIDAD (no es una salida real): Una clase de 4º de primaria con 25 estudiantes va a realizar una visita cultural a un teatro de su ciudad. Han organizado un torneo deportivo y han conseguido recaudar 150 €. La entrada al teatro son 10 euros y el transporte 1,50€ cada estudiante. ¿Cuánto costará la excursión a cada alumno?

TAREA (propuesta real para organizar entre todos la salida de la clase): Tu clase debe preparar una salida a una actividad cultural en tu ciudad con los siguientes requisitos:

- No superar un presupuesto de 550 € en total, ni el coste por alumno debe ser mayor de 22 €.
- Decidir entre todos los miembros de la clase a qué actividad se quiere asistir [exposición en un museo, obra de teatro, musical, etc.]
- Una vez elegida la actividad, investigar sobre el autor de la exposición, obra de teatro, etc., o sobre el teatro o el auditorio donde se celebra el evento y realizar exposiciones por grupos para ir preparados a la actividad.
- Investigar en internet dónde se realiza la actividad, la disponibilidad de fechas para asistir, el modo de llegar, el coste de la entrada, etc.
- Elegir 2 representantes de la clase para contarle al director del colegio la actividad que quieren realizar, coste, modo de llegar... y conseguir su autorización.
- Diseñar un folleto recordatorio de la visita (ubicación, día elegido para la visita, modo de llegar, reseña de la actividad del autor, etc.)

Taxonomía de Bloom

SECUENCIACIÓN DE ESTADIOS DE APRENDIZAJE



TAXONOMÍA REVISADA DE BLOOM

SECUENCIACIÓN DE ESTADIOS DE APRENDIZAJE

PROCESOS COGNITIVOS BÁSICOS

RECORDAR

CITAR
CONTAR
DEFINIR
INDICAR
LISTAR
RECONOCER
SEÑALAR

COMPRENDER

ASOCIAR
COMPARAR
DESCRIBIR
DISTINGUIR
EXPRESAR
OPINAR
RELACIONAR

APLICAR

CALCULAR
UTILIZAR
CLASIFICAR
DEMOSTRAR
OPERAR
ORGANIZAR
RESOLVER

PROCESOS COGNITIVOS SUPERIORES

ANALIZAR

ANALIZAR
DETECTAR
DIFERENCIAR
INVESTIGAR
DEBATIR
CRITICAR
ILUSTRAR

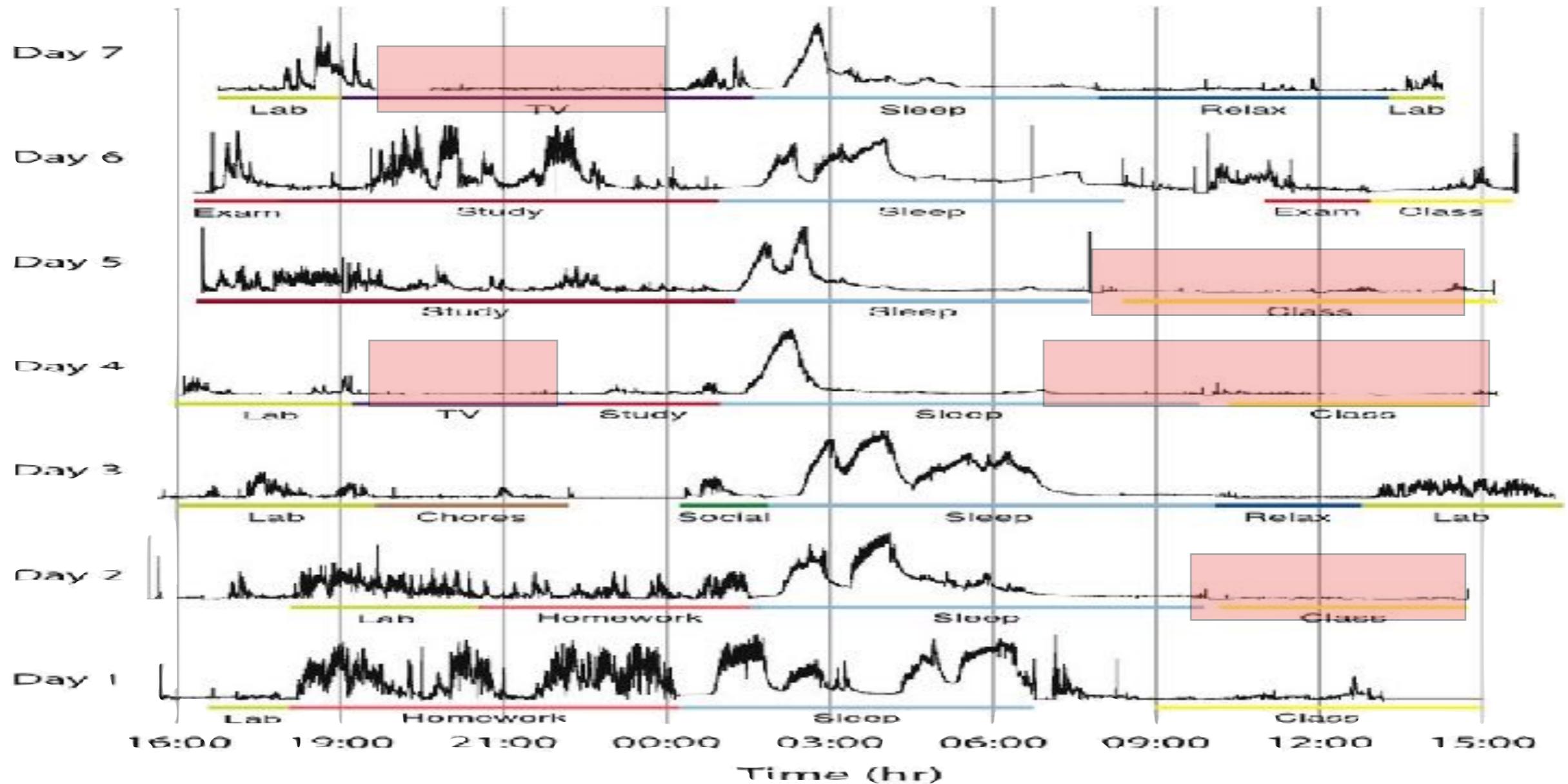
EVALUAR

EVALUAR
ARGUMENTAR
EVIDENCIAR
CONCLUIR
DISTINGUIR
JUSTIFICAR
VALORAR

CREAR

CREAR
PROPONER
MEJORAR
DISEÑAR
INVENTAR
COMPONER
CONSTRUIR

¿POR QUÉ METODOLOGÍAS ACTIVAS?



EL VERDADERO CAMBIO ES METODOLÓGICO

PROFESOR PASA A SER UN GUÍA EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DEL NIÑO

ALUMNO PROTAGONISTA DE SU APRENDIZAJE

MÁS IMPORTANTE APRENDER A PENSAR QUE MEMORIZAR

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO, CONTEXTUALIZADO Y
COMPETENCIAL.



PROPUESTA:

**CONVERTIR LOS CRITERIOS DE
EVALUACION Y ESTANDARES EN
PREGUNTAS, PROBLEMAS O
RETOS REALISTAS**

QUÉ ES Y QUÉ
APORTA EL ABP

@rosaliarte

Aprendizaje basado en proyectos

Estrategia pedagógica en la que
el alumnado tiene que
desarrollar un producto final.

El alumnado aplicará sus
competencias.

EN EL ABP EL ALUMNADO

- 1** DESARROLLAN UN PROYECTO QUE SE CONSIGA TRANSFIRIENDO Y APLICANDO LOS CONOCIMIENTOS, Y A SER POSIBLE, DE VARIAS DISCIPLINAS (INTERDISCIPLINARIEDAD)
- 2** TRABAJA DE FORMA COMPETENTE (SABEN Y SABEN QUÉ HACER CON LO QUE SABEN) Y AUTODIRIGIENDO SU APRENDIZAJE
- 3** VISUALIZAN LA LA SOLUCIÓN A TRAVÉS DEL PRODUCTO FINAL

El mejor aprendizaje es el experiencial: Aprendemos haciendo



“Aprender debe ser una acción útil”

Juanjo Vergara

@rosaliarte

DE LOS MÉTODOS DE APRENDIZAJE ES EL MÁS COMPLETO POR:

- 1 CUMPLE EL PRINCIPIO DE NO SER "GOOGLEABLE"
- 2 ES UN MÉTODO HÍBRIDO POTENTÍSIMO: PERMITE CONJUGAR LO MEJOR DE LA CLASE EXPOSITIVA, TRANSVERSALIZA EL APRENDIZAJE COOPERATIVO Y PERMITE INCLUIR FLIPPED CLASSROOM
- 3 SU BASE HA GENERADO DIFERENTES MODALIDADES QUE LUEGO VEREMOS

CÓMO DISEÑAR UN ABP

@rosaliarte

PASO 1: PUNTO DE PARTIDA - CONTEXTO

Diseñar un proyecto para que movilice la pasión, curiosidad y necesidad de aprender y crear del alumnado

- Pregunta inicial, tema principal
- ¿Qué sabemos?
- Criterios de evaluación que se van a trabajar

PASO 2: DEFINICIÓN DEL PRODUCTO FINAL

Diseño del producto final y qué contenidos curriculares se van a trabajar

- ¿Qué disciplinas van a participar?
- ¿Cómo narrar y presentar el proyecto al alumnado?
- Establecer tiempos y medios para su desarrollo

PASO 3: PRESENTACIÓN DEL PROYECTO

¿CÓMO NARRAR Y PRESENTAR EL PROYECTO AL ALUMNADO?

- Diseño del KIT DE ACCIÓN DEL PROYECTO que entregaremos al alumnado tras la presentación y que estará a disposición del alumnado (blog, classroom, ...)
- Presentación clara y eficaz que atraiga el proyecto
- Organización de equipos

KIT DE ACCIÓN DEL PROYECTO

- Contexto del proyecto y justificación curricular
- Combinar tanto soportes tecnológicos como artesanales
- Exposición oral documentada y visualizada, argumentada y en diálogo con los/as compañeros/as y el profesorado
- Fuentes de documentación e investigación variadas
- Cronograma: fecha de inicio, fases y entrega. Organización de cada clase
- Herramientas de evaluación: Portfolio, rúbricas, coevaluación, heteroevaluación oral o escrita

@rosaliarte

PASO 4: PROCESO DE INVESTIGACIÓN

Seguimos el modelo de acompañamiento que hacemos durante el Aprendizaje Cooperativo

- Acompañamos en el aprendizaje personal y de equipo.
- No se les resuelve el problema, sino que ayudamos a pensar o mirar de otra manera. Mejor hacerles una buena pregunta que darles la respuesta.
- Así se amplían planteamientos y las líneas de investigación y razonamiento

PASO 5: PRESENTACIÓN Y EXPOSICIÓN

Se presenta el proyecto en clase ante el profesorado y sus compañeros/as (coevaluación)

PASO 6: PRUEBAS DE HETEROEVALUACIÓN

Si se consideran necesarias

CANVAS PARA EL DISEÑO DE PROYECTOS

COMPETENCIAS CLAVE



¿Qué competencias clave se desarrollan?

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE



¿Con qué estándares de aprendizaje evaluables del Currículo Oficial podemos relacionar los aprendizajes adquiridos?

MÉTODOS DE EVALUACIÓN



¿Qué herramientas y estrategias innovadoras de evaluación vamos a aplicar?

PRODUCTO FINAL



¿Qué queremos conseguir?
¿Qué reto queremos resolver?
¿A qué problema queremos dar solución?

TAREAS



¿Qué tenemos que hacer para alcanzar el producto final?

DIFUSIÓN



¿Cómo vamos a difundir nuestro proyecto?

RECURSOS



¿Qué personas deben implicarse: docentes del claustro, familias, otros agentes educativos,...?
¿Qué otros materiales son necesarios?
¿Es necesaria algún tipo de instalación especial?

HERRAMIENTAS TIC



¿Qué Apps y herramientas TIC necesitamos?
¿Qué servicios web vamos a usar?
¿Podemos vincularlas con las tareas?

AGRUPAMIENTOS/ORGANIZACIÓN



¿Cómo se va a agrupar el alumnado?
¿Cómo vamos a organizar el aula?

- Identificar los escenarios de acción social de nuestro entorno
- Diseñar un proyecto que aporte soluciones
- Desarrollarlo in situ
- Evaluar su impacto

- Crear miniempresas reales
- Que den respuesta a necesidades sociales
- El emprendedor como agente de cambio social

■ El Proyecto combina Literatura /Arte y Ciencia

APRENDIZAJE

COOPERATIVO

Emprendimiento Social

Aprendizaje Servicio

Novel Ingeniering

ABP

WorkShops

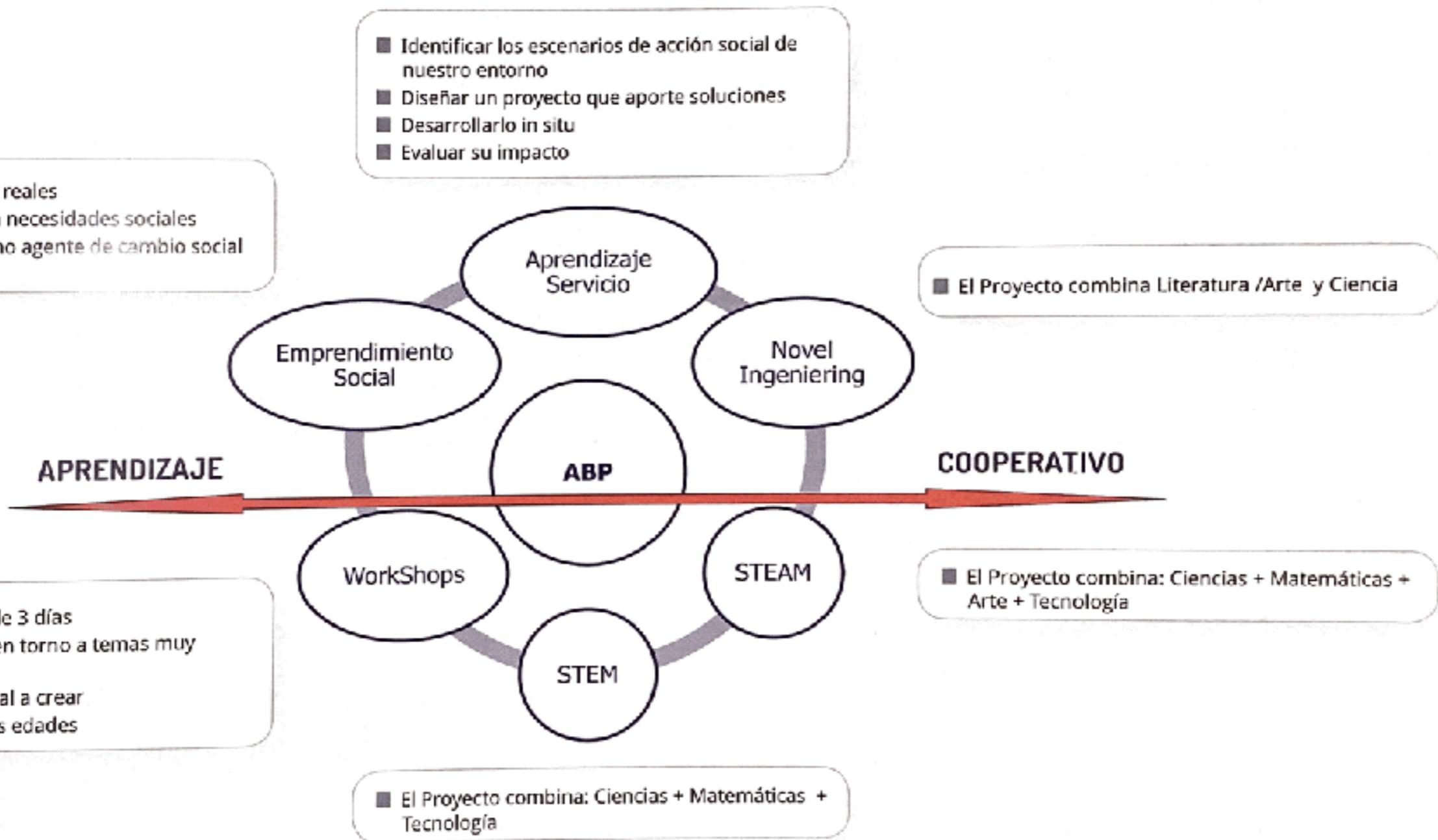
STEAM

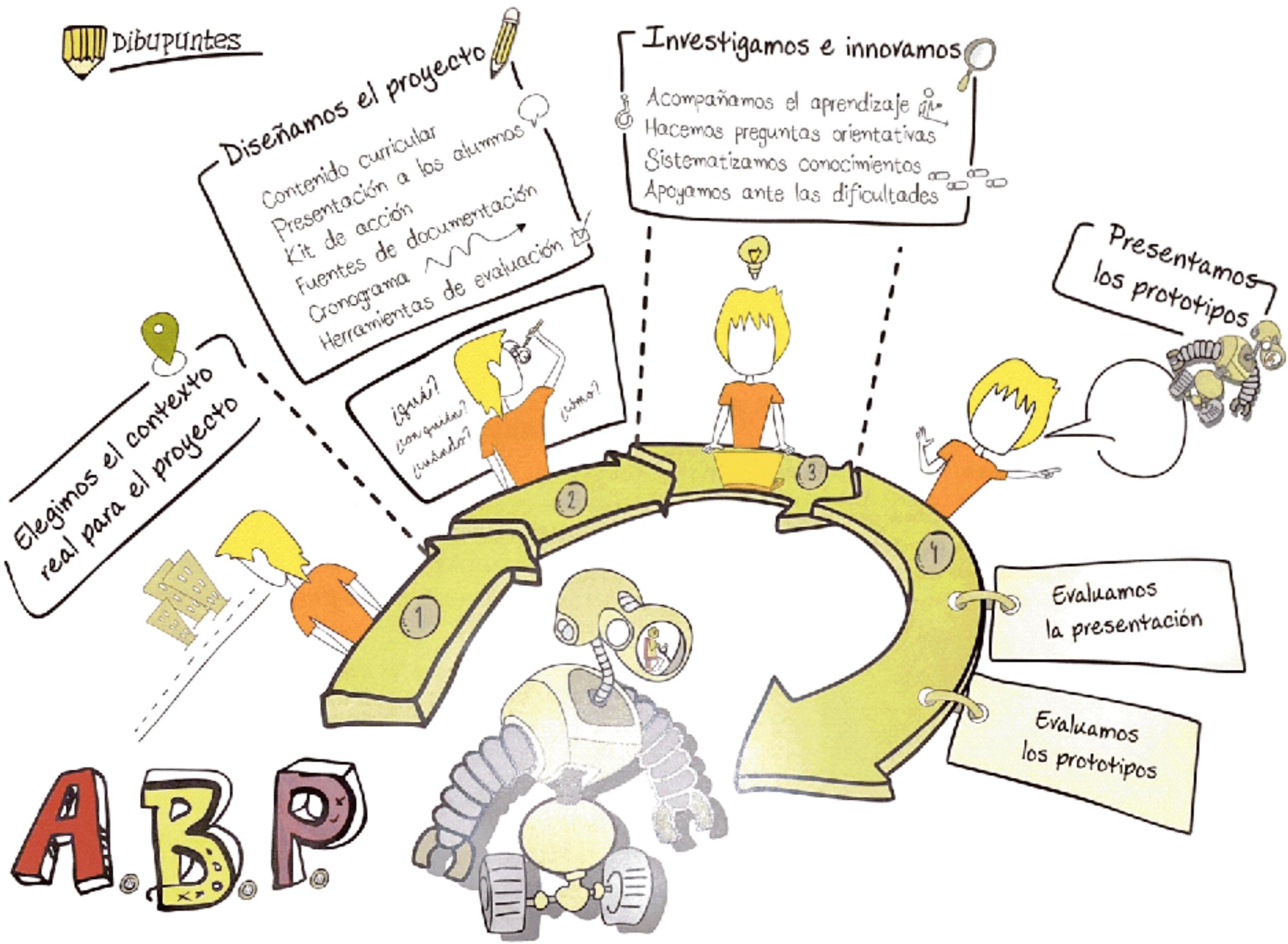
STEM

- Talleres especiales de 3 días
- Proyectos diversos en torno a temas muy diferentes
- Con un producto final a crear
- Alumnos de distintas edades

■ El Proyecto combina: Ciencias + Matemáticas + Arte + Tecnología

■ El Proyecto combina: Ciencias + Matemáticas + Tecnología







Motivación por la actividad

Posibilidad de evaluación del proceso y del producto

Trabajo multimodal

Sentido al trabajo a realizar

Difusión

**TENEMOS QUE
GENERAR
UN ESPACIO DE
APRENDIZAJE
QUE NO HAYA
EN INTERNET**

@rosaliarte



**EL OBJETIVO DE LA
EDUCACIÓN NO
DEBERÍA SER AUMENTAR
LA PUNTUACIÓN DE LOS
EXÁMENES**

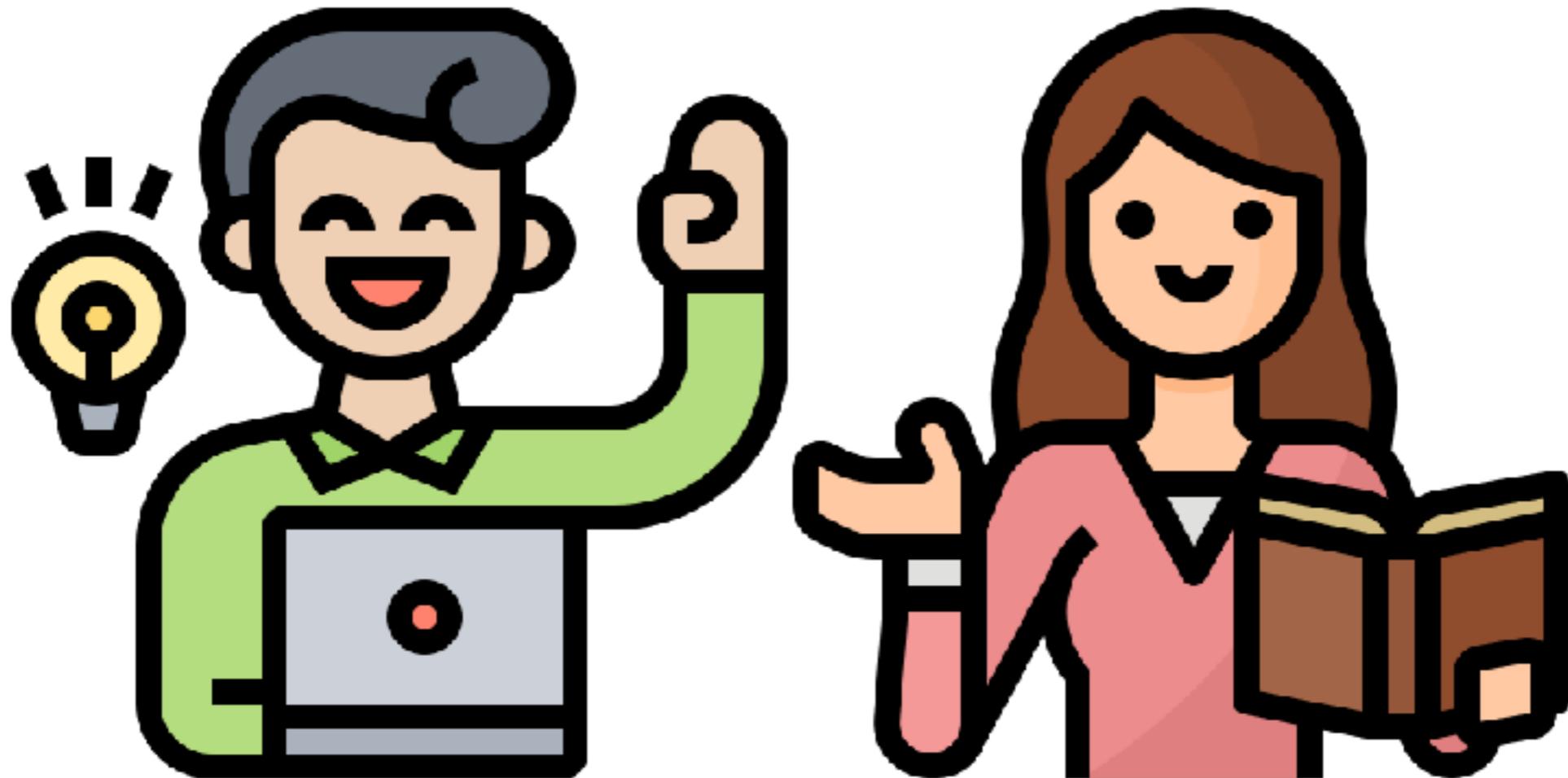
@rosaliarte

**DEBERÍA SER
AUMENTAR Y REALIZAR
EL POTENCIAL
HUMANO**

EL ÉXITO DE UNA TAREA
ES QUE GENERE DESAFÍOS
DIFERENTES AL ALUMNADO

@rosaliarte

EL MAYOR RECURSO SOMOS NOSOTROS MISMOS



@rosaliarte

USAR LA TECNOLOGÍA

CONSISTE EN

AUMENTAR Y MEJORAR

LA EFICACIA DEL

PROFESORADO,

NO EN SUSTITUIRLOS

@rosaliarte

Ejemplos de proyectos

Ejemplos de proyectos en la materia de Geografía e Historia e interdisciplinarios realizados en el aula, con y sin tecnología

Stopmotion

Realizar con la técnica de stopmotion (capturas de fotografías), un vídeo tratando los contenidos de la materia

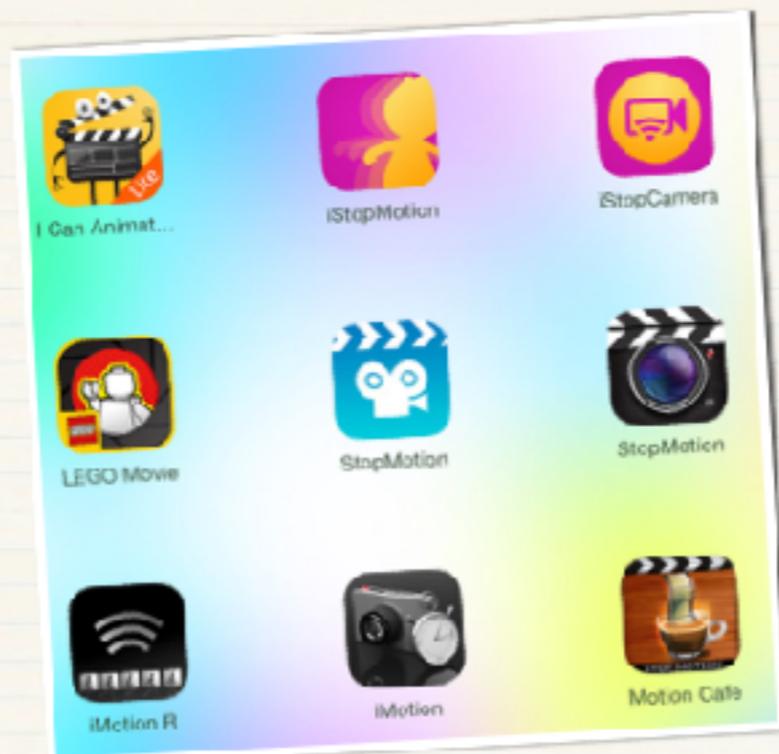
@rosaliarte

PUEDES ENCONTRAR LA
PRÓXIMA INFORMACIÓN
EN ESTE ENLACE

bit.ly/1cDBfon



Aplicaciones recomendadas para el Proyecto



Elige la que prefieras

Para grabar StopMotion, hay muchas opciones de apps, quizá incluso tú encuentres algunas más. Yo he seleccionado una propuesta de aplicaciones gratis y de pago, para que elijas la que prefieras usar en tu grupo para el Proyecto.

No es obligatorio usar una aplicación de pago y si lo decides, pide permiso a tus

padres/madres/tutores. Además, hay aplicaciones que te dejan usar dos dispositivos, uno el principal y otro en remoto, por ejemplo si tienes en el grupo otro iPad o un iPhone. Así podrás tomar fotos desde dos perspectivas distintas y luego hacer el montaje aún más profesional.

Si tienes dudas de StopMotion sabes que puedes buscar en internet.

iStopmotion +

iStopCamera

iMotion + iMotion R

StopMotion

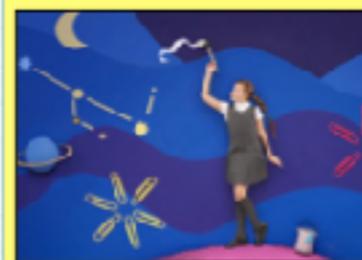
Motion Cafe

LEGO Movie

RECUERDA

El proyecto se entregará en video a la profesora, y lo veremos en clase todos los proyectos el **día lunes 27 de abril**, para después votarlos con la Rúbrica.

Rosa Liarte



TUTORIALES DE STOPMOTION

https://www.youtube.com/watch?v=Cw7_QaWpR6I

https://www.youtube.com/watch?v=o_CThy_r_4c

EJEMPLOS DE STOPMOTION PARA INSPIRARTE

<https://www.youtube.com/watch?v=YQkC0Qs3aD0>

<https://www.youtube.com/watch?v=vQY7At59pO1>

@rosaliarte

★ Para este proyecto
usamos la app ★



Stopmotion Studio



@rosaliarte

A TENER EN CUENTA

CUANDO HAGAS UN STOPMOTION

- La iluminación
- Trípode para mantener siempre la cámara estable o quieta
- Más fotos = a mejores transiciones







000





REMEMBER
THE FIRST
TIME
I SAW
YOU

Europa Feudal

Siglos ix-xv

Empieza tras la desaparición
del Imperio Carolingio



Ernesto



Guía de la Alhambra

Tendrán que elaborar en grupo una guía turística completa de la Alhambra cada clase, dividiéndose cada grupo una zona de la Alhambra. Deberán usar diferentes tipos de apps

@rosaliarte

RÚBRICA PARA EVALUAR LA INTERACTIVIDAD, ACCESIBILIDAD Y USO DE OTRAS APPS EN LA GUÍA

	Si totalmente	Bastante	A medias	No
La guía tiene grabaciones donde hablan con seguridad en él	Es claro y ameno y tiene grabaciones muy buenas	Es claro y ameno pero las grabaciones algunas no son tan claras	No es tan claro y ameno y las grabaciones no son tan claras	Ha estado mal tanto la guía y no tiene grabaciones
Originalidad y creatividad	El proyecto es original y creativo	Algunos aspectos no lo son tanto	Apenas es original y creativo	No han sido originales ni creativos
La guía incluye fotografías originales y creativas	Incluye fotografías realizadas en la visita a la Alhambra e imágenes editadas	Incluye fotografías realizadas en la visita a la Alhambra pero no hay imágenes editadas	No incluye fotografías realizadas en la visita a la Alhambra pero sí tiene imágenes editadas	No incluye ni fotografías realizadas en la visita ni imágenes editadas
La guía incluye elementos multimedia con otras apps	La guía incluye videos hechos con otras aplicaciones	La guía incluye videos pero sin hacer con otras aplicaciones	Los videos que incluye la guía son muy pobres	No incluye videos
La guía tiene relleno todos los elementos de accesibilidad	La guía incluye todos los elementos de accesibilidad rellenos	La guía incluye casi todos los elementos de accesibilidad rellenos	La guía apenas incluye elementos de accesibilidad rellenos	La guía no contiene elementos de accesibilidad rellenos
La guía incluye hipervínculos	Hay elementos que tienen hipervínculos a otra página de la guía, otro elemento o una web	Los elementos con hipervínculos son a otra página de la guía u otro elemento	Los elementos con hipervínculos solo son a páginas web	La guía no tiene elementos con hipervínculos



ÍNDICE:

Título 4 - 5

Mexuar 6 - 12

Palacio de Comares 13 - 16

Habitación del Emperador ... 17 - 20

Palacio de los Leones 21 - 26

Hipervínculos 27-28

Presentaciones plantas 29-30

Mapa educación física 31

Glosario.....32-33

RECORRIENDO LA
ALHAMBRA HASTA LOS
PALACIOS NAZARÍES:



PALACIO DE LOS LEONES



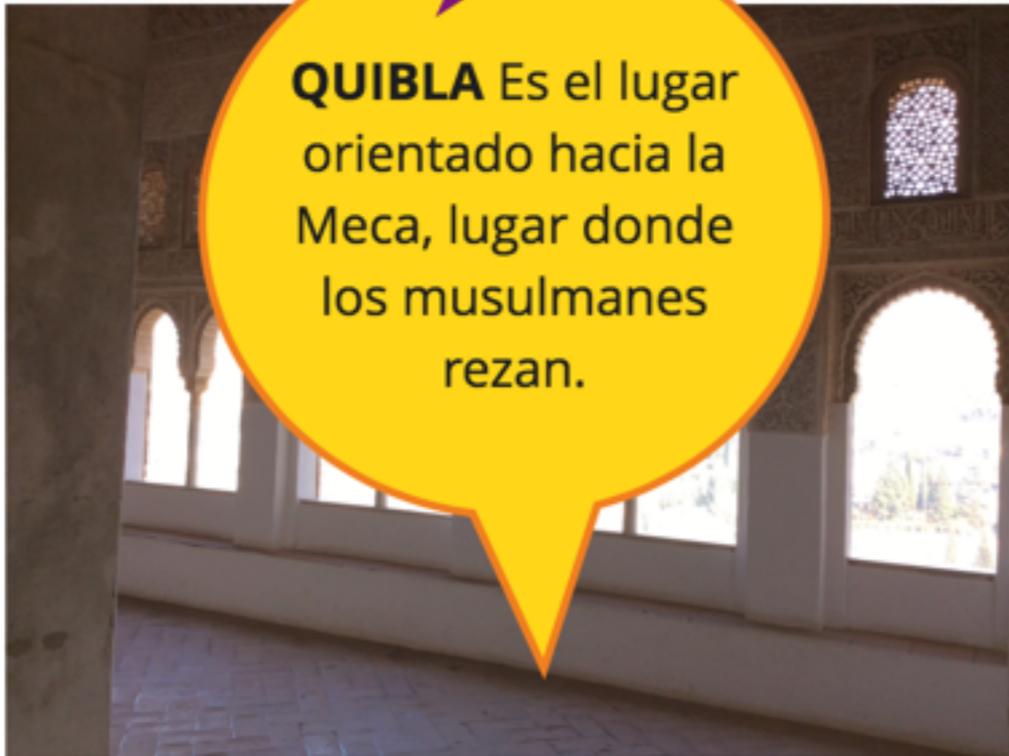
Paseo por la Alhambra





Está orientada hacia la Meca por eso si miras al techo veras que por una parte es más ancha que otra.

QUIBLA Es el lugar orientado hacia la Meca, lugar donde los musulmanes rezan.



Esta parte no ha sido modificada por los cristianos.

PALACIO DE COMARES:



Palacio de Comares formaba parte de la residencia oficial del monarca, y está compuesto por un conjunto lugares dependientes agrupadas en torno al Patio de los Arrayanes.



El Mexuar



Este patio, con su fuente, es una de las más famosas del planeta y de las más visitadas.

El Patio es un esquema, con fuente central.

Labrada en una sola pieza con doce leones, está en el corazón de la Alhambra.

Las doce piezas para algunos autores representan las doce meses del año, e incluso, según una leyenda, son las doce lágrimas de una princesa, que al caer por el patio se convirtieron en doce leones.

Esta estrella se encuentra situada en el techo de una sala del patio de los leones.





Interdisciplinarietà



LA NATURALEZA EN LA ALHAMBRA:



LA BUGAMBILLA

PULSA EN CADA IMAGEN PARA VER UN FOLLETO



LA S



EL ÁRBOL

Imagen

Página



HIPERVÍNCULO

<https://drive.google.com/open?i...>

ACCESIBILIDAD

Texto alternativo para imagen

DISEÑO

Ir hacia adelante/atrás



Eliminar

LA UBICACIÓN EN LA ALHAMBRA DE:

LA SALVIA ROJA

Se encuentran en los Jardines Bajos del Generalife (Rosaleda de Torres Balbás)



USOS DE LA SALVIA ROJA



Es bueno para hacer infusiones, sirve para tener un buen nivel digestivo y para es lumbago.

SIMBOLOGÍA ÁRABE;

La palabra salvia significa salve, que traducida al español significa "salvar o salvación".



LOS ENLACES:



<http://fichas.infojardin.com/perennes-anuales/salvia-splendens-banderilla-banderillas-salvia-roja.htm>

<http://www.guiadejardineria.com/plantas-florales-la-salvia-roja/>

http://www.livestrong.com/es/usos-salvia-roja-info_21236/



🇪🇸 **Sultán:** Representante del Califa que era el jefe político y religioso.

🇬🇧 **Sultan:** Is a person who represented at the caliph.

🇪🇸 **Nazarí:** fueron los últimos gobernadores musulmanes de los reinos de Granada.

🇬🇧 **Nazarí:** they were the last Muslim governed in Granada.

🇪🇸 **Azulejo:** es una pieza alfarera de cerámica, similar a la baldosa.

🇬🇧 **Tile:** is a piece that you use to covering the roof.

🇪🇸 **Octógono:** es una forma geométrica de ocho lados.

🇬🇧 **Octagon:** is a geometric form with eights sides.

🇪🇸 **Quibla:** es el lugar donde los musulmanes van a rezar está orientado hacia la Meca.

🇬🇧 **Quibla:** is the place where the Muslim go to pray.



VELOCIDAD LENTA

Espacio— — —300m

$$V=s/t$$

T3= 10 min

10min= 60s/1min= 10x60= 600s

300m/600s= 2m/s

1km 3600s

2m/s= $\frac{\quad}{1000m.} \times \frac{\quad}{1h} = 7,2km/h$



RESUMEN

V.Rápida: 1,7m/s

V.Media: 1m/s

V.Lento: 2m/s





EL PORTFOLIO

*Como herramienta de
Evaluación*

★ por @rosaliarte ★

PORTFOLIO



El trabajo por competencias en las aulas demanda cómo recoger la labor que se va llevando a cabo y el progreso de los estudiantes.

El portafolio educativo es una herramienta que permite un trabajo secuencial y ordenado, y facilita al estudiante un proceso de reflexión y mejora de su propia actividad. Está especialmente indicado en la evaluación continua ya que evidencia el proceso en sí y permite valorarlo junto con los resultados.

**No aprendemos de la
experiencia,
aprendemos de
reflexionar sobre la
experiencia**

@rosaliarte

"Sistema evaluativo que nos permite recopilar la información sobre el aprendizaje del alumnado y su progreso, tanto del producto final como de todo su proceso de aprendizaje"

“La evaluación por portfolio es el proceso multidimensional de coleccionar evidencias que ilustren los logros, esfuerzos y progreso de un alumno con un objetivo determinado a lo largo de un periodo de tiempo”

(Gillespie, Ford, Gillespie & Leavel, 2003)

@rosaliarte

Observar

Conocer

Comprender

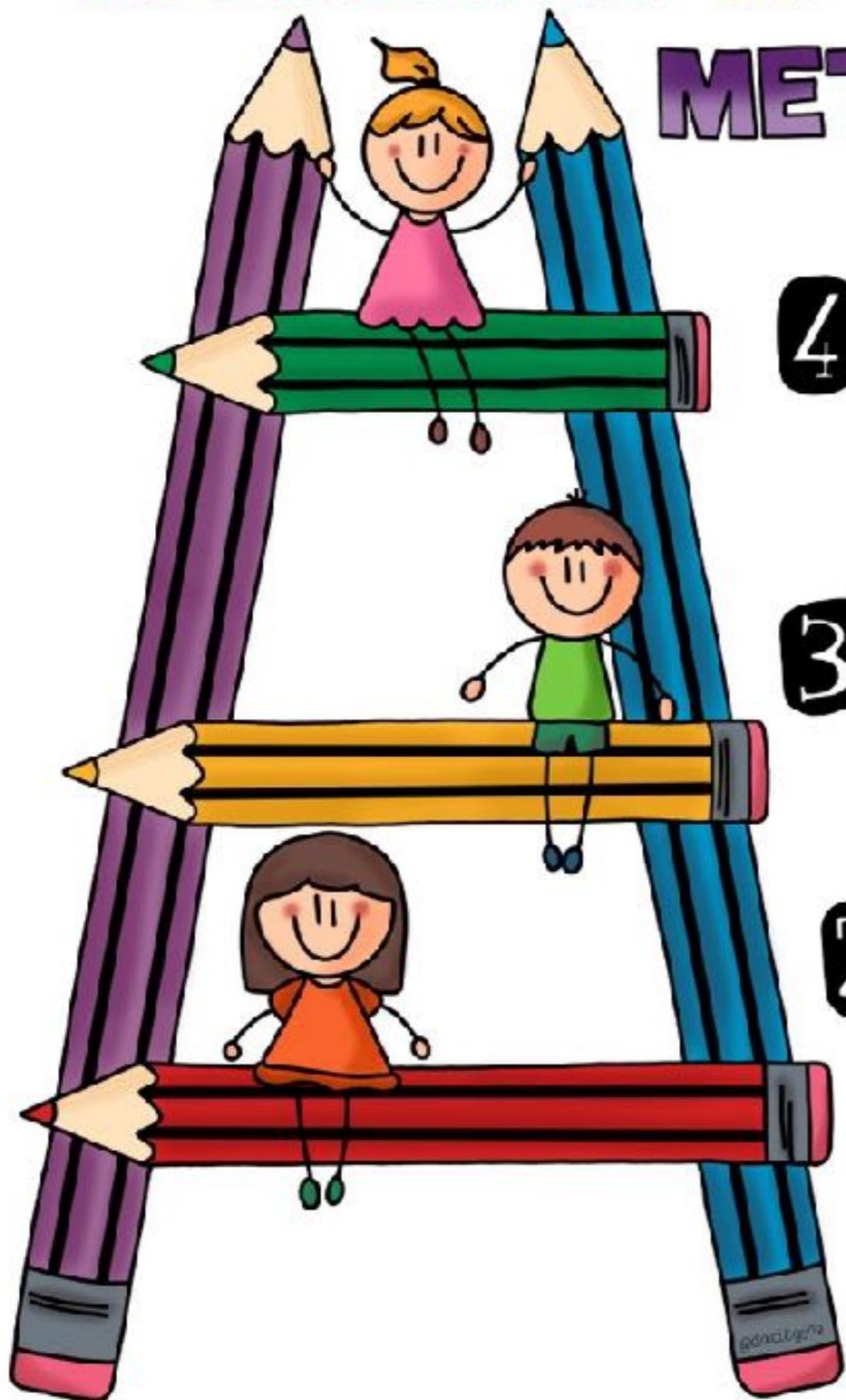
a cada uno de nuestro alumnado
para la comprensión y evaluación eficaz

POTENCIAL DEL PORTFOLIO:

- Dar sentido al trabajo realizado**
- Promover procesos metacognitivos**

Escalera de la

METACOGNICIÓN



4 ¿En qué otras ocasiones puedo usarlo?



3 ¿Para qué me ha servido?



2 ¿Cómo lo he aprendido?



1 ¿Qué he aprendido?





**EL PORTFOLIO PROMUEVE
APRENDIZAJE AUTOREFLEXIVO
BASADO EN EL
PENSAMIENTO CRÍTICO**

Es un medio eficaz mediante el cual su autor, el alumno/a, a través de una serie de documentos, demuestra cómo ha construido su aprendizaje

Portfolio de una materia

que el profesor utiliza como parte de su sistema de evaluación para permitir al alumno que muestre en qué medida ha alcanzado los objetivos propuestos.

Puede ser individual o de grupo cooperativo y el profesor ha de comunicar con claridad los criterios de evaluación y de qué manera lo tendrá en cuenta en la calificación final de la materia (rúbrica).

@rosaliarte

Portfolio de un proyecto

que permite evaluar no sólo el resultado final que presentan los alumnos sino también el proceso.

Es la recogida del trabajo individual y de grupo, la reflexión sobre las dificultades y los éxitos, la evaluación de la comprensión y habilidades desarrolladas y el planteamiento de objetivos futuros.

Estructura de un portafolio

Portada: refleja de manera creativa la naturaleza del trabajo

Índice: ha de reflejar el esquema organizativo del portafolio

Introducción: Explicación del contexto. Presentación del trabajo

Documentos: evidencias del trabajo con título, fecha y comentario

Autoevaluación: Reflexión del proceso

Objetivos futuros: basados en los logros, intereses y progresos

Otros comentarios y evaluaciones

FASES DEL PORTFOLIO



@rosaliarte

SIRVE AL PROFESOR

PARA



1

Respecto a la enseñanza

conocer las posibilidades y dificultades del alumno, detectar actividades idóneas, incentivar la autonomía del alumnado, fomentar espíritu crítico y ayudarle a que aprenda a aprender

2

Respecto al aprendizaje

conocer el proceso del aprendizaje del alumnado, reflejar la evolución del aprendizaje y conocer su progreso. Atender a la diversidad y sus intereses



3

Respecto a la evaluación

material de evaluación personal de cada alumno, ofrece información para tomar decisiones de evaluación, permite una evaluación para mejorar y facilita una evaluación más justa



Sirve al alumnado

para

Fomentar la autonomía y la responsabilidad, desarrollando la reflexión y el espíritu crítico

Aprender mejor, desarrollando estrategias de autoaprendizaje

Evaluar y acreditar, facilitando con las evidencias las calificaciones

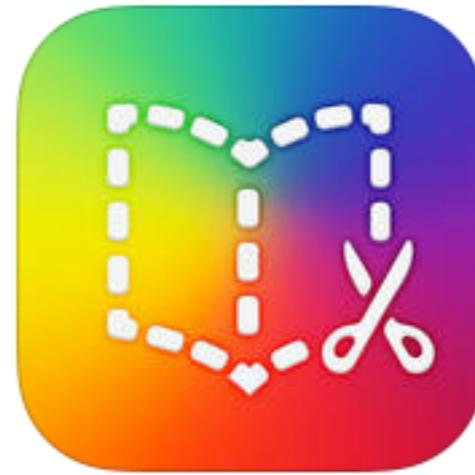
Apps con las que recoger el porttfolio



Blogger



Drive



*Book
Creator*



Pages

FICHA DE METACOGNICIÓN FINAL DE PROYECTO

MATERIA:

NOMBRE DEL PROYECTO:

PRODUCTO FINAL:



¿CÓMO ME HAN EVALUADO?

PODRÍA MEJORAR...

CONTENIDOS TRABAJADOS

HE APRENDIDO...

QUÉ ES LO QUE MÁS ME HA GUSTADO Y LO QUE MENOS

+

-

ESTO ME PODRÍA SERVIR FUERA DEL COLE PARA...



APPS Y WEBS UTILIZADAS



MANTENER

CAMBIAR

QUITAR

EJEMPLOS DE PORTAFOLIOS DE MI ALUMNADO (PROYECTO DE POLÍTICA)

<https://cristinahrndz.blogspot.com/2019/01/portfolio-de-partidos-politicos.html>

<https://elblogdecarloslopezm.blogspot.com/2019/02/proyecto-tema-2-ciudadanos.html>

<https://minuevoblogdejuan.blogspot.com/2019/03/portfolio-sobre-el-congreso-de-los.html>



RÚBRICAS



Las rúbricas son protocolos de evaluación que delimitan la valoración y calificación, a través del uso de criterios de mérito, del aprendizaje, de los conocimientos y/o de las competencias logrados por el estudiante en una actividad.

La rúbrica toma la forma de una matriz de doble entrada donde se incluyen, por un lado, los criterios a valorar, y por otro, los niveles de desempeño en distintos grados de dificultad, referidos a la ejecución de una tarea.

Definición de Rúbrica

ES UN DOCUMENTO QUE DESCRIBE DISTINTOS NIVELES DE CALIDAD DE UNA TAREA O PRODUCTO.

SU OBJETIVO ES DAR AL ALUMNADO UN FEEDBACK INFORMATIVO SOBRE EL DESARROLLO DE SU TRABAJO DURANTE EL PROCESO Y UNA EVALUACIÓN DETALLADA SOBRE SUS TRABAJOS FINALES

Según la Dra. Heidi Andrade

(2004), *“el uso de las rúbricas para evaluar, ayuda a tomar conciencia de la diferencia entre una evaluación para el aprendizaje y una evaluación que tiene como única finalidad la calificación numérica de unos resultados”.*

Se diseña de forma que el alumnado

puede evaluarse y ser evaluado

de forma objetiva y coherente

Permite al profesorado especificar

qué espera del alumno/a

y cuáles son los criterios con los que se va a calificar un objetivo

Características
de las
Rúbricas

Lista de criterios



Grados de calidad



Con descripciones de lo mejor,
lo mediocre y lo insuficiente

"Lo que cuenta" en
un proyecto o tarea

**Herramienta
de evaluación**

Aprendizaje

**Herramienta
de enseñanza**

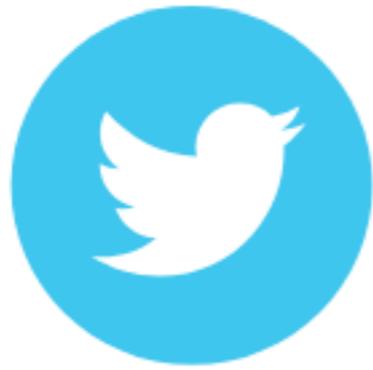
Describe
los grados
de calidad

Autoevaluación

Describe
también los
problemas con
los que el
alumnado se
puede
encontrar



GRACIAS



@rosaliarte



hola@rosaliarte.com



[rosaliartealcaine](#)
[profesorarrosaliarte](#)



[rosaliarte.com](#)
[leccionesdehistoria.com](#)