



## IMPLANTACIÓN EN EL AULA

C.C. "San Vicente de Paúl" Noviembre 2016

# GUÍA DE LA SESIÓN

- 1. ¿POR QUÉ ABP?
- 2. CONCEPTOS CLAVE
- 3. PASOS DEL ABP
- 4. DISEÑO DE ABP
- 5. EJEMPLOS ABP
- 6. HERRAMIENTAS ABP



"No es la especie más fuerte la  
que sobrevive, ni la más  
inteligente, sino la que responde  
mejor al cambio."

- Charles Darwin



# 1. ¿POR QUÉ ABP?

Ken Robinson - Cambiando Paradigmas - traducido al español



SIR KEN ROBINSON  
CHANGING PARADIGMS

EVERY COUNTRY  
ON EARTH, AT  
THE MOMENT,  
IS REFORMING  
PUBLIC EDUCATION



▶ ⏩ 🔊 0:19 / 11:40



# 1. ¿Por qué ABP?

h2020.gsa.edu/multimedia.html

**JESUITES educació**

**HORIZÓN 2020**

Periódicos Videos Cuadernos Exposiciones

¿Quieres conocer más a fondo el H2020?

¡Ahí va, propon o pregunta sobre el H2020!

**Cuaderno 1**  
Enfoquemos el objetivo  
40 consideraciones para el cambio educativo.

**Cuaderno 2**  
Preparamos el terreno  
35 claves para propiciar el cambio educativo.

**Cuaderno 3**  
Formulamos el horizonte  
37 metas para soñar el cambio educativo.

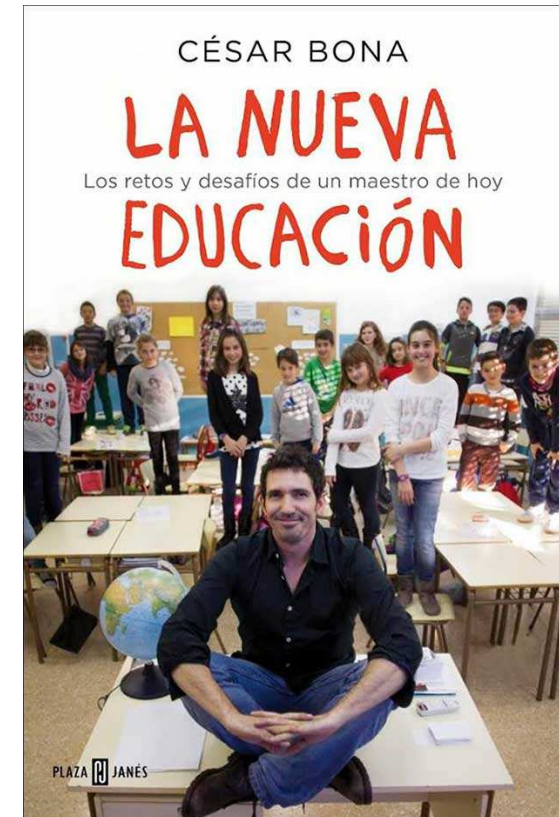
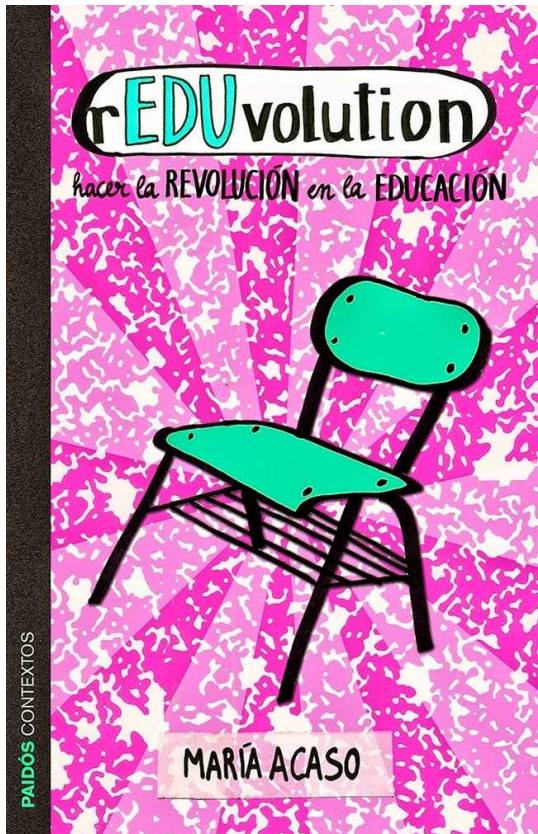
**Cuaderno 4**  
Pasamos a la acción  
35 pasos para vivir el cambio educativo.

Descarga el PDF Descarga el PDF Descarga el PDF Descarga el PDF

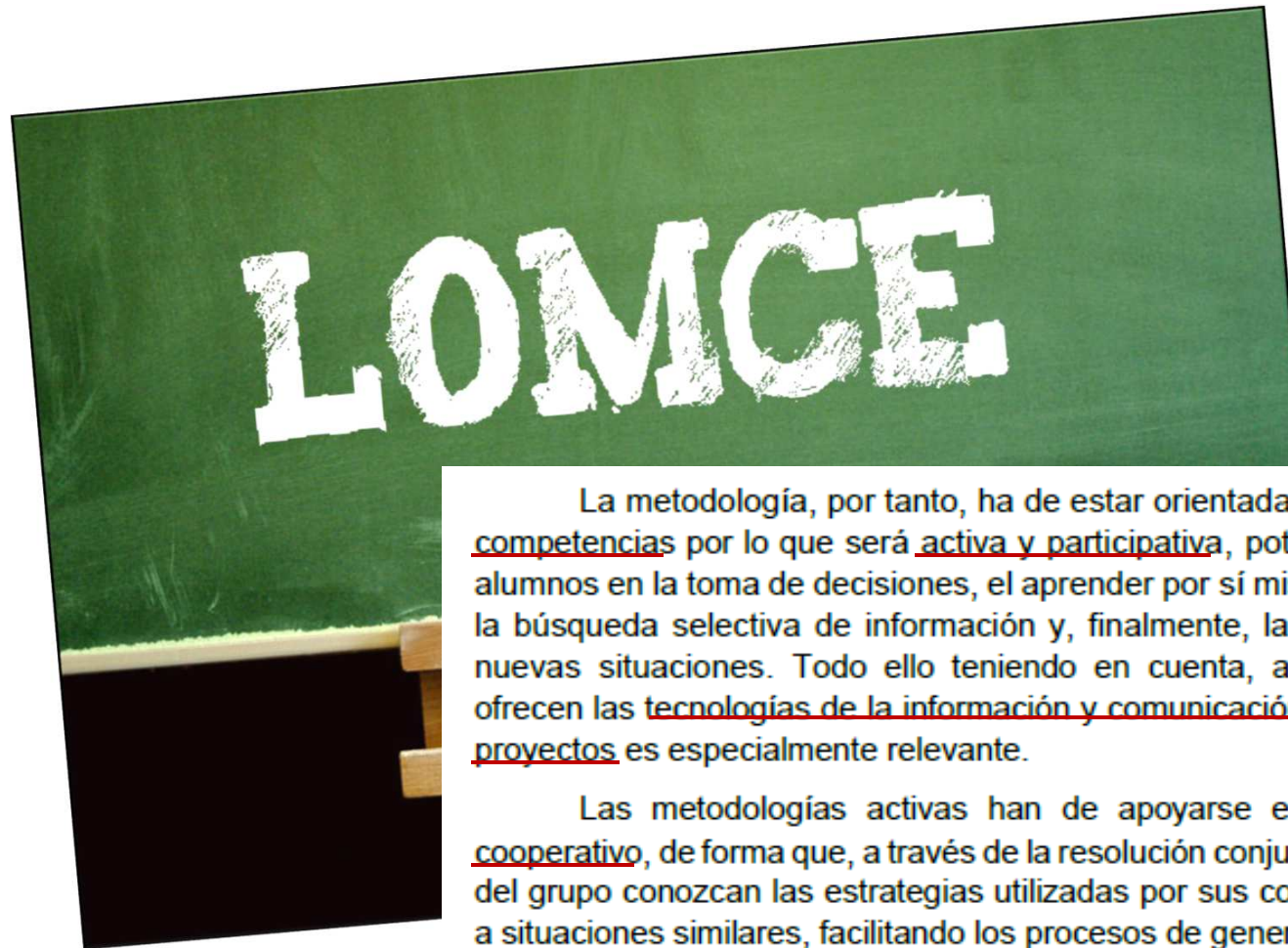




# 1. Por qué ABP



# 1. Por qué ABP



La metodología, por tanto, ha de estar orientada a potenciar el aprendizaje por competencias por lo que será activa y participativa, potenciando la autonomía de los alumnos en la toma de decisiones, el aprender por sí mismos y el trabajo colaborativo, la búsqueda selectiva de información y, finalmente, la aplicación de lo aprendido a nuevas situaciones. Todo ello teniendo en cuenta, además, las posibilidades que ofrecen las tecnologías de la información y comunicación. En esta línea, el trabajo por proyectos es especialmente relevante.

Las metodologías activas han de apoyarse en estructuras de aprendizaje cooperativo, de forma que, a través de la resolución conjunta de las tareas, los miembros del grupo conozcan las estrategias utilizadas por sus compañeros y puedan aplicarlas a situaciones similares, facilitando los procesos de generalización y de transferencia de los aprendizajes.

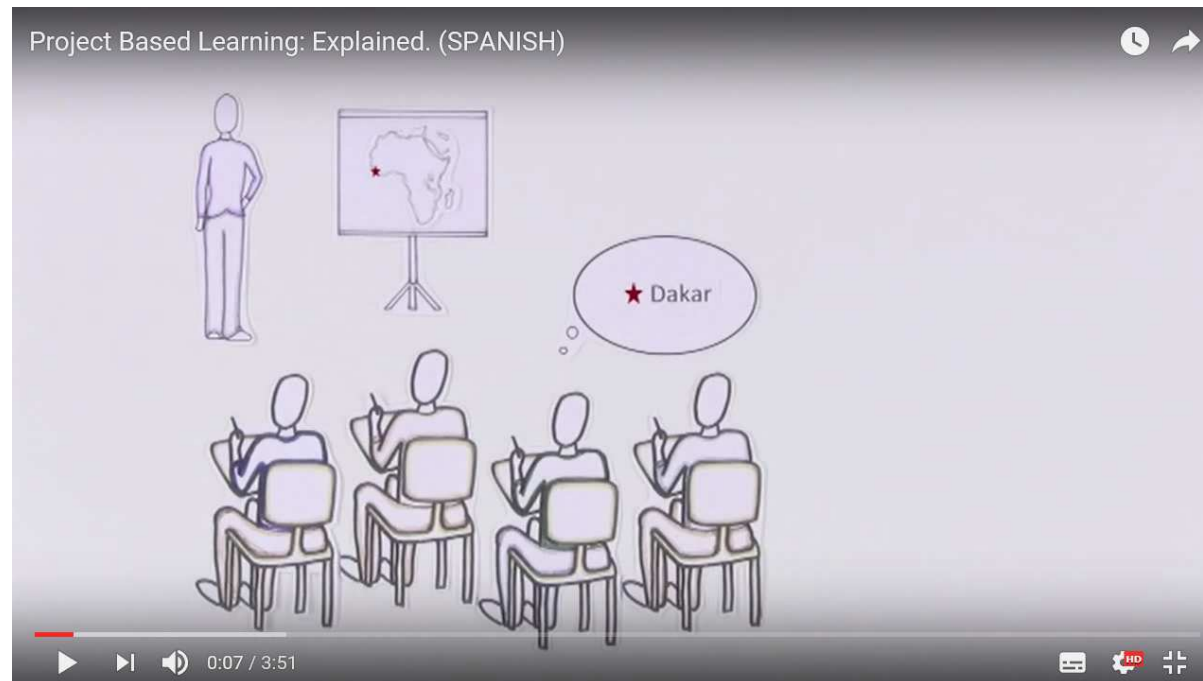
# 1. Por qué ABP





## 2. CONCEPTOS CLAVE

- Metodología que permite a los alumnos adquirir los **conocimientos y competencias** clave del siglo XXI mediante la elaboración de proyectos que dan respuesta a *problemas de la vida real*



# Pasos del ABP

## El aprendizaje basado en proyectos

El trabajo por proyectos sitúa a los alumnos en el centro del proceso de aprendizaje gracias a un planteamiento mucho más motivador en el que entran en juego el intercambio de ideas, la creatividad y la colaboración.



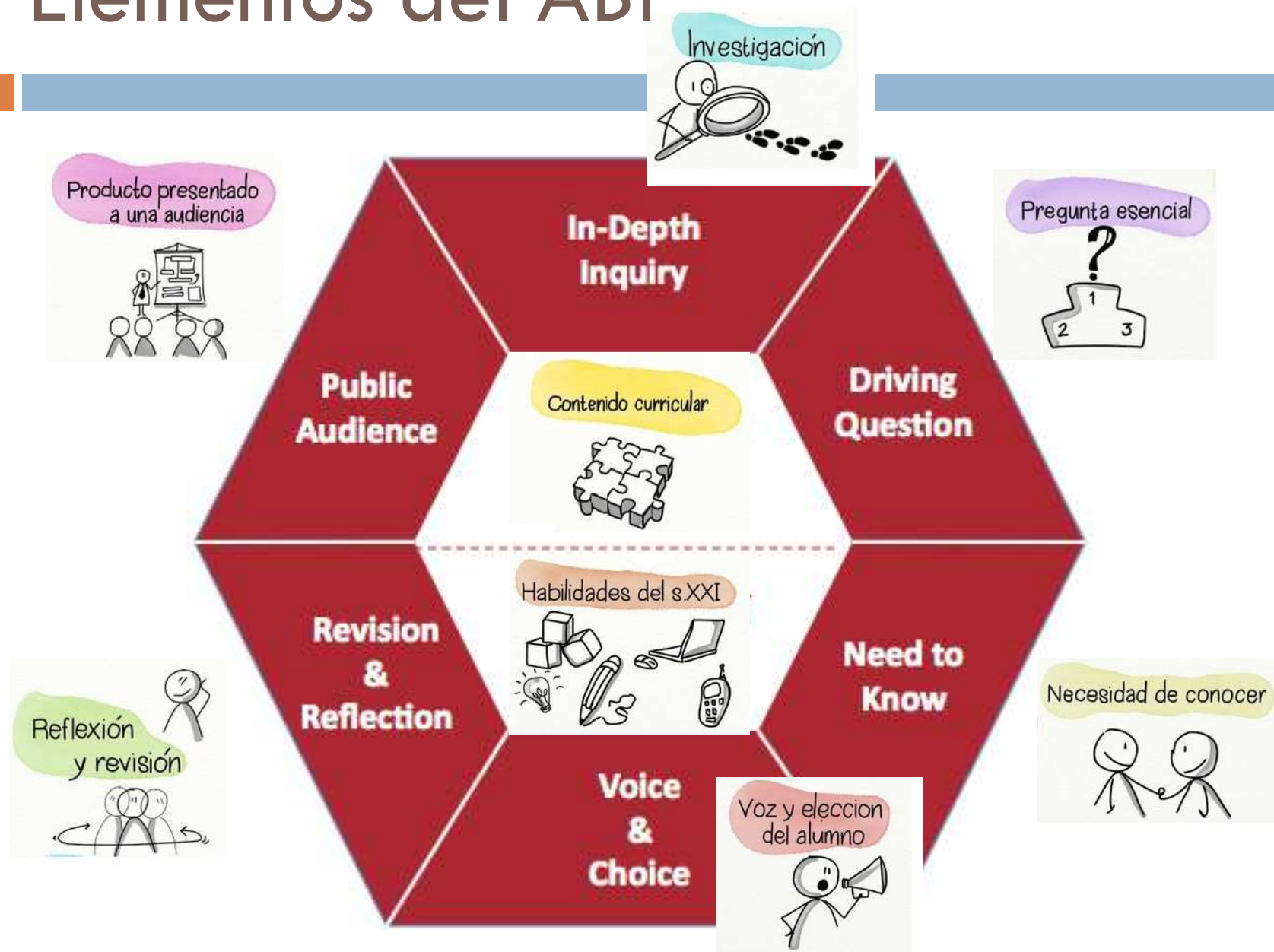
El ABP no es el postre es el plato principal

## Trabajar con proyectos



**Trabajar POR proyectos**

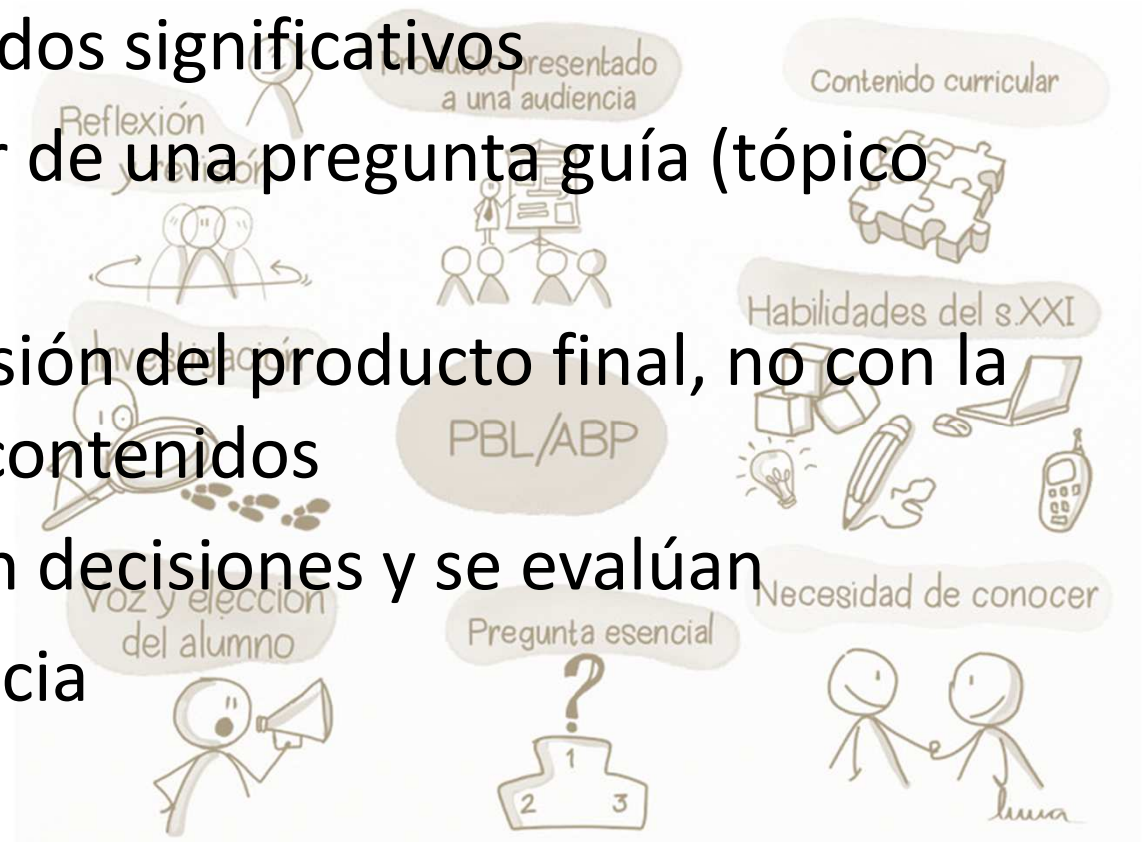
# Elementos del ABP





# El ABP no es el postre es el plato principal

- Se nutre de contenidos curriculares los objetivos derivan de los estándares y las competencias clave
- Han de ser contenidos significativos
- Se organiza a partir de una pregunta guía (tópico generativo)
- Comienza con la visión del producto final, no con la explicación de los contenidos
- Los alumnos toman decisiones y se evalúan
- Implica una audiencia



# 3. DISEÑO DEL ABP

## El aprendizaje basado en proyectos

El trabajo por proyectos sitúa a los alumnos en el centro del proceso de aprendizaje gracias a un planteamiento mucho más motivador en el que entran en juego el intercambio de ideas, la creatividad y la colaboración.



# 3. Diseño del ABP

**CANVAS PARA EL DISEÑO DE PROYECTOS**

**COMPETENCIAS CLAVE**

**PRODUCTO FINAL**

**RECURSOS**

**ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE**

**TAREAS**

**HERRAMIENTAS TIC**











**MÉTODOS DE EVALUACIÓN**

**DIFUSIÓN**

**AGRUPAMIENTOS/ ORGANIZACIÓN**

Un documento para pensar colaborativamente diseñado por **Conecta 13** y publicado con licencia Creative Commons (Diseño original: Miguel Ariza @maarizaperez y Antonio Herreros @aherrerosvega) Disponible en <http://conecta13.com/canvas/>

# 3. Diseño del ABP

|   |  |  |
|---|--|--|
| COMPETENCIAS CLAVE         | PREGUNTA GUÍA   | RECURSOS                      |
| ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE  | PRODUCTO FINAL  | HERRAMIENTAS TIC              |
|   | TAREAS          | AGRUPAMIENTOS/ORGANIZACIÓN  |
| PLAN DE EVALUACIÓN       | DIFUSIÓN      |  |



# 3. Diseño del ABP

**PROYECTO INTERDISCIPLINAR/VERTICAL**

TÍTULO PROYECTO (TÓPICO GENERATIVO): \_\_\_\_\_  
PRODUCTO FINAL: \_\_\_\_\_

TERMINALIZACIÓN: \_\_\_\_\_  
NÚMERO DE SEMANAS: \_\_\_\_\_  
ÁREA(S) DE TAREAS: \_\_\_\_\_

HECHOS CONDUCTORES  
OBJETIVOS DIDÁCTICOS  
(DE LAS ASIGNATURAS/ÁREAS/ÁMBITOS)

¿QUÉ QUEREMOS QUE COMPRENDAN?  
CONTENIDOS (APARECERÁN LOS CONTENIDOS A TRABAJAR EN LOS DIFERENTES ÁREAS/CURSOS)

¿QUÉ QUEREMOS QUE ENTRENEN?  
DISEÑEMOS COMPETENCIAS / TAREAS DE LAS INTELIGENCIAS

TAREAS/ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

TAREA 0 TAREA 1 TAREA 2 TAREA 3

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

PROGRAMAS DE EVALUACIÓN Y FUNCIONES PARA FORTALECER EL PROCESO

REQUISOS/ALIANZAS

PERSONALIZACIÓN DEL APRENDIZAJE

FEED-BACKS

## 4. EJEMPLOS DE ABP

- Callejero literario
- Viaja con nosotr@s
- Artefactos digitales
- Guías de monumentos



**procomún**  
Red de Recursos Educativos en Abierto

## **TÍTULO DEL PROYECTO.**

Geometría Callejera

## **PRODUCTO FINAL DESEADO.**

Elaboración de una ruta matemática en los alrededores del centro, en la que se detallarán elementos del entorno que son susceptibles de estudio geométrico (identificación de figuras y cuerpos geométricos, cálculo de superficies y volúmenes...).

Realización de un itinerario en formato digital y en papel para poder descubrir la ruta matemática.

Elaboración de códigos QR para obtener los resultados online de la ruta matemática.

## **CONTEXTO Y JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO EN RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS BÁSICAS, EL CURRÍCULO Y LAS NECESIDADES E INTERESES DEL ALUMNADO.**

El grupo de 6º de primaria consta de 29 alumnos/as, 12 alumnos y 17 alumnas. Dentro del mismo grupo existen 3 alumnos con ACI y 2 con ACIS. Para atender la diversidad del aula el proyecto será el mismo para todos pero en aquellos alumnos con NEE se adecuará al nivel curricular en el que se encuentran. Así pues, quedará un grupo más o menos homogéneo de 24 alumnos que se repartirán en 6 grupos de 4 alumnos/as y otro de 5 compañeros que trabajarán el mismo proyecto pero con las adaptaciones pertinentes.

Una vez realizados los grupos se les explicará el proyecto y la forma en la que se les evaluará. Se les presentará el calendario en donde figurarán las sesiones que se realizarán fuera del centro y las que serán en la propia aula.

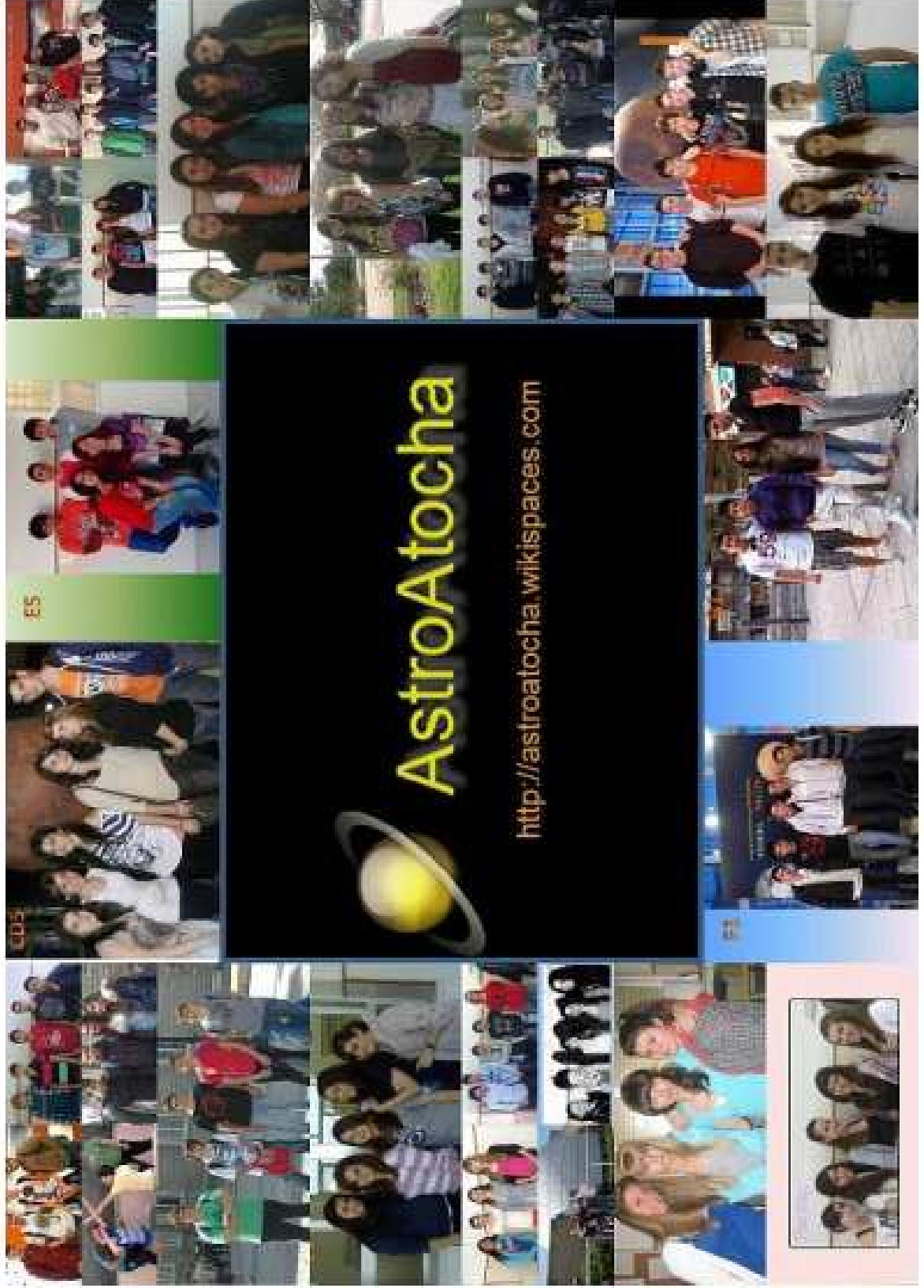
Este proyecto se llevará a cabo en la sexta evaluación entre los meses de abril y mayo, pudiendo tener su inicio el 20 de marzo, puesto que en la programación didáctica está temporizado que los temas que corresponden a esos contenidos se impartirán entre esas fechas. (Ver en site del profesor la siguiente URL:

<https://sites.google.com/a/colegiosocorro.org/6primaria/home>).

2010-2011

# AstroAtocha

<http://astroatocha.wikispaces.com>





# Ermitas, granjas y molinos



CEIP Reyes Católicos, Guadalupe, Cáceres.

<http://reyescatolicosamsungsmartschool.blogspot.com.es/>

## Destinatarios



### Implicación curricular

**VINCULACIÓN CURRICULAR**  
ESTADÍSTICA DE LA APRENDIZAJE

**Áreas**

Las actividades propuestas en esta programación están vinculadas a los contenidos curriculares de las áreas de Lengua Castellana y Literatura, Matemáticas, Ciencias de la Naturaleza, Ciencias Sociales, Educación Artística, Educación Física, Educación Moral y Cívica, Educación Tecnológica y Educación para el Medio Ambiente.

**Competencias**

Las actividades propuestas en esta programación están vinculadas a las competencias básicas de los estudiantes de Primaria, así como a las competencias específicas de las áreas de Lengua Castellana y Literatura, Matemáticas, Ciencias de la Naturaleza, Ciencias Sociales, Educación Artística, Educación Física, Educación Moral y Cívica, Educación Tecnológica y Educación para el Medio Ambiente.

**Objetivos**

Las actividades propuestas en esta programación están vinculadas a los objetivos de las áreas de Lengua Castellana y Literatura, Matemáticas, Ciencias de la Naturaleza, Ciencias Sociales, Educación Artística, Educación Física, Educación Moral y Cívica, Educación Tecnológica y Educación para el Medio Ambiente.

**Contenidos**

Las actividades propuestas en esta programación están vinculadas a los contenidos de las áreas de Lengua Castellana y Literatura, Matemáticas, Ciencias de la Naturaleza, Ciencias Sociales, Educación Artística, Educación Física, Educación Moral y Cívica, Educación Tecnológica y Educación para el Medio Ambiente.

**Metodología**

Las actividades propuestas en esta programación se desarrollarán mediante metodologías activas y participativas, como el aprendizaje cooperativo, el aprendizaje por proyectos, el aprendizaje basado en problemas, etc.

**Evaluación**

La evaluación de las actividades propuestas en esta programación se realizará de forma continua y formativa, mediante observación directa, rúbricas, portafolios, etc.



### ESTUDIANTES A LOS QUE VA DIRIGIDO

- Los alumnos de 4º y 5º de Primaria.
- Los alumnos de 6º de Primaria.
- Los alumnos de 1º de Secundaria.
- Los alumnos de 2º de Secundaria.
- Los alumnos de 3º de Secundaria.



**Desafío**

El desafío de este proyecto es el de crear un mapa interactivo que permita a los estudiantes explorar y aprender sobre la historia y el patrimonio de la zona.

### Producto final

**Materias**

Las materias que se trabajarán en este proyecto son: Lengua Castellana y Literatura, Matemáticas, Ciencias de la Naturaleza, Ciencias Sociales, Educación Artística, Educación Física, Educación Moral y Cívica, Educación Tecnológica y Educación para el Medio Ambiente.

### Tareas

Las tareas que se realizarán en este proyecto son:

- Investigación y recopilación de información sobre las ermitas, granjas y molinos de la zona.
- Creación de un mapa interactivo que permita a los estudiantes explorar y aprender sobre la historia y el patrimonio de la zona.
- Realización de actividades de aprendizaje cooperativo y aprendizaje por proyectos.
- Realización de actividades de aprendizaje basado en problemas.

### Evaluación y TIC

**Métodos de evaluación**

Los métodos de evaluación que se utilizarán en este proyecto son: observación directa, rúbricas, portafolios, etc.

**Uso de las TIC**

Las TIC que se utilizarán en este proyecto son: mapas interactivos, aplicaciones móviles, etc.



# RECREOS DIVERTIDOS – CEIP CLARA CAMPOAMOR

## COMPETENCIAS

- Lingüística
- Matemática
- Digital
- Social y cívica
- Aprender a aprender
- Iniciativa y espíritu emprendedor

## ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

- ✓ CIENCIAS NATURALES: Bloque 1 [1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 2.1, 3.2, 4.4, 4.5, 5.1, 5.2]
- ✓ CIENCIAS SOCIALES: Bloque 1 [1.1, 2.1, 2.2, 3.1, 3.2, 3.3, 4.1, 5.1, 5.2, 7.1, 9.2] Bloque 3 [12.2, 12.3, 13.1]
- ✓ LENGUA Y LITERATURA: Bloque 1 [1.2, 1.3, 1.4, 3.4, 4.2, 6.2, 8.1, 11.1, 11.3, 11.4] Bloque 2 [3.1, 7.1] Bloque 3 [2.4, 4.1, 4.2, 7.1, 8.2]
- ✓ MATEMÁTICAS: Bloque 1 [1.1, 2.1, 2.3, 2.4, 2.5, 4.1, 7.1] Bloque 2 [2.1, 6.1] Bloque 3 [1.1, 2.1, 2.2, 3.3, 3.4] Bloque 4 [1.1, 1.4, 1.7, 3.2, 6.1, 6.2, 7.1] Bloque 5 [1.1, 2.1]

## MÉTODOS DE EVALUACIÓN

- Observación directa
- Recogida de las encuestas y materiales elaborados por los alumnos
- Diario de aprendizaje
- Portfolio

## PRODUCTO FINAL

Plano del patio con zonas de juego distribuidas en tiempo y en espacio. En la hora del recreo el patio está en su mayoría ocupado por los alumnos que juegan al fútbol dejando poco espacio y provocando muchos conflictos. Por ello los alumnos van a seleccionar diversos juegos, y distribuirlos por zonas y turnos.

## TAREAS

1. Recogida y elaboración de datos mediante encuestas, entrevistas....
2. Análisis de los resultados
3. Seleccionar y organizar toda la información recogida
4. Crear y organizar material gráfico (fotos, planos,...)
5. Diseñar plano con distribución de juegos para los alumnos/as

## DIFUSIÓN

- Blog del centro
- Elaboración de póster que se distribuirán por el centro

## RECURSOS

- II Comunidad educativa
- II Materiales: deportivos (balones, combas...), digital, fungible (de papelería)
- II Espacial: patio, aulas, aula de informática

## HERRAMIENTAS TIC

- A Tablets, ordenadores
- A Aplicaciones para realizar planos
- A Aplicaciones/programas de tratamiento de imágenes
- A Cámara digital
- A Aplicaciones para tratamiento de la información (gráfico sectorial de tipo circular, diagrama de barras,...)
- A Google Earth, Google maps

## AGRUPAMIENTOS/ORGANIZACIÓN

- Pequeños grupos para elaborar las encuestas y entrevistas, y puesta en común en gran grupo.
- Pequeño grupo para el tratamiento de la información, elaboración de planos...

|   |   |  |  |  |  |  |
|---|---|--|--|--|--|--|
| <p><b>COMPETENCIAS CLAVE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Competencia en comunicación lingüística</li> <li>Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología</li> <li>Competencia digital</li> <li>Competencia en conciencia y ciudad</li> <li>Competencia en conciencia cultural</li> <li>Competencia Digital</li> </ul> | <p><b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE</b></p> <p><b>Comunicación Social</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Comprender y utilizar los canales de comunicación, los lenguajes y los formatos de los mensajes, utilizando e integrando en ellos los recursos tecnológicos apropiados.</li> <li>2. Describir aspectos contextuales y de producción de los mensajes comunicados.</li> <li>3. Identificar los canales de comunicación.</li> <li>4. Identificar los efectos de la globalización en los canales de comunicación.</li> <li>5. Comprender las características del canal por donde se envía el mensaje.</li> <li>6. Utilizar "canales comunicativos" y formatos comunicativos relacionados con el lenguaje escrito y verbal, oral y escrito, en los canales de comunicación.</li> <li>7. Reconocer los canales de comunicación y los recursos tecnológicos que se utilizan en ellos.</li> <li>8. Reconocer los canales de comunicación y los recursos tecnológicos que se utilizan en ellos.</li> <li>9. Reconocer los canales de comunicación y los recursos tecnológicos que se utilizan en ellos.</li> <li>10. Reconocer los canales de comunicación y los recursos tecnológicos que se utilizan en ellos.</li> <li>11. Reconocer los canales de comunicación y los recursos tecnológicos que se utilizan en ellos.</li> <li>12. Reconocer los canales de comunicación y los recursos tecnológicos que se utilizan en ellos.</li> <li>13. Reconocer los canales de comunicación y los recursos tecnológicos que se utilizan en ellos.</li> <li>14. Reconocer los canales de comunicación y los recursos tecnológicos que se utilizan en ellos.</li> <li>15. Reconocer los canales de comunicación y los recursos tecnológicos que se utilizan en ellos.</li> <li>16. Reconocer los canales de comunicación y los recursos tecnológicos que se utilizan en ellos.</li> <li>17. Reconocer los canales de comunicación y los recursos tecnológicos que se utilizan en ellos.</li> <li>18. Reconocer los canales de comunicación y los recursos tecnológicos que se utilizan en ellos.</li> <li>19. Reconocer los canales de comunicación y los recursos tecnológicos que se utilizan en ellos.</li> <li>20. Reconocer los canales de comunicación y los recursos tecnológicos que se utilizan en ellos.</li> </ol> <p><b>Lenguaje escrito: Inglés</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Reconocer los canales de comunicación y los recursos tecnológicos que se utilizan en ellos.</li> <li>2. Reconocer los canales de comunicación y los recursos tecnológicos que se utilizan en ellos.</li> <li>3. Reconocer los canales de comunicación y los recursos tecnológicos que se utilizan en ellos.</li> <li>4. Reconocer los canales de comunicación y los recursos tecnológicos que se utilizan en ellos.</li> <li>5. Reconocer los canales de comunicación y los recursos tecnológicos que se utilizan en ellos.</li> <li>6. Reconocer los canales de comunicación y los recursos tecnológicos que se utilizan en ellos.</li> <li>7. Reconocer los canales de comunicación y los recursos tecnológicos que se utilizan en ellos.</li> <li>8. Reconocer los canales de comunicación y los recursos tecnológicos que se utilizan en ellos.</li> <li>9. Reconocer los canales de comunicación y los recursos tecnológicos que se utilizan en ellos.</li> <li>10. Reconocer los canales de comunicación y los recursos tecnológicos que se utilizan en ellos.</li> <li>11. Reconocer los canales de comunicación y los recursos tecnológicos que se utilizan en ellos.</li> <li>12. Reconocer los canales de comunicación y los recursos tecnológicos que se utilizan en ellos.</li> <li>13. Reconocer los canales de comunicación y los recursos tecnológicos que se utilizan en ellos.</li> <li>14. Reconocer los canales de comunicación y los recursos tecnológicos que se utilizan en ellos.</li> <li>15. Reconocer los canales de comunicación y los recursos tecnológicos que se utilizan en ellos.</li> <li>16. Reconocer los canales de comunicación y los recursos tecnológicos que se utilizan en ellos.</li> <li>17. Reconocer los canales de comunicación y los recursos tecnológicos que se utilizan en ellos.</li> <li>18. Reconocer los canales de comunicación y los recursos tecnológicos que se utilizan en ellos.</li> <li>19. Reconocer los canales de comunicación y los recursos tecnológicos que se utilizan en ellos.</li> <li>20. Reconocer los canales de comunicación y los recursos tecnológicos que se utilizan en ellos.</li> </ol> <p><b>Flora y fauna</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Reconocer los canales de comunicación y los recursos tecnológicos que se utilizan en ellos.</li> <li>2. Reconocer los canales de comunicación y los recursos tecnológicos que se utilizan en ellos.</li> <li>3. Reconocer los canales de comunicación y los recursos tecnológicos que se utilizan en ellos.</li> <li>4. Reconocer los canales de comunicación y los recursos tecnológicos que se utilizan en ellos.</li> <li>5. Reconocer los canales de comunicación y los recursos tecnológicos que se utilizan en ellos.</li> <li>6. Reconocer los canales de comunicación y los recursos tecnológicos que se utilizan en ellos.</li> <li>7. Reconocer los canales de comunicación y los recursos tecnológicos que se utilizan en ellos.</li> <li>8. Reconocer los canales de comunicación y los recursos tecnológicos que se utilizan en ellos.</li> <li>9. Reconocer los canales de comunicación y los recursos tecnológicos que se utilizan en ellos.</li> <li>10. Reconocer los canales de comunicación y los recursos tecnológicos que se utilizan en ellos.</li> <li>11. Reconocer los canales de comunicación y los recursos tecnológicos que se utilizan en ellos.</li> <li>12. Reconocer los canales de comunicación y los recursos tecnológicos que se utilizan en ellos.</li> <li>13. Reconocer los canales de comunicación y los recursos tecnológicos que se utilizan en ellos.</li> <li>14. Reconocer los canales de comunicación y los recursos tecnológicos que se utilizan en ellos.</li> <li>15. Reconocer los canales de comunicación y los recursos tecnológicos que se utilizan en ellos.</li> <li>16. Reconocer los canales de comunicación y los recursos tecnológicos que se utilizan en ellos.</li> <li>17. Reconocer los canales de comunicación y los recursos tecnológicos que se utilizan en ellos.</li> <li>18. Reconocer los canales de comunicación y los recursos tecnológicos que se utilizan en ellos.</li> <li>19. Reconocer los canales de comunicación y los recursos tecnológicos que se utilizan en ellos.</li> <li>20. Reconocer los canales de comunicación y los recursos tecnológicos que se utilizan en ellos.</li> </ol> | <p><b>PREGUNTA GUIA</b></p> <p>And you, ¿How much plastic do you use? / Y tú, ¿cuánto plástico usas?</p>   | <p><b>PRODUCTO FINAL</b></p> <p>Realizar una infografía donde se especifique los productos que contienen plástico en el uso diario, cuáles podrían reducirse y cuáles reutilizarse, especificando como. La infografía se realizará en castellano e inglés y se compartirá con alumnos de otros países que hacen el mismo análisis de su realidad. Tres compite las infografías realizadas una conjunta, también en los dos idiomas, donde aparezcan lo que hemos aprendido de los usos de los alumnos de otros países.</p> <p><b>TAREAS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Contactar con profes de otros países que quieran colaborar</li> <li>• Planificación de la propia guía a los alumnos</li> <li>• Preparar a disposición de los alumnos material teórico sobre desarrollo sostenible</li> <li>• Descripción de trabajo en equipos locales: realización de formulario de formulario del colegio sobre el uso de plásticos, análisis de los datos, identificación de productos que pueden reducirse o reutilizarse y otros:</li> <li>• Separación del trabajo de los alumnos en todas las fases del proyecto:</li> <li>• Cada equipo realiza una infografía que presenten en común para sacar una única del aula que será traducida al inglés.</li> <li>• Realización de una videconferencia con todos los equipos implicados donde se presenten las infografías de cada escuela.</li> <li>• Incluir las apodaciones de los centros de otros países para realizar la infografía.</li> <li>• Final</li> <li>• Publicar en el Blog del centro el trabajo de los alumnos así como en webs sociales</li> </ul> | <p><b>RECURSOS</b></p> <p>Existen aplicaciones en inglés de Física y Química, CC: Sociales, Historia e Inglés de 1º ESO, así como las familias de esos alumnos, que serán protagonistas en la elaboración de la infografía. Por último también habrá implicados los Centros de otros países con los que se realizó un acuerdo de colaboración.</p> <p>Como resultado entre utilizaremos el uso de herramientas para la elaboración de las infografías...</p> | <p><b>HERRAMIENTAS TIC</b></p> <p><b>Plataforma eLearning:</b> Para la localización de otros escuelas extranjeras que quieran participar en el proyecto.</p> <p><b>Formulario google:</b> Para la realización de encuestas sobre el uso de los plásticos.</p> <p><b>Plishter.com:</b> Para la realización de infografía</p> <p><b>Integrate:</b> Para realizar la presentación de las infografías a los estudiantes de otros países.</p> <p><b>Zoom:</b> Para el acercamiento de las infografías y el poder contestarlas</p> | <p><b>AGRUPAMIENTOS/ORGANIZACIÓN</b></p> <p>El trabajo se impartirá de modo día a través de sesiones informativas en el Ayuntamiento Cooperativo, para así la atención de información en inglés como eslabón de 3 o 4 sesiones</p> |
| <p><b>PLAN DE EVALUACIÓN</b></p> <p>PLAN DE EVALUACIÓN: El producto final será evaluado con una rúbrica de evaluación, donde se evaluarán tanto las competencias adquiridas como la calidad del trabajo en equipo. En el día 9 otro se valorará a través de la observación del docente.</p>   | <p><b>DIFUSIÓN</b></p> <p>El producto final se difundirá a la comunidad educativa a través del Blog de realizar del Centro. Por otro lado se utilizará twitter para compartir sus reflexiones, producciones a los propios alumnos y familias que participan de él.</p>  | <p><b>RECURSOS</b></p> <p>Existen aplicaciones en inglés de Física y Química, CC: Sociales, Historia e Inglés de 1º ESO, así como las familias de esos alumnos, que serán protagonistas en la elaboración de la infografía. Por último también habrá implicados los Centros de otros países con los que se realizó un acuerdo de colaboración.</p> <p>Como resultado entre utilizaremos el uso de herramientas para la elaboración de las infografías...</p> | <p><b>HERRAMIENTAS TIC</b></p> <p><b>Plataforma eLearning:</b> Para la localización de otros escuelas extranjeras que quieran participar en el proyecto.</p> <p><b>Formulario google:</b> Para la realización de encuestas sobre el uso de los plásticos.</p> <p><b>Plishter.com:</b> Para la realización de infografía</p> <p><b>Integrate:</b> Para realizar la presentación de las infografías a los estudiantes de otros países.</p> <p><b>Zoom:</b> Para el acercamiento de las infografías y el poder contestarlas</p>   | <p><b>AGRUPAMIENTOS/ORGANIZACIÓN</b></p> <p>El trabajo se impartirá de modo día a través de sesiones informativas en el Ayuntamiento Cooperativo, para así la atención de información en inglés como eslabón de 3 o 4 sesiones</p>   |  |  |



# 5. PASOS DEL ABP

- 1. Pregunta guía
- 2. Trabajo en equipo
- 3. Definir el producto final
- 4. Estándares de aprendizaje evaluables
- 5. Organización y planificación
- 6. Investigación
- 7. Presentación del proyecto y difusión
- 8. Evaluación y reflexión sobre lo aprendido















# 5. Pasos del diseño



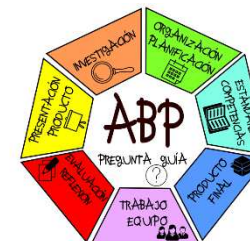
## 1. PREGUNTA GUÍA / Tópico generativo

- Evento inicial que despierta en los alumnos la necesidad de saber
- Deben ser provocativas, conectadas con los intereses de los alumnos pero también con los estándares curriculares
- Buscarán desarrollar habilidades cognitivas superiores: integrar, sintetizar, criticar y evaluar información.
- Extraídas de problemáticas o situaciones reales
- Alcanzables: con una solución, producto o servicio final

# Practiquemos...

|   |  |  |
|---|--|--|
| COMPETENCIAS CLAVE         | PREGUNTA GUÍA   | RECURSOS                      |
| ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE  | PRODUCTO FINAL  | HERRAMIENTAS TIC              |
|   | TAREAS          | AGRUPAMIENTOS/ORGANIZACIÓN  |
| PLAN DE EVALUACIÓN       | DIFUSIÓN      |  |

# 5. Pasos del diseño



## 2. TRABAJO EN EQUIPO

- Los alumnos trabajan organizados en equipos
- Implantación del AC en el aula



La implantación del  
Aprendizaje Cooperativo  
en Educación Primaria y ESO

Una propuesta desde la experiencia

# 5. Pasos del diseño













## 3. DEFINIR EL PRODUCTO FINAL

- El objetivo de ABP es aprender haciendo, puede ser algo material o un servicio
- OJO hablamos de PRODUCTOS no de formatos



# Practiquemos...

|   |  |  |
|---|--|--|
| COMPETENCIAS CLAVE         | PREGUNTA GUÍA   | RECURSOS                      |
| ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE  | PRODUCTO FINAL  | HERRAMIENTAS TIC              |
|   | TAREAS          | AGRUPAMIENTOS/ORGANIZACIÓN  |
| PLAN DE EVALUACIÓN       | DIFUSIÓN      |  |



## 5. Pasos del diseño



### 4. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

- El proyecto ha de estar conectado con los intereses de los alumnos
- El proyecto debe tener un propósito educativo



**ANEXO I-B****ÁREAS DEL BLOQUE DE ASIGNATURAS TRONCALES****CIENCIAS DE LA NATURALEZA**

Las Ciencias de la Naturaleza nos ayudan a conocer el mundo en que vivimos, a comprender nuestro entorno, a entender la interacción de las personas con el medio natural, a reconocer las aportaciones de los avances científicos y tecnológicos a nuestra vida diaria y valorar el trabajo de aquellas personas que han contribuido al progreso de los seres humanos, entendiendo que la ciencia está inmersa en un contexto sociocultural y por tanto, influenciada por los valores sociales y culturales de la sociedad.

El desarrollo de la Ciencia y la actividad científica es una de las claves esenciales para entender la evolución de la humanidad. En la actualidad, la Ciencia es un instrumento indispensable para comprender el mundo que nos rodea y sus cambios, así como para desarrollar actitudes responsables sobre aspectos relacionados con los seres vivos, los recursos y el medioambiente. Por todo ello los conocimientos científicos se integran en el currículo de la Educación Primaria y deben formar parte de la educación de todos los alumnos y alumnas.

El área incluye conceptos, procedimientos y actitudes que ayudan a los alumnos y alumnas a interpretar la realidad para poder abordar la solución a los diferentes problemas que en ella se plantean, así como a explicar y predecir fenómenos naturales y a afrontar la necesidad de desarrollar actitudes críticas ante las consecuencias que resultan de los avances científicos.

El área de Ciencias de la Naturaleza se organiza en cinco grandes bloques:

**Bloque 1. Iniciación a la actividad científica.** En el que se incluyen los procedimientos, actitudes y valores relacionados con el resto de los bloques que, dado su carácter transversal, deben desarrollarse de una manera integrada y que se presentan de manera general para la etapa de Educación Primaria.

**Bloque 2. El ser humano y la salud.** En el que se recogen los contenidos asociados al cuerpo humano, su estructura, funcionamiento, funciones vitales, cuidados necesarios, hábitos saludables y la imagen y conocimiento de uno mismo y su relación con los demás.

**Bloque 3. Los seres vivos.** Distinguiendo los tipos, características y clasificación. Incluye el conocimiento de los ecosistemas, la vinculación del medio natural y físico con los seres humanos y las actitudes que favorecen la sostenibilidad del medio ambiente. Además, acerca al alumnado al conocimiento y valoración del patrimonio natural de Castilla y León.

**Bloque 4. Materia y energía.** Conceptos y procedimientos para su identificación y características particulares. Conocimiento y experimentación con las leyes que rigen el comportamiento de la materia y descubrimiento de las fuentes de energía y el desarrollo sostenible de la Tierra.











**Bloque 5. La tecnología, objetos y máquinas.** Conocimiento, practicando y valorando la utilización de estos elementos y la importancia que adquieren en la vida diaria de las personas.

**CURRÍCULO POR CURSOS****BLOQUE 1. INICIACIÓN A LA ACTIVIDAD CIENTÍFICA  
CONTENIDOS COMUNES PARA TODOS LOS CURSOS DE LA ETAPA**

| CONTENIDOS   | CRITERIOS DE EVALUACIÓN  | ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES   |
|--|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Iniciación a la actividad científica experimental a algunas cuestiones relacionadas con las Ciencias de la Naturaleza</li> <li>- Utilización de diferentes fuentes de información. Observación directa e indirecta de la naturaleza empleando instrumentos apropiados y a través del uso de libros, medios audiovisuales y tecnológicos.</li> <li>- Lectura, análisis y síntesis de textos propios del área.</li> <li>- Utilización de las tecnologías de la información y comunicación para buscar y seleccionar información, simular procesos y presentar conclusiones.</li> <li>- Hábitos de prevención de enfermedades y accidentes, en el aula, en el centro y en la utilización de diversos materiales, teniendo en cuenta las normas de seguridad y conocimiento de los protocolos de actuación en caso de necesidad.</li> </ul> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Obtener información relevante sobre hechos o fenómenos previamente delimitados, haciendo predicciones sobre sucesos naturales, integrando datos de observación a partir de las consignas de fuentes directas e indirectas, comunicando los resultados.</li> <li>2. Establecer conjeturas tanto respecto de sucesos que ocurren de una forma natural como sobre los que ocurren cuando se provocan, a través de un experimento o una experiencia o empleado programas informáticos, sentidos de simulación científica.</li> <li>3. Utilizar las tecnologías de la información y comunicación, conociendo y respetando las indicaciones de seguridad en la red.</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1.1. Busca, selecciona y organiza información concreta y relevante, la analiza, obtiene conclusiones, comunica su experiencia, reflexiona acerca del proceso seguido y la comunica oralmente y por escrito.</li> <li>1.2. Utiliza medios propios de la observación.</li> <li>1.3. Consulta y utiliza documentos escritos, imágenes y gráficos.</li> <li>1.4. Desarrolla estrategias adecuadas para acceder a la información de los textos de carácter científico.</li> <li>2.1. Manifiesta autonomía en la planificación y ejecución de acciones y áreas y tiene iniciativa en la toma de decisiones.</li> <li>3.1. Conoce y utiliza las medidas de protección y seguridad personal que debe utilizar en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación.</li> <li>3.2. Hace un uso adecuado de las tecnologías de la información y la</li> </ol> |

| QUINTO CURSO  |  | ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES   |
|---|--|--|
| CONTENIDOS  | CRITERIOS DE EVALUACIÓN  |  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- El cuerpo humano y su funcionamiento. Anatomía y fisiología. Células, tejidos, órganos, aparatos y sistemas.</li> <li>- Las funciones vitales en el ser humano en los distintos estadios de la vida.</li> <li>- Alimentos y alimentación: función y clasificación. La pirámide alimenticia. Alimentación saludable: la dieta equilibrada.</li> <li>- Hábitos saludables para prevenir enfermedades. La conducta responsable. Efectos nocivos del consumo de alcohol y drogas.</li> <li>- Avances científicos que mejoran la vida. Científicas relevantes.</li> <li>- Conocimiento de actuaciones básicas de primeros auxilios. Protocolos de actuación ante accidentes escolares y domésticos.</li> <li>- La relación con los demás. La toma de decisiones: criterios y consecuencias. La</li> </ul> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Conocer el funcionamiento del cuerpo humano: células, tejidos, órganos, aparatos y sistemas; su localización, forma, estructura, funciones y cuidados.</li> <li>2. Identificar y localizar los principales órganos implicados en la realización de las funciones vitales del cuerpo humano, estableciendo algunas relaciones fundamentales entre ellos y determinados hábitos de salud así como los cambios estructurales y de funcionamiento del cuerpo a los diferentes estadios de la vida.</li> <li>3. Reconocer la función e importancia de los alimentos y la alimentación en el organismo humano y en la actividad diaria.</li> <li>4. Explicar los beneficios de la prevención y detección precoz de enfermedades y relacionar determinadas prácticas de vida con el adecuado funcionamiento del cuerpo, adoptando estilos de vida saludables, sabiendo las repercusiones</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1.1. Identifica y explica algunas características del funcionamiento del cuerpo humano: células, tejidos, órganos, aparatos, sistemas, localización, identificándolos según forma, estructura, y funciones.</li> <li>2.1. Identifica y describe las principales características de las funciones vitales del ser humano asociando la evolución con la edad de la persona.</li> <li>2.2. Reconoce los cambios estructurales del cuerpo humano con el paso del tiempo.</li> <li>3.1. Identifica los alimentos según sus características fundamentales.</li> <li>3.2. Conoce y explica los principios de las dietas equilibradas, identificando las prácticas saludables para prevenir y detectar los riesgos para la salud.</li> <li>4.1. Conoce y explica medidas de prevención y detección de enfermedades e identifica los riesgos para la salud.</li> </ol> |

# Practiquemos...

|   |  |  |
|---|--|--|
| COMPETENCIAS CLAVE         | PREGUNTA GUÍA   | RECURSOS                      |
| ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE  | PRODUCTO FINAL  | HERRAMIENTAS TIC              |
|   | TAREAS          | AGRUPAMIENTOS/ORGANIZACIÓN  |
| PLAN DE EVALUACIÓN       | DIFUSIÓN      |  |





# 5. Pasos del diseño



## 6. INVESTIGACIÓN

- Los alumnos han de tener autonomía para buscar, contrastar y analizar la información que necesiten
- El papel del profe es orientar y guiar
- Herramientas
  - ▣ Diario de aprendizaje
  - ▣ Portfolio
- Herramientas colaborativas de gestión de recursos

# 5. Pasos del diseño



## 7. PRESENTACIÓN DEL PROYECTO Y DIFUSIÓN

- Los alumnos han de exponer públicamente lo que han aprendido
- Es importante buscar una audiencia real que de sentido al producto

***Aprendizaje Servicio***: el alumno como agente activo de la comunidad. El punto de partida es detectar una necesidad de la comunidad vinculada con los objetivos curriculares.



# 5. Pasos del diseño



## 8. EVALUACIÓN Y REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

- La evaluación es esencial en ABP
- No debemos evaluar sólo el resultado, el producto final, sino también el proceso.
- Es importante evaluar en qué medida se han adquirido los objetivos y las competencias para las que se diseñó
- Esta evaluación ha de hacerse en varias vertientes:
  - ▣ Evaluación externa
  - ▣ Autoevaluación (rúbricas, dianas...)
  - ▣ Co-evaluación

## 6. HERRAMIENTAS ABP

- Contenidos curriculares y estándares de aprendizaje
  - ▣ LOMCE y BOCYL
- Competencias clave
- Noticias de prensa
- Análisis del entorno
- Experiencias de otros Centros





## 6. Herramientas TIC ABP



- Para presentación de contenidos
  - ▣ Prezi, Genially, blogger...
- Para acceder a información, investigación y resolución de problemas por parte de los alumnos
  - ▣ Padlet, Drive, Stormboard, Pinterest...
- Para producir y crear sobre los contenidos aprendidos
  - ▣ Soundcloud, Mindomo, Scoop.it, Genially, Infogr.am...
- Para evaluar
  - ▣ Kahoot, iRubric...



**faro**

[www.facebook.com/farohumor](http://www.facebook.com/farohumor)  
[www.e-faro.info](http://www.e-faro.info)

SI QUIERES QUE ALGO CAMBIE, CAMBIA ALGO.  
SI HACES LO MISMO QUE SIEMPRE TENDRÁS LO MISMO QUE SIEMPRE

**¡ÁNIMO!**

Verónica Zamora Nogales