

METODOLOGÍA

APRENDIZAJE BASADO EN SITUACIÓN-PROBLEMA

Actualmente en el currículo se concretan los principios metodológicos para el desarrollo de las competencias básicas. Los contenidos deben estar relacionados con la vida cotidiana y su elaboración debe partir de situaciones reales. El profesor o profesora será el responsable de diseñar y organizar situaciones y/o escenarios de aprendizaje en cuya resolución es necesaria la implicación activa de toda la comunidad de aprendizaje. Por ello, la metodología situaciones-problema es una estrategia ideal para garantizar las competencias básicas del alumnado.

En situaciones problema se presenta al alumnado un contexto y un problema estrechamente relacionado con su realidad. Para solucionarlo (para obtener el resultado final) el alumnado debe llevar adelante múltiples actividades. Cada paso adelante permite al alumnado trabajar indirectamente una serie de competencias disciplinares y, a su vez, incorporar la competencia digital (búsqueda de información, creación digital de contenidos, recepción del resultado final como producción digital).

APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS (POI)

El aprendizaje basado en la realidad es un modelo en el que el alumnado planifica, desarrolla y evalúa proyectos relacionados con la vida. Según esta teoría, es el propio alumno quien construye su propio proceso de aprendizaje, basado en conocimientos y destrezas anteriores, incorporando nuevos elementos a esquemas más generales.

3 ejes principales del POI:

- Pensamiento crítico
- Comunicación
- Cooperación

CARACTERÍSTICAS

El proyecto se construye en torno a problemas reales

El alumno o alumna es el protagonista del proceso de aprendizaje (elige entre varios proyectos).

- Se trabaja en grupos.
- Será significativo para el alumnado.
- Tendrá un objetivo educativo.

1. Despierta la curiosidad del alumno.
2. Permite al alumno o alumna la voz y la elección.
- 3º. Desarrolla las capacidades del siglo XXI.
4. Promueve la innovación y la investigación.
5. Favorece el feedback y la revisión.
6. El producto final tiene como objetivo resolver algún problema de la sociedad y se ofrece libre, público y gratuito.

BENEFICIOS

- El alumnado desarrolla las siguientes capacidades y destrezas:
- Cooperación,
- Planificación de proyectos
- Comunicación, toma de decisiones y gestión del tiempo
- Se combina la escuela y la realidad.
- Se ofrece la posibilidad de:
- Para aportar en la escuela o en la sociedad.
- Desarrollar las competencias sociales y comunicativas.

SE OFRECE LA POSIBILIDAD DE:

- Poder aportar en la escuela o en la sociedad.
- Desarrollar las competencias sociales y comunicativas.

IMPLEMENTACIÓN DEL APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS

- Situación o problema: una o dos frases que explican el tema o el problema que se quiere solucionar.
- Descripción y finalidad del proyecto: breve descripción del objetivo principal del proyecto y en qué medida responde a la situación o problema.
- Especificaciones de la actividad: relación de criterios de calidad a cumplir por el proyecto.
- Normas: guía o instrucciones para el desarrollo del proyecto, incluyendo el tiempo previsto y los objetivos a corto plazo.
- Relación de participantes y funciones asignadas a los mismos.
- Evaluación: ¿cómo se va a evaluar la actuación del alumnado? En el proyecto se evalúa todo el proceso de aprendizaje y el producto final.

EVALUACIÓN

- Asignación de funciones o roles.
- Trabajo de investigación.
- Reparto de la responsabilidad.
- Análisis creativo de documentos.
- Comunicación, habilidades sociales.

Tradicional:

- Informe escrito
- Presentación oral: explicación mediante mapas mentales
- Utilizando tecnologías: fotografías o imágenes, murales, presentación electrónica

LISTA DE CONTROL

- Conocimiento (investigación, gestión de la información).
- Destreza comunicativa.
- Destreza social.
- Destreza tecnológica.
- Rúbricas
- Producto final.