

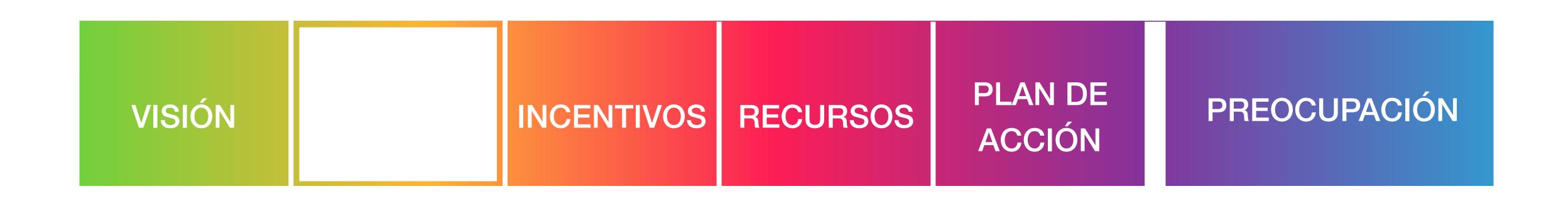
### PBL & CBL

DINÁMICAS ACTIVAS DEL APRENDIZAJE

COMPETEN CIAS

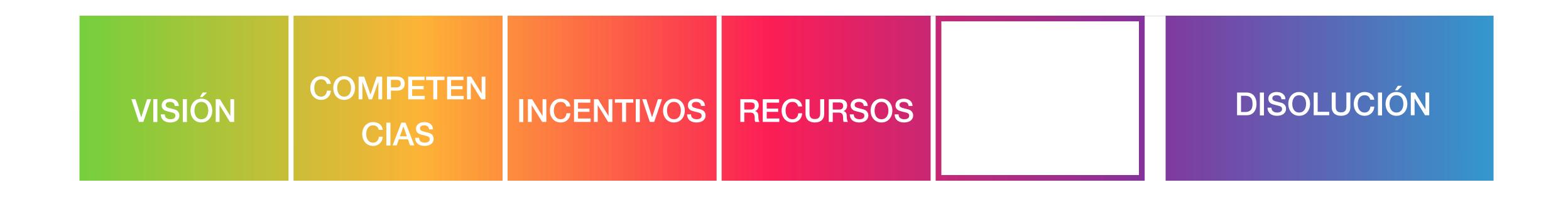
INCENTIVOS RECURSOS

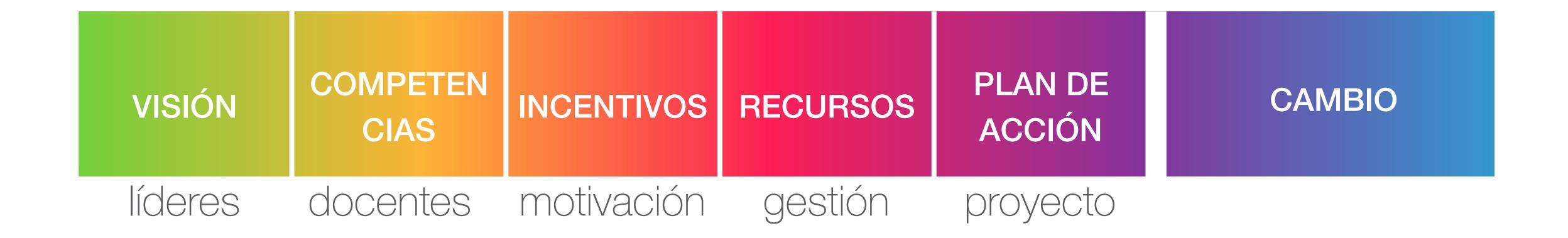
PLAN DE ACCIÓN

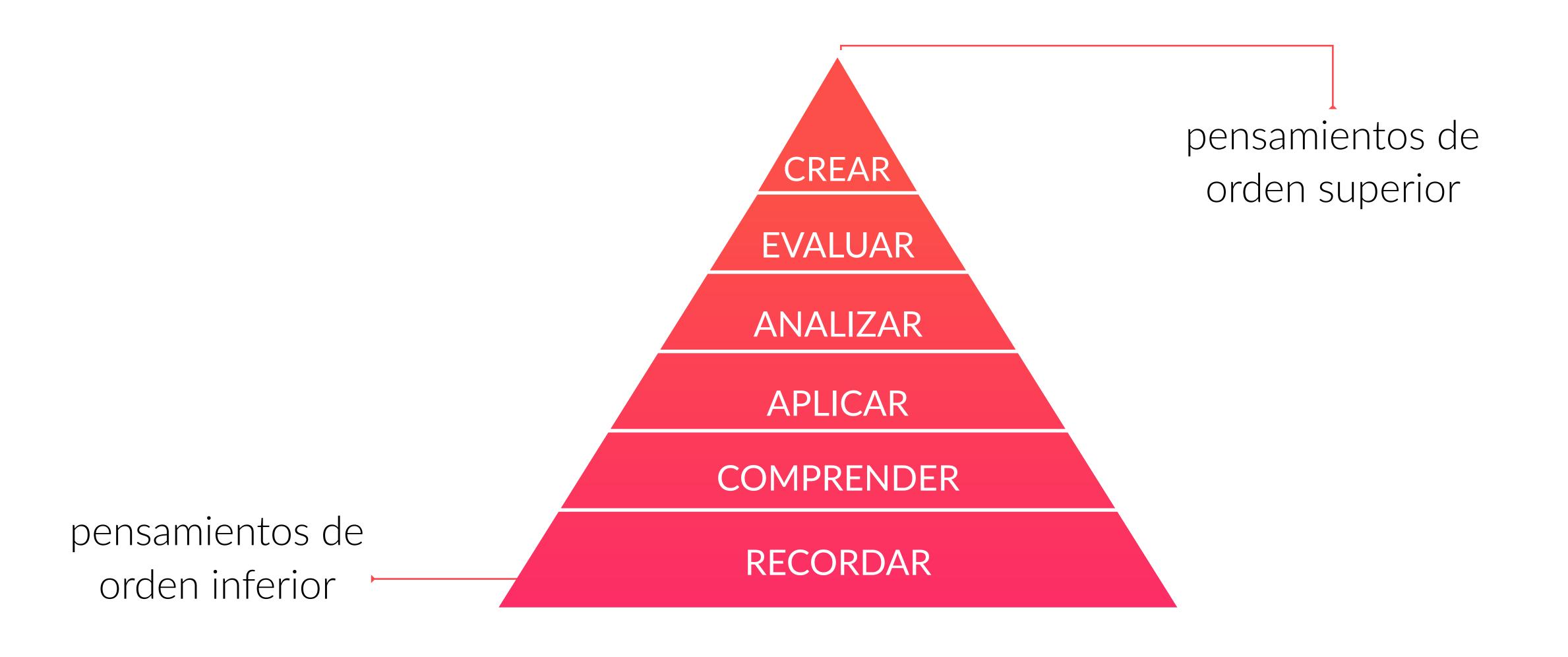




VISIÓN CIAS INCENTIVOS PLAN DE ACCIÓN FRUSTRACIÓN



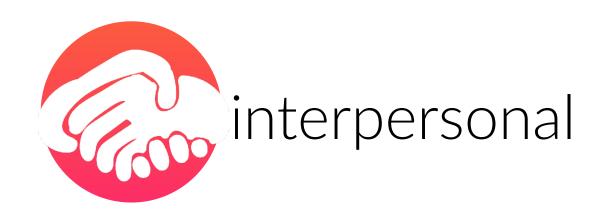




# TAXONOMÍA DE BLOOM

















# INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

# NO todo lo que es importante debe EVALUARSE

NO todo lo que puede evaluarse es IMPORTANTE

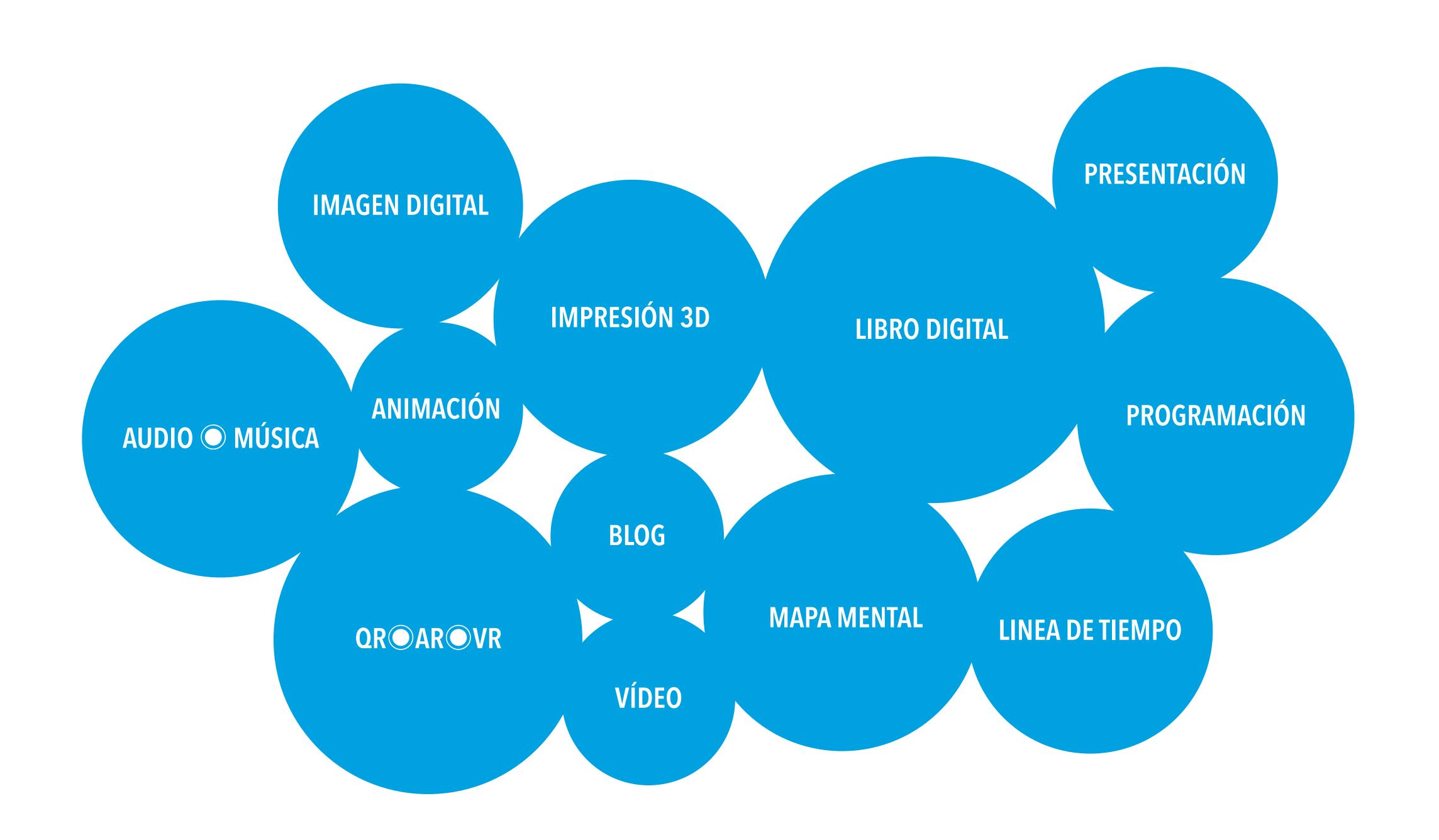
# TRABAJO COLABORATIVO ARTES HERRAMIENTAS DIGITALES **EMOCIÓN**

#### QUÉ OCURRE EN EL CEREBRO CUANDO SE TRABAJA ASÍ











HABILIDADES TRANSVERSALES

# WORLD ECONOMIC FORUM

**COMPETENCIAS DEL TRABAJADOR EN EL 2020** 

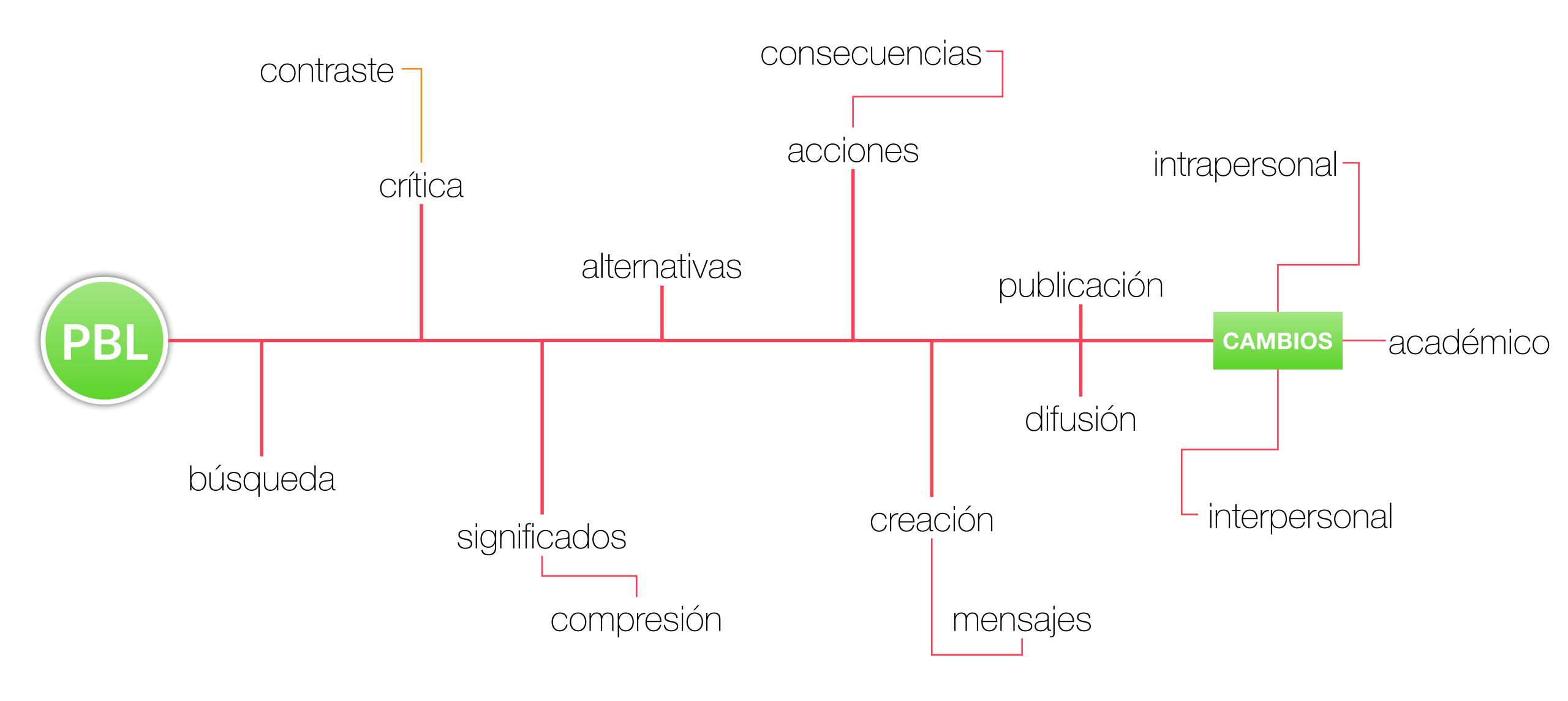
INTELIGENCIA EMOCIONAL GESTIÓN de PERSONAS

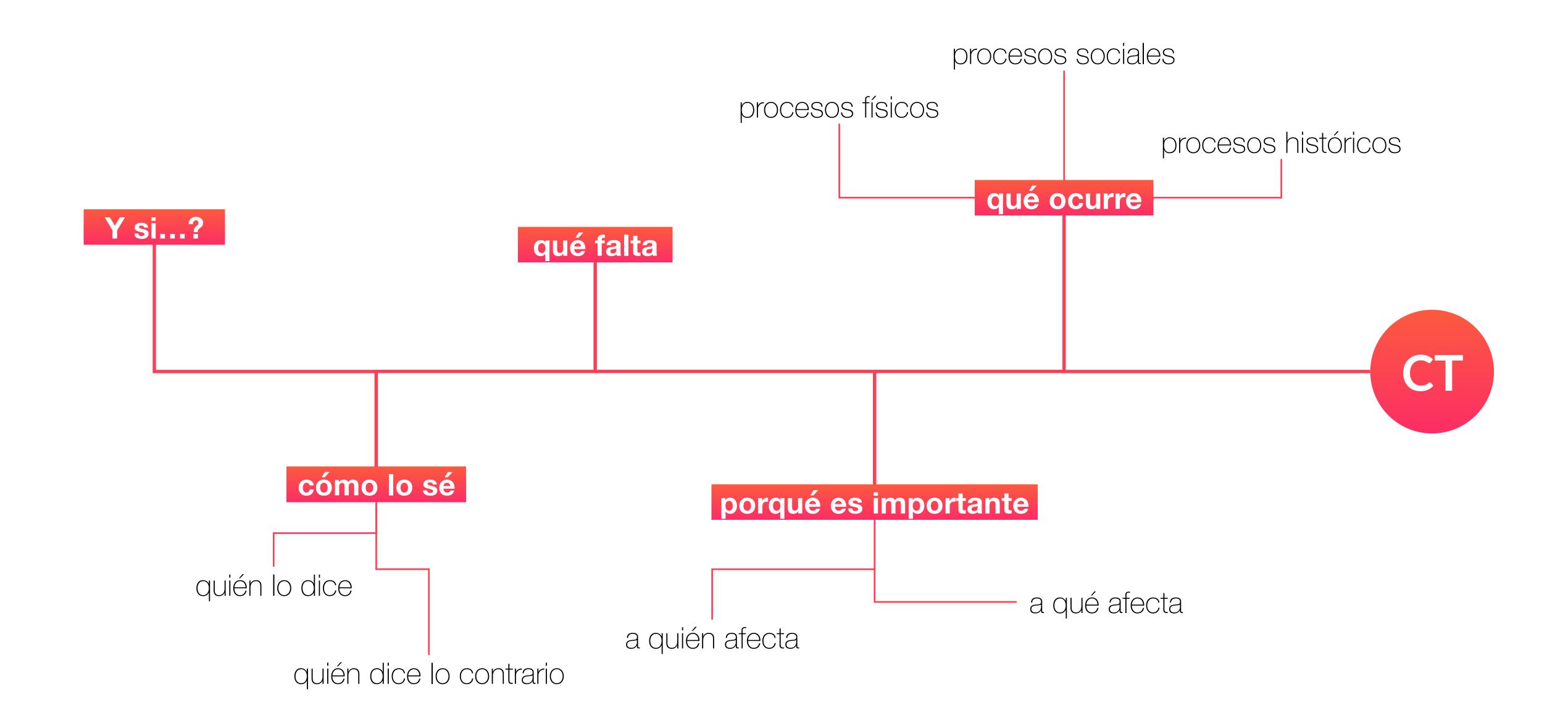
**CREATIVIDAD** 

PENSAMIENTO CRÍTICO

RESOLUCIÓN de PROBLEMAS

COMPLEJOS



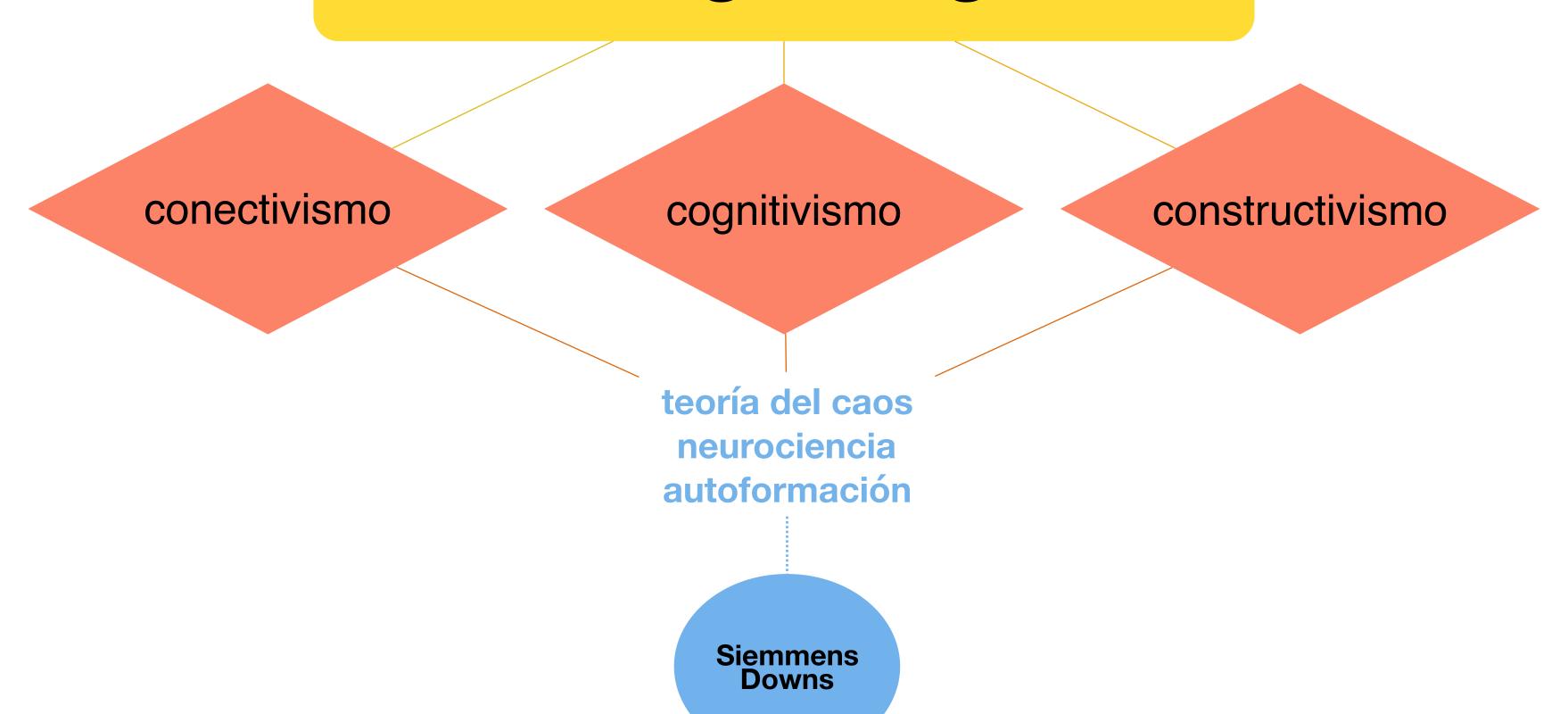


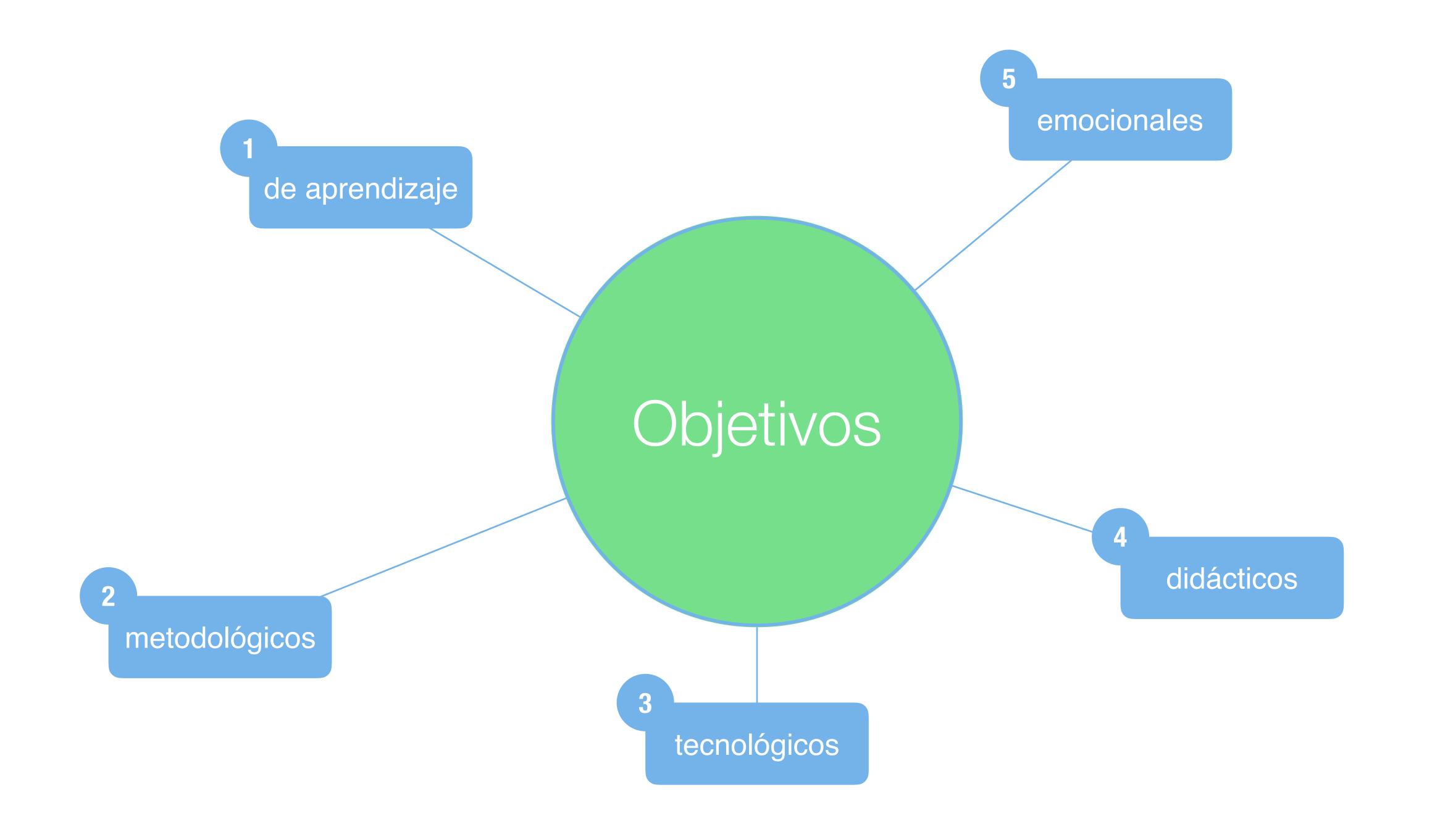
#### PBL

Es una experiencia pedagógica organizada alrededor de un tema o pregunta central presentes en el mundo real.

# Teorías del aprendizaje

#### Paradigma digital







#### de aprendizaje

descubrir

marcarse objetivos

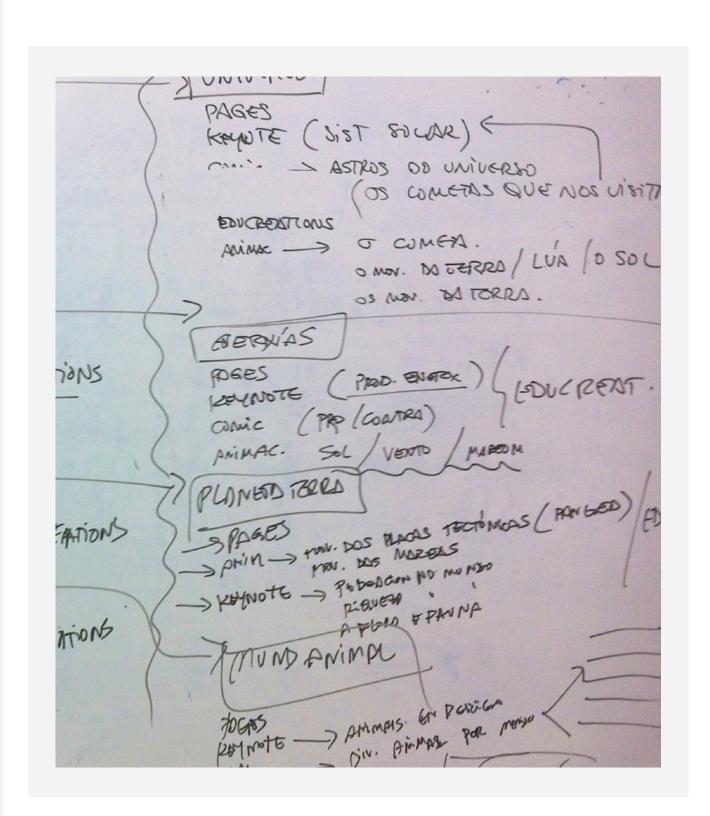
planificar

resolver

buscar

sintetizar

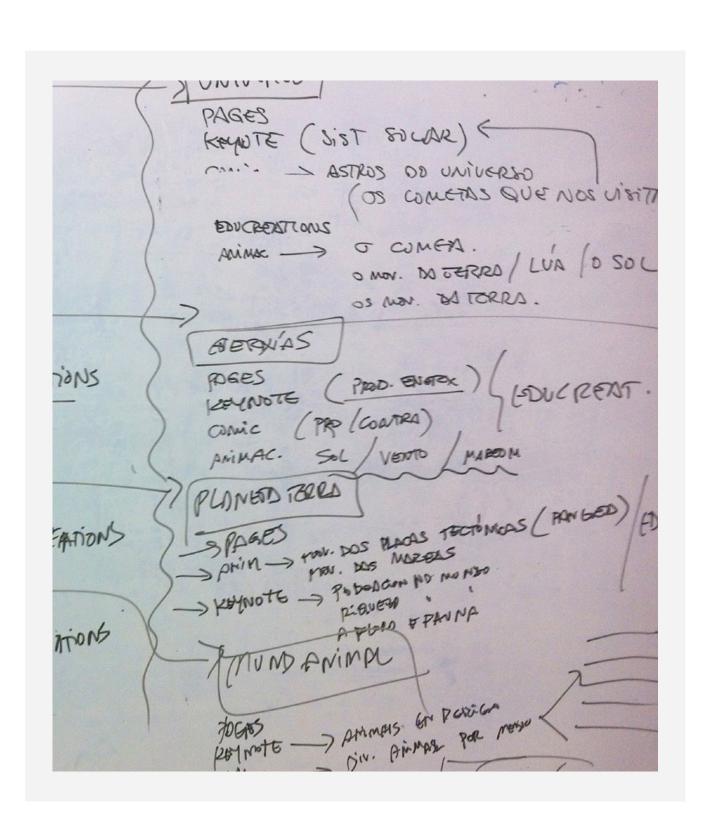
publicar





#### metodológicos

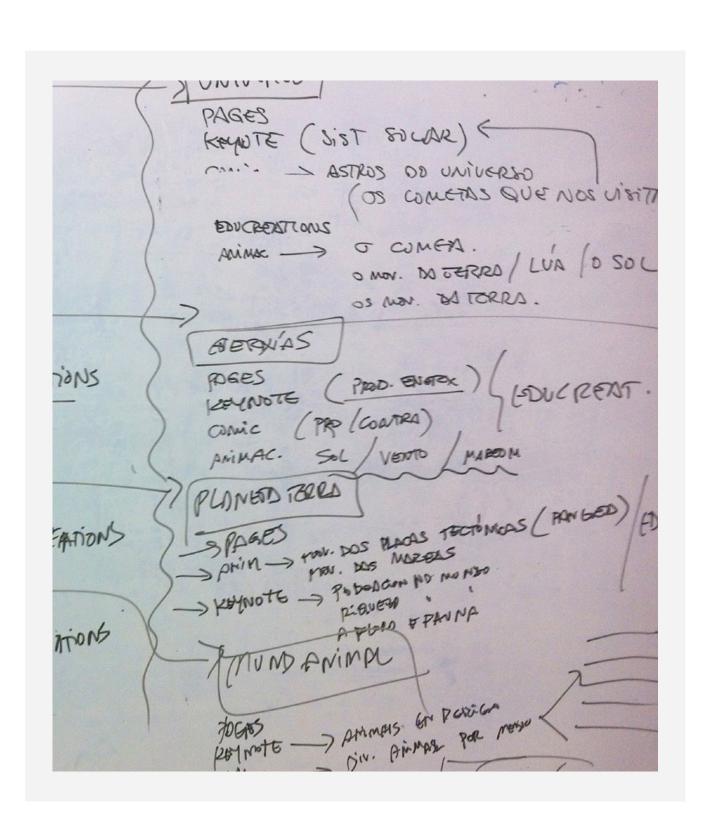
la complejidad del problema interdependencia diferentes acercamientos al trabajo





#### didácticos

aprender a aprender
aprender durante toda la vida
aprender con los otros
enseñar a los otros





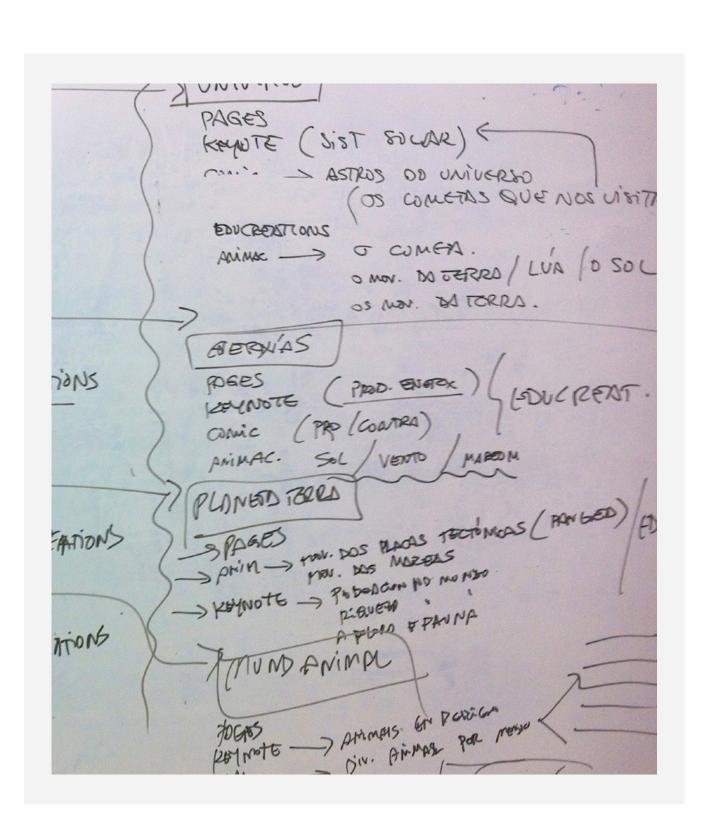
#### tecnológicos

creación de productos digitales

búsqueda y discriminación de información

comunicación social privacidad y reputación

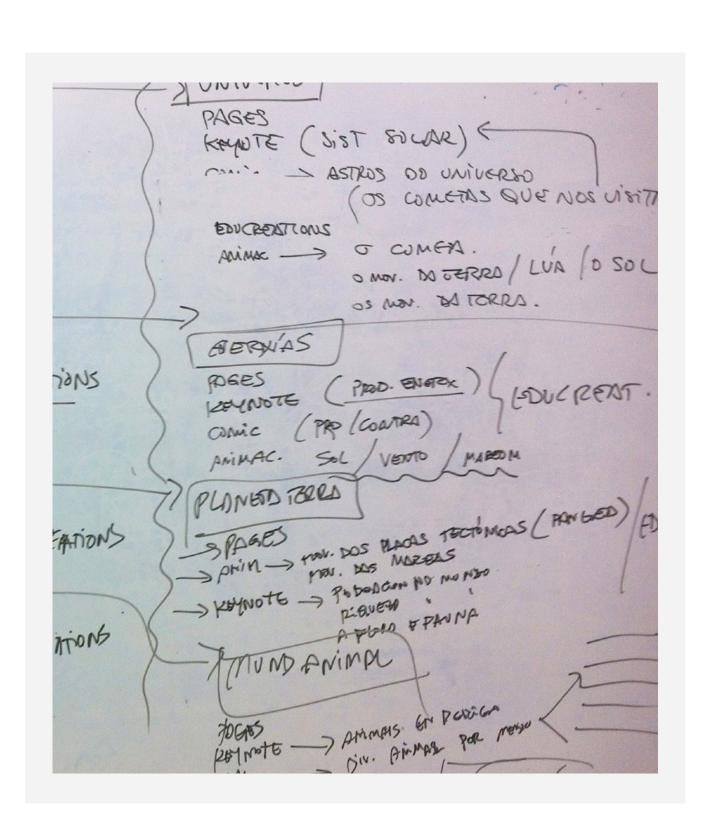
online





#### emocionales

relación con el docente
relación con las
familias
Interpersonales entre
iguales
intrapersonales



# Problemas

Necesidad de un alto grado de compromiso y colaboración por parte del alumnado.

Renuncia al control total del proceso educativo.

Interconexión de la dinámica activa del aprendizaje con otros elementos:

Gamificación, SEL, Growth

Mindset, neuroaprendizaje...

Inversión de tiempo en el desarrollo de los problemas y del material de apoyo.

El alumnado y las familias frente al nuevo paradigma.

Tiempo y espacio para la planificación conjunta

El espacio y el tiempo para llevarlo a cabo



Aumenta la Motivación.

Hace que el aprendizaje sea significativo para el mundo real.

Promueve el pensamiento crítico, comprensión, las estrategias de investigación y la reflexión.

Promueve la metacognición, la definición del problema, búsqueda, discriminación y manejo de Información.

Requiere autenticidad.

Desarrolla las habilidades grupales, la valoración de la diversidad, la motivación y la capacidad para adaptarse.



Material de aula

Libros de texto

Docs como consulta

Docs como lanzamiento de ideas

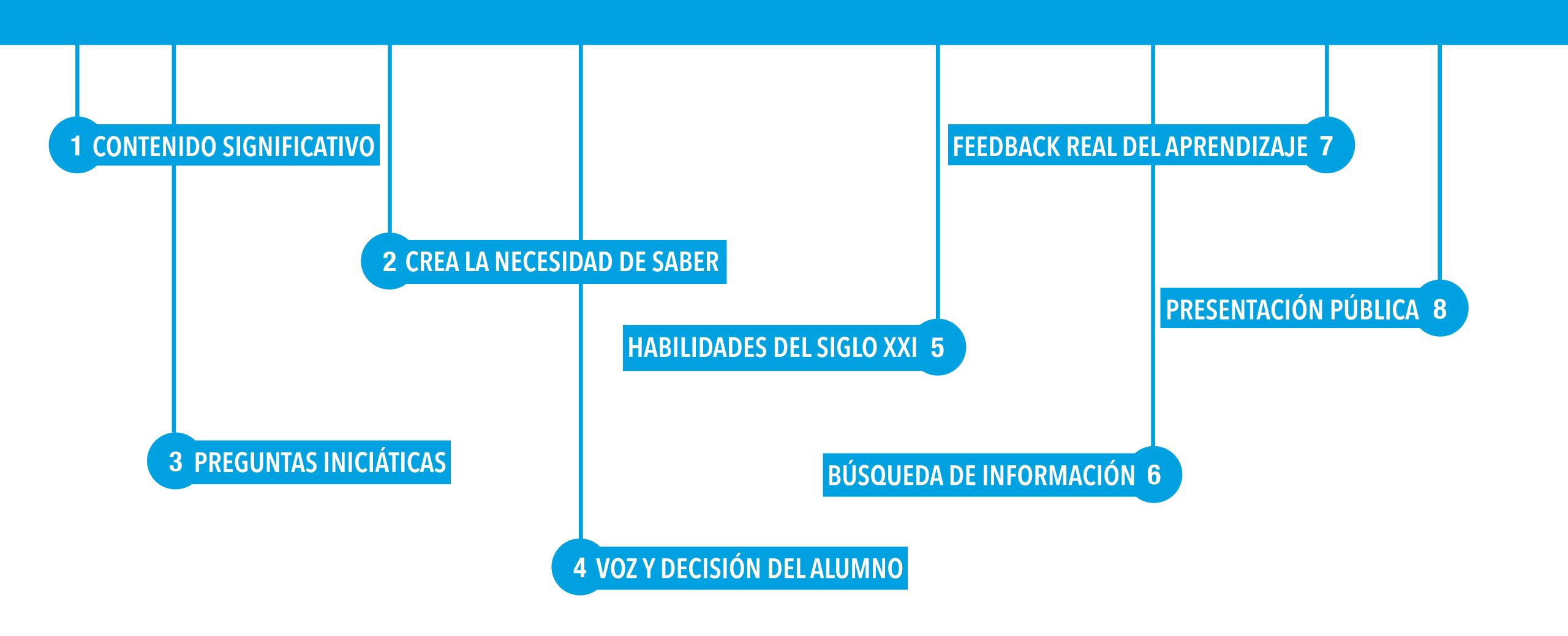
Docs de apoyo a la idea de PBL

Biblioteca

Internet

Alta tecnología

Baja tecnología



### Qué nos atrevemos a hacer

#### Proyectos transversales

- más completos
- más complejos
- más recursos

- más accesibles
- más lineales
- más sencillos

Proyectos de área



Analizar lo que se pretende conocer

Realizar una lluvia de ideas y un mapa mental

Qué es lo que conocemos

Qué se desconoce

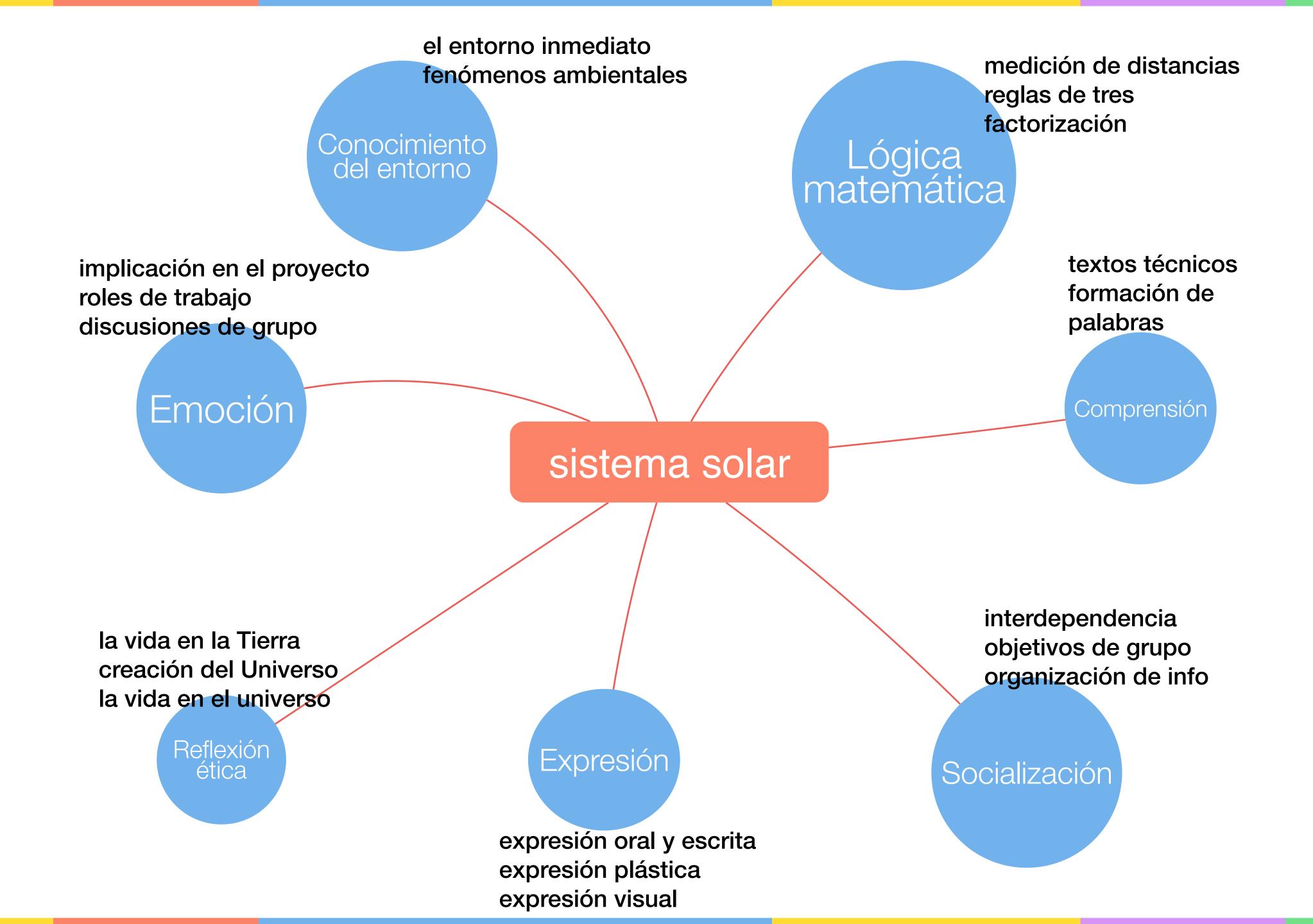
Qué **queremos** conocer

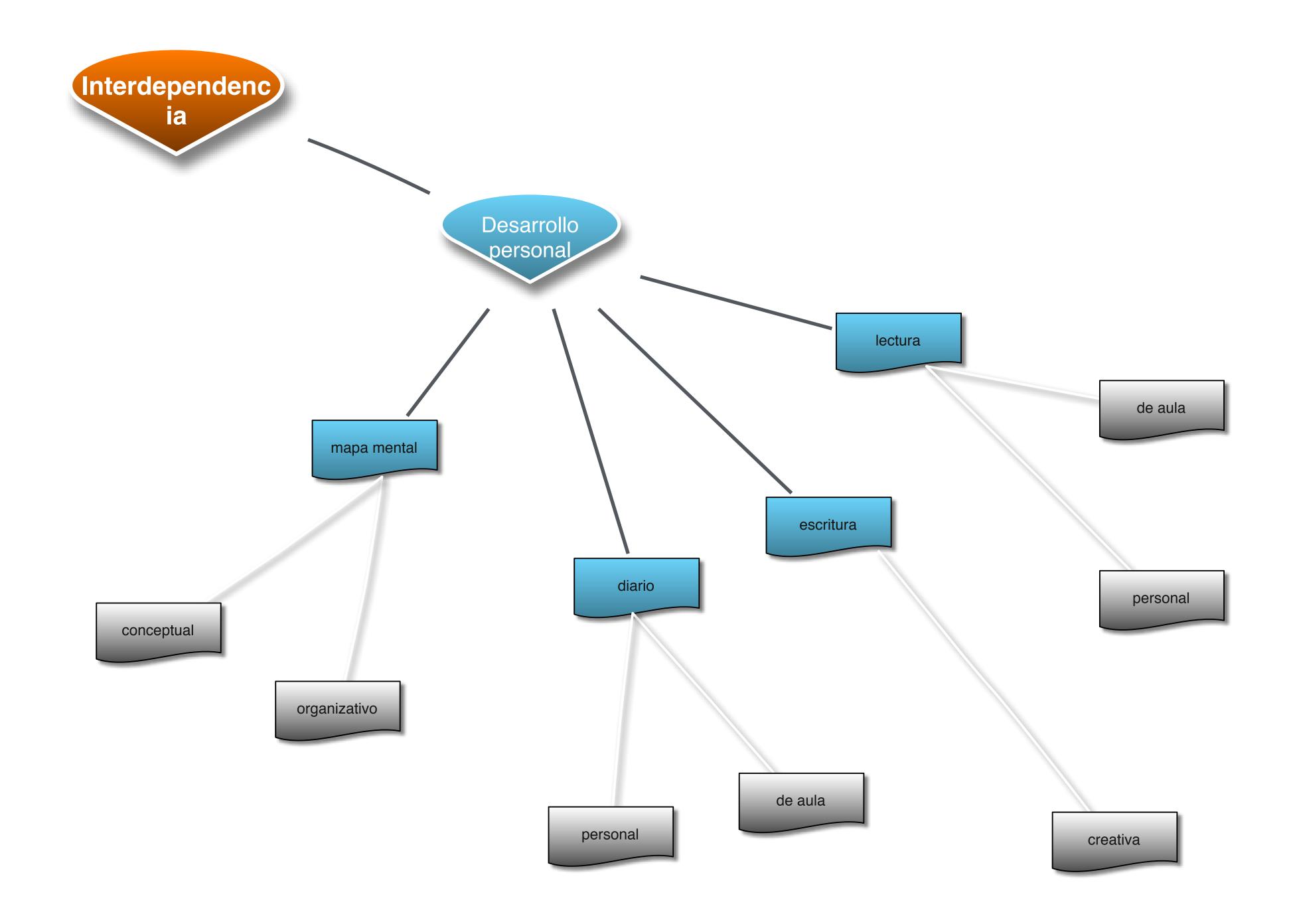
Qué **elementos**necesitamos para saber
más

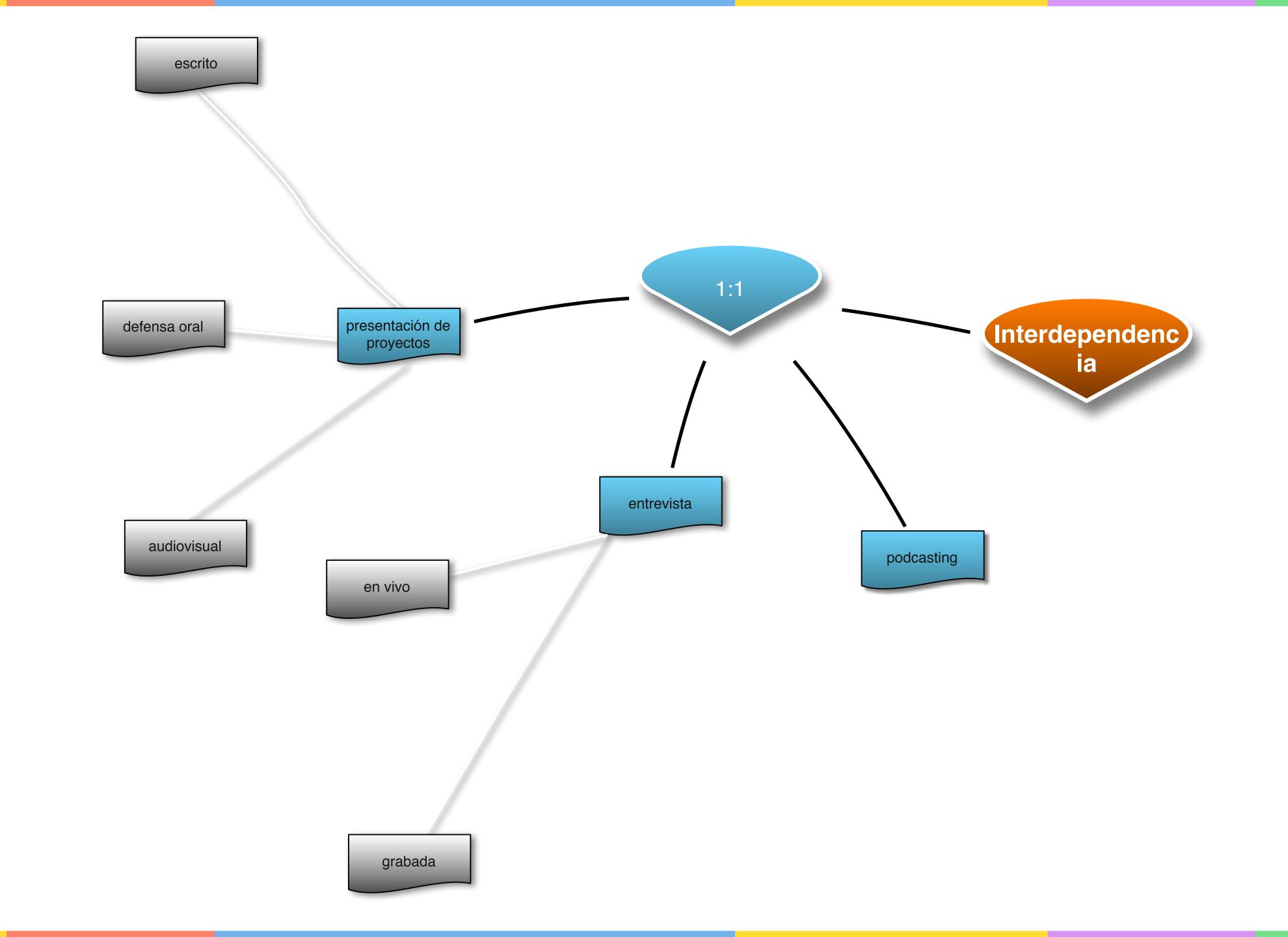
Buscar la información

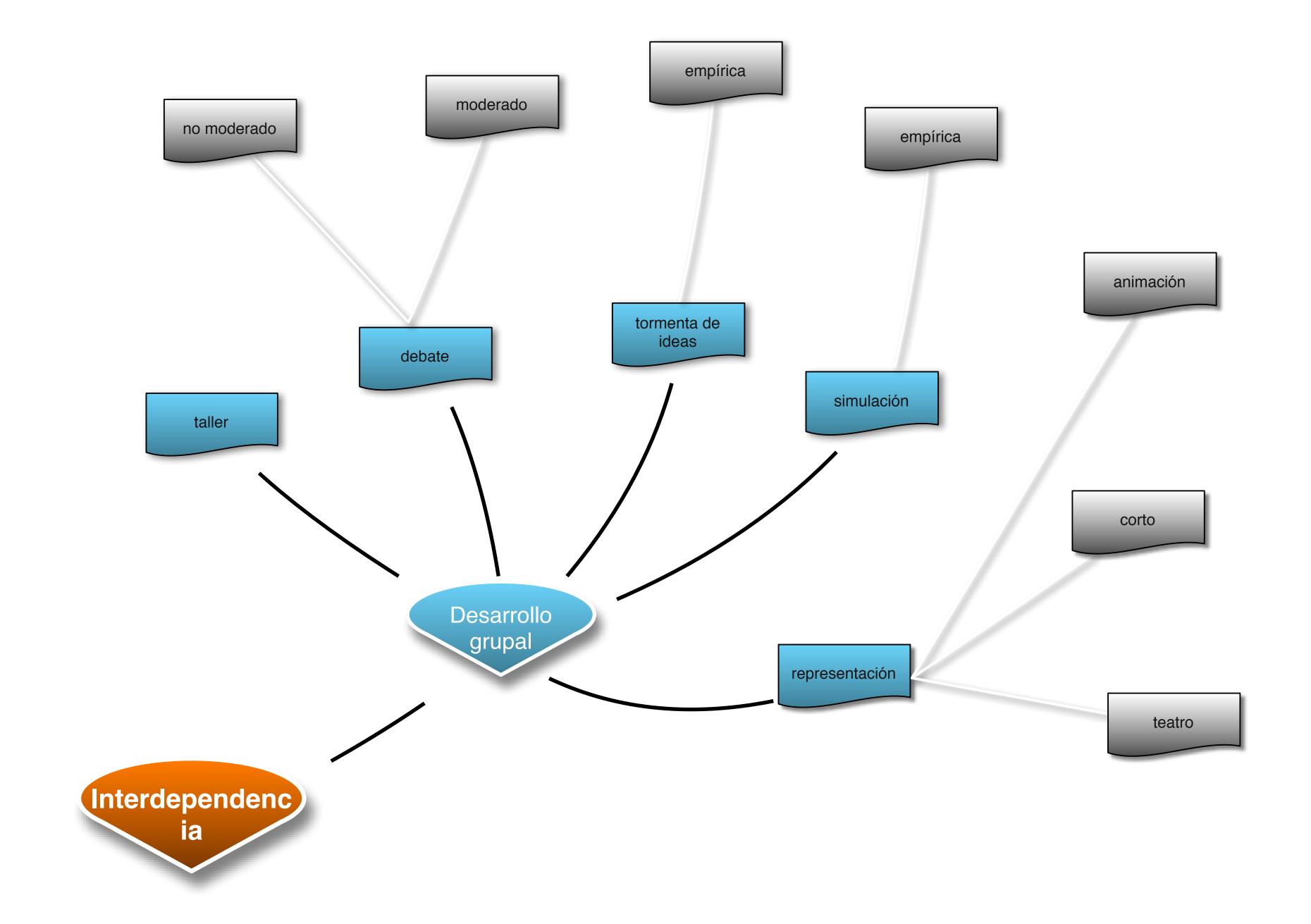
Re-elaborar la información

Presentar la información

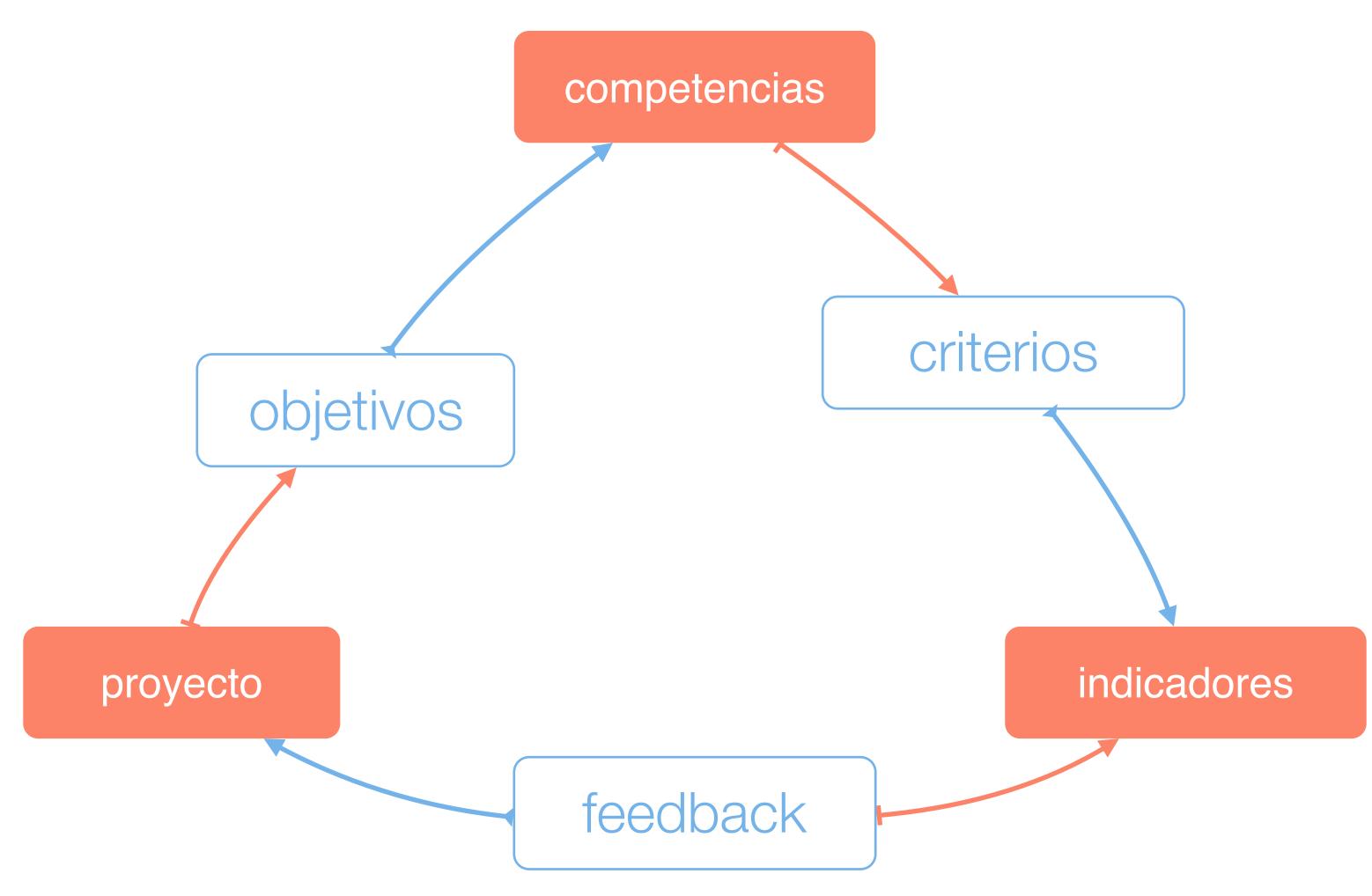


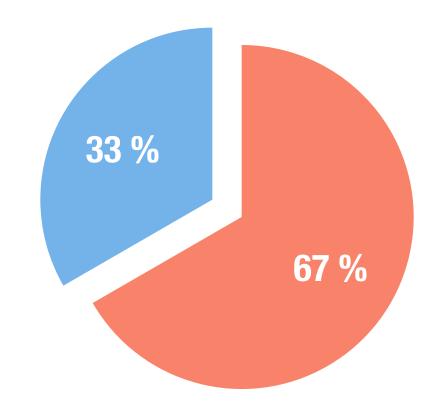




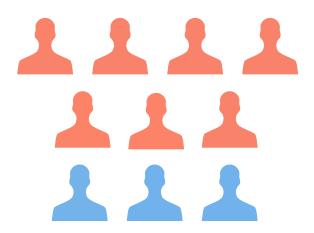


# Qué evaluamos



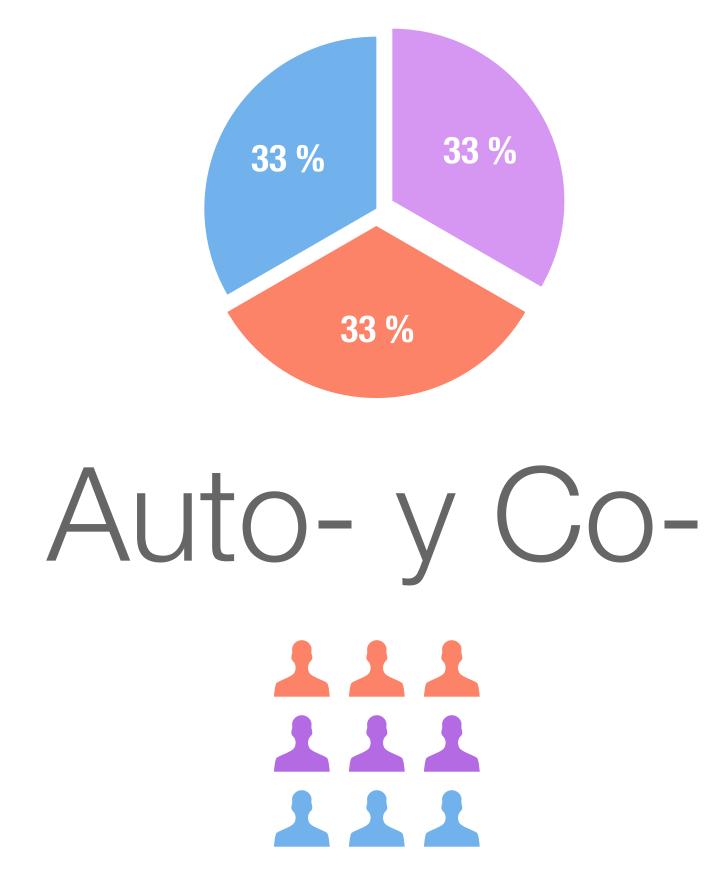


#### Ev. docente



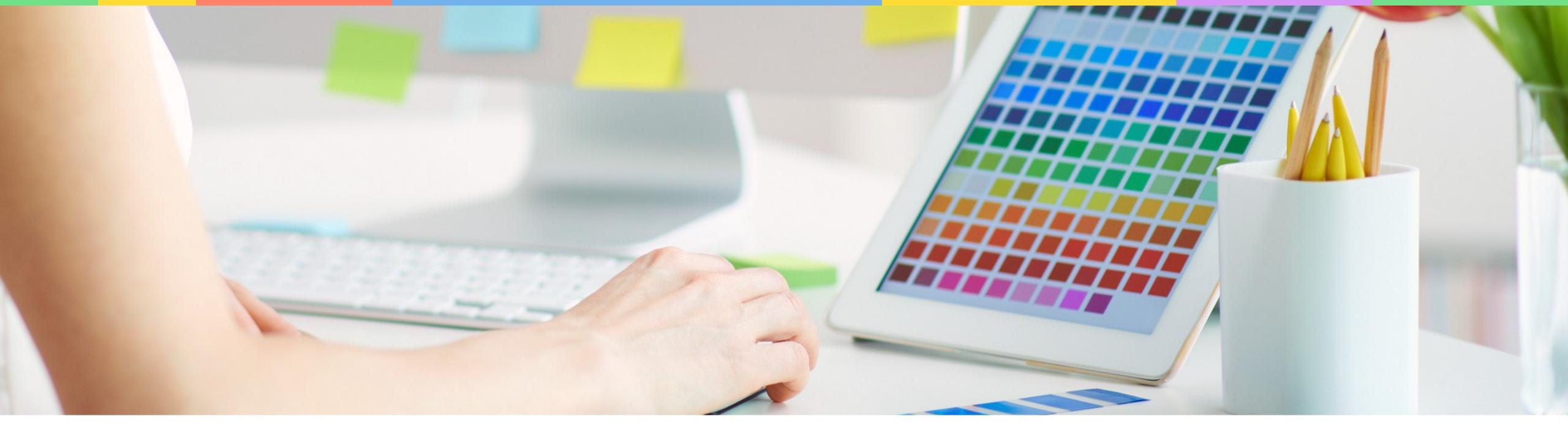
Excesiva carga para el docente

Poca representación del alumnado



Todos los participantes evalúan

Todos los participantes son evaluados



- Rúbrica
- Presentación de productos
  - multi lenguaje
  - digitales y manufacturados

- **Entrevista** 
  - individual
  - grupal
  - Cuestionarios

- **Portfolio** 
  - reflexivo
  - formativo
  - sumativo

# Interrelación

| PROYECTO           | COMPETENCIA             | CRITERIO DE<br>EVALUACIÓN                              | INDICADOR DE EVALUACIÓN   |
|--------------------|-------------------------|--|---|
| DEL ÁRBOL AL PAPEL | Aprender a aprender     | Es capaz de visitar diversas<br>fuentes de información | es autónomo en el uso del navegador para buscar<br>información            |
|                    |                         |  | toma nota de la información y contrasta 2 fuentes                         |
|                    |                         | Utiliza un guión previo                                | desarrolla su mapa mental   |
|                    |                         |  | consulta con sus compañeros el guión                                      |
|                    | Competencia lingüística | Comprende textos con<br>elementos técnicos             | busca el significado de términos: celulosa, industria,,<br>medio ambiente |
|                    |                         |  | realiza un audio de 1' en el podcast del tema                             |
|                    |                         | Se expresa en textos con apoyo de imágenes             | busca una imagen adecuada y la sitúa en el proyecto                       |
|                    |                         |  | es claro en el mensaje con textos cortos                                  |

#### CBL

Es un marco eficiente y efectivo para el aprendizaje mediante problemas y retos del mundo real que involucra a docnetes, alumnado y familias BIGidea

GOOD questions

DISCOVER

SOLVE

21st c. SKILLS

#### ELEMENTOS CLAVE

BIGidea

GOOD questions

DISCOVER

SOLVE

21st C. SKILLS

ELEMENTO INICIÁTICO

CONTEXTUALIZACIÓN

CONTEXTUALIZACIÓN

CONTEXTUALIZACIÓN

CONTEXTUALIZACIÓN

# Todo el mundo aprende

Derribar muros

Ensayoerror Pensamiento crítico y creativo

Reflexión

El docente como otro aprendiz

Buscando "expertize"

Expertos externos en la materia

Familias

Empresas e instituciones de referencia

Aprendiz insprirador

Aprendiz director

Retos de aprendizaje

Estándares y evaluación

Use de la tecnología por

el alumnado

Dotar del tiempo

necesario

Liderazgos en diferentes campos

Centrado en el proceso

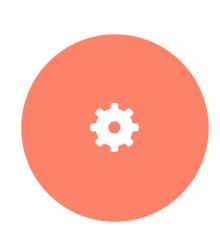
y el producto final

Documentación

Reflexión



#### CAPTAR



#### INVESTIGAR ACTUAR



BIG IDEA

PREGUNTAS ESENCIALES

RETO

PREGUNTAS GUÍA

ACTIVIDADES Y RECURSOS GUÍA

ANÁLISIS

SOLUCIÓN

IMPLEMENTACIÓN

EVALUACIÓN