



Red de Escuelas de Aprendizaje

Módulo 4

Guión del Referente Módulo 4

Contenidos

Expectativas de logro y objetivos de aprendizaje del ABP. Actividades.

Objetivos

- ✓ Tomar conciencia de la importancia de la planificación en un Aprendizaje Basado en Proyectos.
- ✓ Conocer distintos tipos de actividades

Expectativas de logro y objetivos de aprendizaje

Las expectativas de logro y los objetivos son los conceptos, procesos y capacidades que queremos que aprendan nuestros alumnos. Es importante que nos cuestionemos profundamente qué queremos que nuestros alumnos aprendan, ¿Qué vale la pena aprender en el mundo de hoy?

Lo que importa mas nunca debe estar a merced de lo que importa menos. Goethe

Los objetivos de aprendizaje son afirmaciones que expresan claramente lo que el alumno debe ser capaz de realizar o de mostrar al final de un período de aprendizaje. Hacen referencia no solamente a las cosas que el alumno debe saber sino también aquello que deben ser capaz de hacer.

Al mismo tiempo dan pautas acerca de la enseñanza que hay que llevar adelante para lograrlos.

Tenemos que definir los objetivos de aprendizaje en función del desempeño y no solo en función de los conocimientos adquiridos. Perkins.

Los objetivos son una hoja de ruta que permiten realizar una planificación real posible de ser implementada. Muchas veces en el afán de “enseñarlo todo” perdemos la noción de la relación entre el tiempo escolar y la cantidad de contenidos a desarrollar. Es necesario buscar hacer acuerdos institucionales para poder ver de todos los contenidos que figuran en el diseño curricular cuáles serán priorizados en cada año.

Debemos intentar hacer un esfuerzo serio para identificar la médula del curriculum. Poder ver cuáles son los conceptos y contenidos centrales de cada área de conocimiento.

Por otra parte el desafío es que estos objetivos se adecúen a los conocimientos previos de los alumnos y a los distintos modos de acercarse al conocimiento de cada alumno. Sabemos que no todos los alumnos aprenden al mismo tiempo y que es necesario contemplar los ritmos individuales. Los objetivos tienen que dar cuenta a la diversidad de todos los alumnos.

Saber a dónde vamos. Comenzar con un fin en la mente es saber dónde está lo que me importa. Covey.

Actividades

Las actividades deben ser experiencias mediante las cuales el alumno desarrolla sus capacidades y conocimientos. La Unesco, ya en el año 1998 hablaba de la educación como experiencia de vida, por eso necesitamos tener las prácticas educativas centradas en el alumno en un aprender y en un aprender a hacer.

Las actividades son un medio para alcanzar los objetivos. No son un fin en sí mismo. Son un andamiaje para lograr el aprendizaje significativo.

Siempre las actividades deben estar relacionadas a un objetivo de aprendizaje. Tenemos que tener en claro por qué y para qué la hacemos.

“Las actividades deben ser experiencias, proyectos, metodologías que potencien una poderosa apropiación del conocimiento por parte de los alumnos y así se movilice su voluntad de aprender” Rivas.

Adjuntamos la caja de herramientas de David Lasear con la que trabajamos en la capacitación.

Por otra parte en el texto de Rivas y de Anijovich que figuran en la bibliografía encontrarán distintas propuestas de actividades.

CAJA DE HERRAMIENTAS DE DAVID LAZEAR

Inteligencia lingüístico-verbal

1. **Escritura creativa:** escribir textos originales sin límites
2. **Hablar de manera formal:** realizar presentaciones orales verbales delante de otros
3. **Humor – chistes:** crear juegos de palabras, pareados humorísticos, chistes sobre temas académicos...
4. **Improvisaciones:** hablar de forma improvisada sobre un tema escogido al azar
5. **Diario – agenda:** recoger y anotar todos los pensamientos, ideas...
6. **Poesía:** crear poesía propia y apreciar la de los demás
7. **Lectura:** realizar un estudio de material escrito sobre un concepto, idea o proceso
8. **Crear – narrar historias:** inventar y contar historias sobre un tema
9. **Debate verbal:** presentar ambos lados de un tema de un modo convincente
10. **Vocabulario:** aprender nuevas palabras y practicarlas en una comunicación cotidiana

Inteligencia Lógico / Matemática

1. **Símbolos abstractos – Fórmulas:** designar sistemas de notación esquemática (fórmula) para un proceso o contenido temático
2. **Cálculo:** emplear pasos específicos, operaciones, procesos, fórmulas y ecuaciones para resolver problemas
3. **Descifrar códigos:** comprender y comunicarse con lenguaje de símbolos
4. **Forzar relaciones:** crear conexiones significativas entre ideas incoherentes
5. **Organizadores Gráficos Cognitivos:** trabajar con redes, diagramas de Venn, matrices, escalas, mapas conceptuales...
6. **Juegos de lógica – patrones:** crear puzzles que contienen un reto para encontrar un patrón escondido
7. **Secuencias o Patrones numéricos:** investigar hechos numéricos y analizar estadísticas sobre un tema.
8. **Esquemas:** Inventar una explicación lógica punto por punto
9. **Resolución de problemas:** buscar los procedimientos apropiados para situaciones que implican resolución de problemas
10. **Silogismos:** Crear hipótesis y deducciones lógicas sobre un tópico (Si... entonces...)

Inteligencia Visual / Espacial

1. **Imaginación activa:** encontrar conexiones entre diseños visuales y experiencias (o conocimientos) ya vividas
2. **Esquemas de Color o Textura:** asociar colores y texturas con conceptos, ideas, o procesos
3. **Dibujar:** crear gráficos representativos de conceptos, ideas o procesos que se estén estudiando (diagramas de flujo, ilustraciones...)
4. **Visualización guiada:** crear imágenes mentales o imágenes de un concepto, idea o proceso (personajes de historia, un proceso científico...)
5. **Mapas mentales:** crear mapas visuales (conceptuales) con la información
6. **Collage:** diseñar una colección de imágenes para mostrar diferentes aspectos o dimensiones de una idea, concepto o proceso
7. **Pintar:** utilizar pinturas o marcadores de color para expresar la comprensión de ideas, conceptos o procesos (p. e. creación mural...)
8. **Esquemas – Diseños:** crear patrones abstractos para representar relaciones entre diferentes conceptos, ideas o procesos
9. **Simular – fantasear:** crear escenarios divertidos en la mente en base a una información o unos datos
10. **Esculpir:** crear modelos de barro para demostrar la comprensión de conceptos, ideas o procesos

Inteligencia Corporal / Cinestésica

1. **Lenguaje del cuerpo – gestos físicos:** representar el significado, la interpretación o la comprensión de una idea con el cuerpo o movimiento físico
2. **Escultura corporal / tabla:** ordenar (como una escultura) un grupo de personas para expresar una idea, concepto o proceso
3. **Representación dramática:** crear un mini-drama que muestre la relación dinámica entre diferentes conceptos, ideas o procesos
4. **Folk – Danza creativa:** crear la coreografía de un baile que demuestre la comprensión de un concepto, idea o proceso
5. **Rutinas gimnásticas:** diseñar un flujo orquestado de movimientos físicos que incorpore relaciones con un tema
6. **Gráfico humano:** crear una línea continua; a un lado los que están de acuerdo y al otro los que no, para expresar la comprensión de un concepto, idea o proceso
7. **Inventar:** fabricar algo que demuestre un concepto, idea o proceso (un modelo para demostrar cómo funciona algo)
8. **Ejercicio físico – gimnasia:** crear rutinas físicas que otros realizan para aprender conceptos, ideas o procesos
9. **Role Play – mimo:** representar y expresar con «role play» o relatos cortos la comprensión de una idea, concepto o proceso
10. **Juegos deportivos:** crear juegos de competición o concursos basados en el conocimiento específico sobre un concepto, idea o proceso

Inteligencia musical

1. **Sonidos medioambientales:** emplear los sonidos de la naturaleza que estén relacionados con un objeto, concepto o proceso anteriormente estudiado
2. **Sonidos instrumentales:** utilizar instrumentos musicales que produzcan sonidos para una lección (ej. acompañamientos)
3. **Composición - Creación musical:** componer y crear música para comunicar la comprensión de un concepto, idea o proceso
4. **Actuación musical:** crear presentaciones o informes en los que la música y el ritmo tienen un papel importante
5. **Vibraciones - percusión:** emplear vibraciones o ritmos para comunicar un concepto, idea o proceso para otros y para uno mismo
6. **Rap:** utilizar raps para facilitar la comunicación o para recordar ciertos conceptos, ideas o procesos
7. **Patrones rítmicos:** producir ritmos y tiempos para mostrar los diferentes aspectos de un concepto, idea o proceso
8. **Cantar - tararear:** crear canciones sobre un tema académico o buscar canciones para complementar ese tema
9. **Esquemas tonales:** realizar esquemas sobre los tonos asociados a un tema
10. **Sonidos o tonos vocales:** producir sonidos con las cuerdas vocales para ilustrar un concepto, idea o proceso determinado

Inteligencia Interpersonal

1. **Enseñar habilidades de colaboración:** reconocer y aprender habilidades sociales necesarias para establecer una relación afectiva entre dos personas
2. **Estrategias de aprendizaje cooperativo:** realizar un trabajo en equipo estructurado para los diferentes aprendizajes académicos
3. **Prácticas de empatía:** expresar la comprensión desde el punto de vista o experiencias personales de otra persona
4. **Dar feedback:** dar una respuesta honesta a la actuación u opinión de alguien
5. **Proyectos de grupo:** investigar un tema con otros trabajando en equipo
6. **Intuir los sentimientos de los demás:** adivinar lo que está sintiendo o experimentando otra persona en una situación determinada
7. **Rompecabezas:** Dividir el aprendizaje de un tema en diferentes partes de manera que los alumnos puedan aprender unos de otros y enseñar unos a otros
8. **Comunicación persona a persona:** fijarse en cómo las personas se relacionan y cómo se podría mejorar esa relación
9. **Recibir la reacción (feedback) de otro:** aceptar la reacción, opinión... de otra persona sobre lo que uno está haciendo
10. **Ser sensible a las motivaciones de los demás:** explorar un tema para descubrir por qué actuaron los otros de un modo concreto para tomar ciertas decisiones

Inteligencia Intrapersonal

1. **Prácticas de estados alterados de conciencia:** aprender a cambiar el propio humor o estado de ánimo para llegar a un estado óptimo
2. **Procesamiento emocional:** reconocer las dimensiones afectivas sobre que se está estudiando
3. **Habilidades de concentración:** aprender la habilidad de concentrar la mente en una idea o tarea
4. **Razonamiento de orden superior:** hacer un progreso de la memorización a la síntesis, la integración y la aplicación
5. **Trabajos - Proyectos independientes:** trabajar sólo para expresar sentimientos y pensamientos sobre un tema
6. **Procedimientos de autoconocimiento:** encontrar las implicaciones o aplicaciones personales de los temas aprendidos en el aula para la vida personal de cada uno
7. **Técnicas de metacognición:** reflexionar sobre el propio pensamiento
8. **Prácticas de conciencia:** prestar atención a la experiencia propia vivida
9. **Métodos de Reflexión silenciosa:** trabajar con instrumentos de reflexión como diarios de pensamientos, diarios personales...
10. **Estrategias de pensamiento:** aprender qué pautas de pensamiento se deben utilizar para realizar cada una de las tareas

Inteligencia Naturalista

1. **Reconocimiento de patrones arquetípicos:** descubrir las repeticiones, los patrones estandarizados o los diseños de la naturaleza en todo el universo
2. **Cuidado de plantas y animales:** realizar proyectos que incluyan el cuidado, tratamiento de animales, insectos, plantas u otros organismos
3. **Prácticas de conservación:** participar en proyectos de cuidado y preservación del medioambiente
4. **Reacciones (feedback) del medioambiente:** comprender y adaptarse al medio y sus reacciones naturales
5. **Laboratorios naturales:** crear experimentos o actividades en los cuales se empleen objetos del mundo natural
6. **Encuentros con la naturaleza - trabajos de campo:** ir fuera para poder experimentar con la naturaleza o traer la naturaleza al aula a través de vídeos, objetos, animales, plantas...
7. **Observación de la naturaleza:** participar en actividades de observación como, por ejemplo, actividades geológicas, exploraciones, diarios de la naturaleza...
8. **Simulaciones del mundo natural:** recrear o representar la naturaleza con formas (dioramas, montajes, fotografías, dibujos...)
9. **Clasificación de las especies:** trabajar con matrices de clasificación para comprender las características de los objetos naturales
10. **Ejercicios de estimulación sensorial:** exponer los sentidos a los sonidos de la naturaleza, olores, gustos, texturas y cosas visibles

Tareas:

Les recordamos:

Tareas del encuentro 1:

- Elección del tema.

Tareas del encuentro 2:

- Preguntas y pregunta impulsora.
- Disciplinas que van a participar del ABP.
- Contenidos curriculares que van a trabajar en el ABP.
- Mapa conceptual de esos contenidos.

Tareas del encuentro 3:

- Definir los objetivos del ABP en cuanto al desarrollo de capacidades.
- De acuerdo a su identidad escolar adaptar las rúbricas dadas por los facilitadores para evaluar las capacidades.

Les proponemos

Tareas del encuentro 4:

- Leer la bibliografía obligatoria.
- Comunicarse fluidamente con su facilitador.
- Documentar cada cosa que ocurra en su escuela en relación con el ABP.
- Completar la bitácora.
- Compartir evidencias de cada avance con su facilitador y con los demás compañeros del grupo.
- Redactar los objetivos de aprendizaje del aprendizaje basado en proyectos.
- Realizar la agenda del ABP con las actividades responsables y tiempos.
- Completar la ficha de ABP toda la etapa de planeamiento y enviarla a su facilitador.

Bibliografía

Bibliografía obligatoria

Objetivos

Gwartz, S y Palamidessi, M (1998) El abc de la tarea docente: currículum y enseñanza. Ed. Aique. Buenos Aires. Capítulo 6.

<http://www.terras.edu.ar/biblioteca/35/35GVIRTZ-Silvina-PALAMIDESSI-Mariano-Segunda-parte-Cap-6-La-planificacion.pdf>

Actividades

50 innovaciones educativas para escuelas. Cippec

<https://www.cippec.org/wp-content/uploads/2017/08/978-950-46-5369-1-CIPPEC-50-Innovaciones-educativas.pdf>

Bibliografía de referencia

- Aguerrondo, I (1999) El planeamiento educativo como instrumento del cambio. Troquel educación. Buenos Aires.
- Aguerrondo, I (1999) Planificación de las instituciones escolares en Las instituciones educativas. Cara y Ceca. Elementos para su gestión. Serie Flaccso acción. Troquel Buenos Aires.
- Alliaud, A, Antello, E (2011) Los gajes del oficio. Aique. Buenos Aires.
- Anijovich, R, Mora, S (2010) Estrategias de enseñanza. Otras miradas al quehacer en el aula. Aique. Buenos Aires.
- Brunner, J J (2000) Educación: Escenarios de Futuro. Nuevas Tecnologías y Sociedad de la Información. Preal.
- Coll, C El currículo escolar en el marco de la nueva ecología del aprendizaje. Aula de innovación educativa. Aula de innovación educativa, ISSN 1131-995X, N° 219, 2013
- Covey, S (1997) Los 7 hábitos de la gente altamente efectiva. Covey Leadership Center. Paidós. Buenos Aires.
- Diseños Curriculares de la Pcia de Buenos Aires. <http://servicios.abc.gov.ar/lainstitucion/organismos/consejogeneral/disenioscurriculares/default.cfm>
- Elizondo Ríos, R G y Villanueva Gutierrez, O E (2016) El currículo de educación secundaria y los saberes docentes. Innovaciones educativas. Año XVIII. Número 24.
- Ferreyra, Horacio Ademar (2012) El sentido de la escuela secundaria: curriculum y trayectorias escolares de los estudiantes. UCC Facultad de Educación y UNVM

- Instituto de Ciencias Sociales. Trabajo presentado en la Flacso para acreditar la especialización en currículum. Buenos Aires.
- Gardner, H (2014) Las inteligencias múltiples. La teoría en la práctica. Buenos Aires. Paidós.
 - Gardner, H (2017) Estructura de la mente. Fondo de cultura económica.
 - Goleman, D (2010) Inteligencia emocional. Buenos Aires. Cúspide.
 - Gómez, E (2018) Competencias olvidadas por la Escuela: Contarlas para fines de enseñanza. Contarlas para recuperarlas. Fundación Tea.
 - Gutierrez, A (2013) Currículo y efecto San Mateo en La Educación secundaria ¿Modelo en (re) construcción? Aique. Buenos Aires.
 - Gvirtz, S y Palamidessi (1998) M. El ABC de la tarea docente: currículum y enseñanza. Editorial Aique. Buenos Aires.
 - <http://www.terras.edu.ar/biblioteca/35/35GVIRTZ-Silvina-PALAMIDESSI-Maria-no-Segunda-Parte-Cap-5-Ensenanza.pdf>
 - Litwin, E. (2008). El oficio de enseñar: condiciones y contextos. Paidós. Buenos Aires
 - Monserrat Del Pozo,R. (2009) Aprendizaje inteligente. Educación secundaria en el Colegio Monserrat. Barcelona, Tekman books.
 - Montserrat Del Pozo, R (2005) Una experiencia para compartir. Las inteligencias múltiples en el Colegio Montserrat. Tekman Books.Montserrat Del Pozo, R (2016) Aprender hoy y liderar mañana. El Colegio Montserrat: un futuro hecho presente. Tekman Books.
 - Núcleos interdisciplinarios de Contenidos. NIC. (2016) La educación en acontecimientos. Documento de desarrollo curricular para la educación primaria y secundaria. Ministerio de Educación Provincia de Santa Fé. Argentina.
 - Perkins, D (2008) La escuela inteligente. Madrid. Gedisa.
 - Perrenoud, P Aprender en la Escuela a través de proyectos. Por qué? Cómo? Facultad de Psicología y de Ciencias de la Educación Universidad de Ginebra (2000)
 - Perrenoud, P. (2012): Cuando la escuela pretende preparar para la vida. ¿Desarrollar competencias o enseñar otros saberes?, Barcelona, Graó.
 - Pobré, P (2002) Enseñanza para la comprensión, un marco para innovar en la intervención didáctica. Educación Papers editores. Buenos Aires.
 - Prensky, M (2010) Enseñar a Nativos digitales. UE. Sm

- Régimen académico común para la Educación Secundaria de la Pcia. De Buenos Aires (2011) La Plata.
- Ritchhart, R - Church, M - Morrison, K (2014) Hacer visible el pensamiento. Buenos Aires. Paidós.
- Rivas, A (2017) Cambio en innovación educativa: las cuestiones cruciales. XII Foro Latinoamericano de Educación. Documento Básico. Fundación Santillana. Buenos Aires.
- Rivas, A, André, F, Delgado L (2017) 50 innovaciones educativas para las escuelas. Edulab. Cippec. Buenos Aires.
- Robinson, K (2015) Escuelas creativas. Madrid. Grijalbo.
- Roegiers, X. (2000): "Saberes, capacidades y competencias en la escuela: una búsqueda de sentido", Innovación Educativa, N°10.
- Romero, C (2013) Hacer una escuela, una buena escuela. Evaluación y mejora de la gestión escolar. Aique Educación. Buenos Aires.
- Sanchez Martinez, E (2015) Para un planeamiento estratégico de la educación. elementos conceptuales y metodológicos Capítulo 10. La evaluación de Proyectos. Córdoba. Brujas.

Nos vemos en el próximo encuentro

Equipo ABP Red de Escuelas de Aprendizaje