2. El ABP paso a paso

- Implementación del ABP en el aula
- El proceso del ABP
- Cómo aplicar el ABP paso a paso
- Diseño de la pregunta guía (driving question)
- Trabajar en equipo
- Definir el producto final
- Las Competencias Clave
- Organización y planificación
- Investigación
- Presentación del proyecto y difusión
- Evaluación y reflexión sobre lo aprendido

Copyright 2026

Implementación del ABP en el aula

Uno de los principios pedagógicos en los que se sustenta la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación , de ahora en adelante, LOMLOE, en su artículo 19, hace referencia al fomento de la integración de las competencias. Hace hincapié por tanto en la necesidad de **dedicar un tiempo del horario lectivo a la realización de proyectos significativos para el alumnado**, así como a la resolución colaborativa de problemas.

Otro de los principios pedagógicos que promueve, implica que las Administraciones educativas impulsarán que los centros establezcan medidas de **flexibilización en la organización de las áreas, las enseñanzas, los espacios y los tiempos** para promover alternativas metodológicas. Vemos claramente cómo el ABP queda amparado por dicha ley.

Si nos centramos en la etapa de Educación Infantil, la ORDEN ECD/853/2022, de 13 de junio, por la que se aprueban el currículo y las características de la evaluación de la Educación Infantil y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón, los Principios metodológicos generales, establecidos en el Artículo 9, nos invitan también a tender a un **enfoque globalizador e integrador de las áreas de conocimiento** del currículo como principio didáctico, favoreciendo el desarrollo de proyectos que guíen el aprendizaje del alumnado. Como veremos más adelante, una integración real del proyecto con el currículo es algo fundamental y necesario, por lo que formará parte de su planificación.

La Etapa de Educación Primaria, en Aragón, establece en la orden ORDEN ECD/1112/2022, de 18 de julio, por la que se aprueban el currículo y las características de la evaluación de la Educación Primaria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón, ya en sus Principios Generales en el tercer artículo, la importancia de la integración de las distintas experiencias y aprendizajes del alumnado desde una perspectiva global, así como la necesidad de adaptación a los ritmos de aprendizaje del alumnado.

Otro de los aspectos importantes a nivel normativo y que deben estar presentes en nuestras aulas, son los **Principios Metodológicos Generales** a los que hace referencia el currículo aragonés

Copyright 2026

para esta etapa. Veamos qué conexiones se establecen entre estos dos primeros principios y el ABP:

a) Los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje como guía para el diseño de situaciones de aprendizaje. En virtud de este enfoque, el diseño inicial de la enseñanza se realiza teniendo en cuenta de forma global la atención a las diferencias individuales del alumnado en su acceso al aprendizaje, sin necesidad de adaptar de forma particular las características de la enseñanza. Las situaciones de aprendizaje diseñada a partir de este principio permiten desarrollar la competencia de aprender a aprender y sentar las bases de aprendizaje a lo largo de la vida, y fomentar procesos pedagógicos flexibles y accesibles que se adapten a las necesidades, las características y los ritmos de aprendizaje del alumnado.

b) El aprendizaje significativo entendido como una forma de aprendizaje basada en la comprensión y en la estimulación de los procesos de pensamiento. Este principio promueve una enseñanza basada en la comprensión que fomenta el desarrollo de un pensamiento eficaz, crítico y creativo. También promueve la enseñanza entendida como enseñar a pensar desarrollando destrezas y hábitos mentales, a través de todas las áreas de conocimiento, y posibilitando el desarrollo de un pensamiento eficiente transferible a todos los ámbitos de la vida y acorde con un aprendizaje competencial. Este tipo de enseñanza favorece la permanencia de los aprendizajes y una mejora en la capacidad de seguir aprendiendo.

En primer lugar, debemos considerar la necesidad de planificar los proyectos basándonos en los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje, considerando las diferencias del alumnado en el acceso a la información, preferencias de aprendizaje, entre otros, en lugar de realizar adaptaciones posteriores. Uno de los elementos esenciales para el ABP como ya hemos visto, es dar voz al alumnado. En este sentido, el alumnado no sólo tiene poder para elegir acerca de la temática, o para reorientar la pregunta principal, sino también debe poder manifestar sus preferencias de aprendizaje, desarrollando el pensamiento crítico y creativo.

Por otra parte, el ABP, a diferencia de otros estilos de enseñanza directa, promueve procesos de pensamiento y estrategias cognitivas complejas, por lo que este aprendizaje competencial favorecerá la permanencia de los aprendizajes, así como una mejora en la capacidad de seguir aprendiendo.

Si seguimos analizando los **principios metodológicos propuestos**, enseguida veremos la estrecha relación entre los elementos esenciales para el Aprendizaje Basado en Proyectos y el currículo:

c) El aprendizaje por descubrimiento como vía fundamental de aprendizaje. Siempre que sea posible, el aprendizaje debe dar respuesta a cuestiones que se ha planteado el alumnado e implicar un proceso de investigación o resolución con la guía del maestro o de la maestra adecuada a cada nivel educativo. Para este propósito pueden ser convenientes, entre otros,

los proyectos de trabajo y las tareas competenciales.

d) La aplicación de lo aprendido a lo largo de la escolaridad en diferentes contextos reales o simulados significativos, mostrando su funcionalidad y contribuyendo al desarrollo de las competencias clave. La realización de tareas y actividades que conlleven la aplicación de lo aprendido a lo largo de la escolaridad en diferentes contextos reales o simulados contribuye al desarrollo de las competencias clave y da mayor sentido a muchos de los aprendizajes.

e) La concreción de la interrelación de los aprendizajes tanto dentro de cada área de conocimiento como de carácter interdisciplinar. Es importante que el alumnado comprenda la relación que existe entre los diferentes saberes dentro de cada área de conocimiento y, además, las conexiones entre los saberes de diferentes áreas de conocimiento. Para ello, es especialmente aconsejable la aplicación de métodos y tareas globalizados, como son los centros de interés, los proyectos, los talleres o las tareas competenciales.

f) La preparación para la resolución de problemas en contextos reales. Requiere un entrenamiento, tanto en situaciones reales, realistas o abstractas, en la búsqueda reflexiva y creativa de caminos y soluciones ante dificultades que no tienen una solución simple y obvia. Las habilidades relacionadas con la resolución de problemas se relacionan con la planificación y el razonamiento, pero también con la adaptación a nuevas situaciones, la intuición, la capacidad de aprender de los errores y de atreverse a probar, con el desarrollo del pensamiento reflexivo, crítico y creativo y con el emprendimiento.

g) El fomento de la creatividad a través de tareas y actividades abiertas que supongan un reto para el alumnado en todas las áreas de conocimiento. El alumnado debe comprender que el conocimiento está inacabado y que es posible explorar otras posibilidades, considerando el error como parte del aprendizaje y como una oportunidad para la búsqueda de soluciones y la reflexión sobre el valor de sus propuestas.

Estos cinco principios hacen del Aprendizaje Basado en Proyectos una metodología adecuada a la realidad normativa ya que promueven el aprendizaje por descubrimiento, su aplicación en contactos reales, la interrelación de aprendizajes, la resolución de problemas en contextos reales, así como el fomento de la creatividad a través de un reto. Un ABP llevado a cabo de forma rigurosa, cumple con los requisitos establecidos por tanto en el currículo aragonés de enseñanza en la etapa.

Copyright 2026

El proceso del ABP

En la siguiente infografía se muestra el proceso seguido al trabajar mediante ABP. Siempre que se trabaja por proyectos deben tenerse presentes una serie de hitos:

- Lanzamiento del proyecto mediante un evento inicial que despierte en los alumnos la necesidad de saber y que genere una pregunta guía que dirigirá el proyecto.
- Planificación del proyecto y de su futura evaluación mediante rúbricas.
- Investigación y búsqueda de información para contestar la pregunta guía.
- Trabajo práctico, en talleres, donde se pongan en práctica y se apliquen los conocimientos y capacidades adquiridos en la fase inicial de investigación.
- Evaluación y reflexión sobre lo aprendido a lo largo de todo el proyecto, no sólo al final.
- Presentación del producto final generado en el proyecto ante una audiencia y posterior difusión entre la comunidad educactiva.
- Reflexión final sobre lo aprendido y sobre el proceso seguido: se trata de una parte imprescindible del proceso si queremos trabajar la competencia de aprender a aprender con nuestro alumnado.

Así mismo, hay una serie de actividades que habrá que realizar a lo largo del proceso para generar un producto final, al tiempo que se produce un aprendizaje efectivo y una reflexión sobre el propio proceso de aprendizaje.

Para este fantástico viaje necesitaremos un completo equipaje:

- Herramientas TIC para desarrollar las capacidades necesarias en el siglo XXI: crear, evaluar, analizar, colaborar...
- Recursos de aprendizaje, es decir, información que nos lleve a adquirir conocimiento
- Un guía para hacer ese proceso (es decir, tú, el docente)
- Conciencia de que el aprendizaje basado en proyectos no es el postre de las clases magistrales, sino una metodología en la que mientras se hace, se aprende. Así pues, el desarrollo del proyecto debe implicar un diseño muy cuidadoso centrado en las competencias a adquirir.

Copyright 2026

El proceso del AbP













Lanzamiento del proyecto







Investigación
recopilación de información















Investigación
más profunda

Trabajo en **talleres**









Presentación
del proyecto ante

Difusión
entre la

Copyright 2026

Cómo aplicar el ABP paso a paso



Fuente: **Cómo aplicar el aprendizaje basado en proyectos en 10 pasos [infografía], Aula Planeta**

Diseño de la pregunta guía (driving question)

El Aprendizaje Basado en Proyectos motiva a los alumnos, ya que es un uso auténtico de la tecnología, facilita el aprendizaje activo, el pensamiento crítico, la colaboración y la creatividad. Los proyectos comienzan con una pregunta abierta que prepara el terreno creando interés y curiosidad. Escribir una pregunta guía eficaz es sorprendentemente difícil. Debe ser interesante e irresistible para los estudiantes, muy diferente a las típicas preguntas que se encuentran en los exámenes. Captura el corazón del proyecto utilizando un lenguaje claro y convincente, creando un propósito. Podríamos llamarla también el reto, el desafío inicial... La pregunta guía debe expresar de forma sencilla un dilema del mundo real, uno que realmente importe a los alumnos y quieran resolver; ha de impulsar a los estudiantes a discutir, preguntar e investigar el tema; debe empujarlos hacia una producción o solución. En el proceso de investigación colaborativa los estudiantes aprenden contenidos y habilidades importantes.

Para plantear un pregunta guía se puede utilizar el objeto de interés de los estudiantes como punto de partida y luego conectarlo creativamente a los criterios de evaluación. Aunque también puede hacerse al revés, desarrollar la pregunta guía determinando primero los criterios de evaluación que se van a trabajar. Al final, lo importante es que la pregunta debe exigir que los estudiantes aprendan habilidades y contenidos con el fin de responder a una pregunta **interesante para ellos**.

Al diseñar las preguntas guía se debe procurar que tengan las siguientes características:

- Sean provocativas, para mantener a los alumnos interesados y motivados durante todo el proyecto.
- Desarrollen habilidades cognitivas superiores, que impliquen integrar, sintetizar, criticar y evaluar información.
- Promuevan un mayor conocimiento de la materia. Los alumnos deben discutir y debatir aspectos controvertidos.
- Representen un reto y alienten a los alumnos a confrontar cuestiones poco familiares o comunes.
- Se extraigan de situaciones o problemáticas reales que sean interesantes en el mundo de los alumnos. De esta manera, se les alienta a analizar el mundo que los rodea y a participar en la mejora de su comunidad y de la sociedad en general.

Copyright 2026

- Sean consistentes con los criterios de evaluación. No es suficiente que la pregunta sea atractiva, es necesario además que lleve a los alumnos a desarrollar las habilidades y conocimientos definidos.
- Sean alcanzables, es decir, debe ser posible alcanzar una solución en forma de producto o servicio.

Desarrollar preguntas guía es complejo, porque no hay una fórmula específica a seguir. Aquí te damos algunos ejemplos y estructuras para ayudarte.

Resolver un problema:

Hay una situación del mundo real con múltiples soluciones. ¿Cómo podemos eliminar los atascos a la entrada del pueblo? ¿Cómo podemos embellecer el solar vacío en la calle del cole por 200 euros? ¿Cuál es la mejor manera de detener la gripe en nuestra escuela? Diseñar un mejor menú de almuerzo para nuestra escuela. Diseño de un puente seguro y resistente como para sustituir a uno en nuestra ciudad.

Educativo:

El propósito del proyecto es enseñar a los demás. ¿Cómo podemos enseñar a alumnos de cursos inferiores sobre insectos útiles? Crear una campaña para enseñar a las personas mayores sobre cómo usar una tablet. ¿Qué necesitas sabel los alumnos de nuestro colegio sobre ser respetuoso?

Convencer a otros:

Los estudiantes buscan persuadir a un público determinado para que haga algo o cambie sus opiniones. Crear un anuncio de servicio público que persuada a los adolescentes a beber más agua. Convencer a los compradores de centros comerciales para que devuelvanr sus carritos de la compra. ¿Cómo podemos convencer a nuestro jefe de estudios de que debemos tener una fiesta en diciembre?

Tema general:

El proyecto aborda las grandes ideas. ¿Qué significa leer? ¿Cómo influyen las matemáticas en el arte? ¿Cómo persuadir a otros escritores? ¿Cómo están el bien y el mal representados en diferentes culturas?

Opinión:

Los estudiantes deben tener en cuenta todos los aspectos de un tema con el fin de formar y justificar sus opiniones. ¿Se deben permitir las mascotas en clase? ¿Por qué una mujer nunca ha sido presidente de España? ¿Qué hace a un buen astronauta?

Copyright 2026

Divergente:

Los estudiantes hacen predicciones sobre los plazos y escenarios alternativos. ¿Qué hubiera pasado si Rosa Parks hubiera renunciado a su asiento? ¿Y si el mundo se quedara sin petróleo mañana? ¿Cómo podría cambiar su ciudad, si el clima se volviera un promedio de 10° C más caliente?

Escenario basado en:

Los estudiantes asumen un papel de ficción con una misión que cumplir. Usted es un ingeniero de la NASA y está a cargo de la construcción de una base lunar. ¿Cuáles son las diez cosas más importantes para incluir y por qué? Imagine que usted es el rey Jorge. ¿Qué hubiera hecho de otra manera para mantener parte de América dentro del imperio de Inglaterra? Usted es el CEO de una compañía que está diseñando una nueva aplicación de medios de comunicación social. Presentar un plan de negocio a sus inversores que explique cómo su empresa va a ganar dinero. Te han contratado para renovar el centro comercial local, vamos a crear un plan para aumentar el negocio.

Sobre todo, recuerda: que una pregunta sea interesante para ti, profesor, no quiere decir que lo sea para tus alumnos. Asegúrate de que creas una pregunta guía atractiva y de solución alcanzable para ellos.

Fuentes

Crafting questions that drive projects, Toni Vincent

How to Write Effective Driving Questions for Project-Based Learning, Edutopia

Trabajar en equipo



Como veremos más adelante, en la sección de Aprendizaje Cooperativo , las investigaciones realizadas en este sentido, nos invitan a realizar grupos de dos a cuatro alumnos/as. Jhonson y Jhonson (1994), en *Cooperative Learning in The Classroom,* nos indican que un mayor número de alumnos/as por grupo, incrementará la diversidad de información, las interacciones interpersonales, etc. Por otra parte, también puede reducir la responsabilidad individual para contribuir al éxito del trabajo en el grupo, por lo que será necesario llevar a cabo tareas que permitan una interacción por pares/tríos, además de aquella grupal.

Es necesario además considerar que los grupos compuestos por alumnado con diferente rendimiento e intereses, permite al resto del grupo acceder a distintos métodos de resolución de problemas, intercambio de explicaciones, entre otros.

Copyright 2026

A nivel práctico, *Spencer Kagan* introduce una serie de estructuras que nos permiten llevar a cabo un aprendizaje cooperativo en el aula. Algunas de ellas son:

- Lápices en el centro
- Rallytable
- Roundtable
- Carrusel
- Uno para todos

Puedes ampliar más información aquí

https://list.ly/list/aVy/framed?embed_type=iframelayout=gallery&per_page=25

Definir el producto final

El ABP es una metodología que fomenta el aprender haciendo. Haciendo ¿qué? Un producto final, ya sea éste bien algo "material" bien un servicio. Cuando alguien le pregunte a un alumno ¿qué estáis haciendo en clase? La respuesta nunca debe ser "un glogster", "un blog"... sino "Una campaña de concienciación sobre la importancia de lavarse las manos, mediante folletos", "Un documental sobre la presencia de las matemáticas en el arte", "Una solución al problema de la acumulación de basuras a la entrada del pueblo". **Hablamos de productos, no de formatos.**

Aquí tienes una selección de herramientas de creación colaborativa (edición de imagen, texto y vídeo; mapas conceptuales y mentales; lluvias de idea, presentaciones; etc.):

https://list.ly/list/aVv/framed?embed_type=iframelayout=slideshow&per_page=1&show_list_badges=false&show_list_headline=false&show_list_stats=false&show_list_tools=false&show_item_tabs=false&show_item_timestamp=false&show_item_relist=false&show_sharing=false&show_item_comments=false&show_item_voting=false

Las Competencias Clave

Las **Competencias Clave** se han convertido en un enfoque determinante para la educación europea en el contexto social contemporáneo. Las orientaciones de la Unión Europea insisten en la necesidad de la adquisición de las competencias clave por parte de la ciudadanía como condición indispensable para lograr que los individuos alcancen un pleno desarrollo personal, social y profesional que se ajuste a las demandas de un mundo globalizado y haga posible el desarrollo económico, vinculado al conocimiento.

Tanto es así que todos los países europeos han reformado sus currículos en la última década para introducir un enfoque basado en los resultados del aprendizaje (Eurydice, 2012).

Si tenemos en cuenta el Currículo Primaria Aragón, en la ORDEN ECD/1112/2022, de 18 de julio, se establece la definición de **competencias clave** como: Desempeños que se consideran imprescindibles para que el alumnado pueda progresar con garantías de éxito en su itinerario formativo, y afrontar los principales retos y desafíos globales y locales. Dichas competencias clave aparecen recogidas en el anexo I de esta orden y son la adaptación al sistema educativo español de las competencias clave establecidas en la Recomendación del Consejo de la Unión Europea de 22 de mayo de 2018 relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente.

Tal y como hemos explicado, la vertebración del currículo a raíz de una pregunta guía que haga que el alumnado afronte un reto y un desafío, permitirá al alumnado progresar en su adquisición de competencias clave. En el artículo 11 de la citada ley y de acuerdo con lo dispuesto en el Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, a efectos de esta Orden, las competencias clave del currículo son las siguientes:

a) Competencia en comunicación lingüística.

b) Competencia plurilingüe.

c) Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.

d) Competencia digital.

e) Competencia personal, social y de aprender a aprender.

f) Competencia ciudadana.

Copyright 2026

g) Competencia emprendedora.

h) Competencia en conciencia y expresión culturales.

Debemos de tener en cuenta por tanto, a la hora de evaluar el proyecto y el proceso, si se han trabajado y de qué manera, aquellas competencias mencionadas anteriormente.



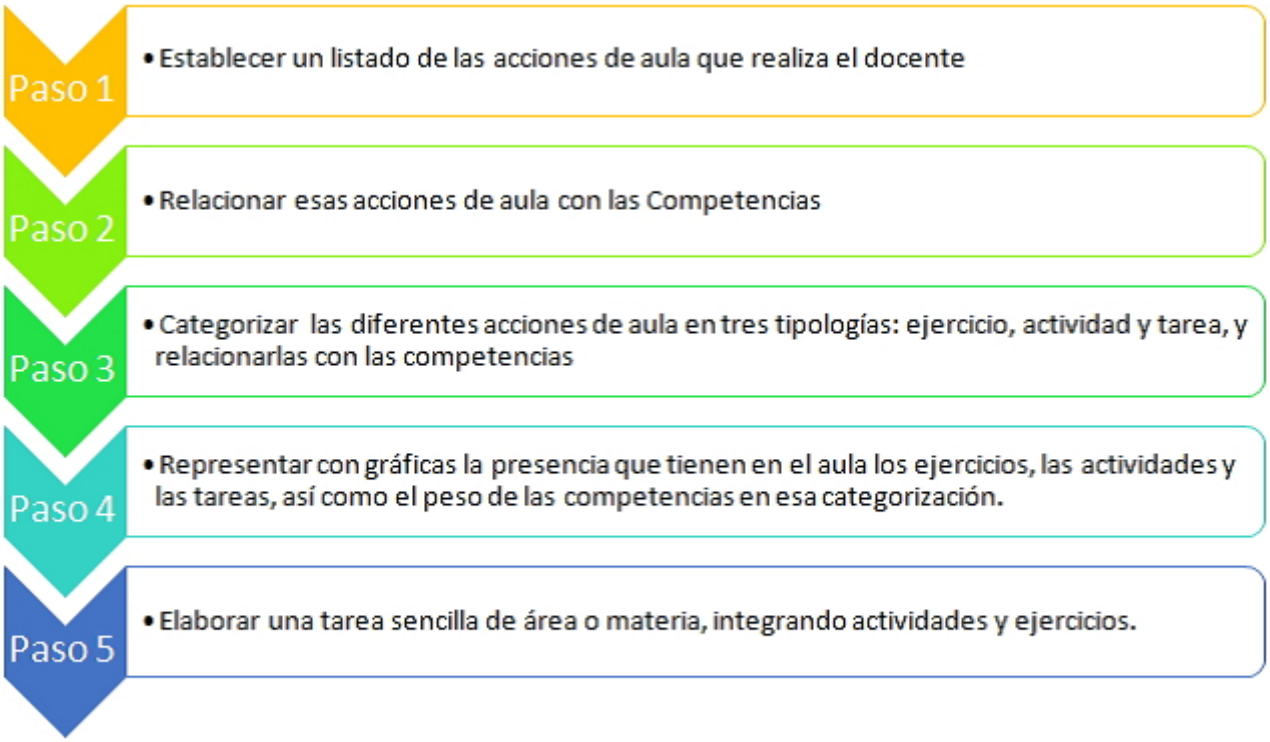
En la etapa de Educación Infantil, las competencias clave se establecen de la misma forma, tal y como se establece en el Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil.

¿Cómo se integran las competencias en el ABP?

Todo buen proyecto debe cumplir dos criterios fundamentales:

- Debe tener sentido para los alumnos, deben percibirlo como algo que personalmente quieren hacer bien porque les importa.
- Además debe tener un propósito educativo, debe ser significativo, acorde a los criterios de evaluación descritos en la LOMLOE.

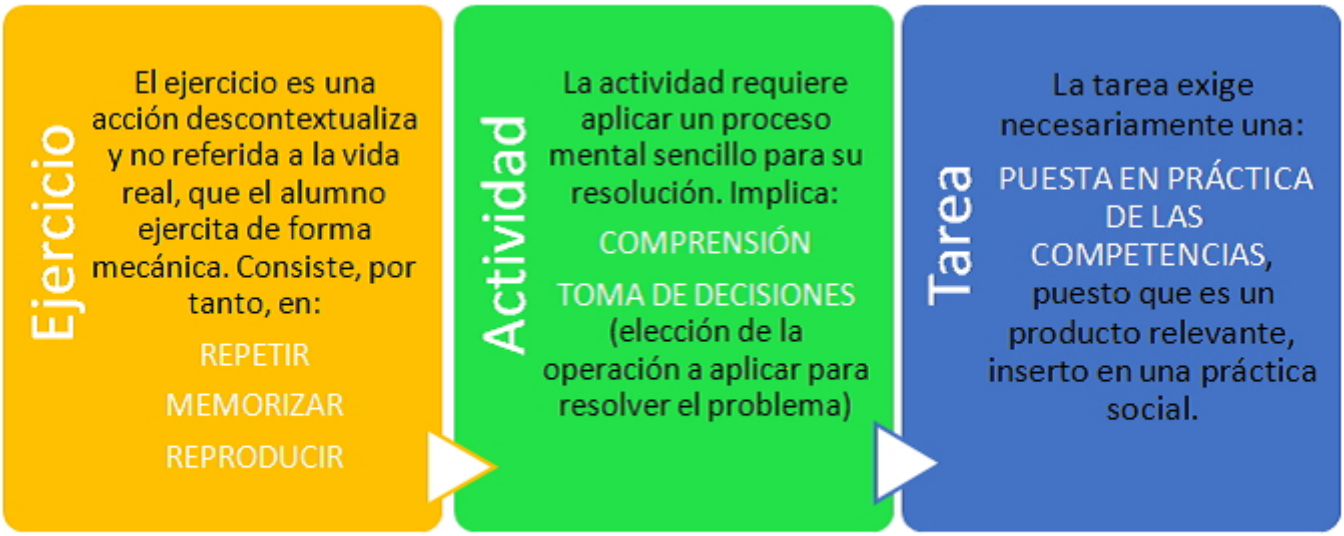
Para ayudar a docentes y centros educativos a integrar las competencias en la vida real del aula, el Centro Nacional de Innovación e Investigación Educativa (CNIIE), del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (MECD) ha elaborado recientemente una **Guía para la formación en centros sobre las competencias básicas** (2013). De acuerdo con esta guía, el procedimiento que se ha de llevar a cabo para la integración de las competencias en el quehacer diario del aula son:



Copyright 2026

Ejercicio, actividad, tarea y proyecto

Siguiendo la guía del CNIIE (MECD), una tarea consiste en la elaboración de un producto final relevante que permita resolver una situación-problema real en un contexto social, personal, familiar y/o escolar, aplicando contenidos mediante el desarrollo de ejercicios y poniendo en marcha procesos mentales imprescindibles mediante el desarrollo de actividades.



A diferencia del ejercicio y la actividad, el diseño de una tarea requiere decidir para qué se hace esa tarea, qué producto final se va a elaborar vinculado a la vida real y qué relevancia social tiene en el día a día del alumno. Así mismo, para la resolución de la misma no hay una respuesta prefijada – como ocurre con el ejercicio, que es mecánico, repetitivo y memorístico –, sino que va más allá. En la siguiente presentación puedes ver cómo encajan ejercicios, actividades y proyecto.

Si lees en pdf, clica en este enlace.

https://www.slideshare.net/slideshow/embed_code/44695702

Como ves, un proyecto encaja perfectamente en la definición de **tarea integrada** de la LOMLOE. En la siguiente presentación puedes ver unas pautas para diseñarlo de forma que cumpla con los dos criterios fundamentales del ABP (Si lees en pdf, clica en este enlace):

https://www.slideshare.net/slideshow/embed_code/44258426

Organización y planificación

Alumnos y profesores deben presentar un plan de trabajo donde especifiquen las tareas previstas, los encargados de cada una y el calendario para realizarlas.

Aquí tienes una selección de herramientas TIC para la gestión de proyectos:

https://list.ly/list/aVu/framed?embed_type=iframelayout=full&per_page=25&show_list_headline=false&show_list_badges=false&show_list_stats=false&show_list_tools=false&show_item_tabs=false&show_item_filter=false&show_item_sort=false&show_item_layout=false&show_item_search=false&show_item_timestamp=false&show_item_voting=false&show_item_relist=false&show_item_comments=false&show_sharing=false

Copyright 2026

Investigación

Dentro de un proyecto se debe dar autonomía a los alumnos (voz y voto que decíamos en la sección de 8 elementos esenciales para el ABP) para que busquen, contrasten y analicen la información que necesitan para llevar a cabo el proyecto. El papel del docente es el de orientarles y guiarles, acotando o centrando la búsqueda cuando sea necesario.

Ahora bien, ¿cómo guardar lo encontrado en la Red?¿cómo participar colaborativamente en una investigación?

Aquí tienes una lista de herramientas TIC que pueden ayudarte en la gestión colaborativa de recursos de aprendizaje: marcadores (favoritos) sociales, que permiten "guardar" enlaces interesantes entre varios participantes de un grupo, como Symbaloo, Pinterest, Diigo, Listly. También servicios donde colgar ficheros, vídeos, fotos, para que todos los miembros del equipo de trabajo los tengan disponibles, como Mega, Dropbox, etc.

http://list.ly/plugin/widget?list=aVt-herramientas-para-la-gestion-de-recursos'

Copyright 2026

Presentación del proyecto y difusión

Los alumnos deben exponer públicamente lo que han aprendido y mostrar cómo han dado respuesta a la pregunta guía. En un proyecto bien planteado el producto final es abierto; para una misma pregunta algunos equipos habrán preparado un vídeo; otros, una campaña en las redes sociales; y otros, una maqueta física que responda al problema que se les planteó en el lanzamiento del proyecto.

Es importante que el proyecto y sus resultados se muestren no sólo dentro de clase, sino ante una audiencia real que le dé sentido: el centro educativo, los expertos que ayudaron en la investigación, el barrio o pueblo para el que se desarrolla el producto, las familias, etc.

Por último, vivimos en una aldea global, aprendemos con y de otros gracias a Internet y las redes sociales. Difundir un proyecto, con sus éxitos y sus fracasos, ayudará a otros a cambiar la metodología del aula para hacer el proceso de aprendizaje más efectivo y satisfactorio para todos.

En las siguientes dos páginas tienes una selección de herramientas para crear presentaciones e infografías que te ayudarán a difundir el proyecto.

Presentaciones

Si lees en pdf, clica aquí.

https://list.ly/list/bdK/framed?embed_type=iframelayout=gallery&per_page=25&show_list_headline=false&show_list_badges=false&show_list_stats=false&show_list_title=false&show_list_tools=false

Infografías

Si lees en pdf clica aquí

https://list.ly/list/bbg/framed?embed_type=iframelayout=gallery&per_page=25&show_list_headline=false&show_list_badges=false&show_list_stats=false&show_list_title=false&show_list_tools=false

Evaluación y reflexión sobre lo aprendido

La evaluación es un tema fundamental dentro del ABP. No sólo se debe evaluar el resultado, el producto final, sino el proceso hasta llegar a él. Se debe evaluar en qué grado se han adquirido los objetivos de aprendizaje y las competencias para las que se diseñó el proyecto; y cómo se ha desarrollado el trabajo colaborativo.

La autoevaluación y la evaluación entre iguales ayudan los alumnos a desarrollar su espíritu de autocrítica y a reflexionar sobre sus fallos o errores. Más importante aún, la evaluación les enseña que el trabajo de calidad no sale a la primera ni es fruto de la genialidad o de la suerte, sino de un trabajo de refinamiento y revisión.

Más adelante le dedicaremos un bloque entero de contenidos a este tema.

Aquí tienes una lista de herramientas TIC de evaluación:

https://list.ly/list/c2E/framed?embed_type=iframelayout=gallery&per_page=25&show_list_headline=false