

Asignaturas de proyectos

MU en formación del profesorado
de educación secundaria obligatoria
y bachillerato, formación
profesional y enseñanza de idiomas

Noviembre 2022

Seis criterios para un proyecto de alta calidad

Desde el *Marco para el Aprendizaje Basado en Proyectos ABP de Alta Calidad*¹ se establecen los **seis criterios** que debe cumplir en un proyecto.

01
**Desafío
y logro
intelectual**

02
Autenticidad

03
**Producto
público**

04
Colaboración

05
**Gestión de
proyectos**

06
Reflexión

¹PBLWorks / Buck Institute for Education (2018). Un marco para el aprendizaje basado en proyectos (ABP) de alta calidad. Disponible en: <https://hqpbl.org/wp-content/uploads/2018/06/HQPBL-FrameworkSpanish-2018Jun12.pdf>

¿El proyecto...

01

**Desafío
y logro
intelectual**

... permite investigar problemas relevantes?

... permite adquirir los resultados de aprendizaje?

... permite llevar a cabo un aprendizaje basado en la investigación y el análisis crítico y reciben el apoyo suficiente?

02

Autenticidad

... tiene un impacto y conexión con el mundo real?

... permite utilizar herramientas, técnicas y tecnologías utilizadas en el mundo real y tomar decisiones por parte del estudiante?

03

**Producto
público**

... permite que el estudiante pueda presentar y compartir su trabajo con los compañeros e incluso con personas expertas del exterior?

... permite al estudiante reflexionar sobre su propio proceso de aprendizaje?

04

Colaboración

... implica trabajar en equipo, aprender a trabajar colaborativamente e interactuar con la comunidad (expertos, empresas u organizaciones del mundo real)?

05

**Gestión de
proyectos**

... permite desarrollar la capacidad de gestionar equipos de trabajo, aplicar la metodología de gestión de proyecto y utilizar herramientas y estrategias aplicables a contextos reales?

06

Reflexión

... permite que el estudiante se autoevalúe y evalúe a sus compañeros?

... permite la reflexión y mejora continua?

Organización de la asignatura de proyectos en fases





Fase 1. Análisis

Identificar los requisitos del proyecto

Reflexión compartida sobre los conocimientos previos y experiencias que pueden aportar y de las dudas que le puedan generar.

Formación de grupos

Formar a los grupos de trabajo, teniendo en cuenta las experiencias, la disponibilidad y la planificación personal.

Acuerdos de grupos

Es necesario que el grupo de trabajo establezcan unos acuerdos iniciales compartidos, donde identifiquen los roles, los espacios de trabajo, las herramientas y los canales comunes de comunicación.

Recursos de aprendizaje

- **Cómo trabajar en equipo en entornos virtuales**
[\[català\]](#) [\[castellà\]](#) [\[anglès\]](#)
- **Recomendaciones sobre el trabajo en equipo en red**
[\[català\]](#) [\[castellà\]](#) [\[anglès\]](#)
- Ejemplo de [Plantilla de acuerdo iniciales](#)



Fase 2. Diseño

Acotar el tema o producto a trabajar

Concretar el proyecto, escogiendo el producto o tema final y presentando un primer esquema de lo que será el trabajo.

Búsqueda compartida de información

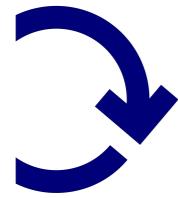
Es necesario realizar y documentar la búsqueda compartida de información de fuentes de información bibliográfica relacionada con el proyecto.

Planificación grupal

Planificación del proyecto, identificando las tareas a realizar y estableciendo la temporización.

Recursos de aprendizaje

- **Herramientas de gestión de proyectos y planificación del Repositorio de herramientas digitales (Toolkit)**
- Infografía **Herramientas para elaborar tu trabajo final**
- Infografía **Mejora tu búsqueda de información**
- Vídeos **infoskills** de Biblioteca



Fase 3. Desarrollo

Diseño iterativo

Desarrollo de forma cíclica de prototipos.

Por ejemplo:

- ↳ PRODUCTO v.1
- ↳ PRODUCTO v.2
- ↳ PRODUCTO v.3
- ↳ PRODUCTO v.4
- ↳ PRODUCTO v.N

Diseño retrospectivo

Desarrollo de una serie de tareas progresivas establecidas que llevan a un producto final.

Por ejemplo:

- ↓ DETECCIÓN DE NECESIDADES
- ↓ ENTORNO
- ↓ OBJETIVOS
- ↓ RECOGIDA DE DATOS
- ↓ ANÁLISIS
- ↓ INTERVENCIÓN

Aplicación de otras metodologías

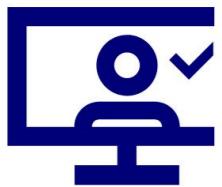
Las partes del proyecto responden a otras metodologías docentes (aprendizaje servicio, gamificación, design thinking).

Por ejemplo:

1. EMPATÍA
2. DEFINICIÓN
3. IDEACIÓN
4. PROTOTIPADO
5. TESTEO

Recursos de aprendizaje

- **Repositorio de herramientas digitales (*Toolkit*)**
- Infografía **Herramientas para elaborar tu trabajo final**



Fase 4. Entrega y presentación del proyecto

Entrega final del proyecto

En la última fase es cuando los estudiantes deben entregar la versión final del proyecto.

Presentación

Sintetizar el proyecto en una presentación y difundirlo y defenderlo.

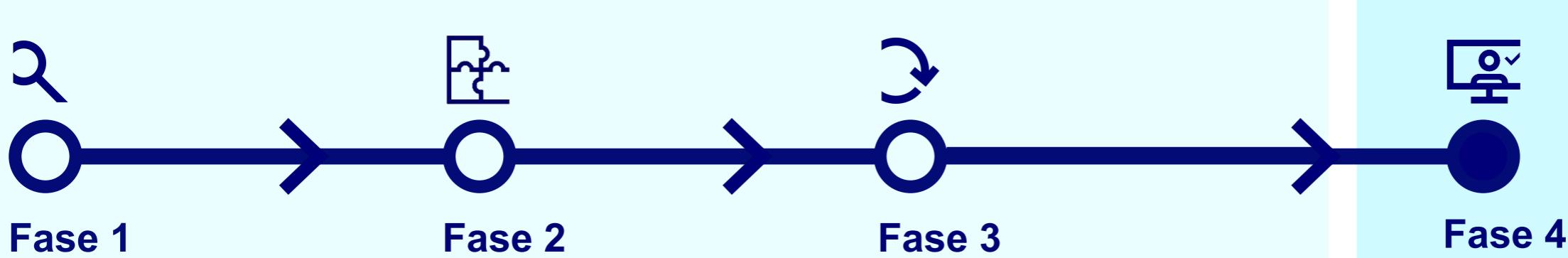
Evaluación del equipo de trabajo

La evaluación del grupo de trabajo indicando si se han logrado los acuerdos iniciales, a través de la autoevaluación y la coevaluación.

Recursos de aprendizaje

- **Repositorio de herramientas digitales (*Toolkit*)**
- Recomendaciones para uso no sexista de la lengua
- Cómo citar de Biblioteca
- Presenta y defiende en Haz un trabajo final

Evaluación y feedback



Evaluación del proceso

- Evaluación continua y formativa
- Evaluar el producto y el proceso de trabajo realizado
- Recogida de evidencias del proceso de aprendizaje del estudiante
- Instrumentos de autoevaluación y momentos de sincronía

Evaluación final

- Evaluación final
- Evaluar el producto final y la autorregulación del estudiante
- Autoevaluación y coevaluación del trabajo en equipo

Feedback

Momentos de <i>feedback</i>	Tipo de <i>feedback</i>	Herramientas de soporte
 Fase 1. Análisis Seguimiento en el proceso de creación de los grupos Orientación y validación respecto al ámbito de trabajo escogido	<i>Feedback</i> por grupos	Plantilla de acuerdos iniciales
	<i>Feedback</i> por grupos	
 Fase 2. Diseño Indicaciones y orientaciones respecto al proyecto escogido y la propuesta de planificación y desarrollo .	<i>Feedback</i> por grupos + Autoavaliación grupal + <i>Feedback</i> general al grupo aula	<i>Checklist</i> , rúbricas o portafolio
	<i>Feedback</i> por grupos + Autoavaliación grupal + <i>Feedback</i> general al grupo aula	
 Fase 3. Desarrollo Seguimiento del proceso de trabajo	<i>Feedback</i> por grupos + Autoavaliación grupal + <i>Feedback</i> general al grupo aula	<i>Checklist</i> , rúbricas o portafolio
	<i>Feedback</i> por grupos + <i>Feedback</i> general al grupo aula	

Feedback

Momentos de feedback	Tipo de feedback	Herramientas de soporte
💻 Fase 4. Entrega y presentación del proyecto		
Evaluación del producto final	Coavaluación entre grupos + <i>Feedback</i> por grupos +	
Evaluación de la presentación del producto final	Coavaluación entre grupos + <i>Feedback</i> por grupos	<i>Checklist</i> , rúbricas o portafolio
Evaluación del proceso de trabajo grupal	Autoavaluación individual + Coavaluación entre miembros del grupo +	



Evaluación y feedback

Recursos docentes

- [Diseño de asignaturas basadas en proyectos en la UOC](#)
- [Guía para las comunicaciones con el estudiantado para PDC](#)
- [El feedback en la UOC. Guía para el profesorado](#)
- [Claves para el feedback online](#)
- [La coevaluación](#)
- [Qué es y cómo se elabora una rúbrica de evaluación de competencias](#)
- [Rúbricas: tipologías y ejemplos de usos docentes](#)

Asignaturas de ejemplo

20.105 - Recursos y comunidad digital
(Estudios CiC - GR de Diseño)

21.606 - Tecnologías aplicadas a las ciencias humanas y sociales
(Estudios AiH - GR de Humanidades)

M1.955 - Intervención piscopedagógica para la mejora de la práctica profesional (Estudios PCE - MU Psicopedagogía)



Evaluación

[Configurar una actividad \(grupos, coevaluación\)](#)

[Feedback con SpeedGrader](#)

[¿Cómo funciona SpeedGrader de Canvas?](#)

[Crear y configurar una rúbrica](#)

[Vídeo: Creamos una rúbrica](#)

Asignatura de proyectos en Canvas

The screenshot shows the Canvas LMS interface. On the left, a sidebar menu includes: Cuenta, Tablero, Cursos (with 'GC_AM_Proyecto_FP_2' selected), Recursos de Aprendizaje, Calendario, Bandeja de entrada, Historial, and Ayuda. The main content area displays course announcements:

- Anuncios recientes**:
 - ¡Iniciamos la primera fase del proyecto!** (D) Hola a todas y a todos, Esta primera fase del proceso de elaboración ... (Published: 21 oct 2021, 18:50)
 - Os damos la bienvenida** (D) (mensaje de muestra) Apreciadas y apreciados estudiantes, Os doy l... (Published: 15 oct 2021, 13:25)
 - [Primer anuncio] Uso y funcionamiento del espacio Anuncios** (D) Espacio reservado para el consultor/a donde irá publicando todos a... (Published: 15 oct 2021, 13:25)
- Aula de Muestra FP - Proyecto (Implanta el SO de una empresa)**

On the right, there's a calendar for November 2022, a 'Por hacer' section (empty), and a table for assignment weights:

Grupo	Ponderación
Tareas	0%
Evaluación de productos	80%
Evaluación del proceso	20%
Imported Assignments	0%
Total	100%

Proyecto de implantación del sistema operativo de una empresa

Dinamización y feedback

[Los anuncios](#)

[Foros y debates](#)

[Feedback con SpeedGrader](#)

Organización y planificación

[Los grupos en Canvas](#)

[El calendario del aula](#)

[Listado de tareas pendientes](#)

 UOC.universidad
 @UOCuniversidad
 @uocuniversidad

uoc.edu

Universitat Oberta
de Catalunya
