
Asignaturas de proyectos

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

Noviembre 2022



Universitat
Oberta
de Catalunya



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?*

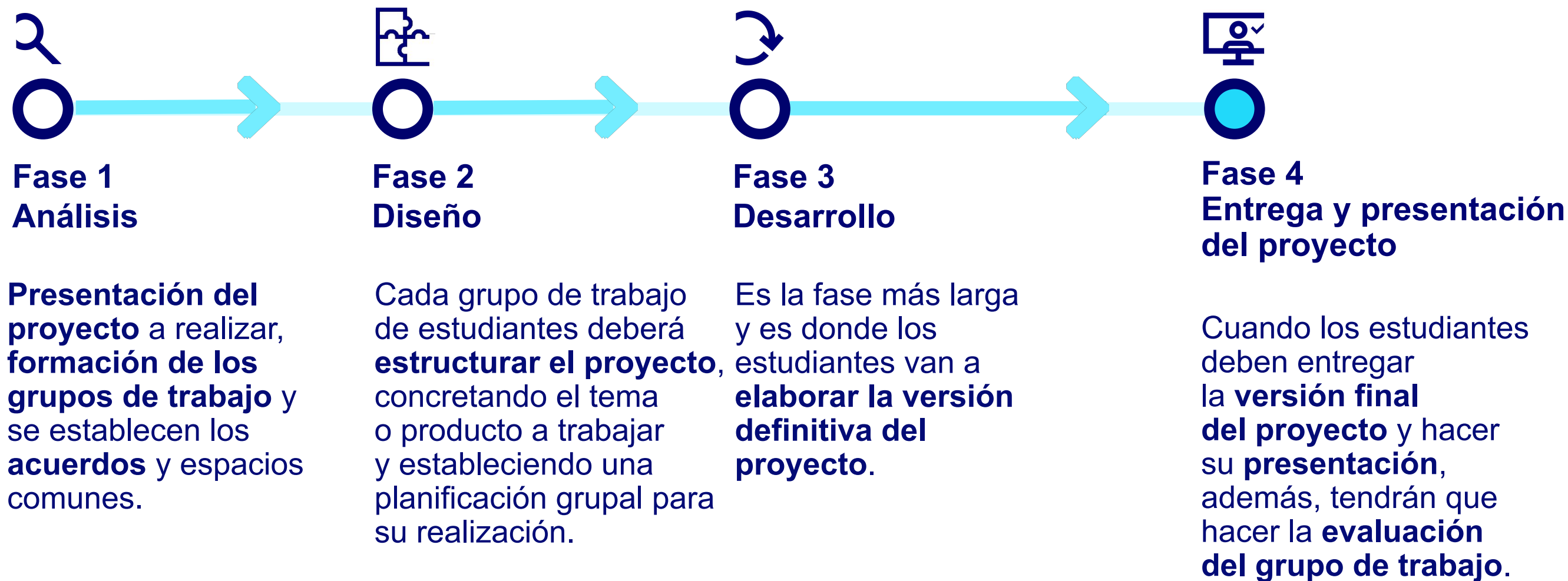
06

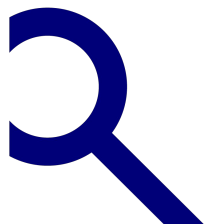
Reflexión

*... 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

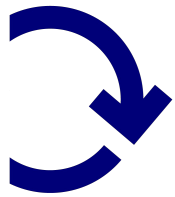
Es necesario realizar y documentar la búsqueda compartida de información de fuentes de información bibliográfica relacionada con el proyecto.

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

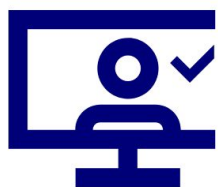
Las partes del proyecto responden a otras metodologías docentes (aprendizaje servicio, gamificación, design thinking).

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.

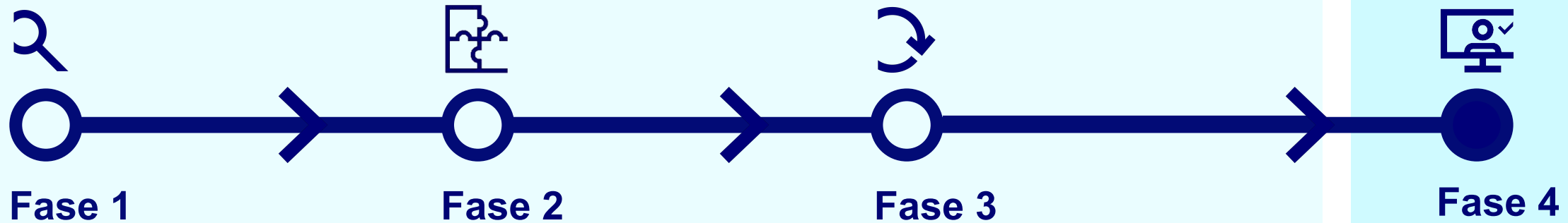
Evaluación del equipo de trabajo

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

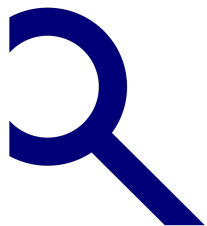
- Evaluación final
- Evaluar el producto final y la autorregulación del estudiante
- Autoevaluación y coevaluación del trabajo en equipo

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	<i>Feedback</i> por grupos	Plantilla de acuerdos iniciales
Orientación y validación respecto al ámbito de trabajo escogido	<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 + Autoevaluación grupal + <i>Feedback</i> general al grupo aula	<i>Checklist</i> , rúbricas o portafolio
 Fase 3. Desarrollo		
Seguimiento del proceso de trabajo	<i>Feedback</i> por grupos + Autoevaluación grupal + <i>Feedback</i> general al grupo aula	<i>Checklist</i> , rúbricas o portafolio
Seguimiento de los entregables de desarrollo del producto final	<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	Coevaluación entre grupos + <i>Feedback</i> por grupos + <i>Feedback</i> general al grupo aula	<i>Checklist</i> , rúbricas o portafolio
Evaluación de la presentación del producto final	Coevaluación entre grupos + <i>Feedback</i> por grupos	
Evaluación del proceso de trabajo grupal	Autoevaluación individual + Coevaluación entre miembros del grupo + <i>Feedback</i> por grupos	



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 psicopedagógica para la mejora de la práctica profesional (Estudios PCE - MU Psicopedagogía)

El aula Canvas en
los Grados y Másteres
de la UOC



Asignatura de proyectos en Canvas

Evaluación

Configurar una actividad (grupos, coevaluación)

Feedback con SpeedGrader

¿Cómo funciona SpeedGrader de Canvas?

Crear y configurar una rúbrica

Vídeo: Creamos una rúbrica

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

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

 UOC.universidad
 @UOCuniversidad
 @uocuniversidad

uoc.edu

Universitat Oberta
de Catalunya

Uoc