

Desarrollo de habilidades didácticas y estrategias metodológicas eficaces para el aprendizaje por tareas y proyectos en la Universidad



María del Mar Sánchez Vera (mmarsanchez@um.es)

Isabel María Solano Fernández (imsolano@um.es)



El contenido de este curso está basado en material creado por María del Mar Sánchez Vera e Isabel María Solano Fernández. Licencia Creative Commons



Imágenes de Pixabay con licencia libre

Marzo de 2019

La clase magistral

La clase magistral es la estrategia tradicionalmente utilizada en talleres y cursos para transmitir información a los participantes. Una clase magistral puede ser exitosa o no en función de cómo la planteemos. Si hacemos uso de presentaciones visuales que nos limitamos a leer estamos haciendo que nuestros estudiantes sufran la "muerte por Power Point". Una clase magistral para ser exitosa, de cara a la comunicación con el alumnado, debe contar con algunos elementos importantes:

- Realizar una introducción al contenido a abordar.
- Consultar con los estudiantes las ideas previas que tienen sobre la temática, fomentar su participación.
- Realizar presentaciones visuales sencillas que apoyen el discurso, motivadoras y visuales. Aquí tenéis más información sobre cómo hacer una buena presentación visual.
- Incluir ejemplos en el discurso.
- Interrumpir el discurso para interpelar al alumnado y hacerlo partícipe de la clase.
- Realizar un resumen y dejar un tiempo para preguntas.
- Relacionar el mensaje con las experiencia real de los participantes.
- Utilizar distintas entonaciones.
- No sentarse, moverse por el aula (si es posible).

Resolución de ejercicios y problemas

En estas clases se les solicita a los alumnados que resuelvan un problema, caso práctico, ejercicio, etc. Se suele utilizar tradicionalmente como complemento a la lección magistral. Sin embargo, para establecer una buena comunicación con los alumnos, es importante no "abandonar" al alumno en el aula. El papel del docente debe ser el de apoyo, de tal forma que se dedique a responder dudas y fomentar el trabajo activo del alumno. De este modo, hay que ser activo y moverse por el aula, interpelando directamente a los alumnos y tratando de realizar, en la medida de lo posible, una tarea inicial introductoria y al final la resolución de la tarea de forma grupal.

ABP

El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) es una metodología centrada en el alumno, aunque no es nueva, actualmente está teniendo impacto en centros educativos

(sobretudo de Educação Primária). A partir de um reto ou uma pergunta se estimula al alumnado para que investigue y realice tareas "auténticas", se fomenta el trabajo colaborativo y se aborda el aprendizaje sin la fragmentación tradicional de asignaturas. El resultado es un producto final o proyecto, que es mostrado y compartido por los estudiantes.

Enfoque por tareas

El enfoque de trabajar por tareas parte, como su propio nombre indica, organiza la asignatura en torno a una serie de tareas que los alumnos han de ir trabajando durante el desarrollo de la misma. Las tareas tienen que tener unas características concretas:

- Han de ser cercanas a la experiencia de los estudiantes.
- Algunas son individuales, pero se promueve el trabajo colaborativo.
- Se utiliza una estrategia de evaluación continua.
- Organizamos el contenido de la asignatura en torno a estas tareas, una misma tarea puede trabajar distintos contenidos curriculares.
- Las tareas suponen conseguir un producto final por parte de los alumnos.
- El rol del docente pasa de ser de transmisor de información a facilitador en el aula.

El enfoque por tareas ha sido tradicionalmente utilizado en la enseñanza de las lenguas extranjeras. Actualmente se extrapola a otros contextos y otras materias, partiendo de la idea de que trabajando a partir de tareas somos capaces de desarrollar las competencias comunicativas en los participantes.

El aprendizaje basado en tareas consiste en la selección de tareas orientadas a la resolución de un problema real en la que van a estar implicados un grupo de alumnos que trabajarán siguiendo los principios generalmente del trabajo colaborativo. Las tareas serán progresivas, de tal manera que los alumnos deberán ir resolviéndolas en función de las competencias que vayan adquiriendo, para lo cual la resolución de cada una de las tareas previas se considera prioritario. Las tareas que se definan en este tipo de metodología, deben tener las siguientes características:

- Tienen relevancia en el mundo real.
- Requiere una definición precisa de tareas y subtareas necesarias para completar la actividad.
- Proporciona la oportunidad a los alumnos de explorar las tareas desde diferentes perspectivas usando una variedad de recursos.
- Proporciona la oportunidad de colaborar con sus iguales.

- Proporciona la oportunidad de reflexionar sobre la actividad y el proceso de toma de decisiones.
- Pueden ser integradas y aplicadas a través de diferentes asignaturas y pretende llegar más allá del logro de resultados puntuales.
- Están perfectamente integradas con las actividades de evaluación.
- Crea productos brillantes que son valiosos para su aprendizaje.
- Permite reunir soluciones enfrentadas y diversos resultados posibles.

Por tanto, durante el proceso de diseño y selección de tareas es importante tener en cuenta que éstas deben ser significativas para los alumnos y representar una situación posible y real en su vida cotidiana o profesional, que impliquen el desarrollo de habilidades y competencias logradas a partir de actividades pragmáticas y no exclusivamente de exhibición de conocimientos, de tal modo que pretenda la reflexión orientada a la resolución del problema, y de este modo, la estimulación de procesos cognitivos superiores.

En este proceso de diseño de tareas es preciso tener en cuenta que se deben formular tareas previas (o subtareas) que nos permitan llegar a la tarea final (tarea principal), en la que se realizará un proceso de reflexión de la solución a la que se ha llegado y se recibirá feedback del profesor y otros agentes implicados.

La similitud del Aprendizaje Basado en Tareas (APT) con el Aprendizaje Basado en Problemas y/o Proyectos (ABP) ha llevado en ocasiones a considerarlo como enfoques sinónimos, o bien se ha especificado que el APT es un enfoque de aprendizaje integrado dentro del ABP. En realidad, ambos superan el modelo tradicional del aprendizaje centrado en "lo que los alumnos saben" para reflexionar sobre "saber el cómo", "saber el por qué" e "interesarse por". Cada uno de estos nuevos enfoques de aprendizaje se corresponden con el Aprendizaje Basado en Tareas o Task based Learning, el Aprendizaje Basado en Problemas o Problem based Learning y el Aprendizaje Basado en una Situación o Situation based Learning (Van Weet, 2004). El uso de uno u otro enfoque será utilizado en función de las competencias que queramos desarrollar en los alumnos, así como los conocimientos previos y capacidades que ya posean. Las características de uno y otro tipo de aprendizaje y las actividades en él implicadas han sido analizadas por Van Weet (2004):

- Aprendizaje Basado en Tareas. Frente a modelo en los que los alumnos reproducen un rol en situaciones problemáticas estándar, en el APT se espera que los alumnos sean capaces de ejecutar sus conocimientos para la resolución de un problema real seleccionando los métodos más adecuados para la resolución del mismo.

- Aprendizaje Basado en Problemas. Desde un rol táctico, se enfrentarán a problemas no estándar que les obligarán a adaptar los métodos de resolución de problemas, teniendo que elaborar también especificaciones para los resultados obtenidos.
- Aprendizaje Basado en una Situación. En este caso, los alumnos desarrollan un rol estratégico para resolver una situación problemática, identificada por ellos, que tiene lugar en un contexto determinado. Por tanto, a diferencia de los enfoques anterior deberán identificar el problema, seleccionar los métodos de resolución de problemas, aplicarlos, así como las formas de trabajo y los resultados alternativos a las soluciones estándar.

Aula invertida (flipped classroom)

El modelo de aula invertida (Flipped Classroom) es una metodología para trabajar que actualmente está en auge en distintos contextos educativos. Supone aprovecharse de las potencialidades que presentan las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) para acercar al alumnado los recursos necesarios (principalmente vídeos) que pueden ser consultados fuera del aula, y aprovechar de este modo el tiempo en clase para desarrollar actividades de carácter más práctico.

Esta metodología permite renovar las clases, ya que le estamos dando la vuelta (de ahí el nombre del modelo) al proceso tradicional del aula, en el que el docente imparte una clase magistral y los alumnos trabajan en casa las actividades o tareas que se le mandan.

Gamificación

La gamificación es el uso de estrategias correspondientes a las mecánicas del juego para tratar de fomentar la participación activa de los estudiantes en la clase. No es un elemento nuevo del proceso educativo, pero actualmente ha tenido un resurgir, por la incorporación de las TIC en este tipo de estrategias.

La gamificación como estrategia educativa no consiste únicamente en diseñar actividades lúdicas en las que los alumnos ganen un "premio", sino en la planificación y desarrollo de tareas que supongan que el alumno vaya avanzando y mejore, en el marco de una competitividad deportiva, e intentando evitar la competitividad entre grupos o alumnos que puedan crear conflicto en el aula.

En el desarrollo de nuestras sesiones presenciales, podemos hacer uso de dinámicas en las que tratemos de ser creativos, de tal modo que posibiliten que los alumnos interaccionen. Algunas ideas son:

- Debates. Se puede desarrollar un debate en el aula, planteando a los participantes que tienen que buscar información sobre las dos posturas.
- Uso de post it. A veces cuando planteamos una pregunta en el aula no recibimos la participación esperada de los alumnos. El usar post-it de colores para desarrollar algunas tareas puede ser interesante. Un ejemplo puede ser preguntar por ideas iniciales que tengan que escribir en post-it y posteriormente nosotros agruparemos (en la pizarra u otro elemento del aula).
- Bola de nieve: esta dinámica consiste en plantear una pregunta, los alumnos tendrán que contestarla en parejas, posteriormente los agruparemos de 4 en 4 y así sucesivamente hasta que encontramos que toda la clase se encuentra debatiendo sobre el tema.
- Speed learning. Siguiendo el modelo de "speed dating", los participantes muestran un producto o información en un tiempo limitado mientras el resto de participantes van rotando cada cierto tiempo.
- Diseño de recursos: si trabajamos por tareas, la presentación de los recursos puede ser creativa, realizando infografías, vídeos u otros elementos. Si la presentación es visual podemos hacer uso de la técnica Pechakucha.

Design thinking

Según la propia web del proyecto, "es una metodología para generar ideas innovadoras que centra su eficacia en entender y dar solución a las necesidades reales de los usuarios. Proviene de la forma en la que trabajan los diseñadores de producto. De ahí su nombre, que en español se traduce de forma literal como "Pensamiento de Diseño", aunque nosotros preferimos hacerlo como "La forma en la que piensan los diseñadores".

Se desarrolla siguiendo 5 pasos:

- Empatizar. Se basa en la idea en que cuando trabajamos con personas el comportamiento condiciona el éxito. El "human element" es importante, por lo tanto tenemos que tener en cuenta para quién estamos diseñando o creando algo.

- Definir. Supone acotar el problema, el reto. A veces éste puede ser condensado en una palabra, como algo que guiará el proceso de trabajo, sirve para ubicar al grupo en torno a la meta a conseguir.
- Idear. A través de diversas técnicas de brainstorming se trabaja en el desarrollo de las ideas. Esta técnica le da mucha importancia a este proceso,
- Crear un prototipo. Para ver si realmente funcionará la versión final es importante crear un modelo básico para testarlo.
- Evaluar. Una vez hecho, hay que evaluar el impacto, solicitando feedback.

Aunque es un modelo que a priori pueda estar más focalizado para el mundo empresarial, el Design Thinking incluye diversas técnicas que podemos utilizar en la educación, de cara a ayudar a los alumnos a trabajar colaborativamente, pautando incluso su trabajo en grupos, de cara a que el propio trabajo colaborativo sea una experiencia de aprendizaje enriquecedora. Aquí podéis ver (en el apartado "¿cuáles son las técnicas?" algunas sugerencias).

La estrategia metodológica docente

El uso de medios y tecnología en una situación de enseñanza-aprendizaje debe estar precedida siempre de un proceso de reflexión por parte del profesorado sobre las condiciones de uso de ese medio, sus funciones y su adecuación con el resto de los elementos de la planificación, sobre todo con la metodología y estrategias didácticas que van a ser empleadas.

En un proceso de planificación didáctica, las estrategias metodológicas son concebidas como principios de procedimiento que guían el trabajo en clase, ya sea presencial o en línea, y en torno a los cuales se secuencian las actividades y recursos que utiliza el profesor en una situación de enseñanza-aprendizaje. Las estrategias didácticas se debe concebir como un plan para lograr objetivos de aprendizaje que implicará la movilización de medios, métodos y técnicas por lo que la estrategia elegida determinará el conjunto de objetivos a conseguir y, en general, toda la práctica educativa. Por tanto, vinculadas a estas estrategias, siempre debe existir una definición precisa de actividades, tareas y técnicas que permitan el desarrollo de las competencias básicas que debe lograr el alumno.

Teniendo en cuenta que la innovación con TIC debe conllevar un cambio en la metodología, recogemos en las siguientes páginas algunas de las metodologías que se podrían utilizar en una acción formativa en línea o semipresencial: Trabajo colaborativo, Aprendizaje Basado en Tareas y Proyectos colaborativos.

Trabajo colaborativo: todos para uno y uno para todos

El desarrollo de grupos colaborativos constituye la base de muchos de los aprendizajes que se realizan actualmente en las aulas.

El aprendizaje colaborativo es una técnica psicosocial de aprendizaje que se apoya en la importancia de la interacción social como base de los aprendizajes desde edades infantiles hasta niveles de Educación Superior y en situaciones de formación continua.

Pero la adopción de esta metodología y de las estrategias didácticas que contribuyan a su desarrollo, requiere definir detalladamente sus principios y características fundamentales. Aunque no vamos a entrar en detalle en este aspecto, sí es importante indicar que la colaboración debe implicar la división de la clase en grupos heterogéneos y la creación de una interdependencia positiva.

A partir del análisis de los componentes del aprendizaje colaborativo (interdependencia positiva, valoración individual, promover la interacción, habilidades sociales y trabajo en grupo), Johnson et al apuntaron que el profesor puede planificar situaciones de enseñanza-aprendizaje orientadas a la cooperación formal, o bien pueden existir procesos de cooperación informal entre sus miembros o grupos de base cooperativos.

Por otro lado, Prendes (2007) identifica tres modelos colaborativos en situaciones de aprendizaje. Por un lado, identifica la colaboración formal, que se da en procesos de enseñanza formal, planificado y con una clara intencionalidad didáctica, procesos de colaboración no formal, concebidos como situaciones que se producen en paralelo a los procesos de enseñanza formal aunque en este caso el profesor no diseña la actividad de colaboración sino que son los alumnos, libre y espontáneamente, los que ponen en marcha los mecanismos necesarios para compartir conocimientos, recursos o tareas y de esta manera vincularlo al proceso de enseñanza-aprendizaje, y situaciones de colaboración informal que, aunque no responden a situaciones de enseñanza-aprendizaje planificadas han de ser tenidas en cuenta por la relevancia que adquieren hoy en día en alumnos que participan de Comunidades Virtuales y Redes sociales, en definitiva, espacio de comunicación e intercambio de información en las que se encuentran personas sin vínculos formales y administrativos establecidos y distantes geográfica y culturalmente, pero que comparten intereses comunes y por tanto desarrollan procesos de interacción basados en la colaboración conformando así comunidades de práctica (Prendes, 2007).

Adams y Hamm (1996) señalaron algunos de los beneficios del aprendizaje cooperativo que pueden resumirse en los siguientes puntos:

- Motiva a los estudiantes
- Aumenta el rendimiento académico y la capacidad de retención

- Ayuda en la generación creativa de nuevas ideas
- Aumenta el respeto por la diversidad
- Promueve habilidades de lectura y la comunicación oral y escrita
- Ayuda a desarrollar habilidades sociales y puramente laborales
- Mejora la eficiencia del profesor

Uno de los procesos de colaboración que más auge está teniendo actualmente es la tutoría o los procesos de enseñanza entre iguales, que utilizan como estrategias para su desarrollo el cuestionario guiado recíproco entre iguales (RPQ), los debates académicos estructurados (SAC), la clase puzzle, el método del sindicato y los equipos de aprendizaje, todas ellas basadas en la metodología colaborativa que estamos analizando (Bohlmeyer & Burke, 1987). La enseñanza (y tutoría) entre iguales es un método muy potente de enseñanza que está infrautilizado, aunque es altamente efectivo para alcanzar un amplio número de metas, diferentes contenidos y para estudiantes de diferentes niveles y personalidades adaptándose fácilmente a clases numerosas. Los beneficios de este tipo de estrategias son tanto para los tutorizados como para los tutores, ya que por un lado los tutorizados interaccionan simétricamente con sus tutores y la explicación suele estar más adaptada a su nivel, y por otro lado, el alumno-tutor mejora sus habilidades sociales y sus actitudes para estudiar, y quizás lo más importante es que involucra un pensamiento activo sobre los materiales, un análisis y selección de las ideas principales y el procesado de conceptos integrándolos en sus propios pensamientos y palabras (Bohlmeyer & Burke, 1997).

La evaluación educativa

Contenido a partir de Sánchez Vera, M.M. (2010). Espacios virtuales para la evaluación de aprendizajes basados en herramientas de Web Semántica. Tesis Doctoral inédita. Universidad de Murcia.

¿Qué es la evaluación educativa?

La evaluación es una temática con gran protagonismo en cualquier acto educativo, hablar de evaluación no significa únicamente pensar en un examen final que sirva al alumno para rendir cuentas ante el profesor, la evaluación es un concepto más amplio, ya que podemos encontrar un número amplio de definiciones que nos explican que la evaluación es una actividad o proceso sistemático de identificación, recogida o tratamiento de datos sobre elementos educativos, con el objetivo de valorarlos primero y, sobre dicha valoración, tomar decisiones.

Como bien indica el profesor Escudero Muñoz (1998:5) "de la evaluación educativa pueden encontrarse un sinfín de definiciones en la literatura especializada". Recogemos una cita de Perrenoud (1990:30) que reflexiona sobre este aspecto en concreto:

"La evaluación es un tema constante de preocupación de los docentes, de las autoridades escolares y de los investigadores de la educación. Esto indica de por sí que se trata de un punto sensible, muy cargado afectiva e ideológicamente, porque a través de la evaluación se concretan las desigualdades y por tanto, las contradicciones, entre la utopía pedagógica de una escuela para todos y la realidad de las diferencias". Claro queda que es un elemento de gran interés para la comunidad educativa. Pero, ¿qué es exactamente la evaluación educativa?. Ante la imposibilidad de contemplar una única definición de lo que representa, recogemos alguna de sus características más importantes:

- La evaluación debe ser un proceso educativo.
- La evaluación es un medio para ayudar a que el alumnado aprenda mejor.
- La evaluación es un proceso de carácter continuo.
- La evaluación supone una reflexión valorativa y sistemática. La evaluación comprende e interpreta el proceso de enseñanza-aprendizaje para llegar a la formulación de juicios de valor.

Instrumentos de evaluación

Resulta difícil una clasificación de los instrumentos que existen, debido en primer lugar a su gran variedad y en segundo lugar a las diferentes clasificaciones que realizan los autores en función de distintos criterios de consideración.

No obstante, ofrecemos un listado de algunos de los instrumentos de evaluación que podemos utilizar en nuestros cursos:

- La observación sistemática y/o participante, cuyos instrumentos más utilizados para obtener información son:
 - Diario
 - Registros anecdóticos
 - Listas de control
 - Escalas de estimación
 - Grabaciones
- Cuestionarios, que pueden ser:
 - Abiertos
 - Cerrados

- Mixtos
- Entrevistas, que en función del grado de estructuración, pueden ser:
 - Estructuradas
 - Semiestructuradas
 - No estructuradas
- Técnicas sociométricas:
 - Test sociométrico
- Análisis documental:
 - Registros de clase
- Escalas de actitudes:
 - Escalas aditivas (Lickert)
 - Escalas de diferencial semántico (Osgood)
- Técnicas de dinámica de grupos:
 - Grupos de discusión
 - Bola de nieve
 - Lluvia de ideas
 - Phillips 66
 - Grupo nominal, etc.
- Tareas, ejercicios y/o actividades:
 - Resolución de problemas
 - Casos prácticos
 - Proyectos
- Pruebas de rendimiento, con modalidad:
 - Oral
 - Escrita: objetivas, de respuesta libre

Rúbrica de evaluación y portafolio

Rúbricas de evaluación: las rúbricas son instrumentos que tratan de analizar el trabajo de los alumnos a partir de la definición de una serie de criterios o indicadores de evaluación. Tienen grandes posibilidades para la evaluación de tareas o proyectos, por la posibilidad de adaptar la rúbrica a la tarea que se le pide al alumno. Permite tener en cuenta elementos como el trabajo colaborativo o el desarrollo de determinadas competencias.

García y otros (2011) exponen otras ventajas:

Ventajas para el profesor	Ventajas para el estudiante
Es una herramienta para la evaluación objetiva y consistente.	Proporciona conocimiento sobre los objetivos de aprendizaje y los criterios de evaluación.
Promueve la reflexión sobre el establecimiento de los objetivos de aprendizaje y los criterios de evaluación.	Proporciona retroalimentación sobre el proceso de aprendizaje.
Provee información sobre la efectividad del proceso de enseñanza/aprendizaje.	Promueve la responsabilidad en el aprendizaje.
Es un instrumento abierto en cuya elaboración pueden participar los estudiantes.	Aumenta la autonomía en el aprendizaje.
Estimula la reflexión sobre la evaluación con el fin de mejorar el proceso.	Facilita la participación del alumno en su autoevaluación.

Portafolio: "es una compilación de trabajos que realiza un alumno en relación con unos objetivos específicos predefinidos, trabajos a los que se unen comentarios y reflexiones tanto por parte del propio alumno como del profesor-. Desde la perspectiva del profesor, un portafolio es una recopilación de tareas, anotaciones, sucesos y reflexiones acerca de un proceso de enseñanza. A partir de esta idea, se entiende el portafolio educativo como una metodología de enseñanza que implica algo más que la mera recogida de trabajos, el portafolio educativo implica una reflexión, una recogida de experiencias, que permite acercar su realidad a la persona destinataria del portafolio, permite analizar, valorar, revisar, evaluar..." (Prendes y Sánchez, 2008:24).

La innovación educativa

La reflexión sobre la práctica educativa que realizamos día a día, nos llevará ineludiblemente a plantear procesos de innovación educativa. En este curso habéis reflexionado tanto sobre vuestras competencias docentes y necesidades formativas, la planificación, las estrategias metodológicas a emplear y la evaluar acorde con esas estrategias. En la medida en que estos cambios en la planificación sean implementados, podremos estar hablando de procesos de innovación educativa.

Basándonos en un interesante artículo sobre la innovación educativa de Barraza (2005), analizamos el concepto de innovación educativa que debería guiar estos procesos de cambio que estáis planteando en vuestras planificaciones y futuras acciones docentes.

La innovación educativa suele ir asociada a cuatro términos: nuevo, mejora, cambio y reforma. En cuanto al adjetivo nuevo, es preciso indicar que etimológicamente innovar significa nuevo. De ahí que la innovación se haya identificado con algo nuevo que se introduce en cualquier momento del acto didáctico. Y precisamente ese concepto de novedad es que lo que ha llevado a confundir la innovación tecnológica (incorporación de una reciente tecnología, como la pizarra digital, presentaciones visuales con prezi) con la innovación pedagógica (introducir una nueva forma de hacer las cosas, es decir, introducir nuevas metodologías y estrategias didácticas). En este sentido, es preciso aclarar que aunque la innovación sí puede suponer una introducción de recursos nuevos, no necesariamente debe ser así, por ejemplo, cambiando nuestra forma de dar clase, podemos lograr innovar haciendo las cosas de forma diferente.

En segundo lugar, la mejora es lo que logra convertir algo novedoso en algo innovador. Cuando introducimos cambios en la metodología, en nuestra forma de dar clase, en los recursos que usamos, sin lugar a dudas se está cambiando, pero no necesariamente el cambio puede ser a mejor. Desde nuestra perspectiva, innovar supone mejorar; de lo contrario sólo estaremos cambiando las formas de hacer las cosas.

Como estamos apuntando, la introducción de algo nuevo que conlleva una mejora es una innovación, y esto supone también que se produzca un cambio, respecto a una situación anterior. En este sentido, ese proceso de cambio, para llamarlo innovación, no se puede derivar de un fenómeno o situación espontánea, debe ser el resultado de un proceso de planificación, consciente y regulado.

Por último, aunque innovación y reforma que suelen utilizar como término sinónimos, no son exactamente iguales. La diferencia entre ellos residen en la magnitud del cambio: mientras que la innovación se refiere a los cambios que suceden a pie de aula, en situaciones de enseñanza-aprendizaje específicas, y con acciones formativas concretas, la reforma supone una modificación global del sistema que implica decisiones institucionales y/o políticas. Por tanto, nosotros, en este curso, de acuerdo con los contenidos impartidos y las actividades realizadas, hablaremos más de innovación educativa.

Toca ahora, una vez rediseñada vuestra planificación docente, implementar el nuevo modelo de acción didáctica, introduciendo elementos nuevos (formulación por tareas, nuevas estrategias didácticas, etc.), y con ello, poniendo de manifiesto esta situación de cambio. Pero la clave está en no quedarnos ahí, nosotros los docentes seremos la llave del cambio, planteado siempre en términos de mejora.

1 Retos a los que nos enfrentamos	Problemas	Público al que nos dirigimos	
2 Descripción de las competencias que se abordan	Principales competencias	Otras competencias	
3 Cómo se trabaja las competencias	Metodologías	Indicadores de desempeño	Postulados
4 Productos obtenidos	Material realizado		Links
5 Innovaciones pedagógicas detectadas.			

Figura 2: ficha para la evaluación de los procesos de innovación educativa (Fundación Telefónica)

Adams, D. y Hamm, M. (1996). *Cooperative Learning, Critical Thinking and Collaboration across the Curriculum* (2nd ed.). Springfield: Paperback.

Andrade, H. (2005). Teaching with rubrics. *College Teaching*, 53.

Bohlmeyer, E.M. y Burke, J.P. (1987). Selecting cooperative learning techniques: a consultative strategy guide. *School psuchology review*, 16, 36-49.

Escudero, J.M. (1998). Evaluación Educativa: Aproximación general, orientaciones y ámbitos, en Escudero, J.M., González, M.T. y Del Cerro, J. *Evaluación de programas, centros y profesores*. Murcia:Diego Marín.

García Irlés, M.; Sempere Ortells, J.M.; Marco de la Calle, D.; Sen Fernández, M.L. (2011). La rúbrica de evaluación como herramienta de evaluación formativa y sumativa. Jornadas Redes 2011. Universidad de Alicante. <https://web.ua.es/es/ice/jornadas-redes-2011/documentos/posters/184446.pdf>

Prendes, M.P. (2007). Internet aplicado a la educación, en Cabero, J. (coord.). *Nuevas tecnologías aplicadas a la educación*. Madrid: Mc Graw Hill.

Prendes, M.P. y Sánchez, M.M. (2008). Portafolio electrónico: posibilidades para los docentes, en *Pixelbit: revistas de medios y educación*. Universidad de Sevilla, vol. 32, pp. 21-34

Sánchez Vera, M.M. (2010). Espacios virtuales para la evaluación de aprendizajes basados en herramientas de Web Semántica. Tesis Doctoral inédita. Universidad de Murcia.

Solano, I.M. (2010). Estrategias metodológicas para el uso de redes. *Digitum*. https://digitum.um.es/xmlui/bitstream/10201/14619/1/Metodolog%C3%ADas_y_estrategias_did%C3%A1cticas_Infantil.pdf

El contenido de este curso está basado en material creado por María del Mar Sánchez Vera e Isabel María Solano Fernández. Licencia Creative Commons

