



UNIVERSIDAD SIGLO 21
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN
TRABAJO FINAL DE GRADO
PLAN DE INTERVENCIÓN

“Estrategias innovadoras para aumentar la motivación de los estudiantes del IPEM

193”

Autora: Carla Liliana Soria.

DNI: 33.229.146

Legajo: VEDU03179

Tutora: Magda Dávila.

Lugar y Fecha: 17 de noviembre de 2024.

Índice

Resumen	III
Introducción.....	IV
1. Diagnóstico Situacional Institucional.....	0
1.1 Historia y Datos	0
1.2 Aspectos Filosóficos	0
1.3 Misión	1
1.3 Ideario	1
1.4 Recursos humanos	2
1.5 Recursos Materiales	2
1.6 Objetivos institucionales.....	2
1.7 Aspectos pedagógicos	3
2. Delimitación del problema	4
2.1 Árbol de problema	4
2.2 Antecedentes.....	6
3. Línea temática.....	7
4. Objetivos, Metas, Acciones	10
5. Marco teórico.....	10
6. Plan de Acción.....	17
6.1 Actividades	17
6.2 Evaluación.....	21
6.2.1 Evaluación en proceso.....	22
6.2 Cronograma.....	23
6.3 Recursos	23
7. Presentación del Video	23
Referencias	24
Anexo.....	26

Resumen

El plan de intervención se desarrolla en el IPEM 193 y aborda la problemática relacionada con la falta de interés de los estudiantes por el aprendizaje. Como respuesta, se propone la capacitación del cuerpo docente en estrategias de innovación educativa que integren herramientas como el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y el uso de las TIC. El objetivo general es capacitar a los docentes en metodologías activas y en el uso de herramientas tecnológicas para promover un aprendizaje significativo, motivador y adaptado a la diversidad de los estudiantes, mejorando así el rendimiento académico y la participación en el aula en el IPEM 193. Por lo tanto, se ha diseñado un plan de acción organizado en seis encuentros para abordar diferentes aspectos del ABP y las herramientas tecnológicas. Las actividades principales incluyen talleres de formación para docentes en ABP y uso de herramientas TIC, acompañados de la implementación de actividades prácticas en el aula. Se espera que esta intervención incremente la participación estudiantil y reduzca la deserción, como así también se espera aumentar la motivación de los estudiantes del ciclo básico del IPEM 193.

Palabras Clave: Innovación educativa, ABP, Capacitación docente, TIC.

Introducción

En el contexto actual, la innovación pedagógica ha surgido como una respuesta a la necesidad de adaptar la enseñanza tradicional a las nuevas exigencias de la sociedad en el que el avance de la tecnología impone nuevos desafíos. En el I.P.E.M. N°193, se observa una problemática relacionada con la falta de interés de los estudiantes en el ciclo básico, vinculada a prácticas pedagógicas que no logran captar su atención.

A su vez, este desinterés se agrava con el bajo dominio de herramientas tecnológicas por parte del cuerpo docente, de acuerdo con lo informado por la directora en la entrevista realizada por la Universidad Siglo 21. Ante esta situación, surge este plan que tiene como objetivo implementar una propuesta de capacitación docente que promueva estrategias de innovación educativa para fomentar un aprendizaje más significativo y motivador.

Por todo ello, se ha construido un plan de intervención en el que se identifican diferentes aspectos como parte de su estructura: el diagnóstico situacional (con su historia, misión, visión, objetivos pedagógicos, entre otros); la delimitación del problema con su respectivo árbol en el cual se observan las causas y consecuencias y, por último, los antecedentes seleccionados para este problema.

A su vez, se incluye una descripción de la línea temática “Innovación educativa”, se plantean los objetivos y el marco teórico. En el caso del I.P.E.M. N°193, la implementación de ABP busca generar una participación activa de los estudiantes en la construcción de su propio conocimiento, incentivando habilidades de resolución de problemas y pensamiento crítico.

Asimismo, se presenta un plan de acción organizado en seis encuentros en el cual se pretende enseñar estrategias didácticas que contribuyan a mejorar indicadores clave como la tasa de promoción y la disminución de la deserción, fomentando una mayor pertenencia hacia la institución. En este sentido, el desarrollo de la capacitación continua para los docentes se presenta como un componente crucial para la efectividad de la innovación educativa en esta institución.

En conclusión, la integración de ABP y el uso de herramientas tecnológicas en el I.P.E.M. N°193 responde a la necesidad de crear un ambiente de aprendizaje innovador que motive a los estudiantes y permita a los docentes renovar sus prácticas pedagógicas, desde un enfoque constructivista del aprendizaje.

1. Diagnóstico Situacional Institucional

Institución Elegida: I.P.E.M N°193 “José María Paz”.

1.1 Historia y Datos

La institución se encuentra ubicada en Saldán, Gran Córdoba, Argentina. En la actualidad cuenta con un edificio propio, varias aulas, un laboratorio de informática, un aula de usos múltiples, y un playón deportivo con 8 canchas. También tiene un espacio multimedia y un laboratorio para Ciencias Naturales (Universidad Siglo 21, 2019).

Ha participado en diversos programas como EDUCTRADE (Empresa española), PROMSE (Programa de Mejoramiento del Sistema Educativo), y el Programa Nacional de Becas Estudiantiles, lo que ha permitido adquirir mejoras en infraestructura y recursos educativos, como equipamiento informático y becas para estudiantes. Por otro lado, ofrece orientaciones en Economía y Gestión y Turismo, adaptándose a las demandas de la comunidad y del sistema educativo (Universidad Siglo 21, 2019).

1.2 Aspectos Filosóficos

La institución promueve una educación basada en valores: “la tolerancia, la cooperación, la participación, la libertad para expresar y vivenciar ideas y la solidaridad” (Universidad Siglo 21, 2019, p.39). Esto refleja un enfoque en la convivencia democrática y el desarrollo de prácticas ciudadanas orientadas al desarrollo de la civilidad de cada estudiante.

Por otro lado, tiene un fuerte compromiso con la calidad educativa ya que se observa que hay un énfasis en la participación democrática y la mejora continua de los aprendizajes, facilitando en cada estudiante las herramientas necesarias para lograr su autonomía (Universidad Siglo 21, 2019).

1.3 Misión

La institución proporciona en el estudiante, una formación integral y permanente, desarrollando su pensamiento crítico y habilidades para resolver problemas. Se busca fomentar la realización personal y facilitar la inserción en la vida sociocultural, el mundo laboral, y la continuación en estudios superiores, siempre dentro de un marco de educación en valores (Universidad Siglo 21, 2019).

1.2 Visión

La visión de la institución se centra en ofrecer una educación que apunte a la excelencia, que prepare para su desenvolvimiento en la comunidad. Los acuerdos que construyen son fundamentales para promover relaciones interpersonales saludables y para el desarrollo de una comunidad educativa en la que predominen la escucha, el respeto mutuo, y el compromiso con el otro (Universidad Siglo 21, 2019).

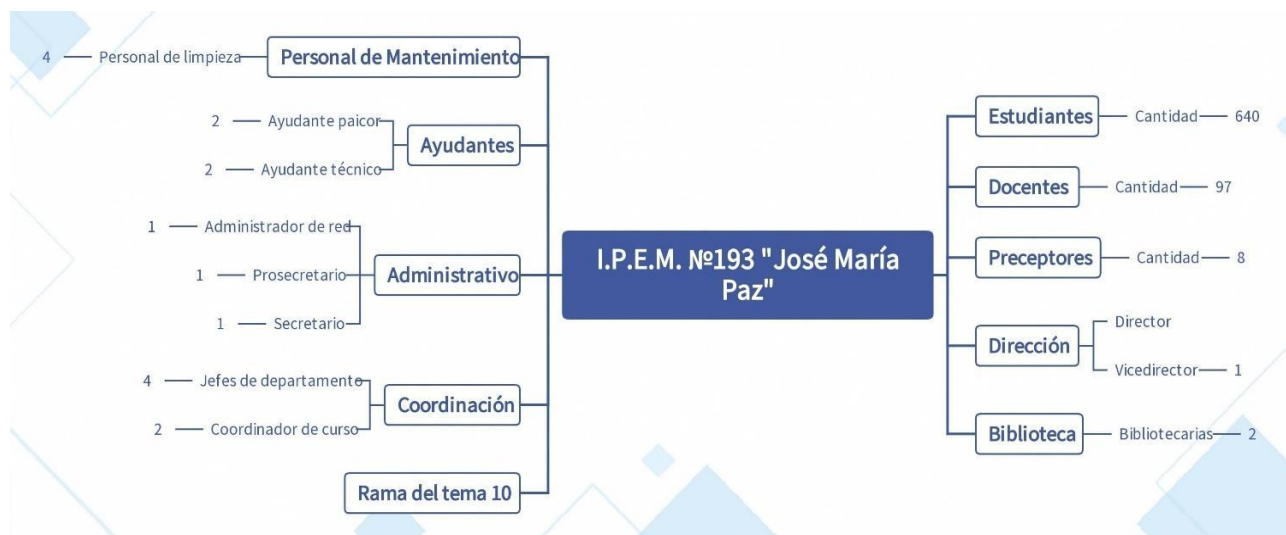
1.3 Ideario

- **Participación democrática:** Promueve la convivencia basada en el respeto por las diferencias individuales y la participación de docentes, familias, estudiantes (Universidad Siglo 21, 2019).
- **Formación ciudadana:** Se enfoca en proporcionar herramientas básicas para el ejercicio de la ciudadanía, fomentando el intercambio de ideas, el respeto a la diversidad, y la expresión libre y respetuosa (Universidad Siglo 21, 2019).
- **Formación para la vida:** A través de sus orientaciones (Economía y Turismo) prepara a los estudiantes no solo para adquirir conocimientos relacionados con estos ejes, sino que también los prepara para continuar estudios superiores. (Universidad Siglo 21, 2019).

1.4 Recursos humanos

A continuación, se presenta un organigrama institucional en cual se detalla el recurso humano:

Figura 1: Organigrama



Fuente: Elaboración propia, 2024.

1.5 Recursos Materiales

La institución cuenta con los siguientes materiales: “libros, cuatro televisores Smart, Computadoras, Calefactores, Ventiladores, Mapas, Elementos de Educación Física, conexión a internet parcial, pizarras para marcador y tiza e instrumentos musicales (piano, órgano, guitarra e instrumentos de percusión), equipos de música, parlantes, tres micrófonos, impresora, fotocopidora” (Universidad Siglo 21, 2019, p.38).

1.6 Objetivos institucionales

Los objetivos institucionales del I.P.E.M. N°193 José María Paz que se encuentran expresados en su PEI son los siguientes:

- Garantizar educación de calidad y equidad: La institución se enfoca en la inclusión, retención, promoción y finalización de los estudios secundarios, alineados con las políticas educativas de la educación pública actuales.
- Fomentar la formación ciudadana: Desarrolla una conciencia cívica que promueva el ejercicio responsable de derechos y obligaciones, contribuyendo a un orden democrático, justo y solidario.
- Jerarquizar el Ciclo de Orientación: Refuerza la identidad y la excelencia de la escuela, preparando a los estudiantes para el mundo laboral, la continuidad de estudios superiores y la realización de proyectos de vida.
- Resignificar los valores institucionales: Fomenta una convivencia armoniosa basada en valores que eleven a la persona, beneficiando a todos los miembros de la comunidad educativa y la comunidad social (Universidad Siglo 21, 2019, p.40).

1.7 Aspectos pedagógicos

Algunos de los aspectos pedagógicos identificados son los siguientes:

- Participación y trabajo cooperativo: Se destaca el valor del trabajo conjunto entre familias, alumnos y docentes para promover la convivencia y reconstrucción permanente en la comunidad educativa (Universidad Siglo 21, 2019).
- Proyectos educativos integrados: Se mencionan varios proyectos interdisciplinarios y específicos que abarcan diferentes asignaturas y temáticas, tales como “Juntos a la Par”, “Dejando Huellas”, “Florece nuestro patio”, “Safari fotográfico por Saldán”, entre otros (Universidad Siglo 21, 2019).

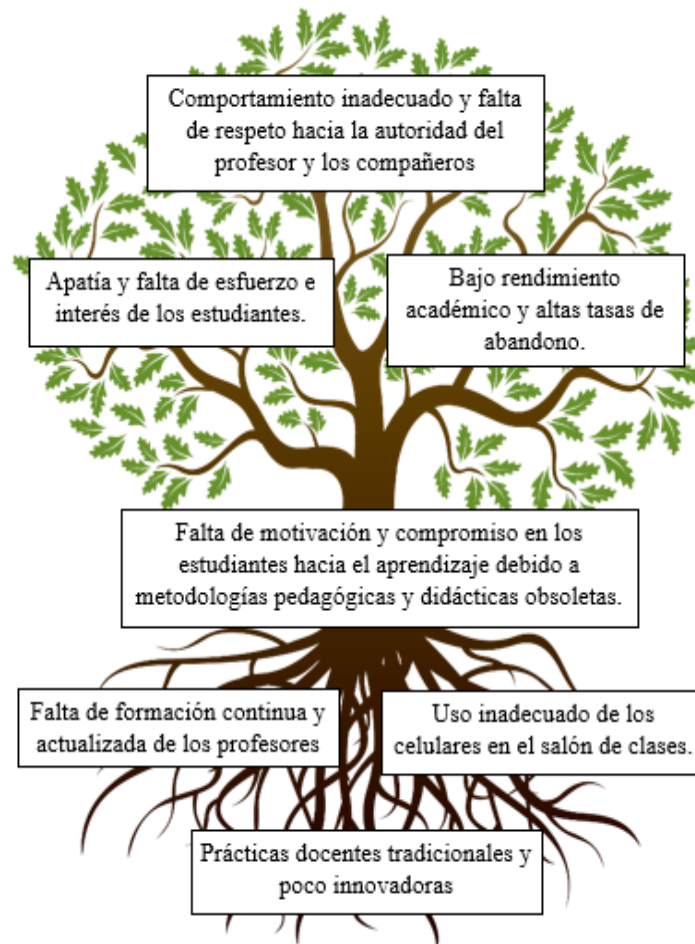
- Enfoque en la convivencia escolar: La escuela prioriza la creación de un ambiente de convivencia saludable y el desarrollo de un Proyecto de Convivencia que se revisa y actualiza regularmente (Universidad Siglo 21, 2019).

2. Delimitación del problema

Uno de los problemas principales del I.P.E.M. N°193 es la falta de motivación y compromiso en los estudiantes hacia el aprendizaje debido a metodologías pedagógicas y didácticas obsoletas.

2.1 Árbol de problema

Figura 2. Árbol de problema



Fuente: Elaboración propia, 2024.

Como se puede observar, la falta de motivación y los métodos tradicionales de enseñanza y aprendizaje causados por la falta de formación de los docentes en propuestas innovadoras y atractivas para los estudiantes, trae como consecuencia que estos no tengan interés, tengan comportamiento inadecuado y haya bajo rendimiento académico y alta tasa de deserción.

Asimismo, es necesario analizar cómo los proyectos actuales, como el de convivencia y el de ESI, por mencionar algunos de los descritos en apartados anteriores, influyen en el compromiso de los estudiantes. En el caso de la convivencia escolar, si bien cuentan con los Acuerdos Escolares de Convivencia, estos deben ser reformulados con la participación de los estudiantes para mejorar el clima institucional.

Para despertar el interés de los estudiantes, sería beneficioso incluir actividades que involucren activamente a los mismos, como por ejemplo, en la resolución de conflictos, o la creación de clubes de convivencia. En cuanto a los proyectos de ESI, estos podrían maximizar la motivación mediante la implementación de proyectos interdisciplinarios, como los ABP u otros, en los que el estudiante tenga un rol activo.

Los proyectos institucionales del I.P.E.M. N°193 tienen un potencial significativo para abordar la falta de motivación en los estudiantes. Sin embargo, será necesario trabajar de manera interdisciplinaria y abordarlos según las necesidades actuales de los estudiantes, sus posibilidades, e incluso incluir el uso de tecnologías en los procesos de enseñanza.

Giojalas, en una entrevista realizada por la Universidad Siglo 21 (2019), señala que “si hay algo que preocupa (...) es la formación de todos los docentes porque hay mucha gente nueva (...) al cual le falta la práctica diaria para que adquiera el desenvolverse en el aula” (Universidad Siglo 21, 2019, p.81). Esto podría contribuir a la falta de motivación y compromiso en los estudiantes, lo cual se refleja en las tasas de repitencia y abandono.

La falta de formación continua en los docentes podría desembocar en la falta de metodologías que capten el interés de los estudiantes o bien que no se estén abordando adecuadamente las necesidades de aprendizaje diversas. Por último, con un 13% de abandono en 2017 (89 estudiantes), se puede inferir que muchos estudiantes no están comprometidos con su educación.

2.2 Antecedentes

Para abordar los antecedentes vinculados con el problema de intervención identificado (falta de motivación y compromiso de los estudiantes, prácticas pedagógicas tradicionales y necesidad de formación continua de los profesores), se presentan los siguientes:

En primer lugar, se puede citar un trabajo de Jorgelina Yapur titulado “¿Derecho a la diferencia o diferencia de derechos? Análisis de un programa de inclusión educativa”. En el mismo, la autora realiza una investigación empírica y experimental centrada en jóvenes de 14 a 17 años sobre la inclusión de estos en el sistema y expone la importancia del “papel del saber pedagógico en la reproductibilidad o innovación de las prácticas escolares, la importancia de los vínculos y lazos sociales como condición para el aprendizaje” (Requena, 2022, p.2).

En otro estudio realizado por Maldonado, Servetto y Molina (2015) reconstruyen algunas experiencias de escolaridad de estudiantes de diversos contextos institucionales y afirman que en “en el aula uno escucha: “no voy a hacer este ejercicio porque es aburrido”, “no voy a leer esto porque es muy largo y me aburre, me cansa”, “eso ya lo vimos, por qué no da algo nuevo” (p.147), por lo que lo novedoso y nuevo repercuten en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Por último, un estudio de Lovay (2016) señala la importancia de los Planes de Mejora Institucional al decir que “constituyen un instrumento importante para avanzar en la transformación institucional de la Educación Secundaria y en las prácticas pedagógicas. Esto implica generar diversos recorridos formativos que permitan efectivizar una Educación Secundaria de calidad” (p.41), para ello, será necesario introducir estrategias innovadoras en las aulas.

3. Línea temática

De acuerdo con el problema identificado y la dirección del Plan de Intervención, la línea temática escogida es “Innovación Educativa”. Los aportes conceptuales de la misma apuntan a la transformación de la práctica pedagógica consideradas “tradicionales” para adecuarse a las necesidades de los estudiantes en la actualidad, sus intereses, su relación con lo cotidiano y lo digital.

La innovación pedagógica integra nuevas metodologías de enseñanza, las combina e incluso circunscribe tecnologías y enfoques más dinámicos que se adaptan al contexto actual. De acuerdo con Requena (2022), la innovación educativa puede “darse en tres dimensiones interrelacionadas: metodológica (contenidos y materiales), pedagógica (interacciones docentes–discentes) y tecnológica (tecnologías aplicadas en las interacciones, así como en la presentación de materiales y procesamiento de contenidos)” (p.1).

Por otro lado, la innovación educativa abarca la implementación de la tecnología en las aulas, como el uso de plataformas virtuales, dispositivos interactivos y recursos multimedia. En lo que refiere a metodologías, se pueden integrar enfoques de la pedagogía

activa que incluye la participación del estudiante como productor de conocimiento, con pensamiento crítico para la resolución de problemas.

En el caso del I.P.E.M. N°193 en el que se ha observado que los estudiantes muestran desinterés por aprender y, asimismo, en palabra de la directora, los docentes tienen poco manejo de las tecnologías, resulta de importancia capacitar al plantel docente, especialmente del ciclo básico para que incluya nuevas propuestas de enseñanza y aprendizaje, como por ejemplo el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) en articulación con las nuevas tecnologías.

A lo largo de la historia de la educación, para cumplir con la calidad requerida por esta aspiración, las escuelas, universidades y centros de investigación han introducido innovaciones educativas, a partir de las cuales se han instaurado y diversificado prácticas pedagógicas, estrategias educativas y didácticas, concepciones, modelos y métodos formativos, siempre en función de atemperarse a las nuevas dinámicas emergentes que se han ido generando en una sociedad compleja, dinámica y globalizada (Palacios Núñez, Toribio López y Deroncele Acosta, 2021, p.135).

La falta de motivación de los estudiantes del I.P.E.M. N°193 está directamente vinculada con las prácticas pedagógicas que no generan ni el interés ni el compromiso de los estudiantes por aprender. Por ello, la innovación educativa, de la mano de las tecnologías y los ABP, ofrece un camino para la actualización de la enseñanza y el aprendizaje y, de esta manera, generar más interés en el aula.

Las prácticas docentes, las formas en que utilizan la tecnología y la falta de interés de los estudiantes, descrito por la directora, requieren de nuevos formatos escolares que incluyan ABP, gamificación o el uso de aplicaciones que despierten la motivación de los

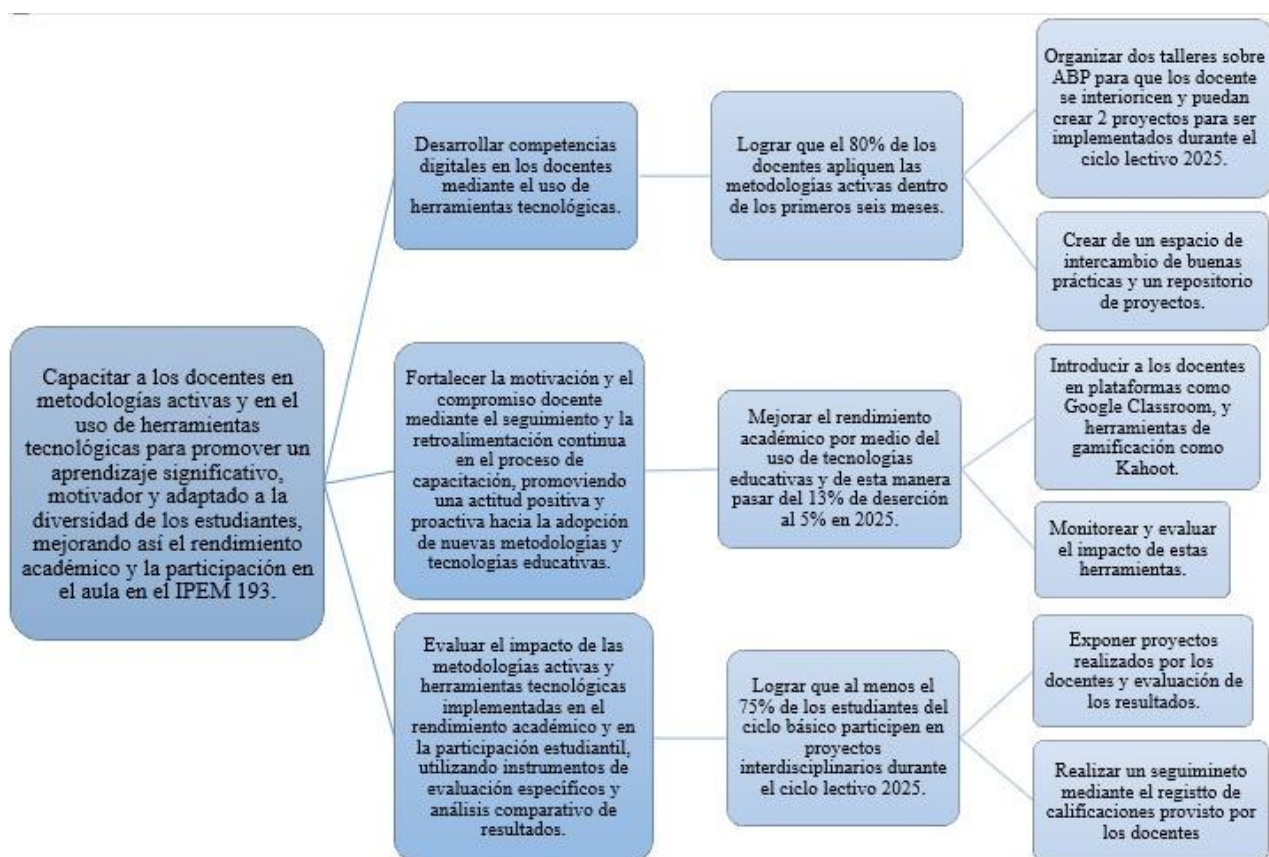
jóvenes. Para ello, será necesario fortalecer la figura del docente para enfrentarse a los desafíos actuales en educación.

Serdyukov (2017) citado por Palacios Núñez, Toribio López y Deroncele Acosta, (2021), la innovación educativa “requiere de dos subcomponentes: la idea nueva y el cambio que resulta tras poner en práctica dicha idea. Es decir, previo a la innovación se presenta el pensamiento creativo; sin embargo, sin la innovación este no se podría concretar” (p.137).

4. Objetivos, Metas, Acciones

En este apartado se presentan los objetivos, metas y acciones que guían el plan de intervención. Los mismos han sido organizados de manera articulada para dar respuesta a la problemática identificada en el diagnóstico. Se busca establecer con claridad qué se pretende alcanzar, cómo se logrará y cuáles serán los compromisos asumidos por los responsables en cada instancia del proceso.

Figura N°3: Objetivo, Metas, Acciones



Fuente: Elaboración propia, 2024.

5. Marco teórico

La innovación en el ámbito educativo es un concepto muy amplio que conviene desglosarlo en varios componentes. Al hablar de innovación, se hace referencia a lo nuevo,

a lo que no se presentó antes, a “algo diferente” e invita a repensar los enfoques que se utilizan en las instituciones escolares en su totalidad, para mejorar los procesos de enseñanza como así también del aprendizaje.

La innovación educativa, se refiere a la implementación de actividades educativas novedosas y originales que tienen como objetivo mejorar la eficiencia del proceso enseñanza-aprendizaje. Por ejemplo, la innovación educativa se puede manifestar a través de la innovación pedagógica (nuevas formas de interacción entre docentes y estudiantes), metodológica (nuevos contenidos o materiales didácticos) o tecnológica (uso de las TIC) (Palacios Núñez, Toribio López & Deroncele Acosta, 2021, p. 137)

Por lo tanto, la innovación educativa implica un quehacer docente diferente a lo que viene desarrollando en sus clases. Para ello, es necesaria la actualización de la formación docente para generar que la participación de los estudiantes en este enfoque sea activa, reflexiva y forjar nuevas capacidades para fomentar la autonomía en la resolución de problemas.

Para abordar los desafíos del mundo educativo actual, es fundamental adaptar nuestras estrategias pedagógicas para satisfacer las necesidades individuales de los estudiantes y promover así, un ambiente de aprendizaje colaborativo y participativo. Asimismo, la formación continua de los docentes es esencial para mantenerse al tanto de las últimas tendencias educativas y metodologías de enseñanza innovadoras.

Esta formación docente y la capacitación en innovación educativa permiten a los mismos estén preparados para implementar nuevas prácticas de manera efectiva y maximizar su impacto en el aprendizaje de los estudiantes. Asimismo, seguir buscando nuevas formas de mejorar los procesos educativos es crucial para garantizar que los

estudiantes adquieran las habilidades y competencias necesarias para tener éxito en un mundo en constante cambio.

La investigación educativa ha identificado una variedad de enfoques pedagógicos que ofrecen mejores resultados en el desarrollo de competencias curriculares sólidas. Estos enfoques implican alejarse de la enseñanza convencional basada en la memorización y adoptar herramientas didácticas específicas que fomenten la participación, la reflexión y la autorregulación en el proceso de aprendizaje.

La innovación, en consecuencia, puede promover un nuevo proceso (organización, método, estrategia, desarrollo, procedimiento, formación y técnica), un nuevo producto (tecnología, artículo, instrumento, material, dispositivo, aplicación, fabricación, resultado, objeto y prototipo), un nuevo servicio (atención, prestación, asistencia, acción, función, dependencia y beneficio) o un nuevo conocimiento (transformación, impacto, evolución, cognición, disensión, conocimiento, talento, patente, modelo y sistema). (Montoya y Lugo-Ocando, 2020, pp.10-11)

El objetivo de los enfoques relacionados con la innovación es motivar el interés por el estudio, promover el análisis crítico y la resolución de problemas, y preparar a los alumnos para su futura inserción en el mundo laboral. Se sabe que las metodologías innovadoras como el ABP, la gamificación, la inteligencia artificial, entre otras, puede aumentar la motivación de los estudiantes ya que resulta atractivo y relevante.

En lo que respecta a las metodologías mencionadas, se encuentra dentro de lo que se considera pedagogías emergentes, las cuales tienen como centro del proceso al estudiante. Estas “apoyan el proceso educativo de las personas principalmente por medio de la promoción del aprendizaje continuo con tecnología y recursos educativos abiertos ante de

grandes volúmenes de información y en contextos de redes de comunicación” (Gómez y Ortiz, 2021, p.11).

Este tipo de pedagogía aumenta el interés de los estudiantes por aprender, por saber cómo funcionan determinadas cosas o por qué suceden. Esto se debe a que los coloca en un rol activo frente a la búsqueda, análisis y proceso de la gran masa de información con las que cuentan hoy en día gracias al surgimiento de la tecnología, la cual crece a pasos agigantados.

Es por ello, que es necesario profundizar sobre una estrategia metodológica, el Aprendizaje Basado en Problemas que, si bien no es novedosa, puede resultar de interés, si se les incluye el uso de las tecnologías. Esta estrategia se destaca como una herramienta que incorpora y desarrolla capacidades fundamentales para el estudiante: búsqueda de información, análisis, selección, aplicación, reflexión, entre otras que favorecen la formación integral del estudiante.

El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) puede definirse como una modalidad de enseñanza y aprendizaje centrada en tareas, un proceso compartido de negociación entre los participantes, siendo su objetivo principal la obtención de un producto final. Este método promueve el aprendizaje individual y autónomo dentro de un plan de trabajo definido por objetivos y procedimientos.

Considerando la definición anterior el ABP emerge como una poderosa estrategia pedagógica. Su implementación eficaz requiere un compromiso continuo con la formación docente y la adaptación de las prácticas educativas a las necesidades cambiantes de los estudiantes y del mundo laboral, como así también a la implementación de nuevos formatos escolares.

Orellana-Guevara (2021) señala al respecto que el ABP es una “estrategia de enseñanza enfrenta al estudiantado con los conocimientos que va adquiriendo en su formación profesional (...). Este es un modelo centrado en el estudiante y su aprendizaje, que le permite tener injerencia en la construcción de su conocimiento” (p.344). Al apostar por enfoques innovadores como el ABP, se prepara a las generaciones futuras para enfrentar con éxito los desafíos de una sociedad en constante evolución.

Entre las características principales del ABP se pueden considerar las siguientes:

- Su contenido se debe centrar en los intereses y conocimientos previos de los destinatarios.
- Debe ser un proyecto acorde con la realidad curricular de la etapa educativa en la que los futuros y futuras docentes desarrollarán su actividad profesional.
- Su planteamiento debe atender a criterios interdisciplinarios y fundamentarse en la investigación y en la práctica.
- El punto de partida será una pregunta que, a modo de desafío, enfoque un proyecto educativo que tenga en cuenta los intereses de los destinatarios.
- Entre los resultados se debe incluir un producto artístico que llegará a una audiencia más amplia en la fase de comunicación.
- En la medida de lo posible, involucrará propuestas de otros expertos en la temática (artistas, docentes, gabinetes didácticos de museos...).
- Debe generar herramientas e instrumentos que faciliten la tarea de evaluación y aporten objetividad al proceso. (Salido-López, 2020, pp.124-125).

A partir de las características mencionadas, se puede afirmar que el ABP tiene un impacto directo en la motivación del estudiante ya que este participa activamente en la

construcción de nuevos conocimientos, como así también de habilidades que luego podrá aplicar a otras situaciones de similares características, o bien aplicarlas en nuevas situaciones didácticas.

Por otro lado, en el uso del ABP, se pueden aplicar las tecnologías educativas como plataformas virtuales, simulaciones 3D o incluso utilizar Inteligencia Artificial para resolver los problemas. Para que esto ocurra, se necesita de docentes que se encuentren capacitados para implementar la estrategia ABP y el uso de nuevas tecnologías con los estudiantes.

La formación continua y la capacitación docente serán clave para que los profesores adquieran herramientas y nuevos conocimientos que luego compartirán y pondrán en práctica con los estudiantes. Un docente capacitado en nuevas metodologías podrá implementar el uso del ABP, despertar el interés de los estudiantes y motivarlos para que realicen diversas tareas de investigación.

Por otro lado, la innovación educativa exige nuevas metodologías de enseñanza y aprendizaje. En este sentido, y teniendo en cuenta la falta de interés de los estudiantes, la tasa de repitencia, promoción y deserción se apunta a trabajar nuevas metodologías de enseñanza, consideradas activas, como el Aprendizaje Basado en Problema y la Gamificación para mejorar la motivación y la calidad en la institución.

Ambas estrategias didácticas se encuentran alineadas con los postulados del constructivismo, una corriente que apunta al desarrollo de competencias y la construcción del conocimiento. “Así, en el aprendizaje constructivista, el alumno toma un papel activo y va construyendo su propio conocimiento mediante un conjunto de experiencias que le permiten desarrollar las destrezas” (Santos-Ellakuria, 2019, p.93).

Como se dijo en el apartado anterior, el ABP es una estrategia didáctica que se centra en el aprendizaje mediante la realización de proyectos. A través de este, se crea una situación/problema que el estudiante debe resolver. Esto lo coloca en un papel activo frente al conocimiento, y a su vez, desarrolla competencias, las cuales les servirán para aplicar frente a una nueva situación.

Asimismo, el Aprendizaje Basado en Problemas promueve el aprendizaje constructivista al permitir que los estudiantes partan de sus conocimientos previos y construyan nuevo aprendizaje de manera colaborativa. Según Piaget, referente del Constructivismo, el conocimiento no se recibe de forma pasiva, por lo tanto, los estudiantes deben ser activos y aprender a través de la experiencia y en interacción con el entorno.

Por su parte, la gamificación que consiste en incorporar elementos de juego en la enseñanza para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes, es especialmente necesaria en el I.P.E.M. N°193, principalmente en el Ciclo Básico. Al igual que el ABP, esta estrategia involucra activamente a los estudiantes en el proceso de enseñanza, pero de una manera más lúdica y llevadera.

Según Carretero (1993) “desde el enfoque del constructivismo social se parte de la base de que la interacción de los alumnos entre sí y con el entorno favorece el aprendizaje” (Santos-Ellakuria, 2019, p.93). Al poner a los estudiantes en situación de evaluación por medio del juego, los invita a participar activamente y asumir los diferentes retos que se les propone. Esto les da la oportunidad de aprender haciendo o resolviendo.

Por último, en el constructivismo, el rol del docente se convierte en guía y facilitador del proceso de aprendizaje y ayuda a los estudiantes a conectar los conocimientos previos con los nuevos. Esto es clave para guiar a los estudiantes mientras trabajan aprendiendo de manera autónoma o con otros estudiantes.

6. Plan de Acción

6.1 Actividades

Tabla N°1: Actividades del Plan de Acción

Metas/ Acciones/ Objetivos	Actividad	Responsable	Evaluación	Recursos
<p>Objetivo Específico: Desarrollar competencias digitales en los docentes mediante el uso de herramientas tecnológicas.</p> <p>Meta: Lograr que el 80% los docentes apliquen las metodologías activas dentro de los primeros seis meses del año.</p> <p>Acción 1: Organizar dos talleres sobre ABP para que los docentes se interioricen.</p>	<p>Encuentro N°1: Taller introductorio sobre ABP</p> <p>La Lic. Carla Soria iniciará este espacio de capacitación sobre ABP. Para ello, explicará por medio de una presentación (Anexo 1) cómo se desarrollarán los ocho encuentros previstos para que los docentes del I.P.E.M. N°193 adquieran esta metodología y también el uso de recursos digitales.</p> <p>Seguidamente, realizará una indagación acerca de los saberes de los docentes del CB sobre uso y características ABP. Se utilizarán las siguientes preguntas guía (Anexo 2).</p> <p>Luego a modo de introducción se utiliza un video para introducirlos en el tema. Luego se realizan preguntas (Anexo 4).</p> <p>Finalmente, se realiza una reflexión sobre las posibles aplicaciones del ABP en sus asignaturas.</p>	Licenciada en Educación.	<p>Indagación de saberes.</p> <p>Preguntas orales de comprensión de los diferentes encuentros.</p>	<p>Proyector.</p> <p>Notebook.</p> <p>Presentación en PowerPoint. (Anexo 1).</p> <p>Preguntas guía (Anexo 2)</p> <p>Video de YouTube (Anexo 3)</p> <p>Cuestionario (Anexo 4)</p>

Metas/ Acciones/ Objetivos	Actividad	Responsable	Evaluación	Recursos
<p>Objetivo Específico: Desarrollar competencias digitales en los docentes mediante el uso de herramientas tecnológicas.</p> <p>Meta: Lograr que el 80%</p>	<p>Encuentro N°2: Taller sobre ABP. Exploración y escritura</p> <p>La Lic. Carla Soria iniciará este espacio de capacitación sobre ABP. Para ello, explicará por medio de una presentación (Anexo 5), las características de</p>	Licenciada en Educación.	<p>Se realiza una observación del proceso de planificación de los docentes.</p> <p>Se realizan intervenciones</p>	<p>Proyector.</p> <p>Notebook.</p> <p>Ejemplos de proyectos (Anexo 5)</p>

<p>los docentes apliquen las metodologías activas dentro de los primeros seis meses del año.</p> <p>Acción 1: Organizar dos talleres sobre ABP para que los docentes se interioricen.</p>	<p>los ABP.</p> <p>Luego presenta ejemplos de proyectos ABP (Anexo 6) con el fin de que los docentes exploren los mismos.</p> <p>Se realizan preguntas orales para orientar a los docentes a que reflexionen sobre cómo estos proyectos podrían adaptarse. Posteriormente, los docentes trabajan en grupos para desarrollar ideas preliminares para implementar en sus clases. Seguidamente, cada uno deberá seleccionar una temática y desarrollar una propuesta. Finalmente, cada grupo presenta su propuesta y recibe retroalimentación. Los docentes deberán presentar resultados de aplicación.</p>		<p>para guiar el proceso y proporcionar retroalimentación durante la planificación.</p>	
--	--	--	---	--

Metas/Acciones/Objetivos	Actividad	Responsable	Evaluación	Recursos
<p>Objetivo Específico: Desarrollar competencias digitales en los docentes mediante el uso de herramientas tecnológicas.</p> <p>Meta: Lograr que el 80% los docentes apliquen las metodologías activas dentro de los primeros seis meses del año.</p> <p>Acción 1: Crear de un espacio de intercambio de buenas prácticas y un repositorio de proyectos.</p>	<p>Encuentro N°3: Taller sobre ABP. Exploración y escritura</p> <p>La Lic. Carla Soria iniciará este espacio de encuentro para analizar la implementación de los ABP.</p> <p>Se invitará a dos o tres docentes que ya hayan implementado metodologías el ABP a compartir sus experiencias con el resto del grupo. Las presentaciones se enfocarán en:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los proyectos realizados y los objetivos logrados. • El impacto en la motivación y el rendimiento de los estudiantes. 	<p>Licenciada en Educación.</p> <p>Docentes.</p>	<p>Se evaluará el nivel de participación de los docentes, calidad de las propuestas presentadas, y capacidad para identificar soluciones prácticas y aplicables por medio de una rúbrica. También se realizarán observación</p>	<p>Proyector. Notebook. Rúbrica (Anexo 6)</p>

	<ul style="list-style-type: none"> Los desafíos enfrentados y cómo los superaron. <p>Cada presentación estará acompañada de ejemplos concretos</p> <p>Al finalizar, se realizará una síntesis de las ideas más relevantes surgidas del debate. Se creará un repositorio para que los docentes compartan propuestas.</p>		directa de la participación en de los docentes en las exposiciones.	
--	--	--	---	--

Metas/Acciones/Objetivos	Actividad	Responsable	Evaluación	Recursos
<p>Objetivo Específico:</p> <p>Fortalecer la motivación y el compromiso docente mediante el seguimiento y la retroalimentación continua en el proceso de capacitación, promoviendo una actitud positiva y proactiva hacia la adopción de nuevas metodologías y tecnologías educativas.</p> <p>Meta: Lograr que el 80% de las asignaturas del ciclo básico incorporen el uso de tecnologías educativas interactivas y ABP.</p> <p>Acción 1: Introducir a los docentes en plataformas como Google Classroom, y herramientas de gamificación como Kahoot.</p>	<p>Encuentro N°4: Taller sobre Classroom y ABP.</p> <p>La Lic. Carla Soria iniciará este espacio de encuentro mediante la explicación de los objetivos del encuentro y las actividades a realizar.</p> <p>Luego se realiza una introducción a Google Classroom, explicando su importancia en la organización de las actividades dentro del contexto del ABP. Utiliza un video como soporte (Anexo 8).</p> <p>Se dialoga sobre cómo la plataforma puede facilitar la gestión de proyectos interdisciplinarios y se entrega un tutorial paso a paso sobre cómo crear un curso en Google Classroom (Anexo 9)</p> <p>Luego, se les guiará en la subida de materiales (documentos, videos, enlaces) y en la configuración de tareas para los estudiantes.</p> <p>Finalmente, mostrarán sus aulas virtuales. Se les indica profundizar en la herramienta con</p>	Licenciada en Educación.	<p>Se realizará una actividad de seguimiento.</p> <p>Cada docente debe crear una clase en Google Classroom, subir material relacionado con ABP y compartirla con el resto.</p> <p>La evaluación continua se realizará mediante un seguimiento del uso activo de Google Classroom en las semanas posteriores.</p>	<p>Proyector.</p> <p>Notebook.</p> <p>Rúbrica (Anexo 6)</p> <p>Video de YouTube. (Anexo 7)</p> <p>Tutorial sobre Classroom. (Anexo 8)</p>

	la ayuda del tutorial compartido.			
--	-----------------------------------	--	--	--

Metas/Acciones/ Objetivos	Actividad	Responsable	Evaluación	Recursos
<p>Objetivo Específico: Fortalecer la motivación y el compromiso docente mediante el seguimiento y la retroalimentación continua en el proceso de capacitación, promoviendo una actitud positiva y proactiva hacia la adopción de nuevas metodologías y tecnologías educativas.</p> <p>Meta: Lograr que el 80% de las asignaturas del ciclo básico incorporen el uso de tecnologías educativas interactivas y ABP.</p> <p>Acción 1: Introducir a los docentes en plataformas como Google Classroom, y herramientas de gamificación como Kahoot.</p> <p>Acción 2: Monitorear y evaluar el impacto de estas herramientas.</p>	<p>Encuentro N°5: Kahoot! La Lic. Carla Soria iniciará este espacio de encuentro mediante la explicación de los objetivos del encuentro y las actividades a realizar. Luego realiza una introducción en forma oral sobre la gamificación, explicando cómo puede mejorar el compromiso y motivación de los estudiantes en conjunto con el ABP. Se presentarán ejemplos de herramientas de gamificación como Kahoot! mostrando cómo se pueden integrar en actividades ABP. Se utilizará como soporte un video (Anexo 10) Se realiza un ejercicio práctico para que los docentes visualicen como crear un Kahoot! Luego se les propone a los docentes crear cuestionarios interactivos. Y por último, se realiza una simulación de una clase gamificada: los docentes formarán grupos para experimentar la herramienta desde la perspectiva de un alumno. Se finaliza el encuentro con una reflexión de lo aprendido.</p>	Licenciada en Educación.	<p>Se evalúa en proceso las creaciones de los docentes y su participación en las actividades gamificadas por la Lic. Se realizará un seguimiento. Se les pedirá a los docentes que implementen una actividad gamificada en su aula dentro de las dos semanas posteriores al taller y recopilar feedback de los estudiantes.</p>	<p>Proyector. Notebook. Video de YouTube. (Anexo 9) Kahoot! Celulares</p>

Metas/Acciones/ Objetivos	Actividad	Responsable	Evaluación	Recursos
<p>Objetivo Específico: Evaluar el impacto de las</p>	<p>Encuentro N°6: Reflexiones finales y monitoreo.</p>	Licenciada en Educación.	Evaluación continua por	<p>Proyector. Notebook.</p>

<p>metodologías activas y herramientas tecnológicas implementadas en el rendimiento académico y en la participación estudiantil, utilizando instrumentos de evaluación específicos y análisis comparativo de resultados.</p> <p>Meta: Mejorar el rendimiento académico por medio del uso de tecnologías educativas y de esta manera pasar del 13% de deserción al 5% en 2025.</p> <p>Acción 1: Exposición de proyectos realizados por los docentes y evaluación de los resultados.</p> <p>Acción 2: Realizar un seguimiento mediante el registro de calificaciones provisto por los docentes.</p>	<p>La Lic. Carla Soria iniciará este espacio de encuentro mediante la explicación de los objetivos del encuentro y las actividades a realizar.</p> <p>Luego se realiza una exposición de los proyectos presentados por los docentes.</p> <p>Se les pide, además, que analicen la planilla calificaciones del primer trimestre y se propongan disminuir los estudiantes que se llevan materias por medio del ABP y otros recursos tecnológicos.</p> <p>Se les indica proponerse metas y deberán presentar un informe de los proyectos implementados y las calificaciones obtenidas por los estudiantes.</p> <p>Por último, se realiza una reflexión final sobre el impacto de la implementación de ABP y las herramientas tecnológicas en la motivación estudiantil.</p>		<p>parte de la Lic. durante el desarrollo de las exposiciones realizadas por los docentes.</p> <p>Analizar al finalizar el trimestre la planilla de calificación y los proyectos ABP implementados.</p>	<p>Informe.</p> <p>Planillas de calificaciones.</p> <p>Informe finales.</p>
--	---	--	---	---

Fuente: Elaboración propia, 2024

6.2 Evaluación

El presente plan se evalúa desde el enfoque formativo de la evaluación puesto que permite comprender si las actividades diseñadas y las intervenciones realizadas como asesora permiten el logro de los objetivos propuestos y, a su vez, dar respuesta a la problemática identificada en la institución.

Anijovich y Cappelletti (2020) afirman que “la evaluación es un proceso indisoluble de la enseñanza y el aprendizaje. Cuando evaluamos los aprendizajes de nuestros estudiantes, la mirada se vuelve sobre cómo están aprendiendo y cómo se encaró

la propuesta de enseñanza” (p.83). Asimismo, las autoras destacan que dentro de la evaluación, “la retroalimentación formativa es valiosa cuando contribuye a mejorar los aprendizajes” (p.84).

6.2.1 Evaluación en proceso

Tabla N°2 “Evaluación en proceso

Objetivos	Metas	Actividades	Instrumentos de evaluación	Criterios de Evaluación/ Indicadores de avance.	Cronograma de evaluación	Análisis y Comentarios
Objetivo Específico 1: Desarrollar competencias digitales en los docentes mediante el uso de herramientas tecnológicas.	Lograr que el 80% de los docentes apliquen las metodologías activas dentro de los primeros seis meses.	Talleres de formación sobre ABP y planificación interdisciplinaria	Indagación, Observación, Cuestionarios, ejercicios prácticos, creación de planificaciones de proyectos.	Se espera que el 80% de los docentes apliquen ABP en sus clases. Se espera que haya muchos proyectos interdisciplinarios desarrollados en todas las áreas básicas.	Revisión trimestral.	Los docentes que participan en los talleres y proyectos interdisciplinarios mostrarán más confianza al aplicar ABP en sus clases.
Objetivo Específico 2: Fortalecer la motivación y el compromiso docente mediante el seguimiento y la retroalimentación continua en el proceso de capacitación, promoviendo una actitud positiva y proactiva hacia la adopción de nuevas metodologías y tecnologías educativas.	Lograr que el 80% de las asignaturas del ciclo básico incorporen el uso de tecnologías educativas interactivas y ABP.	Introducción de Google Classroom, Kahoot!, y otras herramientas de gamificación a los docentes.	Evaluación práctica del uso de plataformas, seguimiento, observación de plataforma, retroalimentación.	Se espera que al menos el 80% de las asignaturas del ciclo básico se encuentren utilizando tecnologías interactivas.	Revisión mensual del uso de tecnologías en las clases y evaluación final semestral.	El uso de tecnologías mejorará la interacción y participación de los estudiantes, especialmente en aulas heterogéneas. Las plataformas permitirán mayor flexibilidad en el aprendizaje.
Objetivo Específico 3: Evaluar el impacto de las metodologías activas y herramientas tecnológicas implementadas en el rendimiento académico y en la participación estudiantil, utilizando instrumentos de evaluación específicos y análisis comparativo de resultados.	Mejorar el rendimiento académico por medio del uso de tecnologías educativas y de esta manera pasar del 13% de deserción al 5% en 2025.	Creación de proyectos ABP por equipos docentes. Presentación de resultados y experiencias.	Rúbricas de evaluación para proyectos, análisis de participación estudiantil, encuestas de satisfacción estudiantil.	Se espera que el 80% de los proyectos hayan finalizados con éxito. Mejora en el rendimiento académico. Disminución de la tasa de deserción escolar.	Evaluación trimestral de los proyectos y análisis final al término del año lectivo.	Se espera que la aplicación del ABP aumente la motivación estudiantil, permitiendo una mayor interacción entre disciplinas y fomentando un aprendizaje más significativo.

Fuente: Elaboración propia, 2024.

6.2 Cronograma

Tabla N°3: Diagrama de Gantt

Actividades	Ciclo Lectivo 2025																							
	Febrero		Marzo				Abril				Mayo				Junio				Julio					
	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4		
Encuentro N°1																								
Encuentro N°2																								
Encuentro N°3																								
Encuentro N°4																								
Encuentro N°5																								
Encuentro N°6																								
Evaluación																								

Fuente: Elaboración propia, 2024.

6.3 Recursos

Tabla N°4: Recursos.

	Descripción
Humanos	Licenciada. en Educación. Docentes y directivos de la institución.
Material/Técnico	Proyector y pantalla. Computadoras. Mesas y Sillas. Hojas y lapiceras.
Económico	Horarios de la Lic. en Educación: Cantidad de horas: 18 horas, 3 por encuentro; Valor de hora cátedra: 42.000. Total: \$756.000 Plan mensual de Kahoot!: \$12.000 Hojas. Cantidad: 1 resma; Precio: \$8.000 Lapiceras. Cantidad:20; Precio total \$12.000 Colación: 28.000 por seis encuentros, Total \$252.00 Costo total de presupuesto: \$1.040.000
Contenido	Presentaciones en PowerPoint. Video de YouTube. Tutorial en PDF. Cuestionarios

Fuente: Elaboración propia, 2024.

7. Presentación del Video

<https://drive.google.com/file/d/1Xt3z7vt-qPd-MVv4AtRBAQT0o7aKrnVP/view?usp=drivesdk>

Referencias

- Anijovich, R., y Cappelletti, G. (2020). La retroalimentación formativa: Una oportunidad para mejorar los aprendizajes y la enseñanza. *Revista Docencia Universitaria*, 21(1), 81-96. Recuperado de: <https://revistas.uis.edu.co/index.php/revistadocencia/article/view/11327/11586>
- Gómez, O., y Ortiz, O. (2021). Pedagogías emergentes en ambientes virtuales de aprendizaje. *Revista internacional de pedagogía e innovación educativa*, 1(1), 11-36. Recuperado de: <https://editic.net/journals/index.php/ripie/article/view/77/67>
- Lovay, S. (2016). El desarrollo de la dimensión socio-comunitaria en la gestión de las instituciones públicas de nivel medio en la provincia de Córdoba– Argentina. Análisis de un caso.
- Maldonado, M., Servetto, S., y Molina, G. (2015). Experiencias juveniles en escuela secundaria: avances y desafíos de un estudio socio-antropológico. *En La Investigación sobre educación secundaria en Argentina en la última década*. Recuperado de: https://biblioteca.clacso.edu.ar/Argentina/flacso-ar/20171108062824/pdf_453.pdf
- Montoya, M., y Lugo-Ocando, J. (2020). Revisión sistemática de métodos mixtos en el marco de la innovación educativa. *Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación*, (65), 9-20. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7555365.pdf>
- Orellana-Guevara, C. (2021). ¿Cómo definir un problema de investigación? Propuesta ABP para la Gestión Educativa. *Revista Electrónica Calidad en la educación*

superior, 12(1), 338-361. Recuperado de:
<https://revistas.uned.ac.cr/index.php/revistacalidad/article/view/3282>

Palacios Núñez, M. L., Toribio López, A., y Deroncele Acosta, A. (2021). Innovación educativa en el desarrollo de aprendizajes relevantes: una revisión sistemática de literatura. *Revista Universidad y Sociedad*, 13(5), 134-145. Recuperado de:
<http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v13n5/2218-3620-rus-13-05-134.pdf>

Requena, M. (2022). Innovación educativa: un concepto complejo y de fronteras difusas. En *Revista Innova Educa*. Número 2). Recuperado de:
[https://repositorio.21.edu.ar/handle/ues21/24904#:~:text=Revista%20Innova%20Educa%20%2D%20N%C3%BAmero%20%20EF%BB%BF,Requena%2C%20Marcos%20\(2022%2D06\)](https://repositorio.21.edu.ar/handle/ues21/24904#:~:text=Revista%20Innova%20Educa%20%2D%20N%C3%BAmero%20%20EF%BB%BF,Requena%2C%20Marcos%20(2022%2D06))

Salido-López, P. (2020). Metodologías activas en la formación inicial de docentes: Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y educación artística. Recuperado de:
<https://digibug.ugr.es/handle/10481/63803>

Santos-Ellakuria, I. (2019). Fundamentos para el aprendizaje significativo de la biodiversidad basados en el constructivismo y las metodologías activas. Recuperado de:
https://helvia.uco.es/bitstream/handle/10396/18981/innovacion_y_buenas_practicas_docentes_9.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Universidad Siglo 21. (2019). S.F. Módulo 0. Plan de Intervención. I.P.E.M. 193 "José María Paz". Recuperado de
<https://siglo21.instructure.com/courses/15084/pages/plan-de-intervencion-modulo0#org1>

Anexo

Anexo 1: Presentación en PowerPoint sobre ABP

Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)

“Una metodología activa para el Desarrollo de Competencias”

El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) es una metodología educativa innovadora que se enfoca en el desarrollo de competencias a través de la realización de proyectos significativos. Esta aproximación activa e interdisciplinaria permite a los estudiantes aplicar sus conocimientos y habilidades en situaciones reales.

¿Qué es el ABP?

- 1 Aprendizaje Centrado en el Estudiante**
El ABP coloca al estudiante en el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje, fomentando su autonomía y protagonismo.
- 2 Resolución de Problemas**
Los estudiantes trabajan en proyectos que les plantean desafíos y retos auténticos, desarrollando habilidades de pensamiento crítico y creativo.
- 3 Aprendizaje Significativo**
Los proyectos se diseñan en torno a temas relevantes y contextualizados, lo que aumenta la motivación y el compromiso de los estudiantes.

Principios y características del ABP

Principios	Características
Aprendizaje centrado en el estudiante, integración de conocimientos, trabajo colaborativo, conexión con el mundo real.	Preguntas guía, necesidad de saber, voz y elección del estudiante, reflexión y revisión, exhibición del producto final.

Made with Gamma



Beneficios del ABP para los estudiantes

Desarrollo de Competencias

El ABP permite a los estudiantes desarrollar habilidades como trabajo en equipo, comunicación, creatividad e iniciativa.

Motivación y Compromiso

Los proyectos significativos y relevantes aumentan la motivación de los estudiantes y su compromiso con el aprendizaje.

Aprendizaje Profundo

Los estudiantes adquieren un entendimiento más profundo y duradero de los contenidos al aplicarlos en situaciones reales.

Preparación para el Futuro

El ABP ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades clave para su éxito en el mundo laboral y académico.

Made with Gamma

Rol del docente en el ABP



Guía

El docente orienta y facilita el proceso de aprendizaje, brindando apoyo y retroalimentación a los estudiantes.



Colaborador

El docente trabaja junto a los estudiantes, fomentando el trabajo en equipo y el intercambio de ideas.



Mentor

El docente actúa como un mentor, brindando orientación y acompañamiento en el desarrollo de los proyectos.



Facilitador

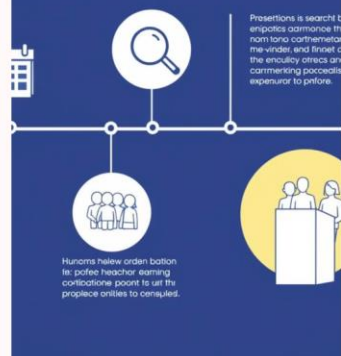
El docente crea un entorno propicio para el aprendizaje, proporcionando los recursos y herramientas necesarios.



Etapas de implementación del ABP

- 1 **Planificación**
Los docentes definen los objetivos, seleccionan los temas y diseñan las actividades y recursos para los proyectos.
- 2 **Implementación**
Los estudiantes se involucran activamente en la investigación, el trabajo colaborativo y la resolución de problemas.
- 3 **Presentación**
Los estudiantes comparten sus proyectos y resultados con la comunidad educativa, fomentando la reflexión y el aprendizaje.

Project-based learning Inflemination



Diseño de proyectos efectivos

- 1 **Relevancia**
Los proyectos deben estar alineados con los intereses y necesidades de los estudiantes, así como con los objetivos curriculares.
- 2 **Interdiscipliniedad**
Los proyectos deben integrar diferentes áreas de conocimiento, fomentando un aprendizaje holístico y contextualizado.
- 3 **Autenticidad**
Los proyectos deben reflejar problemas y retos reales, permitiendo a los estudiantes aplicar sus conocimientos en situaciones auténticas.




Evaluación y retroalimentación en el ABP


Evaluación Formativa	Evaluación Sumativa	Retroalimentación
Monitoreo continuo del proceso de aprendizaje	Valoración del producto final y las competencias adquiridas	Orientaciones y sugerencias para mejorar el aprendizaje

Made with Gamma

Anexo 2: Preguntas guía

Preguntas guía (ABP)

- 1- ¿Qué conocimientos previos tienen sobre el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)?
- 2- ¿Han implementado alguna vez proyectos interdisciplinarios en sus clases? Si es así, ¿cómo fue la experiencia?
- 3- ¿Qué herramientas tecnológicas o recursos han utilizado para facilitar el trabajo en proyectos en el aula?
- 4- ¿Cuáles consideran que son los mayores desafíos para implementar el ABP en su contexto escolar?



Anexo 3

Video de YouTube: “Aprendizaje Basado en Proyecto”



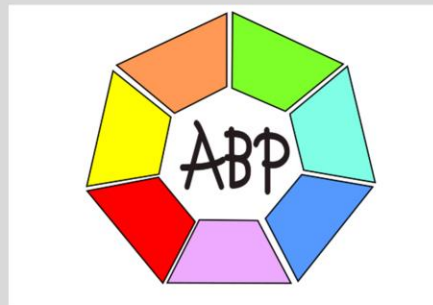
Enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=hrBjKEu5EtE>

Anexo 4

Preguntas sobre el video

Preguntas del video “Aprendizaje Basado en Proyectos” del canal RecursosAula

1. ¿Cómo define el video el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y cuál es su principal objetivo pedagógico?
2. ¿Cuáles son las etapas clave en el desarrollo de un proyecto según el enfoque del ABP?
3. ¿De qué manera se fomenta la colaboración y el trabajo en equipo en un entorno de ABP, según el video?
4. ¿Qué ventajas y desafíos presenta el uso del ABP en comparación con métodos tradicionales, según la explicación del video?



Anexo 5

Proyectos ABP en la página de EDUCar



Enlace: <https://www.educ.ar/recursos/150010/aprendizaje-basado-en-proyectos-abp>

Anexo 6: Rúbrica

Criterio	Muy bueno (4)	Bueno (3)	Regular (2)	Insuficiente (1)
Participación en el proceso	Participa activamente en todas las actividades, haciendo contribuciones relevantes y enriquecedoras.	Participa en la mayoría de las actividades, con contribuciones significativas, pero ocasionalmente limitadas.	Participa de forma irregular, con algunas contribuciones que aportan poco al desarrollo del trabajo grupal.	Apenas participa, con contribuciones escasas o irrelevantes.
Calidad de las propuestas presentadas	La propuesta es innovadora, bien fundamentada, claramente estructurada y tiene un impacto positivo evidente.	La propuesta es sólida, tiene fundamentos adecuados y presenta una estructura clara con posibles mejoras.	La propuesta es válida pero carece de fundamentación sólida y muestra debilidades estructurales importantes.	La propuesta es incompleta, sin fundamentación o desarrollo coherente.
Capacidad para identificar soluciones prácticas y aplicables	Propone soluciones viables, claramente aplicables y bien ajustadas a la clase y los recursos disponibles.	Propone soluciones aplicables, aunque con algunas limitaciones en su viabilidad o aplicación práctica.	Propone soluciones generales, algunas aplicables pero con escasa precisión o viabilidad.	No logra identificar soluciones prácticas o las propuestas no son aplicables al contexto o recursos disponibles.

Anexo 7: Video de YouTube



Enlace: https://www.youtube.com/watch?v=d1WtdN5C_Po

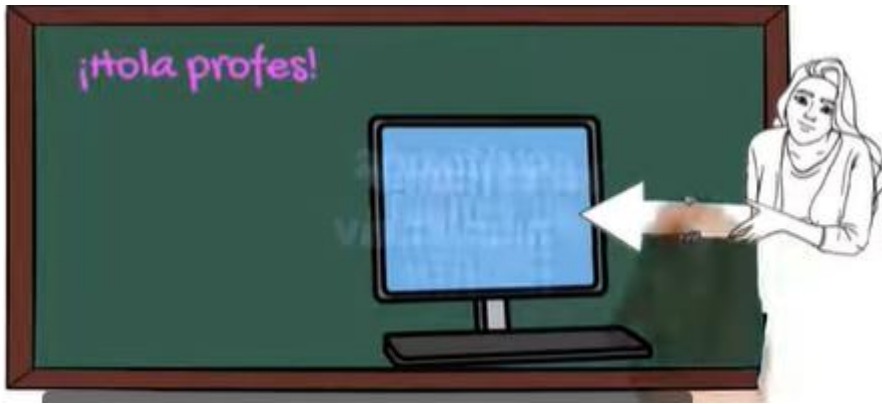
Anexo 8: Tutorial



Google Classroom

Enlace: <https://isfd1-sgo.infed.edu.ar/sitio/wp-content/uploads/2020/03/Tutorial-Classroom.pdf>

Anexo 9: Video de YouTube



Enlace: https://www.youtube.com/results?search_query=ejemplos+de+kahoot