

CUÉNTANOS TU PROYECTO

5 PUNTOS BÁSICOS FUNDACIÓN TELEFÓNICA QUE DESCRIBEN UN PROYECTO INNOVADOR



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.



DECÁLOGO DE UN PROYECTO INNOVADOR

10 CRITERIOS QUE DEBE CUMPLIR UN PROYECTO INNOVADOR

EVALÚA TU PROYECTO

1

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE VITAL

El proyecto aporta a los beneficiarios **una experiencia de aprendizaje** que va más allá de la adquisición de conocimientos o de habilidades concretas, puesto que ofrece **oportunidades reales de cambio para su formación** y para su vida futura.

Oportunidad de vida futura



**Nivel 1:
Ausencia**

El enfoque radica únicamente en la adquisición de conocimientos o habilidades instrumentales de aprendizaje.



**Nivel 2:
Bajo**

Se incorpora alguna actividad de aprendizaje, más allá de la adquisición instrumental de conocimientos o habilidades concretas.



**Nivel 3:
Medio**

La formación de los usuarios se focaliza en las competencias para la vida, a partir de la realización de actividades de aprendizaje sobre experiencias reales y auténticas.



**Nivel 4:
Alto**

Se ofrece a los usuarios una experiencia vital de aprendizaje orientada al logro de la mejora real en sus vidas.

EVALÚA TU PROYECTO

2

METODOLOGÍAS ACTIVAS DE APRENDIZAJE

El proyecto pone en práctica **metodologías activas de aprendizaje** centradas principalmente en el usuario y en la potenciación de las relaciones de grupo y sociales de su entorno cercano.

Alumno
protagonista de
su propio
aprendizaje



**Nivel 1:
Ausencia**

Predominan las metodologías de aprendizaje transmisoras, en el que el rol del usuario es de mero receptor, no agente activo de su propio proceso de aprendizaje.

**Nivel 2:
Bajo**

Se incorporan metodologías en el que el formador propone al usuario algunas oportunidades de aprendizaje autónomo.

**Nivel 3:
Medio**

Se potencia que el usuario experimente actividades de aprendizaje autónomo. El formador será un facilitador del proceso.

**Nivel 4:
Alto**

El aprendizaje práctico y experiencial (aprender haciendo) del alumno es central. Formación autónoma y en grupo donde el formador es facilitador del proceso.

EVALÚA TU PROYECTO

3

APRENDIZAJE MÁS ALLÁ DEL AULA

El proyecto **supera los límites físicos y organizativos del aula** uniendo contextos formales e informales de aprendizaje, aprovechando recursos y herramientas globales con el objetivo de que los usuarios configuren espacios de aprendizaje propios.

Conexión de
contextos formales
e informales de
aprendizaje



**Nivel 1:
Ausencia**

Únicamente se complementan los aprendizajes curriculares impartidos en las aulas del centro educativo.



**Nivel 2:
Bajo**

Se desarrolla alguna actividad formativa externa al currículum formal.



**Nivel 3:
Medio**

Se abordan actividades formativas en las que se conectan los aprendizajes formales e informales, curriculares y extracurriculares.



**Nivel 4:
Alto**

El usuario puede construir su propio espacio de aprendizaje (PLE: Entorno Personal de Aprendizaje) conectando contextos formales e informales, curriculares y extracurriculares.

EVALÚA TU PROYECTO

4

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE COLABORATIVO

El proyecto fomenta situaciones para **el aprendizaje colaborativo** y está abierto a la participación de educadores/formadores y usuarios de otros ámbitos distintos a la escuela (personas significativas de la sociedad, profesionales de prestigio, etc.).

Sumar capacidades



**Nivel 1:
Ausencia**

No existen actividades formativas que fomenten el trabajo en equipo y la colaboración entre los usuarios.

**Nivel 2:
Bajo**

Se incorpora alguna actividad de aprendizaje en la que los usuarios deben trabajar en equipo.

**Nivel 3:
Medio**

La actividad principal se centra en el desarrollo de dinámicas relacionadas con el trabajo en equipo y la gestión de tareas de forma colaborativa.

**Nivel 4:
Alto**

Predomina la formación en competencias relacionadas con el trabajo en equipo y la gestión de tareas de forma colaborativa con agentes internos y externos al grupo desde metodologías inclusivas (sumando capacidades).

EVALÚA TU PROYECTO

5

APRENDIZAJE C21

El proyecto **fomenta la adquisición por parte de los usuarios/alumnos de Competencias** (conocimientos, actitudes y habilidades) para el Siglo XXI (C21).

Competencia de “aprender a aprender”



**Nivel 1:
Ausencia**

No se contemplan aprendizajes relacionados con la adquisición de las C21, especialmente la de la competencia de “aprender a aprender”.

**Nivel 2:
Bajo**

Se incorpora el aprendizaje de algunas C21 entre los usuarios.

**Nivel 3:
Medio**

La formación en C21 es esencial, en especial la competencia de “aprender a aprender” como herramienta para el crecimiento personal para la vida.

**Nivel 4:
Alto**

El aprendizaje se centra en exclusiva en las C21 (prioridad: “aprender a aprender”) facilitando al usuario estrategias y rutinas de pensamiento que lo formen en procesos prácticos de metacognición.

EVALÚA TU PROYECTO

6

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE AUTÉNTICA

El proyecto propone a los beneficiarios aprender con experiencias **significativas y auténticas** en lo personal, estimulando su compromiso emocional.

Compromiso emocional



**Nivel 1:
Ausencia**

No existen actividades formativas relacionadas con la gestión de la competencia emocional del usuario.

**Nivel 2:
Bajo**

Se incorpora alguna actividad aislada relacionada con la gestión de la competencia emocional del usuario.

**Nivel 3:
Medio**

El usuario se forma en la gestión de la competencia emocional a partir de la realización de actividades significativas relacionadas con su entorno físico y humano.

**Nivel 4:
Alto**

El usuario se forma en la gestión y evaluación de la competencia emocional y en valores, a partir de la realización de actividades significativas y vitales relacionadas con su entorno físico y humano.

EVALÚA TU PROYECTO

7

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE EN BASE A RETOS

El proyecto incorpora actividades **creativas, divergentes y abiertas** (retos) tanto los educadores/formadores como los beneficiarios.

Actividades creativas, divergentes y abiertas



Nivel 1:
Ausencia

No se contempla el desarrollo de competencias para aprender a partir de la resolución de retos ni de competencias para crear, comunicar y compartir nuevas ideas individual y colectivamente.

Nivel 2:
Bajo

Se plantea alguna actividad formativa basada en la metodología del aprendizaje basada en la resolución de problemas.

Nivel 3:
Medio

La metodología fundamental es la de resolución de problemas y la realización de actividades creativas y divergentes.

Nivel 4:
Alto

Tanto los usuarios como los formadores desarrollan sus actividades desde la creatividad, divergencia y apertura a otros contextos.

EVALÚA TU PROYECTO

8

LA EVALUACIÓN COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE

El proyecto plantea la evaluación **como una herramienta central de aprendizaje del beneficiario**, contemplando la heteroevaluación, coevaluación y, **la autoevaluación**.

Fomento de la heteroevaluación, coevaluación y autoevaluación



**Nivel 1:
Ausencia**

No se desarrollan actividades explícitas para que el usuario conozca los objetivos alcanzables de aprendizaje, experimentando así con procesos de evaluación como parte de su proceso de aprendizaje.

**Nivel 2:
Bajo**

Se realizan actividades puntuales para que el usuario tenga referencia sobre los objetivos de aprendizaje que se le proponen alcanzar.

**Nivel 3:
Medio**

Actividades prácticas frecuentes para que el usuario pueda autoevaluar su progreso de aprendizaje según los objetivos previstos.

**Nivel 4:
Alto**

Se propone al usuario la realización de actividades de aprendizaje basadas en instrumentos prácticos de autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación a partir de rúbricas, escalas y registros de desempeño competenciales.

EVALÚA TU PROYECTO

9

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE DIGITAL

El proyecto aporta a los usuarios/alumnos capacidad para analizar, utilizar, producir y compartir información propia, con **medios de comunicación digitales**. **Uso crítico de las TIC** como conocimiento transversal para desenvolverse adecuadamente en la cultura y sociedad digitales.

Cultura y competencia digital



**Nivel 1:
Ausencia**

No se contemplan actividades para la creación de productos originales con uso de herramientas digitales.

**Nivel 2:
Bajo**

Se facilitan pautas para la creación de productos originales en las actividades de aprendizaje, con uso de herramientas digitales sugeridas en su itinerario formativo.

**Nivel 3:
Medio**

Entre las actividades principales desarrolladas se potencia la creación de productos originales a partir de herramientas digitales sugeridas en el itinerario formativo para la expresión personal o grupal.

**Nivel 4:
Alto**

Focalización de las actividades en la creación de productos originales, con selección y uso oportuno de cuantas herramientas digitales se requiera para la expresión personal o grupal.

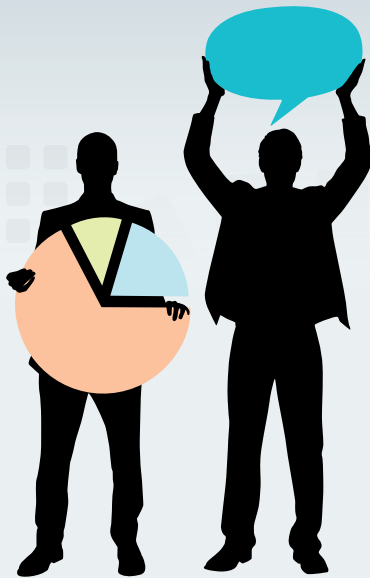
EVALÚA TU PROYECTO

10

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE SOSTENIBLE

El proyecto **contempla procedimientos para su crecimiento y sostenibilidad futuros**, identificando logros, mejores prácticas, conocimiento adquirido y propuestas para su crecimiento y replicabilidad.

Plan de crecimiento, sostenibilidad y replicabilidad



**Nivel 1:
Ausencia**

No existen procedimientos para el crecimiento, sostenibilidad y replicabilidad futura del proyecto, pues únicamente se contemplan procedimientos para su ejecución.

**Nivel 2:
Bajo**

Se han diseñado procedimientos para identificar logros, mejores prácticas y gestión del conocimiento generado.

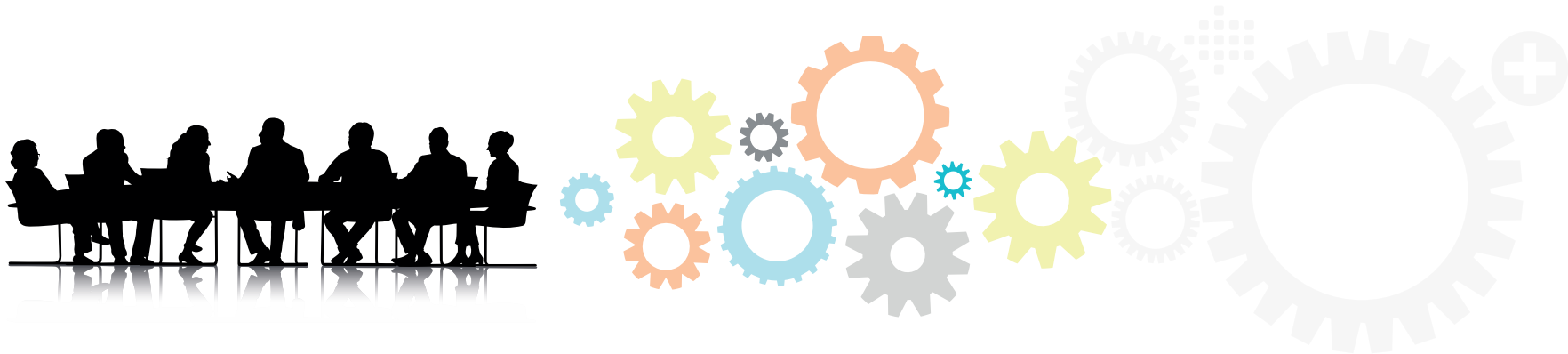
**Nivel 3:
Medio**

Se definen procedimientos para el crecimiento sostenible del proyecto a partir de la identificación de logros y de procesos de gestión del conocimiento.

**Nivel 4:
Alto**

Son centrales los procedimientos para el crecimiento, sostenibilidad y replicabilidad del proyecto. Se contempla un plan de comunicación basado en la gestión del conocimiento.

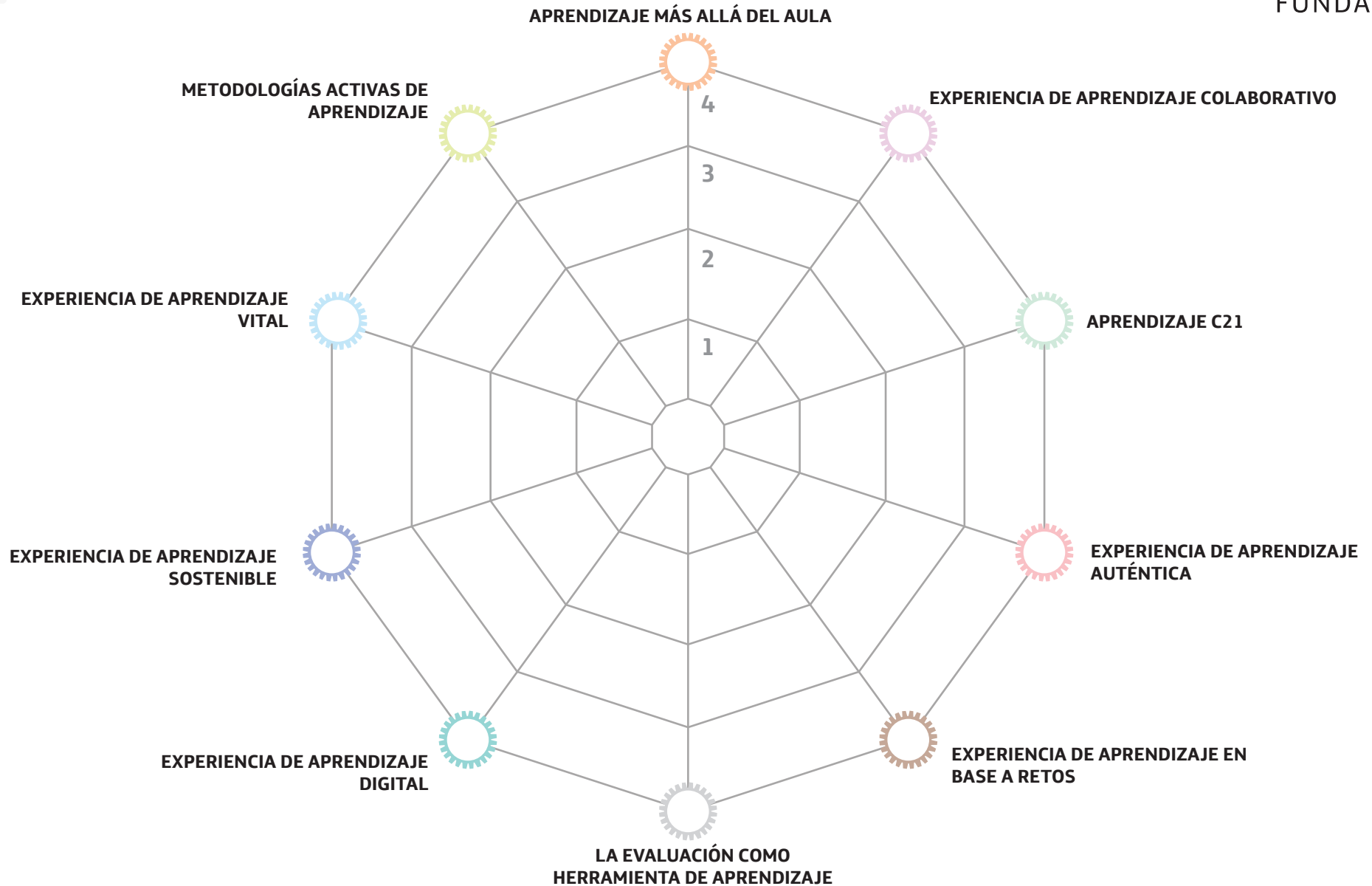
- "Pedagogías emergentes", Jordi Adell:
<http://encuentro.educared.org/group/debate-en-vivo-con-jordi-adell>
- OECD: Inspired by technology, driven by pedagogy. A Systemic approach to technology-based school innovations. OECD Publishing 2009.
http://www.oecd-ilibrary.org/education/inspired-by-technology-driven-by-pedagogy_9789264094437-en
- Fundación Telefónica: Aprender con Tecnología, 2012.
http://www.fundacion.telefonica.com/es/arte_cultura/publicaciones/detalle/165?_ga=1.267366280.72288835.1396864958
- OECD: Leadership for 21st Century Learning. OECD Publishing 2013.
http://www.oecd-ilibrary.org/education/leadership-for-21st-century-learning_9789264205406-en
- "Habilidades y competencias del siglo XXI para los aprendices del milenio en los países de la OCDE":
http://recursostic.educacion.es/blogs/europa/media/blogs/europa/informes/Habilidades_y_competencias_siglo21_OCDE.pdf



MODELO VISUAL DE EVALUACIÓN

Telefónica

FUNDACIÓN



¡Hazlo tú mismo! Identifica el grado de innovación de tu proyecto:

1. Cada vértice se corresponde con uno de los 10 criterios de innovación
2. Con tu proyecto en mente, señala el grado de innovación para cada criterio.
3. Une los puntos y obtendrás un polígono de innovación.
4. Utiliza el polígono de tu proyecto para compararlo con otros, ver su evolución en el tiempo, comprobar sus fortalezas y debilidades y mejorarlo con la práctica.