

#WEBINARSUNIA

MODELO CANVAS PARA ABP Y DISEÑO DE PROYECTOS DE INNOVACIÓN

Ponente: ANTONIO VICIANA PÉREZ

Conductora: María Sánchez (Innovación UNIA)

Fecha: 09/11/2020

Webinars sobre e-learning, innovación y competencias digitales. Plan de formación, apoyo y reconocimiento al profesorado 2020-21

Área de Innovación (@uniainnova)/ Vicerrectorado de Innovación Docente y Digitalización. Universidad Internacional de Andalucía



Antonio Viciano Pérez

Licenciado en ADE por la Universidad Europea de Madrid y EMBA en ESIC. Técnico de creación de empresas en Promálaga, consultor en actividades vinculadas a gestión estratégica, innovación y modelo CANVAS.

[@soyviciano](#)

[Linkedin: antoniovicianaperez](#)



Contenidos

1

Introducción

Canvas Business Model y su aplicación al entorno educativo.

2

Doble función metodológica

Canvas en el aula y Canvas del profesorado para el diseño de proyectos educativos e innovación

3

ABP. Metodología. Distintas fases y prototipos del proyecto

Fin y objetivos

4

El Lienzo como herramienta de aprendizaje y su composición

Pivotar para mejorar

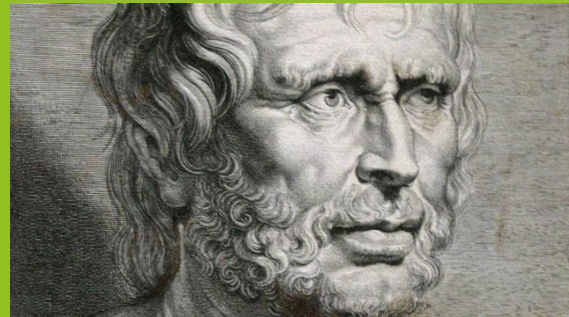
5

Ejemplos prácticos

Proyectos ABP

**“Ningún viento es favorable
para el que no se sabe dónde
va”**

—Séneca




**“Todos tienen un plan hasta
que reciben el primer puñetazo
en la boca”**

—Mike Tyson



Nuestro objetivo

Explorar las posibilidades del lienzo CANVAS en general y, en particular, para trabajar en aprendizaje basado en proyectos (ABP) e innovar, proporcionando claves y pasos para su aplicación así como ejemplos prácticos.

A large yellow shape on the left side of the slide, consisting of a vertical rectangle on the left and a diagonal cut on the right side.

1. Introducción. Business Model Canvas y su aplicación al entorno educativo

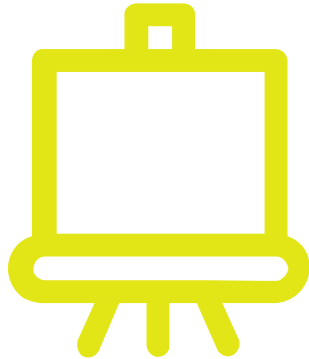
Conceptos básicos e iniciación
de la herramienta Canvas

Lienzo



Modelo de Negocio Vs. Plan de Negocios

El **Modelo de Negocio** es un primer paso para validar la idea de negocio de una persona emprendedora o empresa. **El objetivo de un modelo de negocio es describir como una empresa crea, distribuye y captura valor.**



El **Plan de Negocio**, sin embargo, es parte complementaria y se realiza en fases posteriores a la validación al Modelo de negocio.





Tanto el BMC como Lean Startup como el ABP, que posteriormente veremos, son **herramientas** y como todas, la clave no es la herramienta, **sino cómo lo usas**.

El BMC requiere pensar profundamente sobre cada uno de sus puntos:

- ¿Este es mi segmento de clientes?
- ¿Por qué es mi segmento de clientes?
- ¿El canal que he elegido es el correcto para llegar a ese segmento de clientes?
- ¿Cómo voy a trabajar ese canal?
- ¿Tiene sentido esta estructura de ingresos?
- Etc..



EL BMC ES UNA HERRAMIENTA CUYO FIN ES ORDENAR IDEAS Y COMPRENDER VISUALMENTE, DE FORMA SENCILLA, CÓMO FUNCIONA TU EMPRESA O PROYECTO

Razones para incorporar CANVAS al ámbito empresarial

MÉTODO COLABORATIVO

Distintos Stakeholders pueden aportar información. Promueve el trabajo en equipo.

VISUAL= CUADRO DE MANDO, HOJA DE RUTA...

Posibilita visualizar gran cantidad de información de un solo vistazo.

BAJO COSTE

No requiere de grandes inversiones más allá del coste horario

FACILITA CREATIVIDAD Y ANÁLISIS

múltiples puntos de vistas, fácilmente modificable.

VISIÓN INTEGRAL

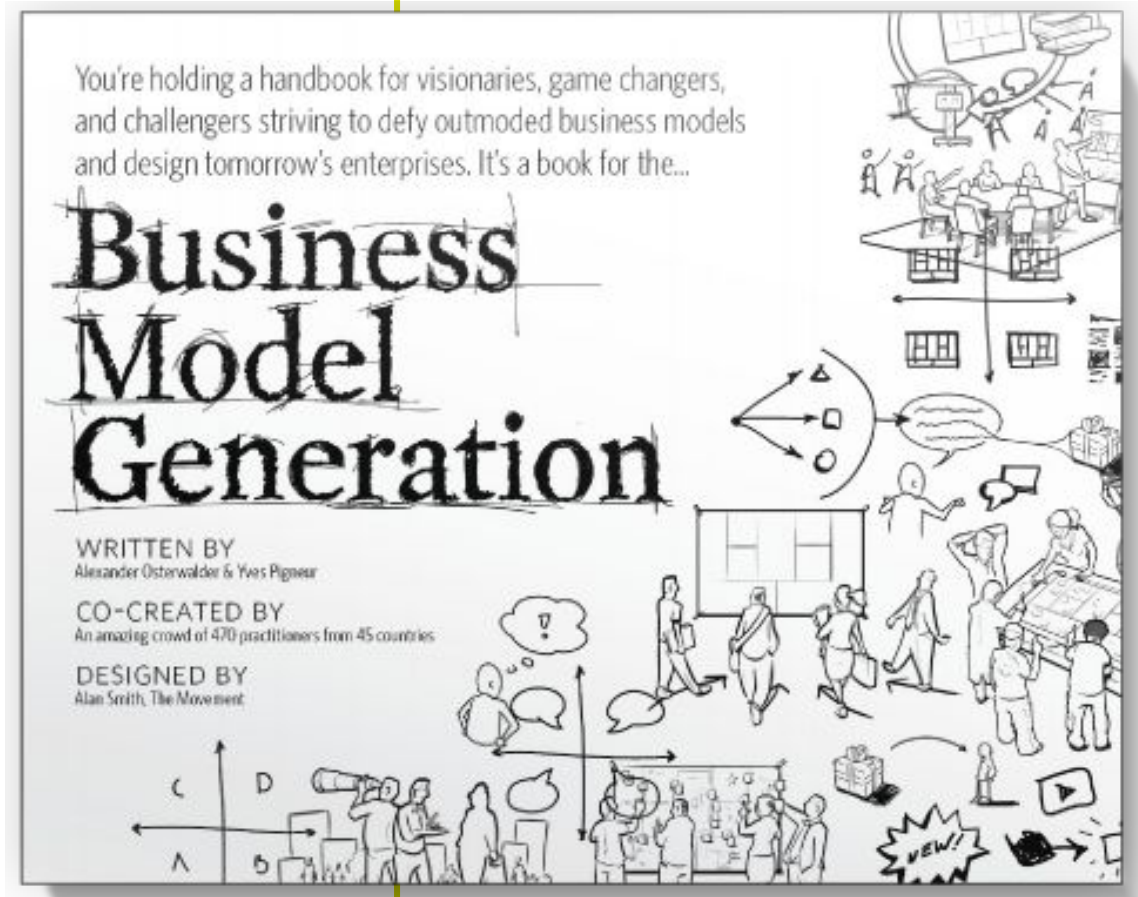
Casi todos los factores intervinientes en el modelo de negocio

FÁCIL

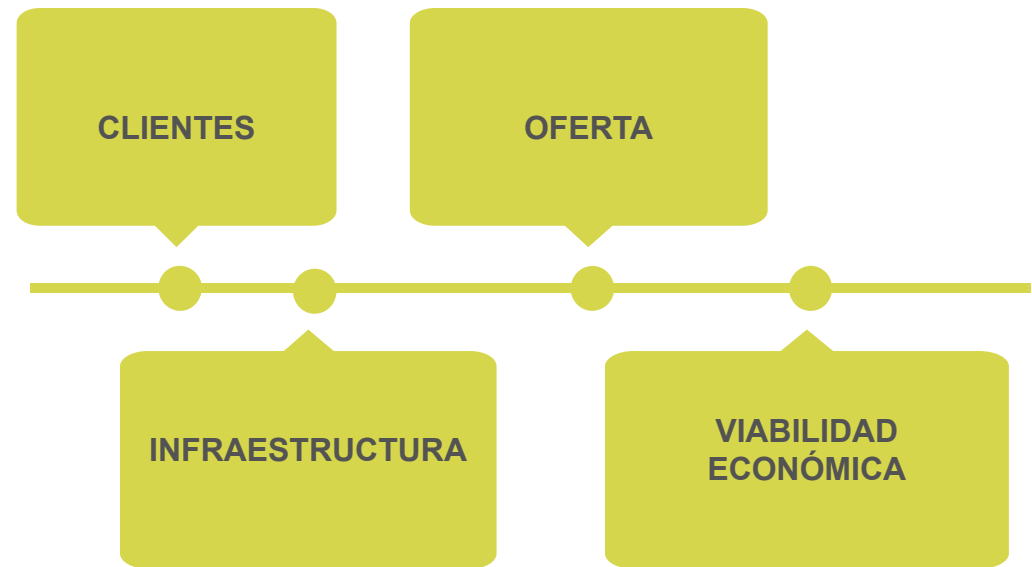
conceptos y metodología sencilla

Business Model Generation

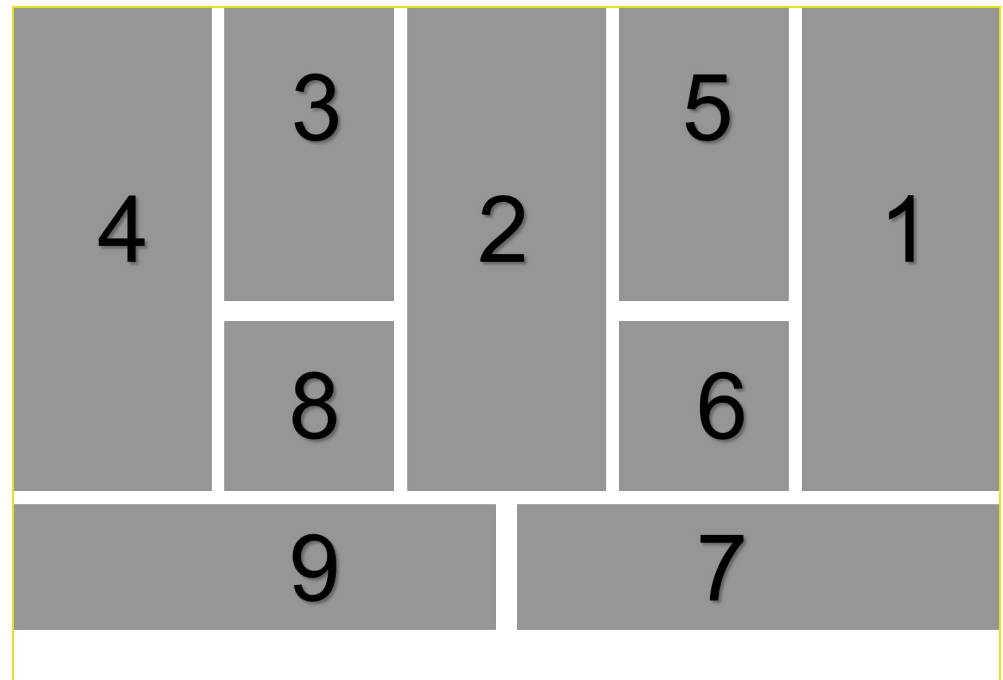
Alexander Osterwalder publicó en **2010** por primera vez el libro *Business Model Generation*, en el que se consolida Business Model Canvas como un método para describir, visualizar, evaluar y modificar modelos de negocio.

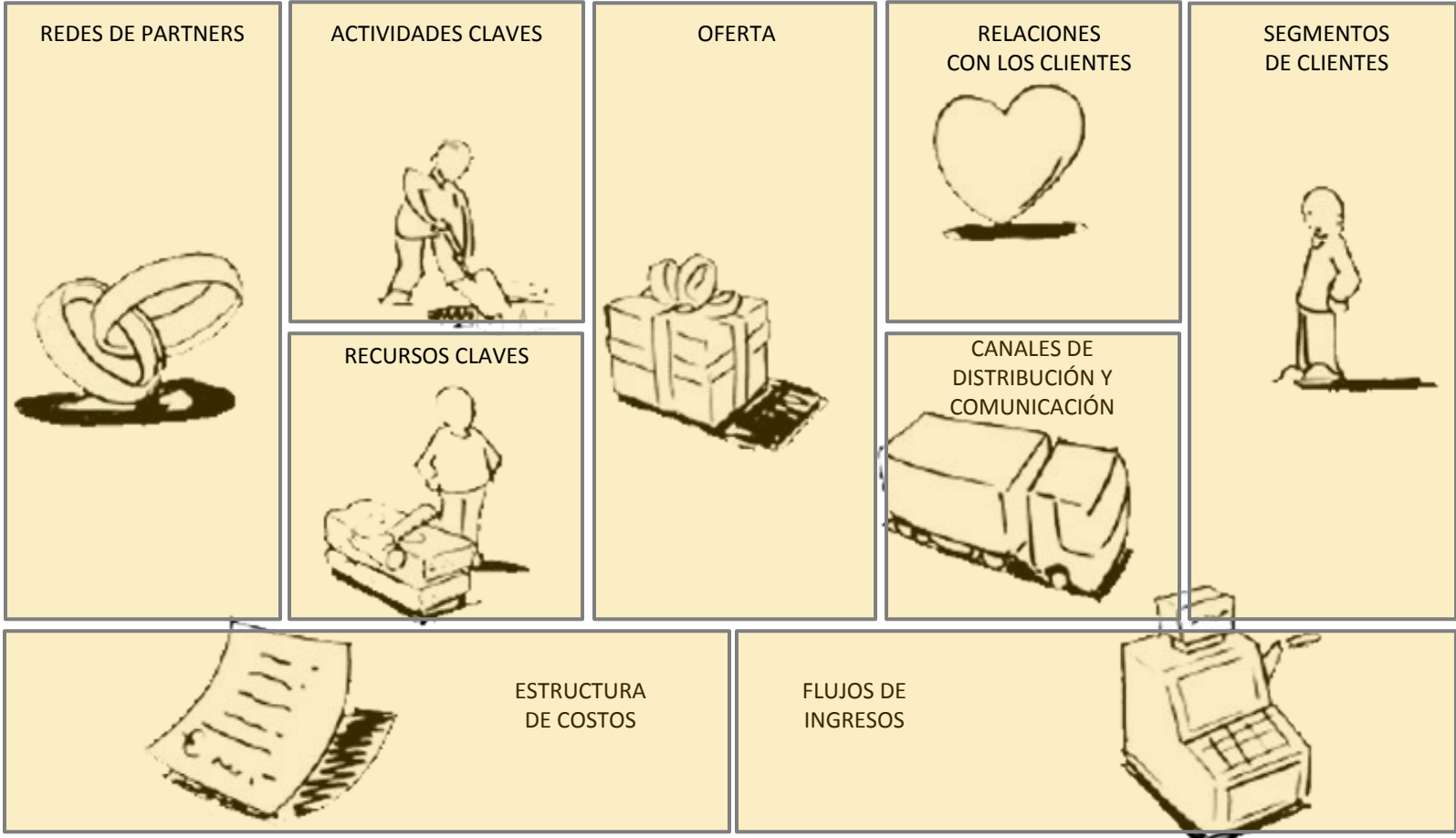


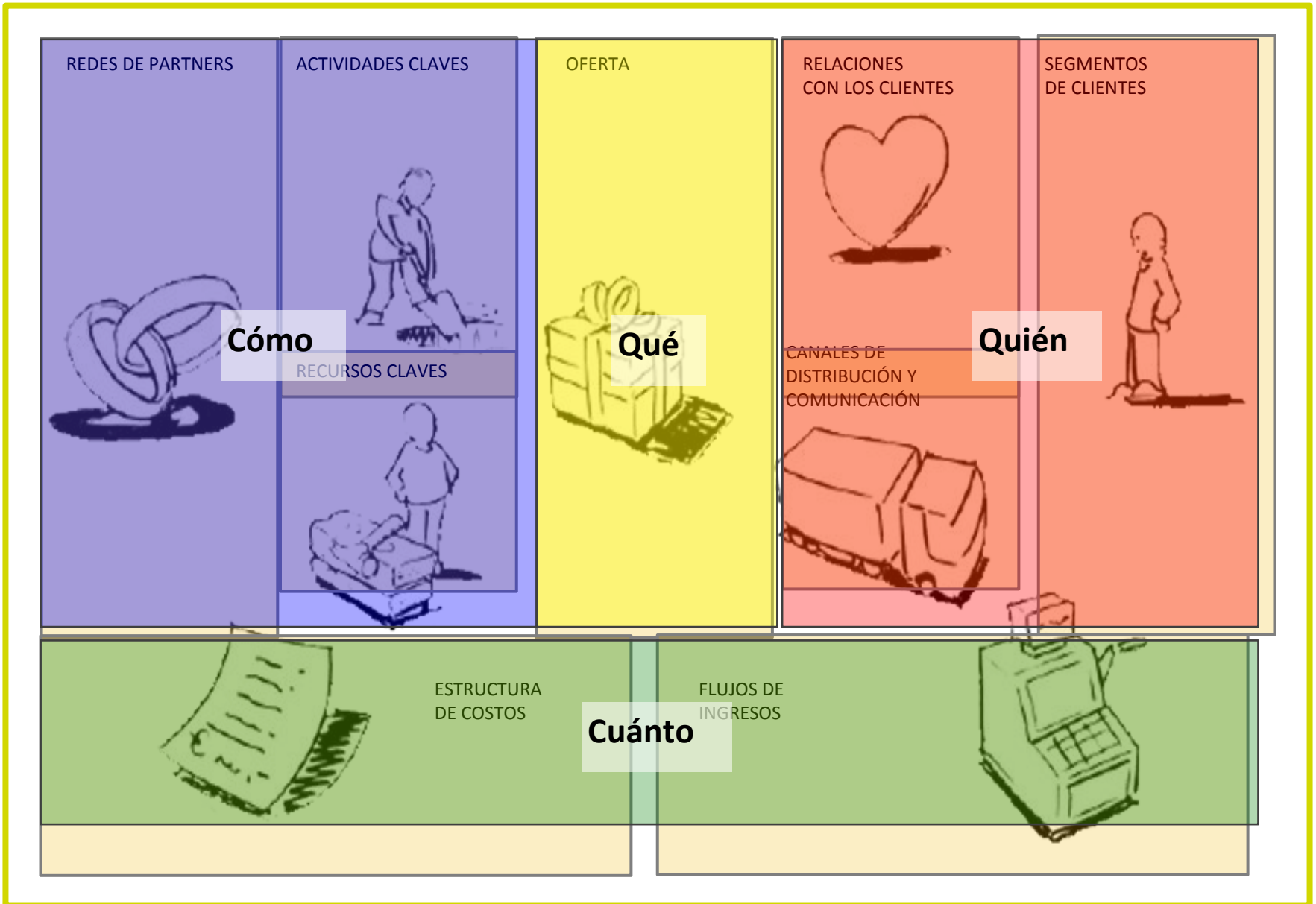
El Modelo Canvas es una herramienta para **definir y crear modelos de negocio innovadores** que simplifica 4 grandes áreas:

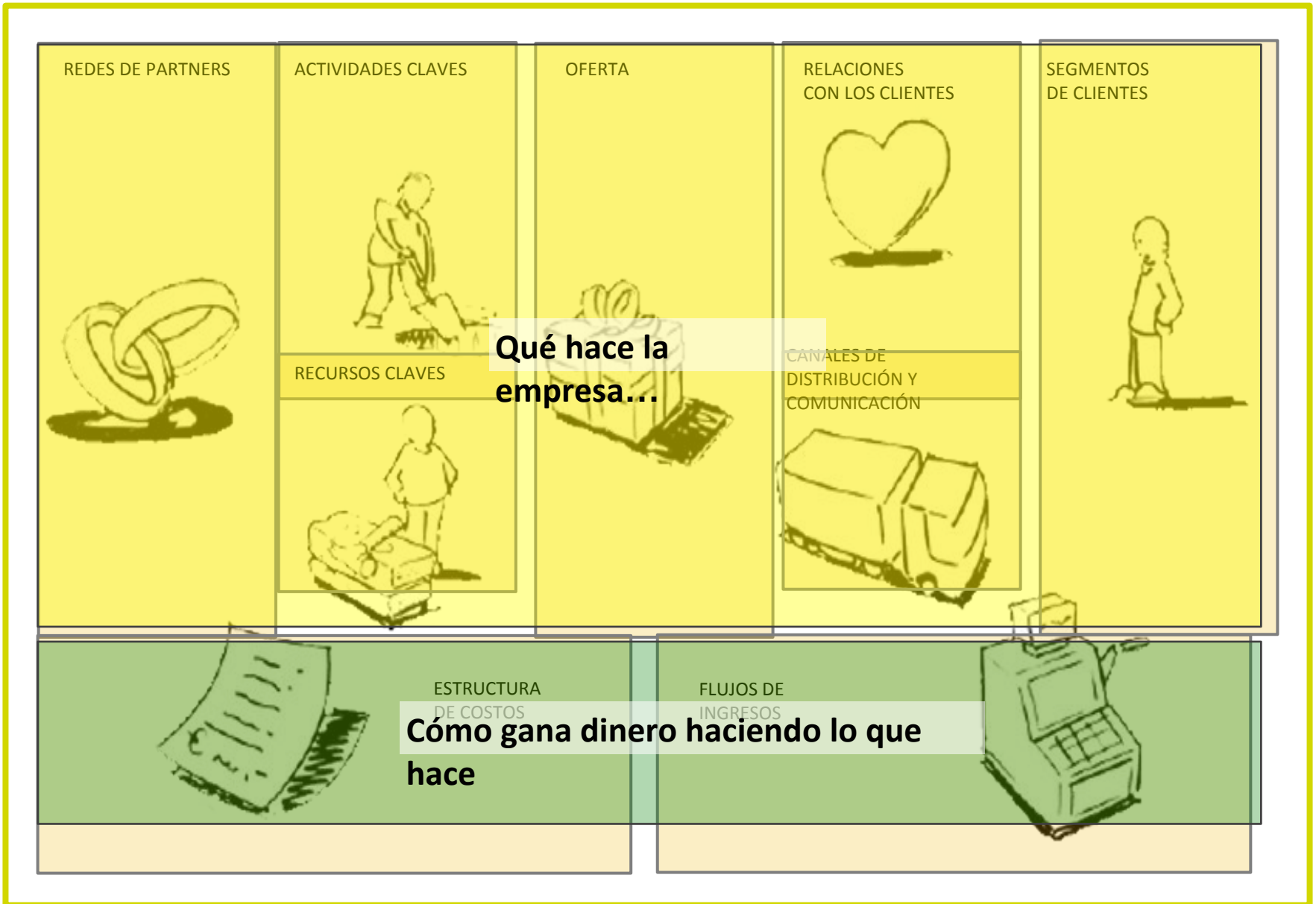


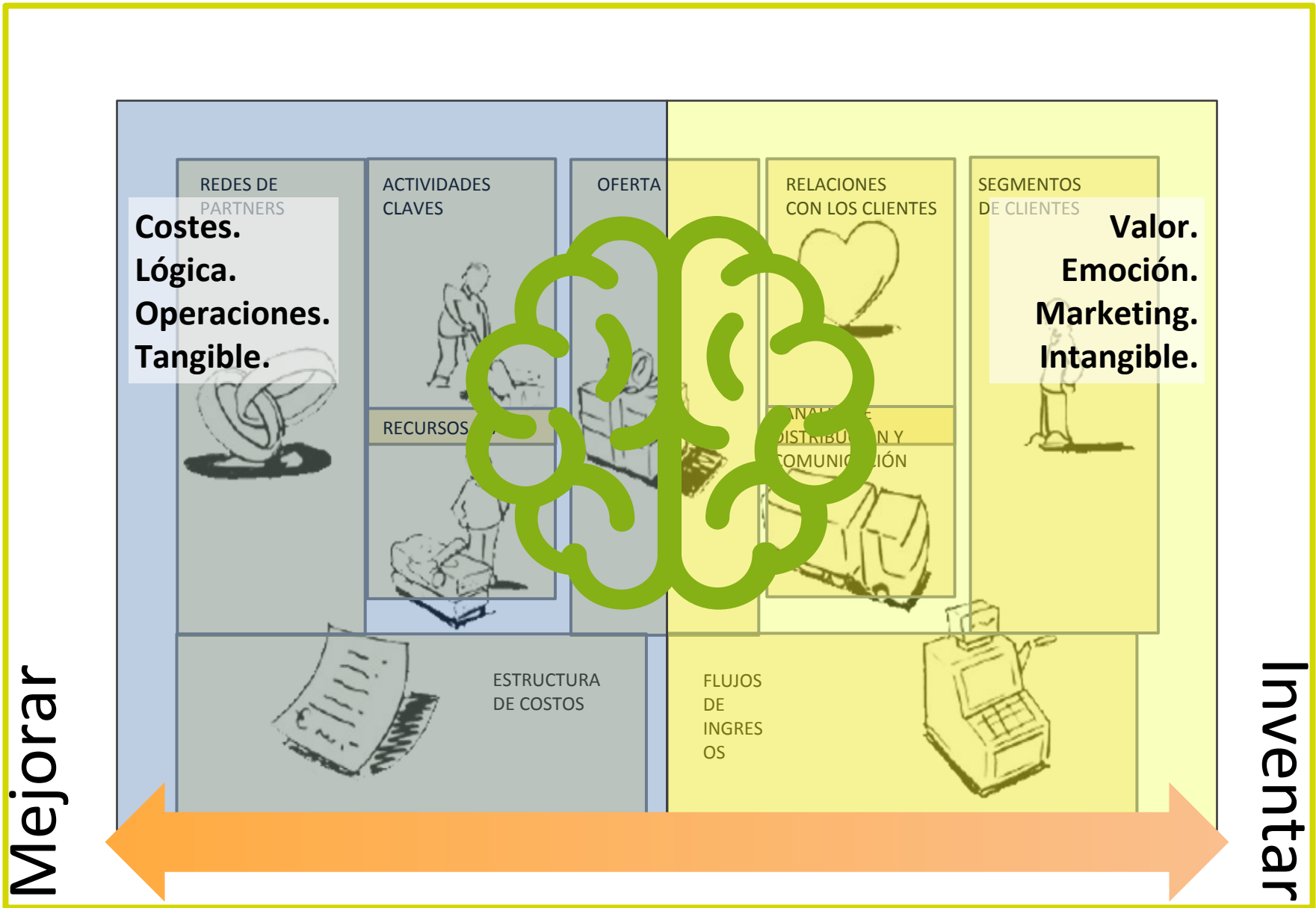
Dentro de estas 4 grandes áreas, el BMC recoge el **modelo de negocio en tan solo 9 módulos de contenido** plasmados en un lienzo de manera estructurada, visual y a modo de resumen.



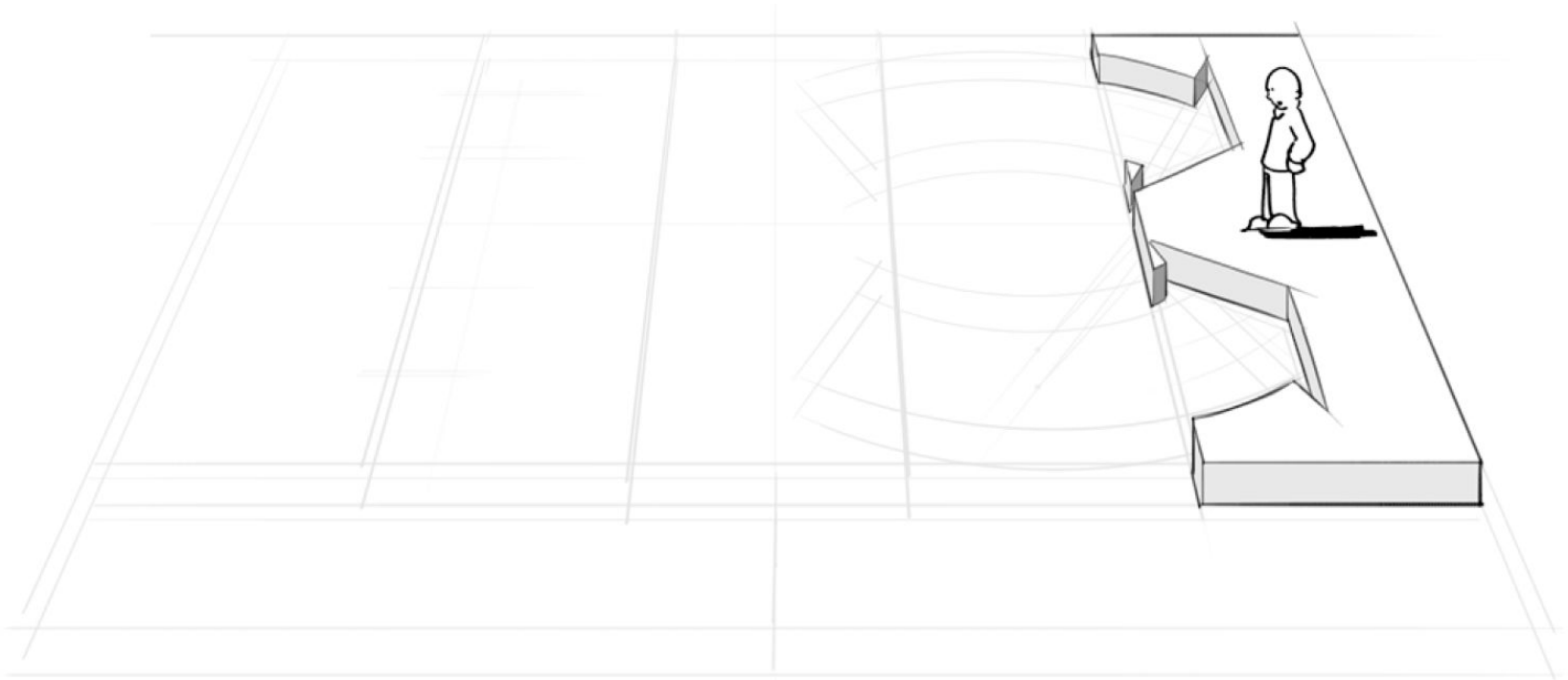






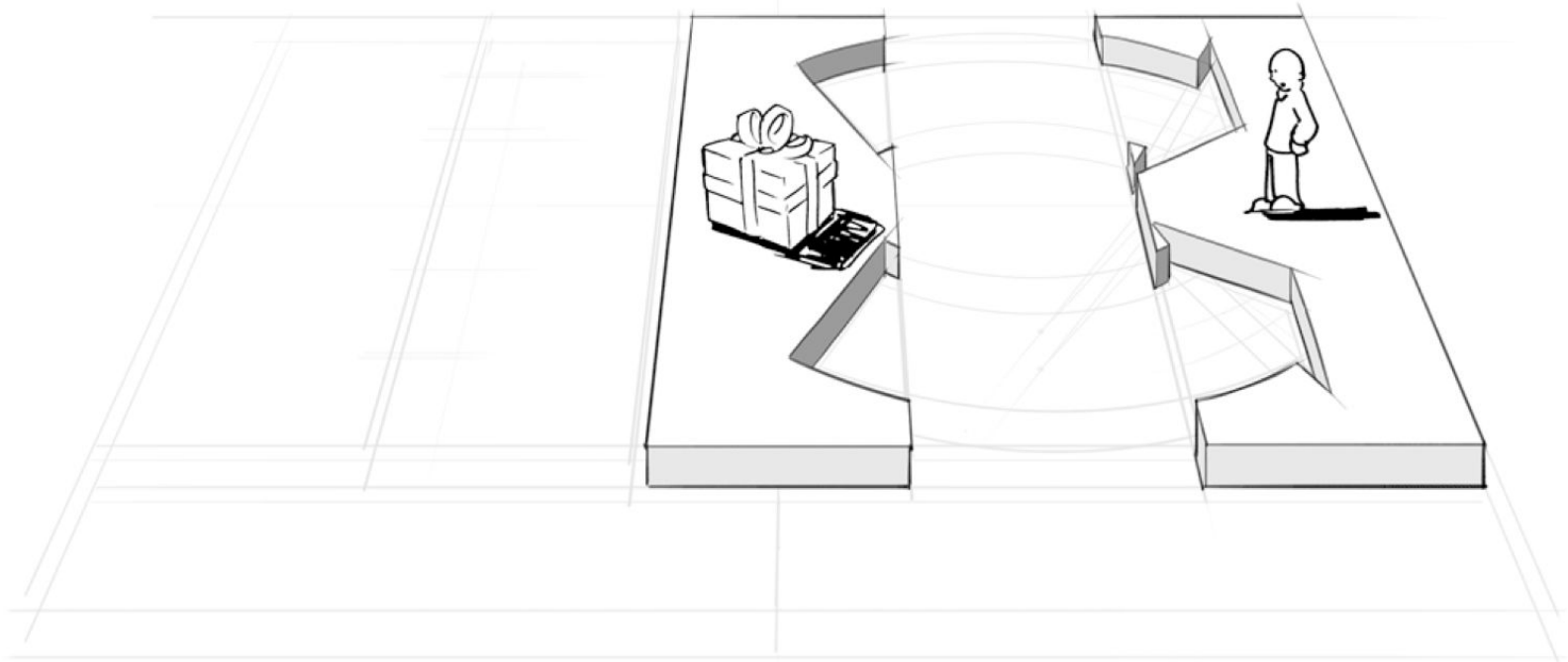


Segmentos de Clientes



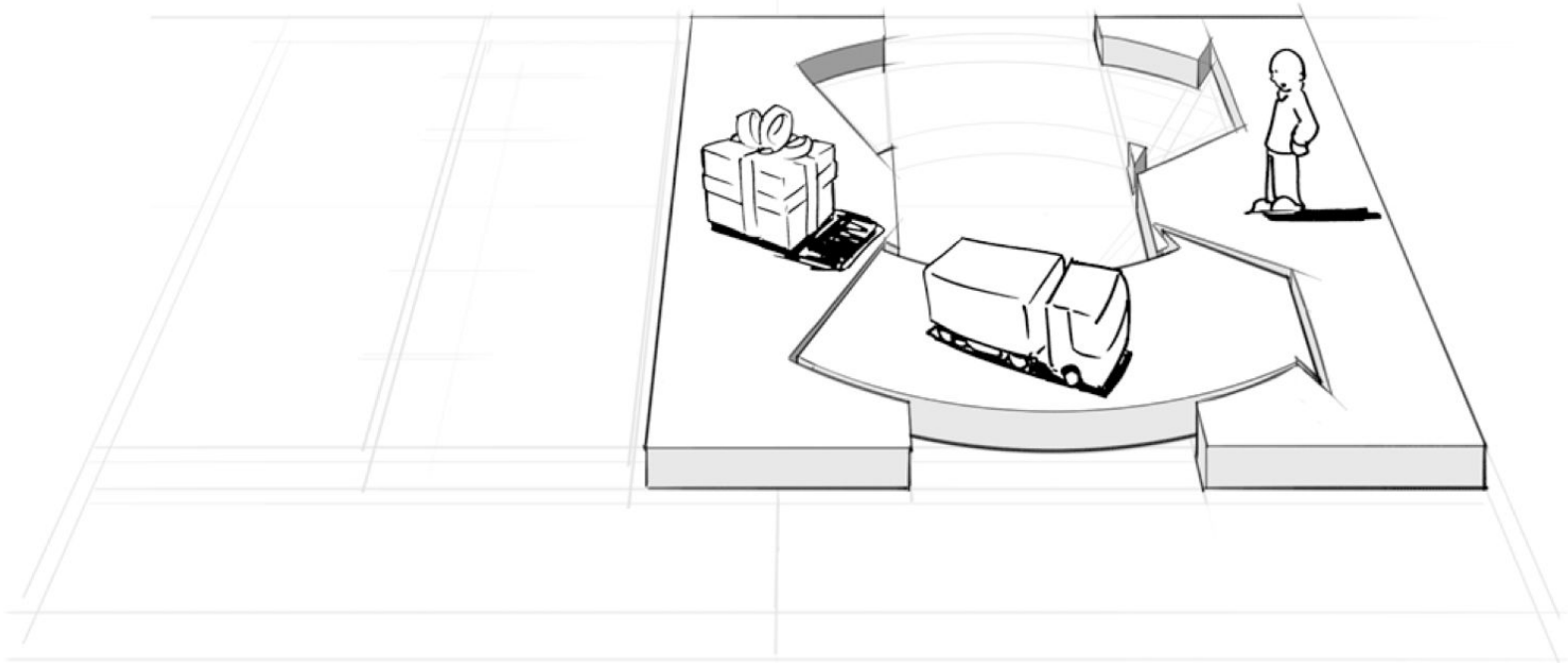
¿Para quién creamos valor?, ¿Cuáles son nuestros clientes más importantes?

Propuestas de Valor



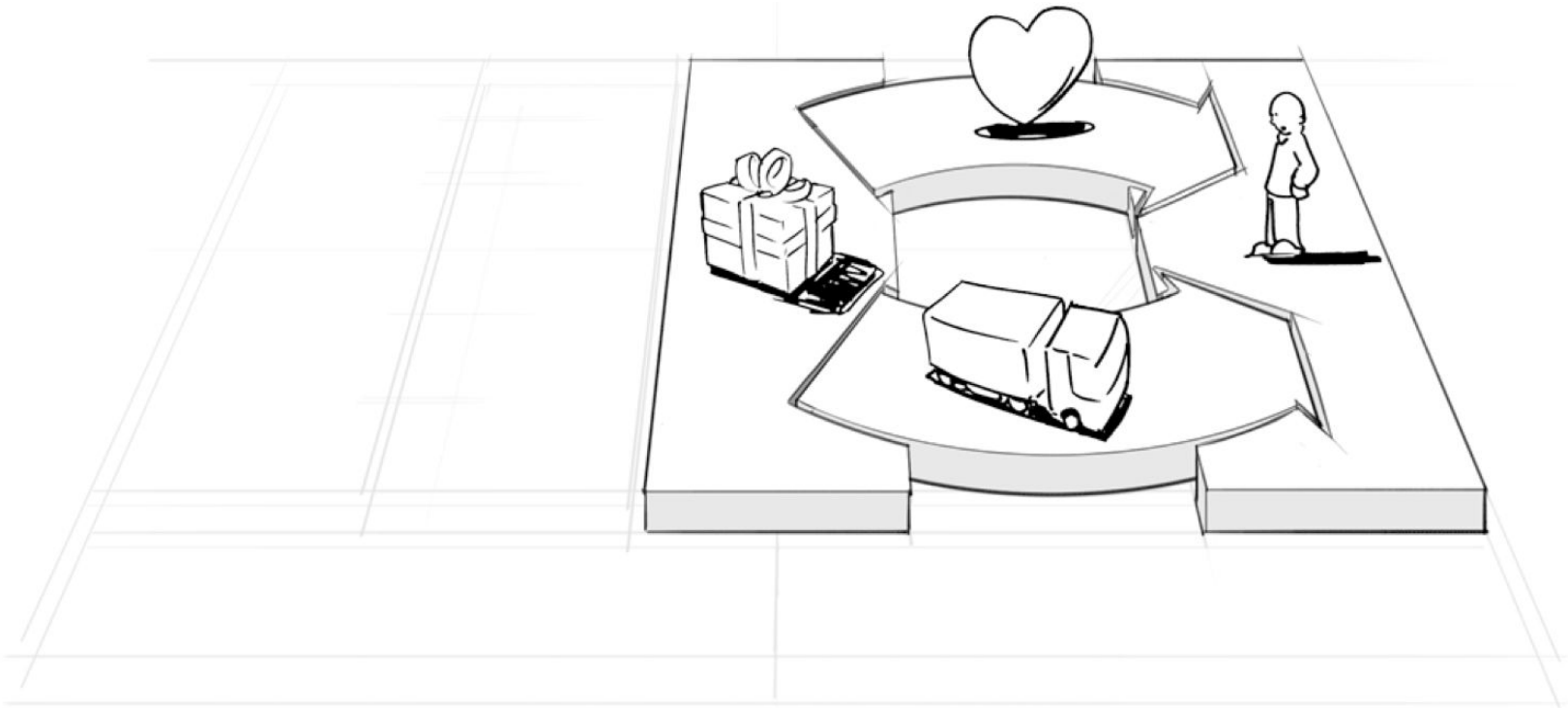
¿Qué valor proporcionamos a nuestros clientes?, ¿Qué problema de nuestro cliente ayudamos a solucionar?, ¿Qué necesidades de los clientes satisfacemos?, ¿Qué producto o servicio ofrecemos a cada segmento de mercado?

Canales



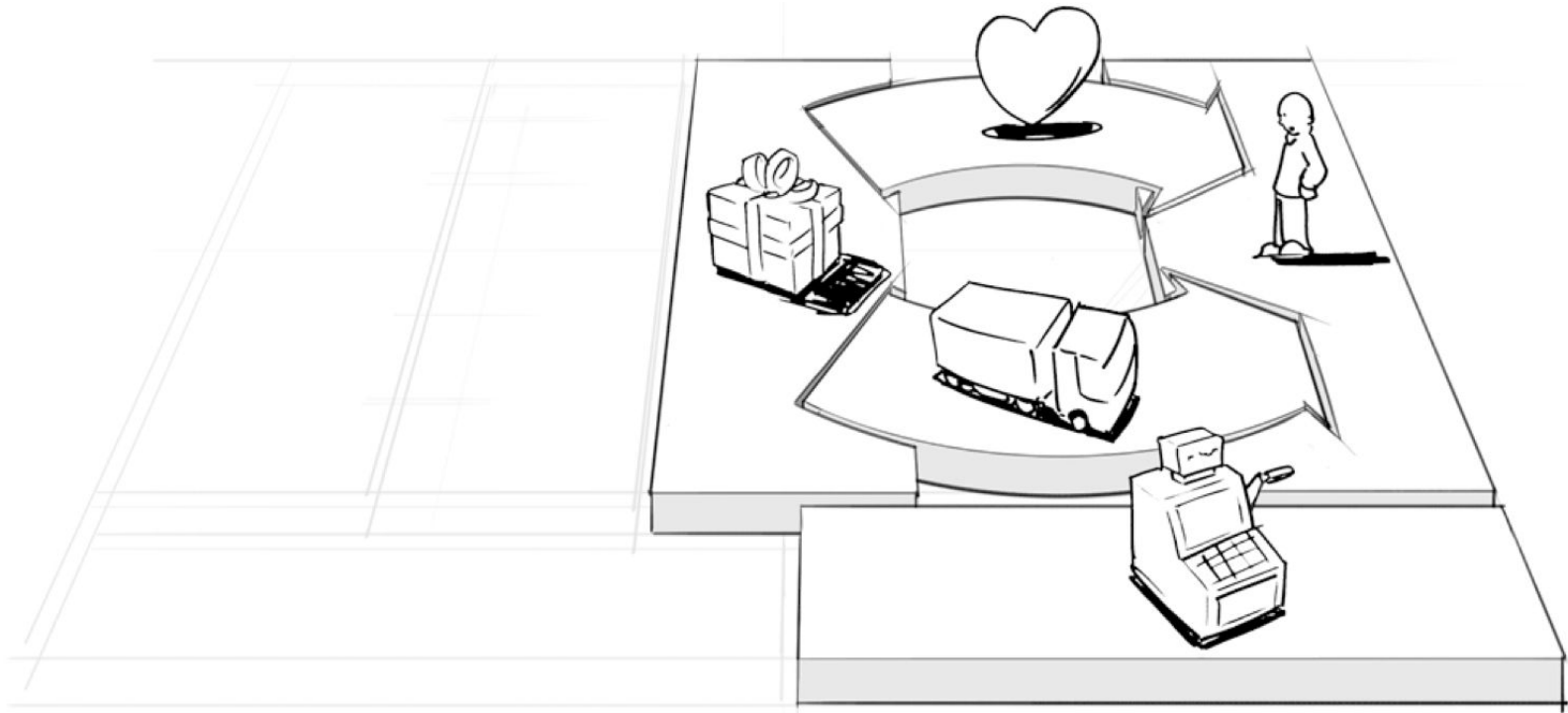
¿Qué canales prefieren nuestros segmentos de mercado?, ¿Cómo establecemos actualmente el contacto con los clientes?, ¿Cómo se conjugan nuestros canales?, ¿Cuáles tienen mejores resultados?, ¿Cuáles son más rentables?, ¿Cómo se integran en las actividades diarias de los clientes?

Relaciones con Clientes



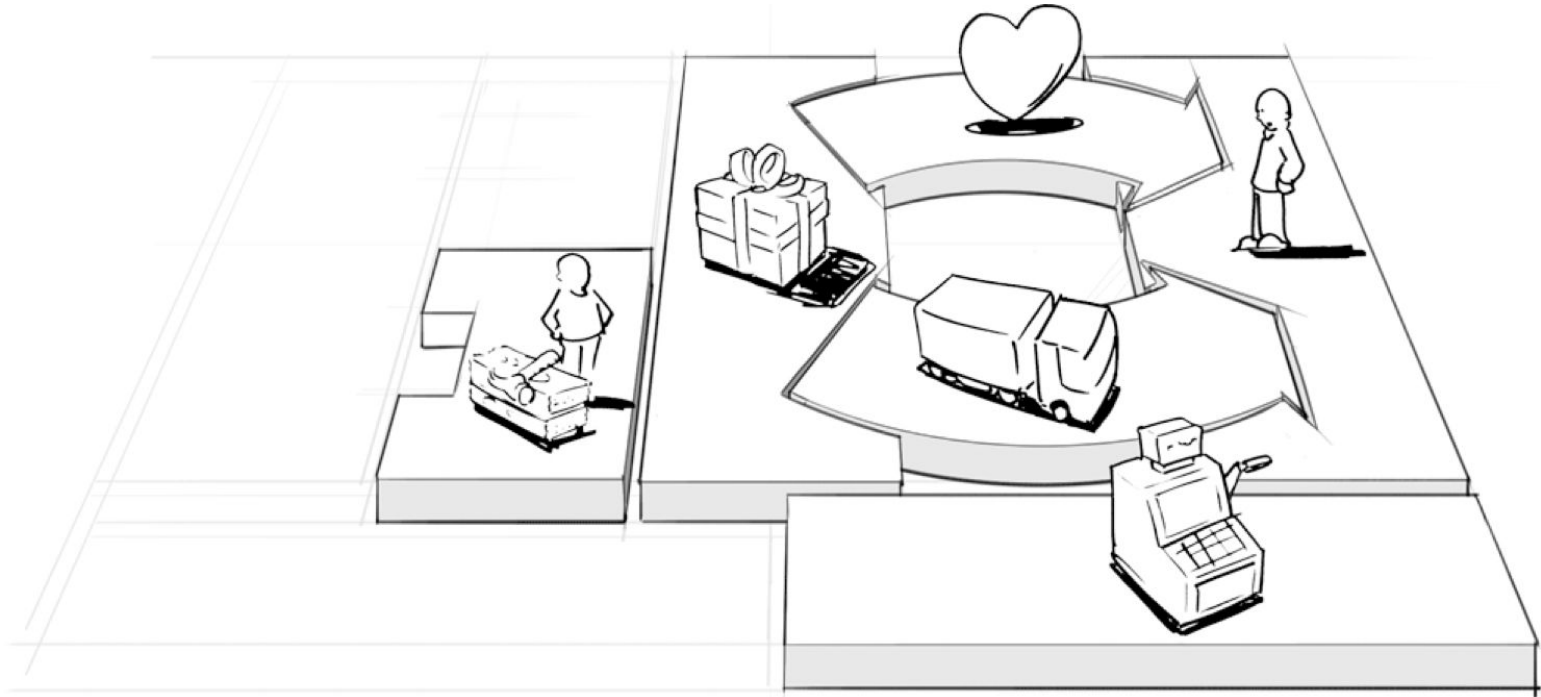
¿Qué tipo de relación esperan los diferentes segmentos de mercado?, ¿Qué tipo de relaciones hemos establecido?, ¿Cuál es su coste?, ¿Cómo se integran en nuestro Modelo de Negocio?

Fuentes de Ingresos



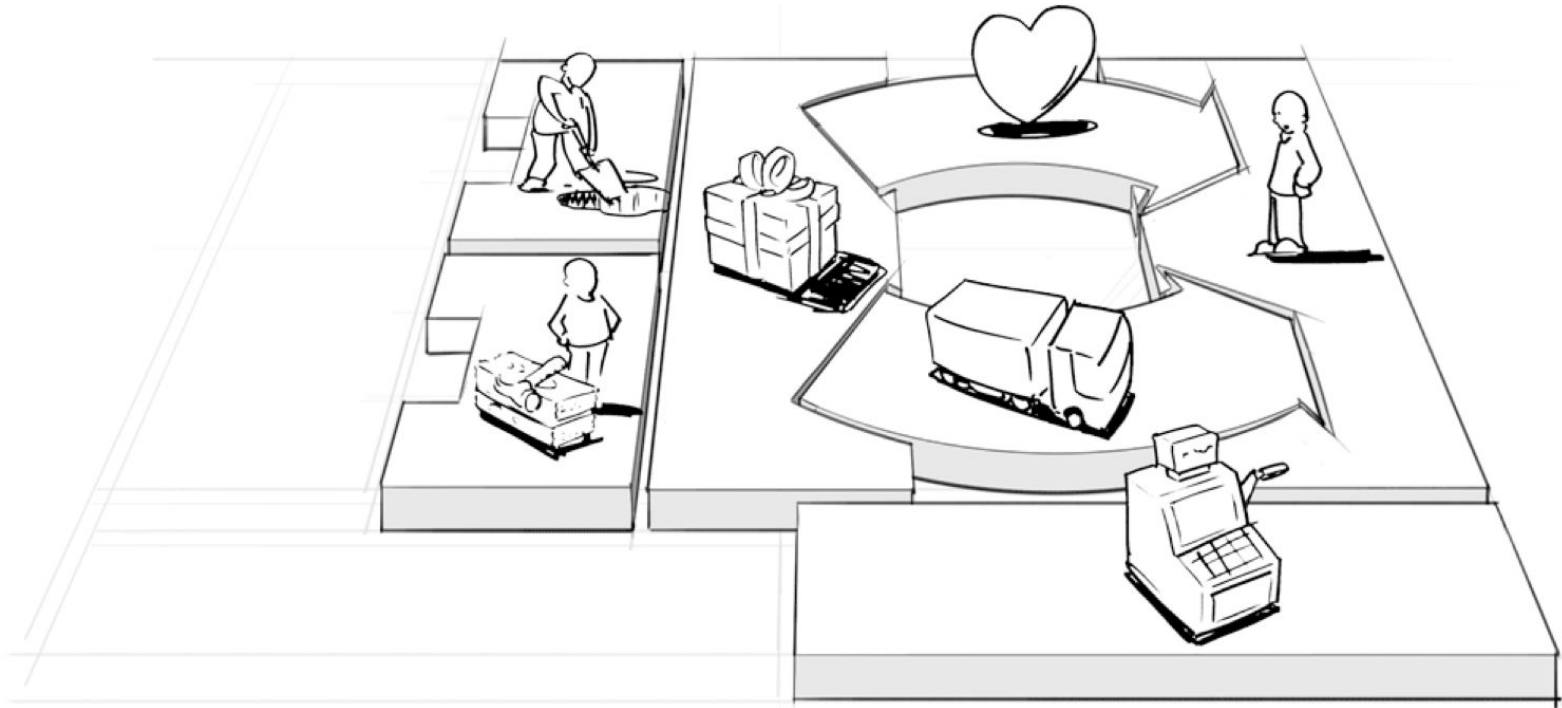
¿Por qué valor están dispuestos a pagar nuestros clientes?, ¿Por qué pagan actualmente?,
¿Cómo pagan actualmente?, ¿Cómo les gustaría pagar?, ¿Cuánto reportan las diferentes
fuentes de ingresos al total de ingresos?

Recursos Clave



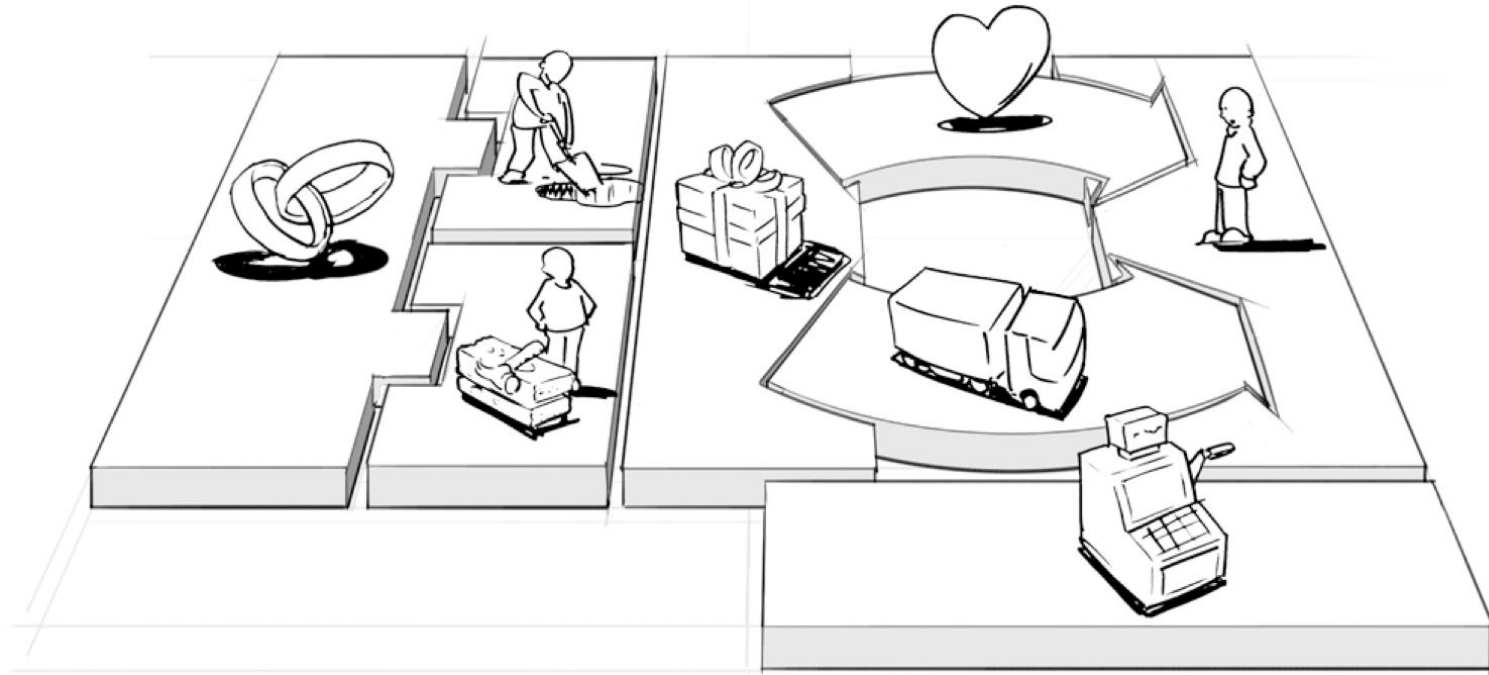
¿Qué recursos clave requieren nuestras propuestas de valor, canales de distribución, relaciones con clientes y fuentes de ingresos?

Actividades Clave



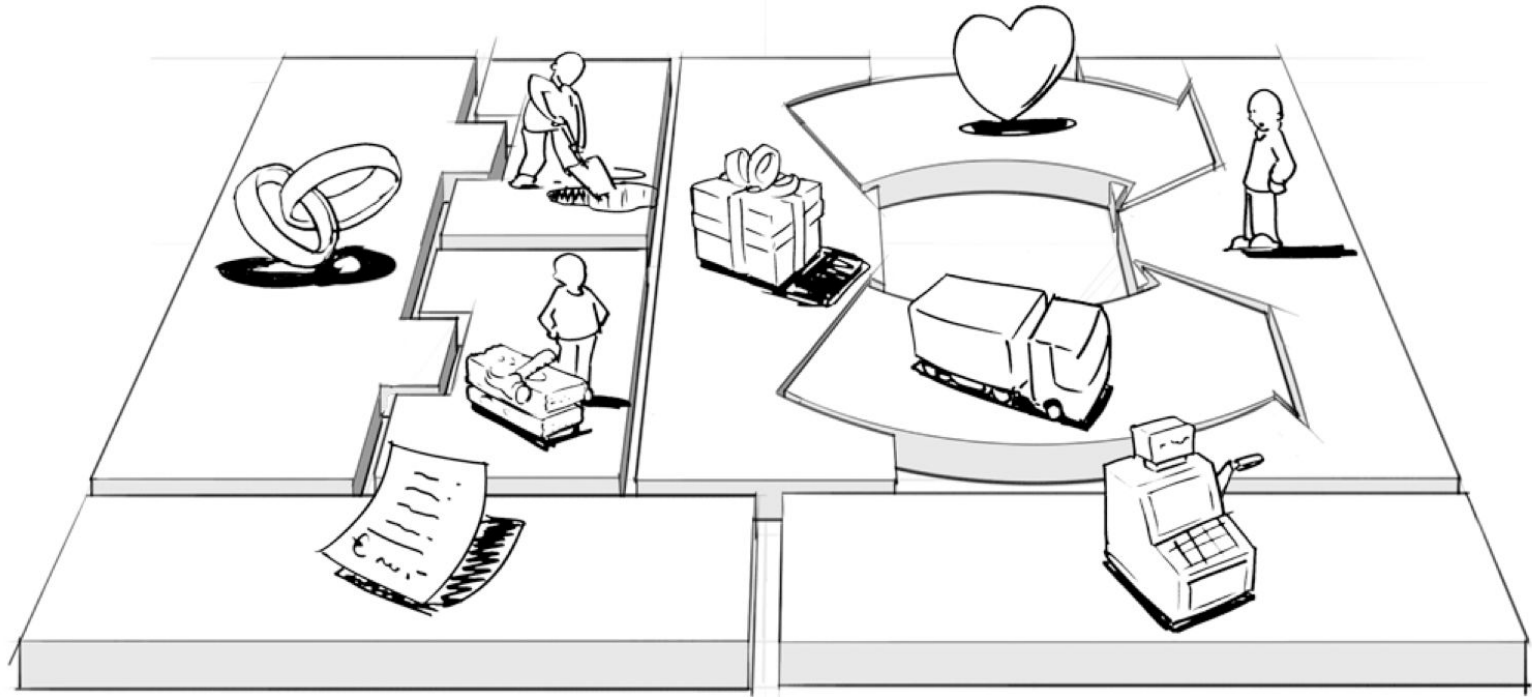
¿Qué actividades clave requieren nuestras propuestas de valor, canales de distribución, relaciones con clientes y fuentes de ingresos?

Asociaciones Clave

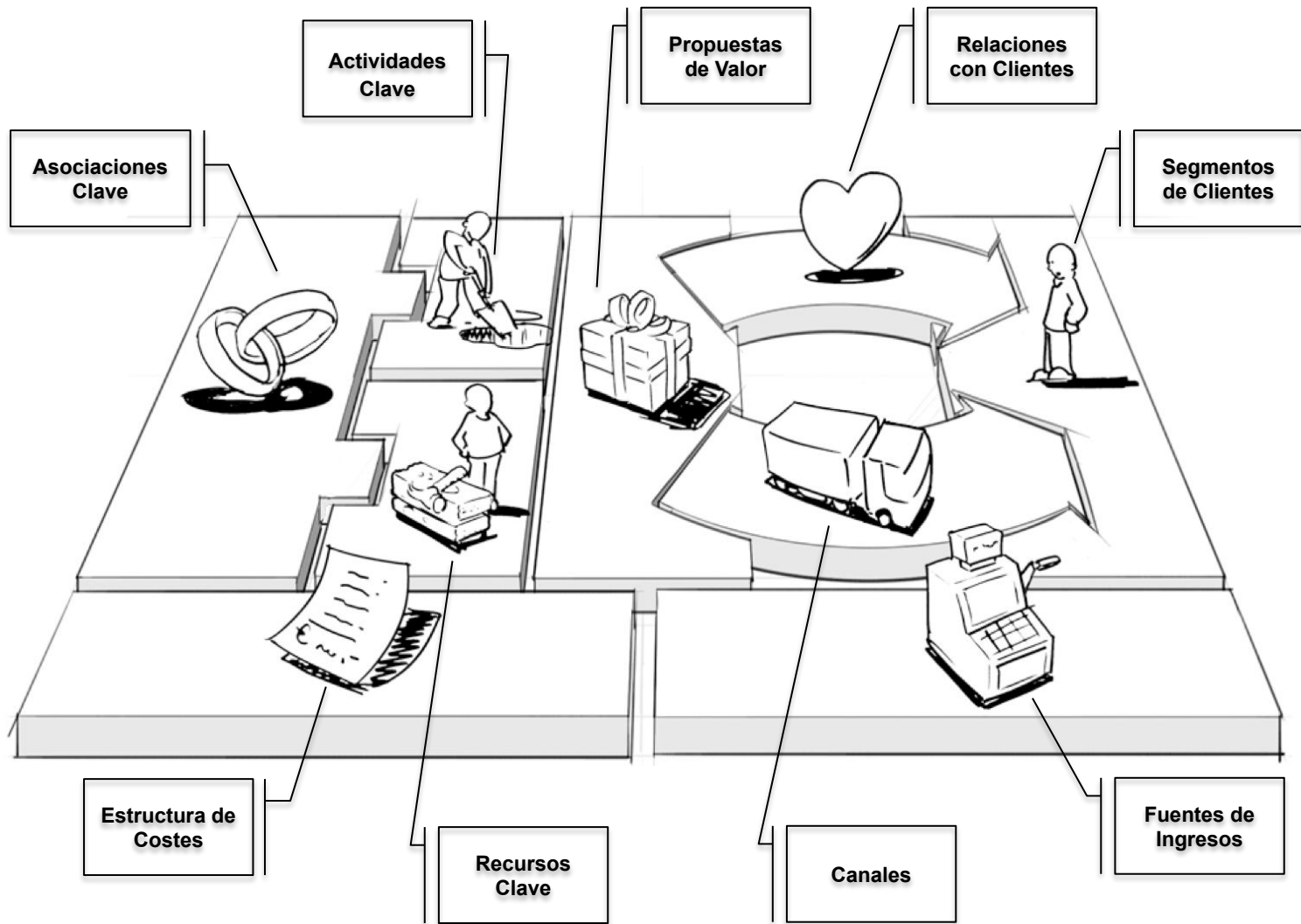


¿Quiénes son nuestros socios clave?, ¿Quiénes son nuestros proveedores clave?, ¿Qué recursos clave adquirimos a nuestros socios?, ¿Qué actividades clave realizan los socios?.

Estructura de Costes



¿Cuáles son los costes más importantes inherentes a nuestro modelo de negocio?,
¿Cuáles son los recursos clave más caros?, ¿Cuáles son las actividades clave más
caras?



Socios Clave



Quiénes son nuestros socios clave?
 Quiénes son nuestros proveedores clave?
 Que recursos clave estamos adquiriendo de nuestros socios clave?
 Que actividades realizan nuestros socios clave?

Indicaciones para realizar el caso:
 Colaboración y confianza
 Acción rápida y eficiente
 Adaptación de recursos y actividades particulares

Actividades Clave



Que actividades clave requiere nuestra propuesta de valor?
 Nuestros canales?
 Nuestras relaciones con los clientes?
 Nuestras fuentes de ingresos?

Categorías:
 Producción
 Atención al cliente
 Atención al proveedor
 Atención al flujo

Propuesta de Valor



Que valor estamos entregando a los clientes?
 Cúal problema estamos ayudando a resolver?
 Cúal necesidad estamos satisfaciendo?
 Que paquetes de productos o servicios estamos ofreciendo a cada segmento de clientes?

Atributos:
 Calidad
 Conveniencia
 Personalización
 "Ayuda a hacer el trabajo"
 Diseño
 Precio/Valor
 Precio
 Reducción de Costos
 Reducción de Riesgos
 Accesibilidad / Usabilidad
 Conveniencia / Usabilidad

Relación con Clientes



Que tipo de relación espera que establezcamos y mantengamos cada uno de nuestros segmentos de clientes?
 Que relaciones hemos establecido?
 Cúan costosas son?
 Como se integran con el resto de nuestro modelo de negocio?

Tipología:
 Asesoría Personal
 Asesoría Personal Dedicada
 Auto Servicio
 Servicios Personalizados
 Automatizados

Segmentos De Clientes



Para quién estamos creando valor?
 Quiénes son nuestros clientes mas importantes?

Segmento de clientes:
 Masivo
 Masivo de alto ingreso
 Masivo de alto ingreso
 Masivo de alto ingreso
 Masivo de alto ingreso

Recursos Clave



Que recursos clave requiere nuestra propuesta de valor?
 nuestros canales?
 nuestras relaciones con los clientes?
 nuestras fuentes de ingreso?

Tipos de recursos:
 Físicos
 Intelectuales (Software, patentes, derechos de autor, datos)
 Humanos
 Financieros

Canales



A través de que canales nuestros segmentos de clientes quieren ser alcanzados?
 Como los estamos alcanzando ahora?
 Como están integrados nuestros canales?
 Cúales Funcionan Mejor?
 Cúales son los mas rentables?
 Como podemos integrarlos a las rutinas de nuestros clientes?

Tipos de canales:
 1. Canal tradicional
 2. Distribución
 3. Canales
 4. Canales
 5. Puntos de venta

Estructura De Costos

Cúales son los costos mas importantes en nuestro modelo de negocio?
 Cúales recursos clave son los mas costosos?
 Cúales actividades clave son las mas costosas?

No se puede ser gratis:
 Costos de adquisición de clientes, costos de producción, propuesta de valor de bajo costo, sistemas administrativos, marketing, colaboración
 Potencial de valor (creación y la creación de valor, Proposición de valor personal)

Tipos de costos:
 Costos de adquisición de clientes
 Costos de producción
 Costos de distribución
 Costos de marketing



Fuente De Ingresos

Por cual valor nuestros clientes están dispuestos a pagar?
 Actualmente por que se paga?
 Como están pagando?
 Como prefieren pagar?
 Cúanto aporta cada fuente de ingresos a los ingresos generales?

Tipos de ingresos:
 Ingresos de venta
 Ingresos por suscripción
 Ingresos por licencia
 Ingresos por comisión
 Ingresos por regalías
 Ingresos por publicidad
 Ingresos por donación
 Ingresos por patrocinio



Adaptación BMC a proyectos educativos

Socios Clave



Quiénes son nuestros socios clave?
Quiénes son nuestros proveedores clave?
Que recursos clave estamos adquiriendo de nuestros socios clave?
Que actividades realizan nuestros socios clave?

Actividades Clave



Recursos Clave

Que recursos clave requiere nuestra propuesta de valor?
nuestros canales?
nuestras relaciones con los clientes?
nuestras fuentes de ingreso?



Propuesta de Valor



Procesos Educativos

Canales



A través de que canales nuestros segmentos de clientes quieren ser alcanzados?
Como los estamos alcanzando ahora?
Como están integrados nuestros canales?
Cuales Funcionan Mejor?
Cuales son los más rentables?

Beneficiarios

Inversiones










Resultados Esperados



BMC adaptado a Proyectos Educativos.

Ejemplo Fomento de la lectura



<p><i>Socios Clave</i> </p> <ul style="list-style-type: none"> • Escuelas • Maestros • Bibliotecari@s 	<p><i>Actividades Clave</i> </p> <ul style="list-style-type: none"> • Talleres de lectura • Lectura en voz alta • Debates • Ferias de libro • Acudir a la biblioteca 	<p><i>Propuesta de Valor</i> </p> <p>Uso de la lectura desde edades tempranas.</p>	<p>Procesos Educativos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Motivacional • Informal 	<p>Beneficiarios</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alumnado • Profesores • Familia • etc..
<p>Inversiones </p> <ul style="list-style-type: none"> • Tiempo • Financiación • Aumento de ejemplares en biblioteca • Talleres de lectura. 	<p><i>Recursos Clave</i> </p> <ul style="list-style-type: none"> • Aulas • Talleres • Bibliotecas • Medios. • Libros 		<p><i>Canales</i> </p> <ul style="list-style-type: none"> • Web • Clase • RRSS (edad) • Talleres • Dípticos. 	
		<p>Resultados Esperados </p> <ul style="list-style-type: none"> • Evaluación • Impacto "ROI" • Aprendizaje • Incorporación 		



Sobre Canvas ... Resumen y ejemplo práctico

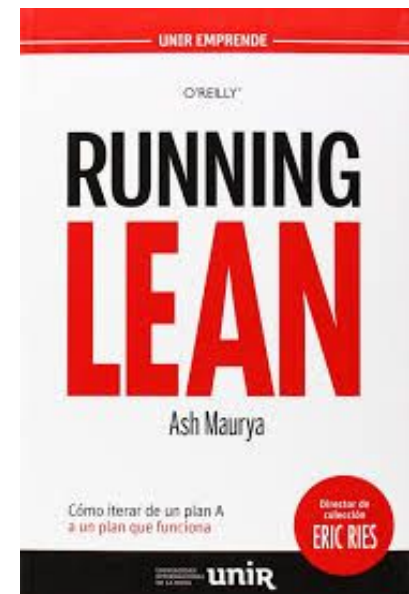
Modelo Canvas | Cómo aplicar el modelo Canvas en el lienzo | Ejemplo práctico

<http://trabajardesdecasasi.com/>
<https://www.youtube.com/watch?v=i1Le5GYkBT8>

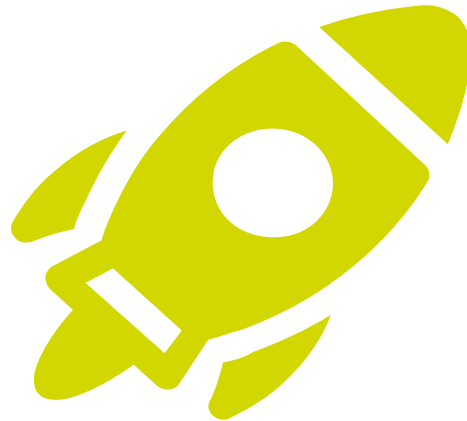
El BMC es una técnica extraordinaria para empresas o proyectos maduros, pero ¿Y si no tengo una empresa? ¿y si lo que tengo es sólo una idea? a forma de llevar al mercado una startup es completamente diferente a la estrategia de ejecución de una compañía consolidada Para ello **Eric Ries**. de manera análoga, creó el metodo Lean Startup.



Ash Maurya un método donde mezcla ambos mundos (LEAN+BMC), y en el que en mi opinión hace un genial trabajo dándonos una herramienta para que las startups puedan diseñar modelos de negocio: **El Lean Canvas**



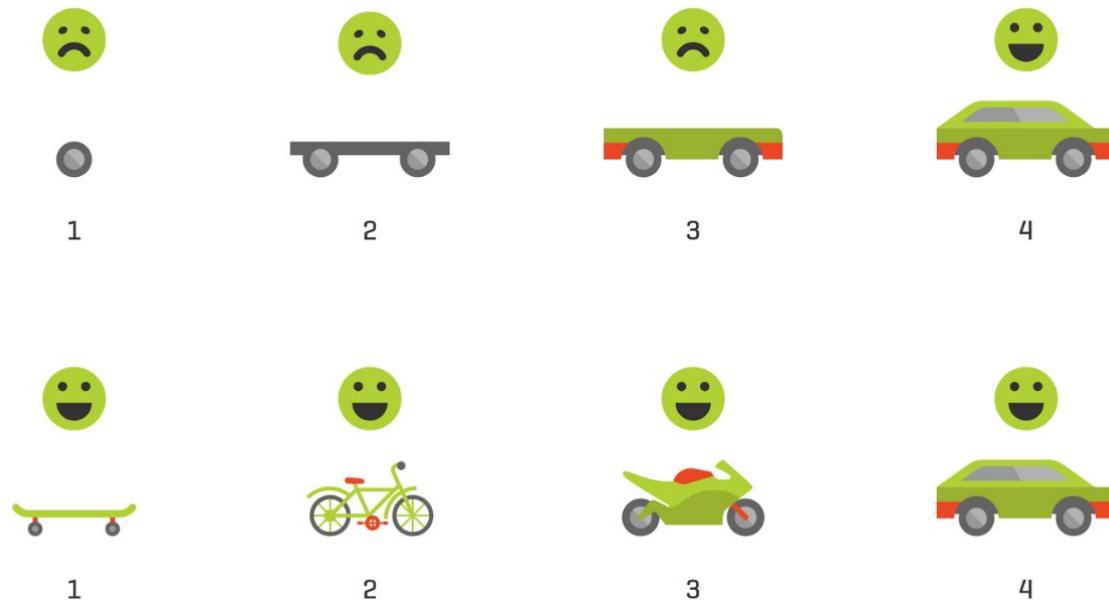
El **LEAN CANVAS** es una herramienta de **visualización de modelos de negocio pensada para empresas incipientes o Startups**. Se enfoca en la metodología lean startup, centrada en **generar nuevas ideas y llevarlas a prototipado** para verificar si el mercado está en búsqueda de las soluciones que usted está proponiendo.



Un **MVP es una especie de prototipo** (o experimento) que reúne funciones básicas mínimas que le permiten al emprendedor probar su hipótesis de solución al problema del mercado, sometiéndolo a pruebas constantes con clientes iniciales para recibir retroalimentación sobre el producto y para saber si lo comprarían, de manera que se pudiese desarrollar mejor en el futuro.

Eric Ries, el autor de The Lean Startup, lo define en su libro de la siguiente forma:

el **MVP es “una versión de un nuevo producto que le permite al equipo recolectar la mayor cantidad de aprendizaje validado sobre los consumidores con un mínimo esfuerzo“**



<https://thepowermba.com/es/emprendimiento/como-validar-un-minimo-producto-viable/>

DIFERENCIAS CON EL BMC



Lean Canvas is adapted from The Business Model Canvas (<http://www.businessmodelgeneration.com>) and is licensed under the Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Un-ported License.

A large yellow shape on the left side of the slide, consisting of a vertical rectangle on the right and a diagonal cut on the left side.

2. Doble función metodológica

Canvas en el aula y Canvas del profesorado para el diseño de proyectos educativos e innovación



CANVAS EN EL AULA

Los alumnos podrás utilizar esta metodología para el estudio de modelos de negocios en asignaturas de tinte económico o de creación de empresas. El emprendimiento se está considerando cada vez más como una competencia transversal del alumno y el fomento de la cultura emprendedora es común a la gran mayoría de centros educativos.



CANVAS PARA GESTIÓN EDUCATIVA

Proyectos de innovación, Investigación, Empresas de base Tecnológica, Prototipos y productos Mínimos viables , Gestión de centros educativos... Existen multitud de fines en el uso del Canvas para el profesorado. Desde una perspectiva docente, el profesorado posee una herramienta motivadora que impulsa el aprendizaje de los alumna@s de una manera sencilla, eficaz, colaboradora y de bajo coste.

ABP

Asignatura Creación y gestión de Empresas Informativas Periodismo UMA (#cygei #periodismoUMA)



María Sánchez González (📌 en casa 🏠) @ciber... · 21 dic. 2018

Gracias por vuestra profesionalidad y entusiasmo ayer en el #pitchday de #cygei #periodismouma!! Y gracias también a Antonio Viciano de @emprendemlg y @cemmalaga por su participación como Jurado. Lo pasamos genial, aprendimos mucho y os animamos a perfilar y a mover los proyectos



2

13

17



Alumn@s de Secundaria y Club de Emprendimiento

Destacado **Más reciente** Personas Fotos Videos

Comienza el **#ClubDeEmprendimiento** en Peñalba ^{top}: competición de **#Miniempresas** | **#RetoEmprende** | **#AudiCreativityChallenge**

✓ Ya estamos en la I Fase: **#Brainstorming** para después modelar con el **#BusinessModelCanvas** y continuar las siguientes fases ^{soon}.

#Emprendimiento **#teamwork**



1 2

Colegio Peñalba Murcia

Destacado **Más reciente** Personas Fotos Videos

Fco. Javier Rivero @fcojavierrivero · 5 oct. 2018

Da gusto entrar en una aula de **#Instituto** y ver lienzos de **#businessmodelcanvas** **#emphatymap** y **#validation**, @Consaburum y @ppenalvera a la vanguardia de la innovación educativa en **#proyectos** y **#emprendimiento** en el aula.



2 12 25

Instituto de Educación Secundaria de Consuegra (Toledo)

Alumn@s de Secundaria



Colegio Herma @ColegioHerma · 4 feb.

Los **alumnos** de IAEE crean de forma **#cooperativa** sus ideas de negocio a partir del lienzo **#BusinessModelCanvas**, en la versión editable online de **#IMAGINA2020** 💡

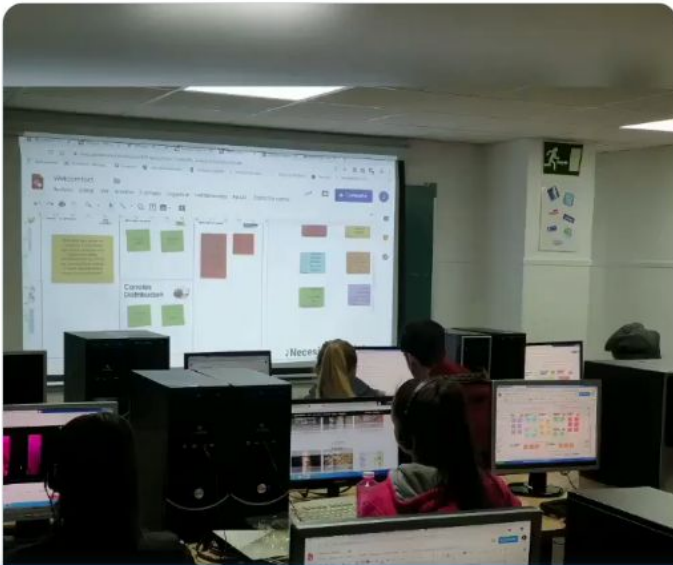
#EmprendimientoEnElAula

@Educarm

@CeeiMurcia @Ceeict @infoRMurcia

@JuanPatricio_PG

@ucomur



Colegio Herma



Economía Cipri Galea @CipriEconomia · 15 ene.

Alumnos de IAEE de 4ESO crean ideas de negocio.

Lienzos de modelo de negocio **#BusinessModelCanvas**

Tablets con acceso a Internet

Trabajo cooperativo

Creatividad al poder

Las mejores ideas se presentarán a **#IMAGINA2020** @CeeiMurcia

@Ceeict @infoRMurcia

@Educarm



1

6

12



Centro Concertado de Enseñanza Cipriano Galea (Murcia)

Ventajas para los alumna@s

MÉTODO COLABORATIVO

Favorece la socialización de alumnos y el trabajo en equipo

FAVORECE EL VISUAL THINKING

LEARNING BY DOING

FACILITA CREATIVIDAD Y ANÁLISIS

Múltiples puntos de vistas, fácilmente modificable.

VISIÓN INTEGRAL

Casi todos los factores intervinientes en el modelo de negocio

FÁCIL

Conceptos y metodología sencilla

Ventajas para los docentes

Las propias como usuario genérico en cuanto a proyectos externos.
Como docente:



MÉTODO COLABORATIVO

Promueve el trabajo en equipo.

HERRAMIENTA MOTIVADORA

FAVORECE LA COMPETITIVIDAD ENTRE LOS ALUMN@S

FACILITA CREATIVIDAD Y ANÁLISIS

Múltiples puntos de vistas, participación de todos los alumnos.

VISIÓN 360°

Su uso permite evaluar todos los conceptos intervinientes.

SOCIALIZA

A large yellow shape on the left side of the slide, consisting of a vertical rectangle on the left and a diagonal cut-off on the right side.

3. ABP. Metodología. Distintas fases y prototipos del proyecto

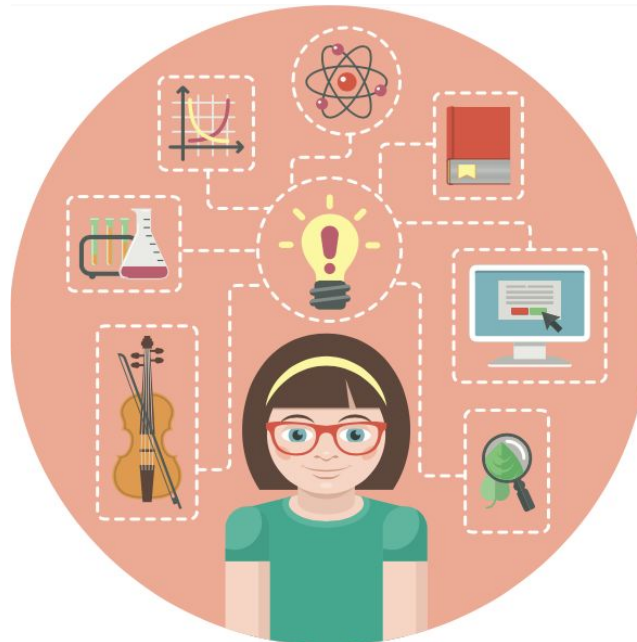


Fin y objetivos

Aprendizaje Basado en Proyectos

Es una metodología que permite a los alumnos adquirir los conocimientos y competencias clave en el siglo XXI mediante la elaboración de proyectos que dan respuesta a problemas de la vida real.

Los alumnos se convierten en protagonistas de su propio aprendizaje y desarrollan su autonomía y responsabilidad, ya que son ellos los encargados de planificar, estructurar el trabajo y elaborar el producto para resolver la cuestión planteada. La labor del docente es guiarlos y apoyarlos a lo largo del proceso.



Aprendizaje Basado en Proyectos

Socialización

El ABP permite la elección y la implicación de los estudiantes, facilita el empoderamiento de los mismos y los hace protagonistas de su propio proceso de aprendizaje.



Pero quizás lo más importante es la **socialización**, algo que en una metodología más directa no se trabaja y que a todas luces resulta necesario potenciar desde la escuela. El desarrollo de un proyecto permite una socialización más rica porque comporta movimientos no sólo en el aula, sino hacia dentro (participaciones de agentes expertos o de las propias familias) y hacia fuera de la misma (dirigido a la comunidad a lo que está fuera del centro mediante la propia difusión).

Ventajas del uso del ABP

**APRENDIZAJE
ACTIVO**

INCLUSIVIDAD

Hace partícipe a tod@s los
alumnos

SOCIALIZACIÓN RICA

**DISEÑO ABIERTO Y
FLEXIBLE**

**EVALUACIÓN COMO
PROCESO**

De forma continua

INTERDISCIPLINARIEDAD

Diferencias del ABP con el aprendizaje convencional

ELEMENTOS DEL APRENDIZAJE	EN APRENDIZAJE CONVENCIONAL	EN ABP
El ambiente de aprendizaje y los materiales de enseñanza	Es preparado y presentado por el profesor	La situación de aprendizaje es presentada por el profesor. El material de aprendizaje es seleccionado y generado por los alumnos
Secuencia en el orden de las acciones a aprender	Determinadas por el profesor	Los alumnos participan activamente en la generación de esta secuencia
Momento en el que se trabaja en los problemas	Después de presentar el material de aprendizaje	Antes de tener el material que se ha de trabajar
Responsabilidad de aprendizaje	Asumida por el profesor	Papel activo de los alumnos en la responsabilidad de su aprendizaje
Presencia del experto	El profesor representa la imagen de experto	El profesor es un tutor y el rol de experto puede ser ejecutado por otras personas relacionadas o ajenas a la asignatura
Evaluación	Determinada y ejecutada por el profesor	El alumno tiene un papel activo y en su evaluación y en la de su grupo de trabajo



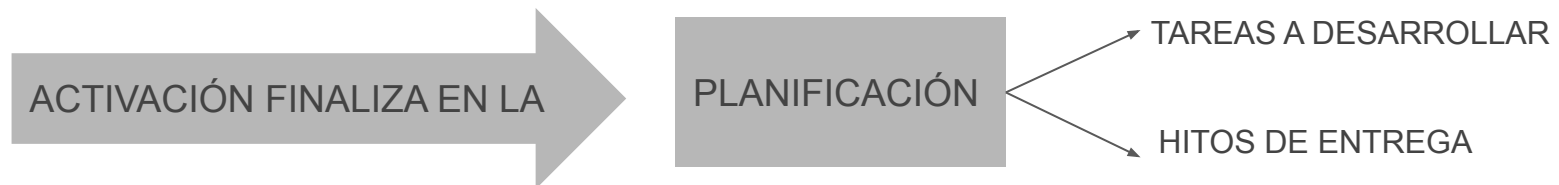
IMPLEMENTACIÓN DEL ABP

ACTIVACIÓN



Es el arranque del proyecto. El profesor preparará un evento inicial, en el que explicará el escenario, es decir, **el contexto** en el que se va a desarrollar dicho proyecto. Puede hacerlo con un vídeo, una noticia de actualidad en un periódico digital, una fotografía... Inmediatamente después, lanza la pregunta guía, **el reto**. Se diseñan acciones que consigan que el alumnado se involucre y sienta que decide su aprendizaje.

Seguidamente, el **profesor explica qué productos tienen que elaborar y qué aprendizajes se espera que logren en ese proceso.**



IMPLEMENTACIÓN DEL ABP

ACTIVACIÓN II



Una de las virtudes del ABP es que **se actúa; no se entrena, se juega**. Es ahí cuando enfrentas al sujeto directamente a la acción cuando pones a prueba las competencias. Pero para eso resulta imprescindible **captar la voluntad del alumnado, la intención**.

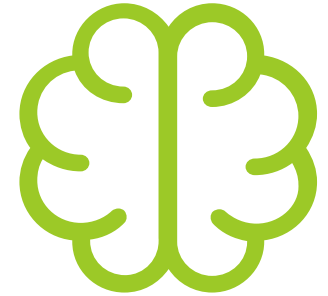
En la fase de activación puede tener dos momentos:

MOTIVACIÓN

INTENCIÓN

Crear el escenario que sea capaz de captar la curiosidad del alumnado, que active la emoción, el cuerpo, la relación y la razón. **Los docentes necesitan observar al alumnado y conocer sus intereses** La verdadera fórmula reside en conseguir conectar esos intereses con los contenidos del área o materia para que se produzca el aprendizaje

IMPLEMENTACIÓN DEL ABP

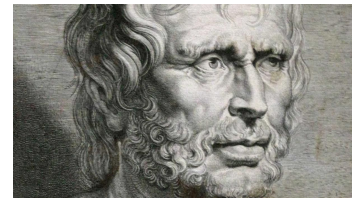


Planificación

TAREAS A DESARROLLAR

HITOS DE ENTREGA

Un proyecto ABP conlleva una preparación cuidada y bien planificada. No solo teniendo en cuenta las **actividades, el material, el producto final o la forma de evaluación. Sino también las agrupaciones que vamos a utilizar, la comunicación con otros docentes, las salidas fuera del centro o las capacidades de cada alumno/a para tomar un rol específico durante el proyecto.**



IMPLEMENTACIÓN DEL ABP

INVESTIGACIÓN



Es preciso que el alumnado sea consciente de lo que sabe y de lo que necesita saber. En este punto hemos de decir que **es importante que el profesor se asegure de que su alumnado sabe realizar esas búsquedas.**

Los alumnos no solo buscarán en Internet, sino que también recurrirán, entre otras, a fuentes orales, realizando entrevistas y grabándolas con el móvil, o a fuentes directas, haciendo trabajo de campo y haciendo fotografías o grabando vídeos. Durante toda la investigación, el alumnado tendrá que trabajar en equipo, comunicarse y colaborar. El entorno, la comunidad, archivos, familias, etc ofrece una fuente de información viva.

INTERNET

ENTREVISTAS

FOTOGRAFÍAS

VIDEOS

IMPLEMENTACIÓN DEL ABP

REALIZACIÓN O DESARROLLO



Hemos de tener en cuenta que, en un proyecto, no solo se adquieren aprendizajes de una disciplina, sino también a elaborar productos reales. En esta fase, **podemos contar con expertos, que orienten y den consejos.** Ningún producto nos va a quedar bien a la primera, de la misma forma que ocurre en el mundo real. Esto nos permite identificar las debilidades y fortalezas del primer producto y **dar oportunidades de mejora**, contribuyendo al desarrollo de la capacidad de superación y de la constancia.

DEBILIDADES

FORTALEZAS

IMPLEMENTACIÓN DEL ABP

PRESENTACIÓN Y DIFUSIÓN

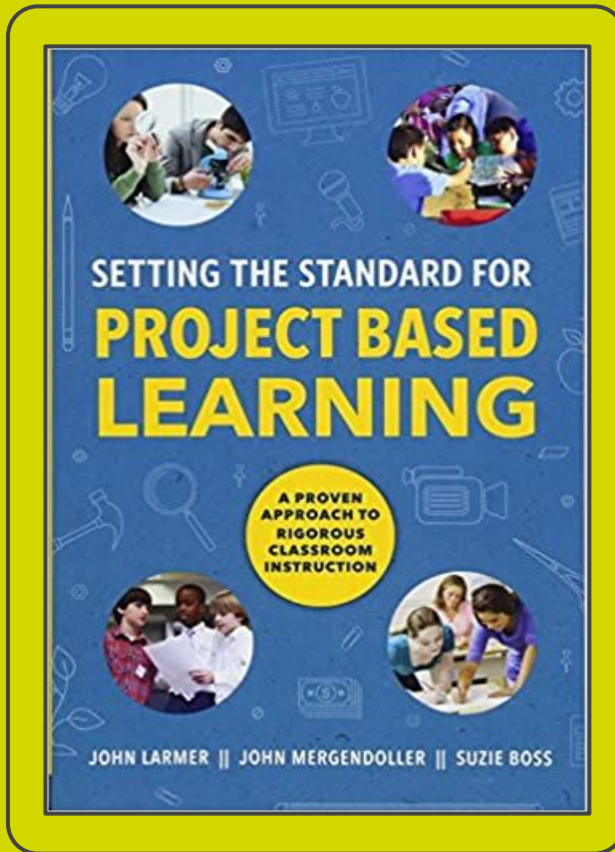


Es hora de presentarlo ante una **audiencia externa**: esto da sentido real al proceso y **aumentará el compromiso del alumnado con la tarea y con la calidad del resultado**. Será necesario preparar con esmero el evento y darle difusión. La presentación puede acompañarse con apoyo audiovisual. Esta presentación se grabará, para poder difundirla también en la página web del centro, en la web institucional, o en una red segura.

EN DEFINITIVA




El ABP como modelo metodológico para una educación activa que supone saber hacer y para ello el alumnado debe buscar, comparar, elegir, explicar, evaluar, etc **encuentra en el currículo de todas las materias incontables aprendizajes que nos permiten buscar en una fuente próxima y viva.**



Setting the Standard for Project Based Learning

John Larmer (Autor), John
Mergendoller (Autor), Suzie Boss
(Autor)

<https://www.amazon.es/Setting-Standard-Project-Based-Learning/dp/1416620338?source=ps-sl-shoppingads-lpcontext&psc=1>

A large yellow shape on the left side of the slide, consisting of a vertical rectangle on the left and a diagonal cut-off on the right side.

4. ABP. El Lienzo como herramienta de aprendizaje y su composición



Pivotar para mejorar

DIFERENTES ALTERNATIVAS DE CANVAS

El aprendizaje basado en proyectos

El trabajo por proyectos sitúa a los alumnos en el centro del proceso de aprendizaje gracias a un planteamiento mucho más motivador en el que entran en juego el intercambio de ideas, la creatividad y la colaboración.

- Punto de partida**
 - Tema principal
 - Pregunta inicial (*driving question*)
 - Qué sabemos (detección de ideas previas)
- Formación de equipos colaborativos**
- Definición del reto final (con TIC)**
 - "Producto" a desarrollar
 - Qué hay que saber (objetivos de aprendizaje)
- Organización y planificación**
 - Asignación de roles
 - Definición de tareas y tiempos
- Búsqueda y recopilación de información**
 - Revisión de los objetivos
 - Recuperación de los conocimientos previos
 - Introducción de nuevos conceptos
 - Búsqueda de nueva información
- Análisis y síntesis**
 - Puesta en común, compartir información
 - Contraste de ideas, debate
 - Resolución de problemas
 - Toma de decisiones
- Taller / Producción**
 - Aplicación de los nuevos conocimientos
 - Puesta en práctica de las competencias básicas
 - Desarrollo y ejecución del producto final
- Presentación del proyecto**
 - Preparar la presentación
 - Defensa pública
 - Revisión con expertos
- Respuesta colectiva a la pregunta inicial**
 - Reflexión sobre la experiencia
 - Uso de sistemas de mensajería instantánea
- Evaluación y autoevaluación**

Transversalidad

Intercambio de ideas

Aprendizaje significativo

Colaboración

CANVAS PARA EL DISEÑO DE PROYECTOS

COMPETENCIAS CLAVE

¿Qué competencias clave se des...

RECURSOS

¿Qué personas deben implicarse: docentes, familias, otros agentes educativos...?

¿Qué otros materiales son necesarios...?

¿Es necesario algún tipo de instalación especial?

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

¿Con qué estándares de aprendizaje evaluables del Currículo Oficial podemos relacionar los aprendizajes adquiridos?

TAREAS

¿Qué tareas vamos a desarrollar?

¿Qué tareas vamos a desarrollar?

HERRAMIENTAS TIC

¿Qué herramientas y herramientas TIC necesitamos?

¿Qué servicios web vamos a usar? ¿Podemos vincularlas con las tareas?

MÉTODOS DE EVALUACIÓN

¿Qué tenemos que tener en cuenta para diseñar los métodos de evaluación?

¿Qué herramientas y estrategias innovadoras de evaluación vamos a aplicar?

DIFUSIÓN

¿Cómo vamos a difundir nuestro proyecto?

AGRUPAMIENTOS/ORGANIZACIÓN

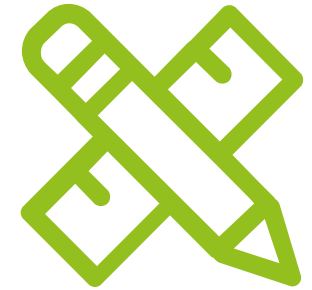
¿Cómo se va a agrupar el alumnado? ¿Cómo vamos a organizar el aula?

Un documento para pensar colaborativamente diseñado por [Miguel Arza](#) y [Antonio Herreros](#) y publicado con licencia Creative Commons (Diseño original: Miguel Arza @maartzaperez y Antonio Herreros @aherrerosvega) Disponible en <http://conecta13.com/canvas/>

Primer modelo - 10 pasos



Primer modelo - 10 pasos



1-Selección del tema y planteamiento de la pregunta guía.

La elección del tema debe ir ligado a la realidad de los alumnos.

Les debe motivar a aprender y permitir desarrollar los objetivos cognitivos y competenciales.

Pregunta guía abierta que te ayude a detectar sus conocimientos previos sobre el tema y les invite a pensar qué deben investigar que estrategias deben poner en marcha para resolver la cuestión.

Por ejemplo: ¿Cómo concienciarías a los habitantes de tu ciudad acerca de los hábitos saludables? ¿Qué campaña realizarías para dar a conocer a los turistas la historia de tu región? ¿Es posible la vida en Marte?

2-Formación de los equipos.

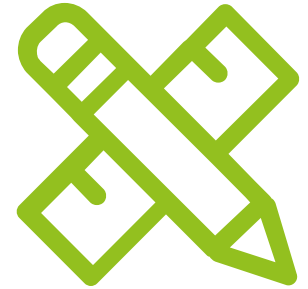
3-Definición del producto o reto final. **Establece el producto que deben desarrollar los alumnos en función de las competencias que quieras desarrollar.** Puede tener distintos formatos: un folleto, una campaña, una presentación, una investigación científica, una maqueta... Te recomendamos que les proporciones una rúbrica donde figuren los objetivos cognitivos y competenciales que deben alcanzar, y los criterios para evaluarlos.

4-Planificación. Pídeles que presenten un **plan de trabajo** donde especifiquen las tareas previstas, los encargados de cada una y el calendario para realizarlas.

5. Investigación. Debes dar autonomía a tus alumnos para que busquen, contrasten y analicen la información que necesitan para realizar el trabajo. **Tú papel es orientarles y actuar como guía.**

6. Análisis y la síntesis. Ha llegado el momento de que tus alumnos **pongan en común** la información recopilada, compartan sus ideas, debatan, elaboren hipótesis, estructuren la información y busquen entre todos la mejor respuesta a la pregunta inicial.

Primer modelo - 10 pasos



7. **Elaboración del producto.** En esta fase los estudiantes tendrán que aplicar lo aprendido a la realización de un producto que dé respuesta a la cuestión planteada al principio..

8. **Presentación del producto.** Los alumnos deben *exponer a sus compañeros lo que han aprendido y mostrar cómo han dado respuesta al problema inicial*. Es importante que cuenten con un guión estructurado de la presentación, se expliquen de manera clara y apoyen la información con una gran variedad de recursos.

9. **Respuesta colectiva a la pregunta inicial.** Una vez concluidas las presentaciones de todos los grupos, *reflexiona con tus alumnos sobre la experiencia e invítalos a buscar entre todos una respuesta colectiva a la pregunta inicial*.

10. **Evaluación y autoevaluación.** Por último, *evalúa el trabajo de tus alumnos mediante la rúbrica que les has proporcionado con anterioridad, y pídeles que se autoevalúen*. Les ayudará a desarrollar su espíritu de autocrítica y reflexionar sobre sus fallos o errores.

DIFERENTES ALTERNATIVAS DE CANVAS

El aprendizaje basado en proyectos

El trabajo por proyectos sitúa a los alumnos en el centro del proceso de aprendizaje gracias a un planteamiento mucho más motivador en el que entran en juego las ideas, la creatividad y la colaboración.

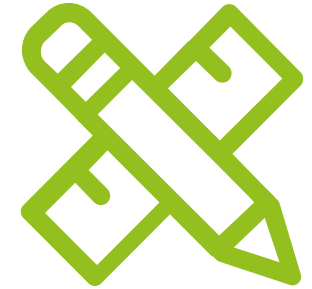
- Punto de partida**
 - Tema principal
 - Pregunta inicial (*driving question*)
 - ¿Qué sabemos (detección de ideas previas)
- Formación de equipos colaborativos**
- Definición del producto final (con TIC)**
- Organización y planificación**
 - Asignación de roles
 - Definición de tareas y tiempos
- Intercambio de ideas**
- Búsqueda y recopilación de información**
 - Revisión de los objetivos
 - Recuperación de los conocimientos previos
 - Introducción de nuevos conceptos
 - Búsqueda de nueva información
- Análisis y síntesis**
 - Compartir información
 - Contraste de ideas, debate
 - Resolución de problemas
 - Toma de decisiones
- Presentación del proyecto**
 - Preparar la presentación
 - Defensa pública
 - Revisión con expertos
- Taller / Producción**
 - Aplicación de los nuevos conocimientos
 - Puesta en práctica de las competencias básicas
 - Desarrollo y ejecución del producto final
- Evaluación y autoevaluación**
- Respuesta colectiva a la pregunta inicial**
 - Reflexión sobre la experiencia
 - Uso de sistemas de mensajería instantánea

CANVAS PARA EL DISEÑO DE PROYECTOS

COMPETENCIAS CLAVE	PRODUCTO FINAL	RECURSOS
¿Qué competencias clave se desarrollan?	¿Qué queremos conseguir? ¿Qué reto queremos resolver? ¿A qué problema queremos dar solución?	¿Qué personas deben implicarse: docentes del claustro, familias, otros agentes educativos...? ¿Qué otros materiales son necesarios...? ¿Es necesaria algún tipo de instalación especial?
ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	TAREAS	HERRAMIENTAS TIC
¿Con qué estándares de aprendizaje evaluables del Currículo Oficial podemos relacionar los aprendizajes adquiridos?	¿Qué Apps y herramientas TIC necesitamos? ¿Qué servicios web vamos a usar? ¿Podemos vincularlas con las tareas?	
MÉTODOS DE EVALUACIÓN	DIFUSIÓN	AGRUPAMIENTOS/ORGANIZACIÓN
¿Qué herramientas y estrategias innovadoras de evaluación vamos a aplicar?	¿Qué tenemos que hacer para alcanzar el producto final? ¿Cómo vamos a difundir nuestro proyecto?	¿Cómo se va a agrupar el alumnado? ¿Cómo vamos a organizar el aula?

Un documento para pensar colaborativamente diseñado por **Conecta 13** y publicado con licencia Creative Commons (Diseño original: Miguel Arza @maartzaperez y Antonio Herreros @aherrerrosvega) Disponible en <http://conecta13.com/canvas/>

CANVAS ABP



Esta herramienta nos permite dibujar cómo será nuestro proyecto. En concreto, con esta herramienta podemos construir en nueve pasos complementarios un proyecto de aprendizaje en el cual se consideren todas las claves del ABP.

El CANVAS está organizado en **tres columnas**.



Se recoge la relación entre el **proyecto de aprendizaje y el currículo**, a través de las competencias claves y los **estándares de aprendizaje**, además de definir uno de los pilares fundamentales de un buen proyecto, **la evaluación**, entendida siempre como un proceso constante de toma de datos para poder regular el aprendizaje.



Se define la base del proyecto: **el producto final**, las **tareas** que permiten llegar a ese producto y cómo se realizará la **difusión** del mismo.



Estructura del proyecto a través de los **recursos** necesarios, el **uso de las TIC** y **los agrupamientos** y la gestión del aula que contemplemos en el diseño del proyecto de aprendizaje.

Canvas ABP

COMPETENCIAS CLAVE



¿Qué competencias clave se desarrollan?

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE



¿Con qué estándares de aprendizaje evaluables del Currículo Oficial podemos relacionar los aprendizajes adquiridos?

MÉTODOS DE EVALUACIÓN



¿Qué herramientas y estrategias innovadoras de evaluación vamos a aplicar?

PRODUCTO FINAL



¿Qué queremos conseguir?
¿Qué reto queremos resolver?
¿A qué problema queremos dar solución?

TAREAS



¿Qué tenemos que hacer para alcanzar el producto final?

DIFUSIÓN



¿Cómo vamos a difundir nuestro proyecto?

RECURSOS



¿Qué personas deben implicarse: docentes del claustro, familias, otros agentes educativos,...?
¿Qué otros materiales son necesarios?
¿Es necesaria algún tipo de instalación especial?

HERRAMIENTAS TIC



¿Qué Apps y herramientas TIC necesitamos?
¿Qué servicios web vamos a usar?
¿Podemos vincularlas con las tareas?

AGRUPAMIENTOS/ORGANIZACIÓN



¿Cómo se va a agrupar el alumnado?
¿Cómo vamos a organizar el aula?

Canvas ABP tareas no formales

COMPETENCIAS



¿Qué competencias clave se desarrollarán?

METAS DE APRENDIZAJE



¿Qué metas de aprendizaje se pretenden alcanzar a través de este proyecto?

MÉTODOS DE EVALUACIÓN



¿Qué herramientas y estrategias de evaluación aplicaremos?
¿Cómo se insertan en la secuencia de trabajo?

DESAFÍO Y PRODUCTO FINAL



¿Qué desafío nos planteamos?
¿Qué preguntas usaremos para provocar el aprendizaje?
¿Qué producto final queremos crear?

TAREAS



¿Qué tenemos que hacer para alcanzar el producto final?
¿Es la secuencia de tareas coherente con las competencias y las metas de aprendizaje?

AGRUPAMIENTOS/ORGANIZACIÓN



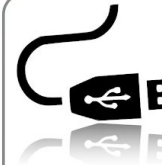
¿Cómo se agrupará el alumnado?
¿Cómo organizaremos los espacios?

RECURSOS



¿Qué personas deben implicarse: docentes, familias, otros agentes educativos,...?
¿Qué recursos materiales son necesarios?
¿Es necesaria algún tipo de instalación especial?

HERRAMIENTAS TIC



¿Qué herramientas TIC necesitamos?
¿Cómo se vinculan con las tareas?

DIFUSIÓN



¿Cómo difundiremos nuestro proyecto?

Beneficios del ABP

Mayor logro académico. Los estudiantes que aprenden a través del ABP retienen el contenido por más tiempo y tienen una comprensión más profunda de lo que están aprendiendo (Penuel & Means, 2000; Stepien, Gallagher & Workman, 1993).

Mejora las competencias para el S.XXI. Los estudiantes aplican lo que aprenden a situaciones de la vida real y demuestran mejores habilidades para resolver problemas. Desarrollo de pensamiento crítico, colaboración y resolución de conflictos.

Mayor equidad en la escuela. Permite que los estudiantes de bajo rendimiento se involucren más, favoreciendo una disminución de la brecha de rendimiento de las escuelas. Favorece la igualdad de oportunidades, y puede funcionar en diferentes tipos de escuela con diferentes perfiles de estudiantes. Modelo eficaz para propiciar una reforma de toda la escuela.

Mayor motivación. En las clases de ABP, los estudiantes muestran una mayor motivación y compromiso hacia el aprendizaje, son más autosuficientes y tienen mejor asistencia que en otros entornos educativos.

Mayor satisfacción del maestro. A pesar de los costes en tiempo y formación del ABP, aquellos docentes que lo practican muestran una mayor satisfacción en el trabajo.

5. Ejemplos prácticos



Proyectos ABP

CANVAS PARA EL PROYECTO "NOS CONVERTIMOS EN MINICHEFS"



COMPETENCIAS CLAVE

- Aprender a aprender.
- Competencia lingüística.
- Competencia matemática.
- Competencia de autonomía e iniciativa personal.
- Competencia artística.



PRODUCTO FINAL



CONSTRUIR UN RINCÓN DE CHEF EN CLASE



RECURSOS

- Utensilios de cocina para el rincón.
- Ingredientes para las galletas.
- Cartulina y colores para elaborar la receta.
- Carteles plastificados con la poesía escrita.



ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE



TAREAS



MÉTODOS DE EVALUACIÓN



DIFUSIÓN



HERRAMIENTAS TIC



Pantalla y altavoces para verla película.



AGRUPAMIENTOS/ORGANIZACIÓN



Grupo-clase (25 alumnos)

RECURSOS ¿Qué personas deben implicarse: docentes, familias, otros...? ¿Qué otros materiales son necesarios?

HERRAMIENTAS TIC ¿Qué herramientas TIC vamos a utilizar?

TAREAS ¿Qué tenemos que hacer para alcanzar el producto final? Ver ratatouille, visitar una cocina de restaurante, recitar una poesía, elaborar una receta

MÉTODOS DE EVALUACIÓN ¿Qué herramientas de evaluación vamos a aplicar? OBSERVACIÓN SISTEMÁTICA Y RÚBRICAS

ESTANDARES DE APRENDIZAJE - Que los alumnos y alumnas conozcan diversos utensilios de cocina y sepan para que se utilizan - Que los alumnos y alumnas sepan las partes que tiene una receta. - Que los alumnos y alumnas hayan participado activamente en las actividades

DIFUSIÓN Mandaremos una carta a los padres y madres para decirles que les den a los alumnos y alumnas utensilios de cocina para traer al rincón y para invitarles a probar nuestras deliciosas galletas.



COMPETENCIAS CLAVE

- + Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
- + Competencia lingüística
- + Competencia aprender a aprender
- + Competencia social y cívica
- + Competencia digital



ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

- + Expresa verbalmente, creativamente y digitalmente, de forma razonada, el proceso seguido en la resolución de un problema, con el rigor y la precisión adecuada



MÉTODOS DE EVALUACIÓN

- + Rúbricas
- + Cuestionarios
- + Porfolio (autoevaluación y coevaluación)
- + Ficha de seguimiento individual



PREGUNTA GUÍA

- + ¿Porqué es tan importante reciclar?
- + ¿Qué efecto tiene en el medio ambiente?
- + ¿Qué podemos hacer en nuestro mundo, en nuestro entorno, para que se recicle más?



PRODUCTO FINAL

- + charla por las clases para la concienciación haciendo una presentación
- + Creación de un vídeo-anuncio
- + Carteles por el colegio



TAREAS

- + Investigación
- + Creación de grupos según habilidades
- + Creación de productos finales
- + Exposición de los trabajos realizados



DIFUSIÓN

- + Exposiciones
- + RRSS
- + Web del colegio o blog del centro



RECURSOS

- + Profesorado
- + Familias
- + Alumnado de otras clases



HERRAMIENTAS TIC

- + Prezi, Genial.ly, Keynote, PowerPoint
- + CANVA, Piktochart
- + Powtoon, Touchcast, móvil o tablet, editor de vídeo



AGRUPAMIENTOS/ORGANIZACIÓN

- + Espacio individual
- + Espacio grupal: grupos cooperativos

COMPETENCIAS CLAVE ¿Qué competencias clave se desarrollan?

ESTANDARES DE APRENDIZAJE ¿Con qué estándares de aprendizaje evaluables del Currículo Oficial podemos relacionar los aprendizajes adquiridos?

MÉTODOS DE EVALUACIÓN ¿Qué herramientas y estrategias innovadoras de evaluación vamos a aplicar?

PRODUCTO FINAL ¿Qué queremos conseguir? ¿Qué reto queremos resolver? ¿A qué problema queremos dar solución?

TAREAS ¿Qué tenemos que hacer para alcanzar el producto final?

DIFUSIÓN ¿Cómo vamos a difundir nuestro proyecto?

RECURSOS ¿Qué personas deben implicarse: docentes, familias, otros...? ¿Qué otros materiales son necesarios? ¿Es necesaria algún tipo de instalación especial?

HERRAMIENTAS TIC ¿Qué Apps y herramientas TIC necesitamos? ¿Qué servicios web vamos a usar? ¿Podemos vincularlas con tareas?

AGRUPAMIENTOS ¿Cómo se va a agrupar el alumnado? ¿Cómo vamos a organizar el aula?

FIRST Tech Challenge es un programa dirigido a jóvenes entre 16 y 18 años centrado en ofrecer una experiencia única y estimulante en la que los equipos deben diseñar, construir, programar y dirigir robots para participar en los torneos en formato de alianza.

CANVAS PARA EL DISEÑO DE PROYECTOS

FIRST LEGO League



COMPETENCIAS CLAVE

- + Aprender a aprender
- + Competencia social y cívica
- + Iniciativa y espíritu emprendedor
- + Digital
- + Matemáticas, ciencia y tecnología
- + Comunicación lingüística



ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

- + Desarrollar programas
- + Robot autónomo



MÉTODOS DE EVALUACIÓN

- + Rúbrica del proyecto innovación
- + Puntuación del juego del robot



PRODUCTO FINAL

- + Proyecto innovación: solucionar problemas de la vida real con nuevas propuestas
- + Juego del robot: llevar a cabo misiones en un tablero con un robot autónomo programado



TAREAS

- + Proyecto innovación:
 - + Identificar problema
 - + Diseñar solución
 - + Compartir con profesionales
- + Juego del robot:
 - + Identificar misiones
 - + Diseñar, construir, programar y probar



DIFUSIÓN

- + Fundación scientia y colaboradores
- + Vídeos en youtube del proceso y la competición
- + Twitter, blogs...



RECURSOS

- + Ordenador por equipo
- + Kit robot lego EV3
- + Inscripción y manuales



HERRAMIENTAS TIC

- + Office 365, Google Drive...
- + Powerpoint/slideshare
- + Kit desarrollo EV3 Lego



AGRUPAMIENTOS/ORGANIZACIÓN

- + Equipos de 2-10 alumnos
- + 1-2 entrenadores por equipo
- + Lorem ipsum dolor sit

COMPETENCIAS CLAVE



Comunicación lingüística: Expresar, interpretar conceptos, pensamientos, sentimientos, hechos y opiniones de forma oral y escrita relacionados con el tema del espacio y del cine.
Competencia matemática: Desarrollar y aplicar el razonamiento matemático para resolver los distintos retos o problemas que surjan durante la realización del proyecto.
Competencia digital: Utilizar y familiarizarse con los diferentes recursos tecnológicos de los que disponemos.
Aprender a aprender: Organizar el aprendizaje de manera que se relacione con la necesidades e intereses de los alumnos.
Sentido de la iniciativa y el espíritu emprendedor: Enseñar a los alumnos a transformar las ideas en actos con creatividad, innovación y planificación.
Conciencia y expresión cultural: Tomar conciencia de la importancia de la expresión creativa de ideas, experiencias y emociones a través de medios como: la música, artes escénicas, plásticas, etc.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE



Expresa sus preferencias e intereses con respecto al tema del proyecto.
Participa activamente en los diálogos grupales.
Conoce distintas fuentes de información para la realización de una investigación (libros, enciclopedias, internet...) y las utiliza.
Participa activamente en las propuestas derivadas de la investigación.
Aporta ideas y/o sugerencias para hacer.
Asimila contenidos básicos relacionados con el proyecto.
Valora de forma positiva las producciones y opiniones propias y de los demás.
Muestra actitudes de respeto, ayuda y colaboración.

PLAN DE EVALUACIÓN



Se evaluará la consecución de los objetivos propuestos a través de los siguientes instrumentos:

- Rúbricas
- Portafolio
- Autoevaluación

PREGUNTA GUÍA



Tras visionar el video de la llegada del hombre a la luna, se hace la siguiente pregunta guía:

- ¿Creéis que es verdad todo lo que vemos en las películas?

PRODUCTO FINAL



Crear nuestra propia película relacionada con el tema del espacio, en la que todos los niños participen desempeñando diferentes funciones: cámara, ayudante de cámara, actores, decoradores, guionistas, peluqueros, maquilladores, director, etc.

TAREAS



Investigar sobre las distintas profesiones implicadas en el rodaje de una película y sobre las funciones de cada una de ellas.
Elaborar, con cartones y materiales de desecho cámaras, focos, micrófonos, claqueta.
Investigar sobre el espacio para ambientar y decorar la zona o rincón destinada al proyecto y elaborar el vestuario de los actores.
Diseñar, elaborar y redactar el guión de nuestra película.
Ensayar.
Diseñar y realizar las entradas de cine para ver la película.

DIFUSIÓN



Blog del colegio, subiendo el video de la película realizada en youtube.
Invitación a las familias y a otros compañeros del centro a ver nuestra película.
En el periódico del cole, dentro del apartado dedicado al cine, se anunciará el estreno de nuestra película.

RECURSOS



Personales: Familias, niños y docentes

Materiales:

- Fuentes de información y consulta: imágenes, murales y otros materiales elaborados en colaboración con las familias; cuentos y/o libros informativos sobre el cine y el espacio; información obtenida de internet, etc.
- Recursos expresivos literarios y artísticos: cuentos, poemas, adivinanzas, etc.
- Material multimedia: canciones, películas, actividades y recursos interactivos para PC; pizarra digital.
- Material manipulativo: todos los materiales que puedan manipularse y nos sirvan para realizar los talleres del proyecto, actividades de plástica y experimentación.

HERRAMIENTAS TIC



Para la elaboración de los guiones, se utilizará la siguiente herramienta:

<http://www.pictotraductor.com/>

Glogster, para elaboración de póster digital anunciando nuestra película e invitando a las familias a su visionado.

Blog del cole donde subiremos el poster y fotos del proceso.

Proshow Producer para el montaje de la película.

Youtube para subir la película y enlazarla al blog.

Audacity para crear la banda sonora de la película.

Enlaces web relacionados con el cine y el espacio:

- https://youtu.be/dABh_GzRIS8
- <https://youtu.be/QjOxiMNb1oY>
- <https://youtu.be/eVFu0-sjuAE>
- <https://youtu.be/kWNfOkWXhVw?list=RDkWNfOkWXhVw>
- <https://youtu.be/c0XQFkTZlVw?list=RDkWNfOkWXhVw>

AGRUPAMIENTOS/ORGANIZACIÓN



Aprendizaje cooperativo: Los alumnos se agruparán en función de las distintas profesiones relacionadas con el cine que cada uno elija, para la realización de materiales, vestuario, decorados, guiones.... Para la elaboración del vestuario y los decorados realizaremos talleres en colaboración con las familias.

En el aula se destinará un tiempo diariamente para trabajar en el proyecto y una zona o rincón donde se irá recreando el estudio de cine con los materiales elaborados. Además se creará un rincón dedicado al espacio, donde dispondremos los diferentes recursos relacionados con el tema.



Genially. ABP interactivo

<https://view.genial.ly/5ee3fe4058db040dade9ef84/learning-experience-didactic-unit-abp>

Elaborado por
David Ruiz

Referencias

- <https://conecta13.com/canvas/>
- <https://www.aulaplaneta.com/>
- Jauregui, L (2018) LA METODOLOGÍA DEL ABP COMO RECURSO DIDÁCTICO
- Carme Arpí Miró, y otros El ABP: origen, modelos y técnicas afines Red de Innovación Docente en ABP del ICE de la Universidad de Girona
- ABP Aprendizaje Basado en Proyectos Infantil, Primaria y Secundaria intef (2015)
- <https://www.rauldiego.es/canvas-para-el-diseno-de-proyectos/>
- <https://cbtis140.wordpress.com/docentes/pensamiento-critico/modelo-canvas-para-el-diseno-de-abp/>
- http://formacion.intef.es/pluginfile.php/117252/mod_imsdp/content/3/aprendizaje_basado_en_proyectos_pbl.html
- <https://www.pblworks.org/what-is-pbl>
- <https://www.universia.net/ar/actualidad/orientacion-academica/que-que-consiste-project-based-learning-1160146.html>
- <https://www.edutopia.org/project-based-learning>
- [https://citl.illinois.edu/citl-101/teaching-learning/resources/teaching-strategies/problem-based-learning-\(pbl\)](https://citl.illinois.edu/citl-101/teaching-learning/resources/teaching-strategies/problem-based-learning-(pbl))
- <https://www.schoology.com/blog/project-based-learning-pbl-benefits-examples-and-resources>

¡Muchas gracias!

#WEBINARSUNIA

@UNIAINNOVA @UNIAUNIVERSIDAD

Créditos

Presentación diseñada a partir de plantilla adaptada de [Slidesgo](#), con iconos de [Flaticon](#) e imágenes e infografías de [Freepik](#)

Fuentes usadas: Arial

Colores usados:



Contenido publicado bajo licencia Creative Commons:

Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0)

Nota para los ponentes

No quitar la diapositiva anterior de créditos.

Desde aquí en adelante, las siguientes diapositivas son recursos para trabajar en la presentación, por lo que cuando termines de editarla debes borrar ésta y las siguientes diapositivas antes de dar la presentación por definitiva y enviárnosla.

