



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO

TEMA

LA COLABORACIÓN Y GESTIÓN DE PROYECTOS INTERDISCIPLINARES
EN EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR A TRAVÉS DE ENTORNOS
DIGITALES DE APRENDIZAJE

Trabajo de investigación previo a la obtención del título de Magister en Educación,
mención en Pedagogía en Entornos Digitales (On line)

Autora:

Lic. Mónica Castro Jara

Tutor

Dr. José Manuel Gómez

QUITO - ECUADOR

2021

AUTORIZACIÓN POR PARTE DE LA AUTORA PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Mónica Castro Jara, declaro ser autora del Trabajo de Investigación con el nombre “La colaboración y gestión de proyectos interdisciplinarios en educación básica superior a través de entornos digitales de aprendizaje”, como requisito para optar al grado de Magister en Educación, mención en Pedagogía en Entornos Digitales (On line) y autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Tecnológica Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital Institucional (RDI-UTI).

Los usuarios del RDI-UTI podrán consultar el contenido de este trabajo en las redes de información del país y del exterior, con las cuales la Universidad tenga convenios. La Universidad Tecnológica Indoamérica no se hace responsable por el plagio o copia del contenido parcial o total de este trabajo.

Del mismo modo, acepto que los Derechos de Autor, Morales y Patrimoniales, sobre esta obra, serán compartidos entre mi persona y la Universidad Tecnológica Indoamérica, y que no tramitaré la publicación de esta obra en ningún otro medio, sin autorización expresa de la misma. En caso de que exista el potencial de generación de beneficios económicos o patentes, producto de este trabajo, acepto que se deberán firmar convenios específicos adicionales, donde se acuerden los términos de adjudicación de dichos beneficios.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Quito, a los 10 días de marzo de 2021, firmo conforme:

Autora: Mónica del Carmen Castro Jara

Firma

Número de Cédula: 1708313679

Dirección: Cumbayá

Correo electrónico: monicacastroj@hotmail.com

Teléfono: 098 468 1335

APROBACIÓN DEL TUTOR

En calidad de Tutor del trabajo de titulación sobre el tema: “La colaboración y gestión de proyectos interdisciplinarios en educación básica superior a través de entornos digitales de aprendizaje”, presentado por la estudiante Mónica Castro Jara, de la maestría de la Universidad Tecnológica Indoamérica, considero que dicho informe de investigación reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la revisión y evaluación respectiva por parte del Tribunal de Grado, que el Honorable Consejo Superior designe.

Quito, 30 de julio 2021

TUTOR:



Firmado electrónicamente por:
**JOSE MANUEL
GOMEZ GOITIA**

Dr. José Manuel Gómez

C.I:

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Quien suscribe, declara que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente trabajo de investigación “La colaboración y gestión de proyectos interdisciplinarios en educación básica superior a través de entornos digitales de aprendizaje”, como requerimiento previo para la obtención del Título de Magister en Educación, mención en Pedagogía en Entornos Digitales (On line), son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica de la autora.

Quito, 30 de julio 2021

AUTORA:

Mónica Castro Jara

CI: 1708313679

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL

El trabajo de Titulación, ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: “Entornos digitales de aprendizaje para la colaboración y gestión de proyectos interdisciplinarios en Educación Básica Superior”, previo a la obtención del Título de Magister en Educación, mención en Pedagogía en Entornos Digitales (On line), reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

Ambato, 2021

EL TRIBUNAL



Firmado electrónicamente por:
**MIREYA PATRICIA
ZAPATA
RODRIGUEZ**

**PRESIDENTE DEL TRIBUNAL
DRA. MIREYA ZAPATA**



Firmado electrónicamente por:
**MANUEL IGNACIO
AYALA CHAUVIN**

**EXAMINADOR
DR. MANUEL AYALA**



Firmado electrónicamente por:
**JOSE MANUEL
GOMEZ GOITIA**

**TUTOR
DR. JOSÉ GÓMEZ**

DEDICATORIA

El fruto del trabajo consolidado en el presente informe va dedicado a los docentes de mi país, y en especial a los docentes de la Unidad Educativa Harriet Beecher Stowe.

Mónica Castro J

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios, en quien encuentro fuente de sabiduría, gozo y paz. A mi familia por su aliento constante. A la Universidad Tecnológica Indoamérica que me ha brindado la oportunidad de especializarme en la Pedagogía de Entornos Virtuales.

Mónica Castro J

ÍNDICE GENERAL

Contenido

AUTORIZACIÓN	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	iii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD.....	iv
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL.....	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO	vii
ÍNDICE DE CUADROS.....	xii
ÍNDICE DE GRÁFICAS	xiii
RESUMEN EJECUTIVO	xiv
ABSTRACT	xv
INTRODUCCIÓN	1
Importancia y actualidad	1
Árbol de Problemas.....	4
Planteamiento del problema.....	5
Hipótesis o idea que se defiende	5
Destinatarios del Proyecto	6
Objetivos	6

General	6
Específicos	6
CAPÍTULO I.....	7
MARCO TEÓRICO.....	7
Desarrollo teórico del objeto y campo	11
Proyectos escolares	11
Proyectos interdisciplinarios	13
Metodología de los proyectos escolares interdisciplinarios	14
CAPÍTULO II	15
DISEÑO METODOLÓGICO.....	15
Enfoque y diseño de la investigación.....	15
Descripción de la muestra y el contexto de la investigación	16
Población.....	16
Muestra.....	17
Procedimientos para la búsqueda y procesamiento de los datos.....	18
.....	19
Técnicas e instrumentos	20
Análisis de los resultados	21
Resultados de la encuesta a docentes	21

Resultados de la entrevista a docentes	27
Análisis de la encuesta a estudiantes.....	28
CAPÍTULO III.....	36
PRODUCTO	36
Nombre de la propuesta	36
Definición del tipo de producto	36
Objetivos:	38
General:.....	38
Específicos:	39
Estructura de la propuesta	39
Premisas para la implementación.....	40
Metodología	41
Evaluación de la propuesta innovadora.....	42
Valoración de la propuesta.....	42
INTRODUCCIÓN	44
MOTIVACIÓN.....	45
MÓDULO I: NUEVO ENFOQUE DE LOS PROYECTOS INTERDISCIPLINARES	47
TALLER 1	48
PROYECTOS INTERDISCIPLINARES	48

TALLER 2:	49
ETAPAS DE UN PROYECTO	49
MÓDULO II: HERRAMIENTAS VIRTUALES PARA LA GESTIÓN DE PROYECTOS INTERDISCIPLINARES	55
MÓDULO III: HERRAMIENTAS PARA EL APRENDIZAJE COLABORATIVO	65
MÓDULO IV: HERRAMIENTAS PARA LA EVALUACIÓN	75
CONCLUSIONES	88
RECOMENDACIONES	89
Bibliografía	90

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N 1 Distribución de la muestra de docentes por área	17
Cuadro N 2 Distribución de la muestra de estudiantes por curso	18
Cuadro N 3 Operacionalización de variables.....	19
Cuadro N 4 Frecuencia de planificación proyectos educativos	21
Cuadro N 5 Empleo de aprendizaje colaborativo en la modalidad presencial.....	22
Cuadro N 6 Empleo aprendizaje colaborativo en educación remota	23
Cuadro N 7 Estrategias de aprendizaje colaborativo en la educación remota	24
Cuadro N 8 Plataformas para la educación sincrónica.....	25
Cuadro N 9 Entorno virtual ha utilizado para la gestión de los proyectos.....	26
Cuadro N 10 Frecuencia con que los docentes proponen proyectos educativos.	28
Cuadro N 11 Dificultades en torno al desarrollo de los proyectos	29
Cuadro N 12 Frecuencia con que docentes emplean el aprendizaje colaborativo	30
Cuadro N 13 Ventajas del trabajo colaborativo	31
Cuadro N 14 Plataforma utilizadas para acceder a clases (sincrónicas)	32
Cuadro N 15 Estrategias empleadas por el docente para el aprendizaje colaborativo	33
Cuadro N 16 Entorno virtual empleado por docente para gestión de proyectos..	34

ÍNDICE DE GRÁFICAS

Gráfica N 1 Frecuencia de planificación proyectos educativos	22
Gráfica N 2 Empleo de aprendizaje colaborativo en la modalidad presencial	23
Gráfica N 3 Empleo aprendizaje colaborativo en educación remota.....	24
Gráfica N 4 Estrategias de aprendizaje colaborativo en la educación remota	25
Gráfica N 5 Plataformas para la educación sincrónica	26
Gráfica N 6 Entorno virtual ha utilizado para la gestión de los proyectos	27
Gráfica N 7 Frecuencia con que los docentes proponen proyectos educativos ...	29
Gráfica N 8 Dificultades en torno al desarrollo de los proyectos	30
Gráfica N 9 Frecuencia con que docentes emplean e aprendizaje colaborativo ..	31
Gráfica N 10 Ventajas del trabajo colaborativo	32
Gráfica N 11 Plataforma utilizadas para acceder a clases (sincrónicas)	33
Gráfica N 12 Estrategias empleadas por el docente para el aprendizaje colaborativo	34
Gráfica N 13 Entorno virtual empleado por docente para gestión de proyectos ..	35
Gráfica N 14 Estructura del manual autoinstruccional.....	39

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

DIRECCIÓN DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

TEMA: La colaboración y gestión de proyectos interdisciplinarios en educación básica superior a través de entornos digitales de aprendizaje.

AUTORA: Lic. Mónica Castro Jara

TUTOR: Dr. José Manuel Gómez

RESUMEN EJECUTIVO

El presente proyecto de titulación tuvo como objetivo proponer un marco teórico-metodológico que facilite la colaboración y gestión de proyectos interdisciplinarios en Educación General Básica Superior a través de entornos digitales de aprendizaje, para lo cual se referenció un importante marco teórico que direccionó la exploración de los avances y beneficios de la metodología de proyectos en el medio escolar, así como las potencialidades del aprendizaje colaborativo, dando énfasis a esta metodología en los llamados “ambientes virtuales del aprendizaje”. Adicionalmente se diseñó una investigación de campo, auscultando el pensamiento de 12 docentes y 40 estudiantes de educación básica superior de la Unidad Educativa Harriet Beecher Stowe, facilitando la determinación de las ventajas, potencialidades y limitaciones de la gestión de los proyectos interdisciplinarios. Se concluye que los aprendizajes basados en proyectos enriquecidos con actividades de aprendizaje colaborativo brindan una orientación efectiva en la gestión de proyectos interdisciplinarios que, sin duda, fortalecerán el nuevo escenario educativo matizado por la pandemia; el de la educación remota, así como también el de la educación híbrida. Se recomienda el diseño de un manual autoinstructivo para que los docentes puedan gestionar proyectos interdisciplinarios desde la virtualidad.

DESCRIPTORES: APRENDIZAJE COLABORATIVO, ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE, PROYECTOS INTERDISCIPLINARIOS

ABSTRACT

COLLABORATION AND MANAGEMENT OF INTERDISCIPLINARY PROJECTS IN HIGH SCHOOL THROUGH DIGITAL LEARNING ENVIRONMENTS.

The aim of this research was to propose a theoretical-methodological framework that facilitates the collaboration and management of interdisciplinary projects in High School, through digital learning environments, for which an important theoretical framework was referred to address the exploration of the advances and benefits of the methodology of projects in the school environment, as well as the potentialities of collaborative learning, emphasizing this methodology in the "virtual learning environments". Additionally, a research field was designed, listening to the thinking of 12 teachers and 40 students in "Harriet Beecher Stowe" High School, facilitating the determination of the advantages, potentialities and limitations of the management of interdisciplinary projects. It is concluded that project-based learning enriched with collaborative learning activities, provides effective guidance in the management of interdisciplinary projects that, without a doubt, will strengthen the new educational scenario nuanced by the pandemic; the remote education, as well as hybrid education. The design of a self-instructional manual is recommended so that teachers can manage interdisciplinary projects from virtuality.

KEYWORDS: Collaborative learning, interdisciplinary projects, virtual learning environments.

INTRODUCCIÓN

La metodología de proyectos; se ha convertido para muchos profesores, más que en una opción metodológica, en una necesidad de re-direccionar el proceso de enseñanza y aprendizaje (PEA), dado que se integran los elementos curriculares (objetivos, destrezas, recursos, técnicas, evaluación) con las necesidades del contexto. Por ello, en la actualidad, las herramientas digitales de trabajo colaborativo resultan imprescindibles tanto en entornos presenciales como en entornos virtuales, facilitando la planificación, gestión, ejecución de los proyectos y su evaluación a través de una adecuada distribución de tareas, organización de actividades, integración de saberes interdisciplinarios, gestión de grupos, motivación y participación de los involucrados, como se propone en la línea de investigación denominada "Innovaciones pedagógicas de la sociedad Red".

Importancia y actualidad

La UNICEF (2020) considera que la educación presente y futura debe centrarse en el potenciamiento de las llamadas "habilidades transferibles" identificado cuatro ejes para el desarrollo de tales habilidades: eje cognitivo, eje praxitivo, eje individual y eje social, que podrán ser desarrollados mediante estrategias innovadoras en el proceso de enseñanza y aprendizaje (PEA). Particularmente, recomiendan la aplicación de metodología problémica y colaborativa como los proyectos interdisciplinarios y la aplicación de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TICs) (pág 5).

El aprendizaje colaborativo como metodología fundamental de desarrollo de aprendizajes significativos, cuyo pilar determina que los estudiantes puedan compartir y construir experiencias, analizar e indagar juntos acerca de cómo emplear sus capacidades en un contexto, determinado mediante diversos proyectos

educativos, es un tema de actualidad e importancia, mucho más si se considera la mediación de los entornos virtuales de aprendizaje (Vaillant, 2016, pág. 10).

A raíz de la pandemia COVID 19, se desarrollaron cambios sustantivos en los sistemas educativos, por ejemplo en el medio ecuatoriano se puso en marcha el Plan Educativo “Aprendamos juntos en casa” que consistió en una importante resignificación curricular (currículo priorizado para la emergencia) con la concomitante necesidad de adaptar la metodología, la cual deberá ser activa, centrada en el estudiante, posibilitando el intercambio de experiencias (experiencial y colaborativa), considerando además la interdisciplinariedad.

Es fundamental fortalecer la interdisciplinariedad, la comprensión de fenómenos, el estudio de problemáticas y soluciones desde diferentes ámbitos. Siendo, la autonomía del estudiante y, la mediación y acompañamiento del docente herramientas básicas para aclarar y profundizar los aprendizajes. La interdisciplinariedad se verá reforzada a través de la metodología de proyectos (Ministerio de Educación, 2019).

Un hecho importante es que desde el 2015 se instauró en el sistema educativo ecuatoriano la asignatura de Proyectos Escolares, que permitió al docente involucrarse en el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) con enfoque interdisciplinar, desarrollando su capacidad para planificarlos, ejecutarlos y evaluarlos, no obstante, dichas actividades requieren una actualización de las competencias digitales de los docentes para que puedan aplicar esta metodología considerando recursos digitales y en entornos virtuales de aprendizaje. La Guía para el desarrollo de proyectos escolares en su versión 2018, es un importante referente para el fortalecimiento de la presente investigación.

Enríquez (2019) a través de su informe “Aprendizaje para la vida y Proyectos escolares” propone el uso de los proyectos escolares desde las directrices ministeriales en un contexto educativo específico, determinando que el ABP es la metodología más eficiente para desarrollarlos, y que éstos, representan un espacio académico de aprendizaje activo e interactivo, que permite el trabajo grupal sobre la base de un hilo conductor de interés común con trascendencia interdisciplinaria

que busca, estimular el trabajo cooperativo y la indagación. Es decir, el desarrollo de proyectos escolares supone dos retos importantes; aprender a investigar y aprender a trabajar en forma cooperativa, retos que pueden ser solventados con eficiencia, gracias a las múltiples posibilidades que ofrecen los entornos digitales.

Ferreiro y Espino (2015) fundamentan el aprendizaje colectivo en entornos virtuales, determinando las fases del proyecto, ventajas, desventajas y roles de los agentes educativos. Estiman que para orientar el trabajo colaborativo es necesario que el docente desarrolle competencias pedagógicas, comunicativas, sociales y tecnológicas para el uso de estrategias colaborativas de enseñanza-aprendizaje.

En forma similar, Galindo (2016) propone la importancia del trabajo colaborativo en entornos virtuales, considerando que esta metodología "...abre la posibilidad de generar procesos colectivos de construcción del conocimiento, favorece los aprendizajes, desarrolla habilidades comunicativas, creando comunidades de aprendizaje" (pág 9).

Rodríguez (2019) desarrolló un trabajo de investigación en el que se describen las estrategias colaborativas de aprendizaje y la implicación de los ambientes virtuales en el proceso de enseñanza-aprendizaje, concluyendo que tales innovaciones permiten generar espacios de interacción entre pares, fortaleciendo el sentido de pertenencia de los alumnos en una verdadera comunidad de práctica.

En este mismo orden de ideas, Rufete (2020) considera que el aprendizaje colaborativo, puede complementarse con los llamados recursos digitales abiertos (REDAS), favoreciendo un entorno de participación activa y de motivación en el estudiantado. Añade que, para trabajar en forma colaborativa, es necesario plantear nuevos paradigmas metodológicos y estructurales en los espacios de aprendizaje (aulas y/o plataformas). Es decir, se requiere el uso de entornos digitales /recursos tecnológicos y aplicaciones digitales) para fomentar, operativizar y gestionar proyectos cooperativos e interdisciplinarios, a partir de nuevas dinámicas orientadas a este fin.

Árbol de Problemas

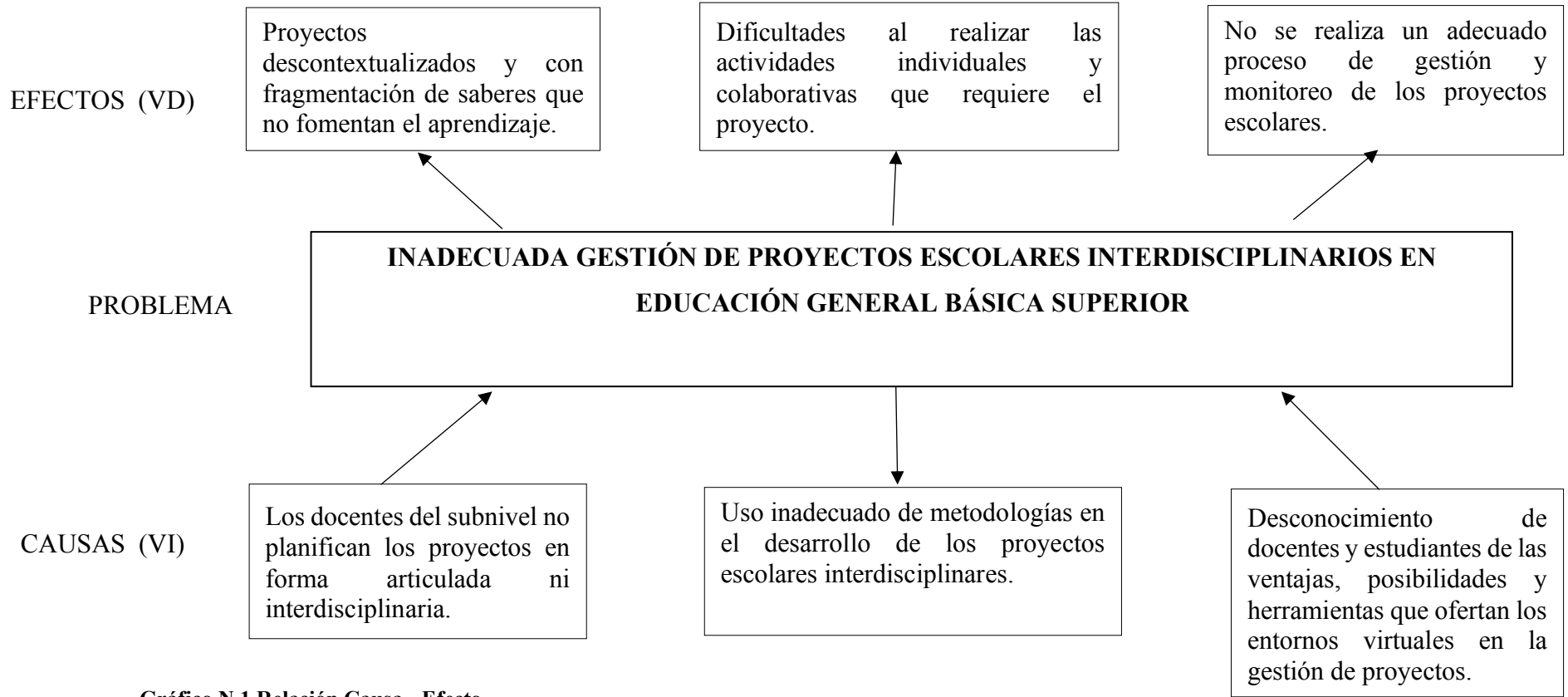


Gráfico N 1 Relación Causa - Efecto
Elaborado por: Mónica Castro

Planteamiento del problema

Dentro del ámbito de las innovaciones pedagógicas, la más difícil de asimilar por parte de los docentes ha sido sin duda el aprendizaje por proyectos, debido a que les cuesta mucho mantener la disciplina en el aula, lograr que todos los estudiantes sean partícipes efectivos de las actividades propuestas, fomentar la inclusión y minimizar las brechas derivadas de la imposibilidad de juntar físicamente a los integrantes (como ha sucedido durante el confinamiento por COVID 19), además que se ha dificultado la comunicación entre docentes del mismo nivel para realizar verdaderos proyectos interdisciplinarios.

A nivel de Educación General Básica Superior (EGBS), se han evidenciado algunos problemas en torno al uso de actividades colaborativas para el desarrollo de proyectos integradores, más aún cuando se requiere la mediación de recursos digitales. Al plantear actividades colaborativas para ser desarrolladas en forma grupal, no se logran establecer mecanismos de trabajo con el objetivo de que los estudiantes optimicen el tiempo, planifiquen estratégicamente sus acciones, mantengan su motivación y puedan aplicar los saberes en forma interdisciplinaria.

Las causas del problema son varias: falta de una cultura que propicie el trabajo colaborativo desde las aulas, reconocimiento de los docentes del proceso completo del aprendizaje por proyectos, la falta de capacitación sobre herramientas digitales que podrían facilitar la gestión de proyectos, aumentando la motivación y participación activa, efectiva e interactiva del estudiantado, la falta de coordinación de los docentes de las distintas asignaturas de EGBS para proponer, gestionar, monitorear y evaluar los proyectos, además del desconocimiento de recursos digitales (por parte de los docentes y los estudiantes) para favorecer el desarrollo de proyectos integradores y colaborativos.

Hipótesis o idea que se defiende

La idea a defender es que se requiere un marco teórico-metodológico enriquecido por el uso de recursos digitales para facilitar la planificación, gestión, ejecución (desarrollo) y evaluación de los proyectos interdisciplinarios en EGBS.

Destinatarios del Proyecto

La investigadora fortalecerá las competencias adquiridas en el programa de maestría, además se direccionará la propuesta al profesorado de la Unidad Educativa Harriet Beecher de la ciudad de Quito, que desarrolla su labor en Educación General Básica Superior, beneficiando por añadidura a los estudiantes de dicho subnivel (octavo, noveno y décimo año) quienes serán participantes activos en el desarrollo de proyectos interdisciplinarios estructurados que les potenciar el desarrollo de sus habilidades y la aplicación de sus conocimientos.

Objetivos

General

Proponer un marco teórico- metodológico que facilite la colaboración y gestión de proyectos interdisciplinarios en educación básica superior a través de entornos digitales de aprendizaje.

Específicos

Fundamentar teóricamente la metodología de proyectos y sus posibilidades en entornos virtuales de aprendizaje.

Describir las características y funcionalidades de distintas aplicaciones y recursos digitales para la gestión de proyectos interdisciplinarios.

Determinar los recursos necesarios para el diseño de proyectos interdisciplinarios en el aula mediante herramientas digitales.

Diseñar un proceso metodológico que permita el desarrollo, ejecución y gestión de proyectos interdisciplinarios en Educación Básica Superior con la mediación de aplicaciones y recursos colaborativos en red.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

Antecedentes de la investigación (estado del arte)

Con el propósito de fundamentar conceptualmente el presente proyecto investigativo se procedió a visitar librerías y bibliotecas, así como a revisar documentos digitales de distintos repositorios pudiéndose determinar que existe abundante información científica sobre la metodología de proyectos y colaborativa, no así sobre el uso de entornos virtuales para gestionar tales metodologías. En el siguiente acápite se proponen los antecedentes más importantes.

Lloscos (2018) considera que la metodología de proyectos tiene como antecedente principal, la enseñanza de arquitectura en el siglo XVI en Italia y que posteriormente se consolidó como un modelo didáctico de enseñanza superior en París que posteriormente se extendió por toda Europa. El modelo de enseñanza por proyectos se consolidó en el siglo XVIII tanto en Europa como en Norteamérica, principalmente en las carreras de ingeniería. La metodología de proyectos estaba caracterizada por el involucramiento de los estudiantes al realizar sus propias producciones en forma activa y orientada en base a la teoría propuesta.

No obstante, la mayoría de investigaciones apuntan a señalar la consolidación de la metodología de proyectos para la educación básica en el contexto de la Escuela Nueva Europea o en su variante americana, la Educación Progresista. De hecho, son precisamente los pedagogos Killpatrick (1871-1965) y Dewey (1859-1952) los principales exponentes del método de proyectos, caracterizado por favorecer un rol más activo del estudiante a través de una

experiencia directa con el medio y la conexión de los aprendizajes con la vida real (Pozuelos, 2007).

La Educación Progresiva se edificó sobre la base de los aportes de Dewey quien señalaba que la educación debía ofrecer un conjunto de experiencias que conduzcan a un crecimiento continuo, articulando el entorno inmediato con las necesidades, intereses y conocimientos previos de los estudiantes. Dichas experiencias debían atender a una planeación colaborativa y negociada entre el docente y sus estudiantes. Dewey además proponía que la enseñanza debía estar centrada en el estudiante, en el desarrollo de su autonomía y responsabilidad (Díaz, La conducción de la enseñanza mediante proyectos situados., 2005).

Killpatrick, discípulo de Dewey configuró el método de proyectos como un método globalizador centrado en los intereses del niño, articulado con su contexto físico, social y emocional, estructurado en cuatro etapas básicas: intención, preparación, ejecución y apreciación. El mencionado pedagogo señalaba que a través de un proyecto experiencial y motivador es posible favorecer un desarrollo integral acorde a las leyes del aprendizaje, las cualidades éticas y morales de la conducta, la autonomía del estudiante y su interacción social (Díaz, La conducción de la enseñanza mediante proyectos situados., 2005).

Kilpatrick y Dewey resaltaban la importancia de la educación moral y estimaban que el trabajo colaborativo favorecía tal tipo de educación y que, además, con los proyectos apropiados con trascendencia en situaciones para la vida presente y futura de los educandos en el ámbito de una sociedad democrática eran más importantes que la mera adquisición de saberes disciplinares. Un proyecto siempre va de la mano con el fortalecimiento de habilidades sociales para el bien común (Lloscos, 2015).

Sobre los aportes de Kilpatrick, Imbernom (2018), mencionan que los proyectos escolares permiten una mayor socialización, respeto, tolerancia y participación, motivación e interés por el aprendizaje, aumentando la autoestima, cooperación, reflexión y conocimiento de los participantes. Efectivamente de los partes anteriores puede decirse que desde sus inicios y hasta la fecha (casi cien años

después), la metodología de proyectos no solo desarrolla conocimientos y aprendizaje auténticos sino además favorece la cooperación y este proceso permite que los estudiantes modelen su conducta, valoren la búsqueda de consenso y sepan apreciar el trabajo conjunto (Imbernon, 2018).

Sobre al aprendizaje colaborativo, los antecedentes son similares a los de la metodología por proyectos, pueden rastrearse hasta el siglo XVII, en el que algunos pensadores europeos como Saint Simon o Robert Owen hablaban de las ventajas de enseñar a otros o del aprendizaje de “aprender con otros”, que bien puede relacionarse con la propuesta romana clásica de Séneca “*Qui Docet Discet*”, cuya significación sería “cuando enseñas aprendes dos veces” (Rodríguez M. , 2018).

Como metodología intencionada y aplicable a la educación básica se considera como un antecedente puntual, la “educación mutua” propuesta por Pestalozzi, dentro de la Escuela Nueva, que propendía a que los escolares se ayudarán unos a otros en sus investigaciones. Obviamente, este modelo dista mucho de la actual concepción de aprendizaje cooperativo.

Dewey también lideró la implementación del aprendizaje colaborativo. En sus modelos de instrucción concebía al estudiante como un “órgano” de la sociedad, que necesita ser preparado con la finalidad de aportar, para lo cual promovía el uso de grupos de aprendizaje colaborativo dentro de la metodología de proyectos.

Con el paso de los años, el aprendizaje cooperativo-colaborativo se vio fortalecido, pedagogos del talante de Jean Piaget (1896-1980) y Lev Vigotsky (1896-1934) lo resignificaron y, de hecho, según varios especialistas, el uso de aprendizaje cooperativo o colaborativo depende del enfoque pedagógico que se asuma, así se hablará de aprendizaje cooperativo si el enfoque es constructivista (aporte piagetiano) o colaborativo, si el enfoque es histórico cultural (aporte vigotskiano).

Piaget consideraba que el desarrollo cognoscitivo del individuo se encontraba influido por la transmisión social el aprendizaje de los demás. “Sin la transmisión social se tendría que reinventar los conocimientos que ya posee nuestra

cultura”. Vigotsky consideraba que el desarrollo cognoscitivo se daba a partir de las conversaciones e intercambios que tiene el niño con miembros más conocedores (experimentados) de la cultura, estos podían ser los adultos a cargo de su formación como padres, familiares, docentes o compañeros más capaces (Djamane, 2016).

En las últimas décadas la metodología de proyectos y el aprendizaje colaborativo han encontrado múltiples puntos de tangencia debidamente estudiados por varios investigadores educativos Gardner (1998), Jolibert (1999), Jhonson y Jhonson (2001), Díaz-Barriga (2005), quienes plantean distintos enfoques con una misma finalidad; integrando teorías de aprendizaje y desarrollo de matiz constructivista, desde la perspectiva psicogenética piagetiana, a la sociocultural vigotskiana; desde la concepción de aprendizaje significativo ausubeliano, hasta la concepción de Enseñanza para la Comprensión del proyecto Zero de Harvard.

La educación actual ha asumido el compromiso de fortalecer las competencias siglo XXI, el desarrollo creativo, el pensamiento crítico, la autonomía en el aprendizaje, el trabajo cooperativo, el uso eficiente de recursos digitales, entre otras, por lo que la educación STEM, STEAM (agregando el Arte), ST2REAM (incluyendo la lectura y la instrucción temática) y el ABP, resulta sumamente relevantes a la hora de concebir una eficaz interdisciplinaria y más aún si se complementan con los cada vez más importantes y cotidianos entornos virtuales de aprendizaje (Delgado, 2019).

En síntesis, la metodología de proyectos y el aprendizaje colaborativo no son una novedad didáctica y más bien son el resultado de una serie de aportes consolidados por más de un siglo, pero que a la fecha requieren adaptarse al nuevo contexto de la era digital. Mousund (1999) habla del nuevo enfoque de proyectos digitales en los que se integra la tecnología y comunicación para generar aprendizajes significativos a través de proyectos interdisciplinarios.

Dicho enfoque ha sido asumido en el Ecuador, que a través del Ministerio de Educación propuso como metodología emergente, en la fase de aprendamos en casa dentro del contexto de la pandemia COVID 19, el desarrollo de microproyectos educativos para el desarrollo curricular y el diseño de proyectos educativos

interdisciplinarios para la evaluación del desempeño de los estudiantes en el quimestre. “Los proyectos interdisciplinarios se desarrollan a través de una ficha pedagógica que es el puente de conexión entre estudiantes, familias y docentes, cuenta con actividades lúdicas para desarrollar destrezas y contenidos curriculares” (Ministerio de Educación, 2020).

Efectivamente, los proyectos educativos interdisciplinarios se han propuesto como el eje para el desarrollo de la planificación didáctica considerando todos los elementos curriculares, tomando como base los siguientes ámbitos: “Protocolos Sanitarios”, “Salud, cultura y entretenimiento”, “La vida y la diversidad”, “El calentamiento global”, “Ecuador como parte de un mundo megadiverso y pluricultural”; “Cultura de paz y ciudadanía mundial”, “Problemas de mundo contemporáneo” y “Tecnología, ciencia y arte” (Ministerio de Educación, 2020).

Desarrollo teórico del objeto y campo

Proyectos escolares

En forma general, el término “proyecto” es bastante cotidiano. En la literatura científica se lo plantea con frecuencia como un conjunto de actividades secuenciales que permiten alcanzar un objetivo. Gido y Clements (2007), lo proponen como “un esfuerzo para lograr un objetivo específico por medio de una serie particular de tareas interrelacionadas y la utilización eficaz de recursos” (pág 4). Ya en el ámbito educativo, bien podría decirse que un proyecto es un conjunto de actividades debidamente programadas para alcanzar las metas de la gestión educativa institucional. Es importante resaltar que la gestión institucional tiene algunos ámbitos de acción: gestión administrativa, gestión pedagógica, gestión de la convivencia y gestión de riesgos, como se propone en el Proyecto Educativo Institucional (PEI), de acuerdo a la normativa ministerial. (Ministerio de Educación, 2018).

Es decir, no es lo mismo proyecto educativo (más global) que proyecto escolar, éste último se relaciona con el currículo y el proceso de enseñanza-aprendizaje. Enríquez V (2019) concibe un proyecto escolar como un conjunto de

actividades y recursos planificados en dirección a un objetivo de aprendizaje. Dewey (1985) manifestaba que los proyectos escolares no son una sucesión de acciones desarrolladas en forma desordenada sino que más bien son actividades coherentes, ordenadas y cohesionadas, en las cuales una actividad planificada prepara el terreno para el desarrollo de la siguiente. Es la acumulación de pasos lo que posibilita alcanzar el objetivo de aprendizaje perseguido.

Como se mencionó anteriormente, tanto Dewey como Killpatrick son los precursores de los proyectos escolares, y es en la filosofía pragmática y la educación democrática en la que se encuentran sus principales fundamentos para intentar convertir el *curriculum* de cada curso o nivel en un conjunto de “proyectos”, con el propósito de transformar las instituciones educativas en escenarios para ayudar a los estudiantes a desarrollar su autonomía y a aprender a trabajar en equipo para alcanzar un objetivo operativo de aprendizaje (Sánchez & Ortega dePérez, 2007).

El Ministerio de Educación (2017) concibe a los proyectos escolares como “...un espacio académico de aprendizaje interactivo, donde se trabaja en equipo sobre una temática de interés común utilizando la metodología de proyectos con un enfoque interdisciplinario que busca, estimular el trabajo cooperativo y la investigación” (pág 51). Bernabeu y Goldstein (2018), consideran que, dado que los proyectos escolares se desarrollan en ambientes creativos, éstos favorecen la autonomía, posibilitando la libertad y el desarrollo de capacidades que promueven el aprendizaje significativo, funcional y auténtico. Además, los proyectos escolares se erigen como ejes democratizadores de la escuela, permitiendo su proyección como centro comunitario y cultural y modelo de gestión institucional hacia la comunidad (Sánchez & Ortega dePérez, 2007).

En síntesis, puede decirse que los proyectos escolares son una planificación didáctica de actividades que a partir del planteamiento de un problema permiten desarrollar alternativas de solución para enfrentar situaciones cotidianas de saber vivir, de saber ser personas, aportando a su entorno familiar, escolar y social. Se caracterizan por el enfoque interdisciplinario, la necesidad de considerar el trabajo en equipo, la integración de los contenidos del currículo con el desarrollo de las

habilidades blandas y el potenciamiento de las habilidades cognitivas; en otras palabras y como lo sostiene Enríquez (2019) son una forma de llevar el constructivismo a las aulas.

Proyectos interdisciplinarios

Considerando que en el área educativa, la interdisciplinariedad es un proceso en el que intervienen dos o más áreas del conocimiento con objeto de generar formas y maneras de comprender y hacer ciencia, para solucionar problemas de manera sistemática, cuyos beneficios redunden en el bienestar individual y colectivo de un determinado contexto (Chacón & Alcedo, 2012), Un proyecto interdisciplinar es aquel proyecto en el que se integran diversas áreas del currículo, desarrollando un aprendizaje colaborativo, adaptado y contextualizado con la realidad de cada estudiante, convirtiéndose en una importante estrategia para desarrollar competencias cognitivas, praxitivas y socio afectivas que integran a los estudiantes y fomenten sus intereses al analizar e incluso dar respuestas a sus inquietudes. (Valentín, 2019).

A través de los proyectos interdisciplinarios los estudiantes se convierten en agentes activos y constructivos de su proceso de aprendizaje, mediante la resolución de problemas cotidianos en colaboración con sus compañeros y mediante la mediación de sus docentes. Efectivamente, en el desarrollo del proyecto escolar interdisciplinar, los estudiantes investigan para dar respuestas a una situación problémica, aprendiendo contenidos del currículo de las distintas asignaturas, ejercitando a la para el trabajo colaborativo y la capacidad de comunicar los resultados del proyecto a la comunidad escolar. (Aziz & Petrovich, 2016)

Los proyectos interdisciplinarios más extendidos en la actualidad son los llamados STEM que abordan la enseñanza de los contenidos de las áreas de Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemática en forma integradora acorde a las recomendaciones de la Unión Europea (EU, 2015) y del National Research Council (NRC, 2012; NGSS, 2013), enfatizando la necesidad de incluir en dichos proyectos las competencias digitales: gestión de la información, diseño de recursos digitales y programación computacional, gracias a su potencial para motivar al estudiantado

en los contenidos científicos. Particularmente, la gestión de las NTICs resultan esenciales en la era digital, necesarias para el desarrollo del razonamiento, el pensamiento computacional y algorítmico y el diseño y la resolución de problemas.

Metodología de los proyectos escolares interdisciplinarios

Diversos autores señalan que la metodología más eficiente para el desarrollo de los proyectos interdisciplinarios es el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) (Díaz, La conducción de la enseñanza mediante proyectos situados., 2005) (Pozuelos, 2007) (Chacón & Alcedo, 2012) (Enríquez, 2019) (Mosquera, 2019). El ABP se encuentra dentro de las metodologías activas y más particularmente en el ámbito de enseñanza denominada aprendizaje por descubrimiento y construcción (Restrepo, 2020).

El ABP permite el diseño y programación de un conjunto de actividades basadas en la resolución de problemas a manera de retos, mediante un proceso de investigación o creación por parte de los estudiantes quienes trabaja de manera autónoma, con alto nivel de implicación y cooperación, con la finalidad de entregar un producto final (alternativa de solución) socializado a la comunidad educativa (difusión) (Pérez Gómez, 2012)

El ABP permite que los estudiantes resuelvan situaciones problemáticas, retos o respondan a preguntas directrices, a través de sus conocimientos, recursos, investigación, reflexión, autonomía y cooperación activa. Dicha estrategia metodológica “supone garantía didáctica para una contribución eficaz al desarrollo de las destrezas con criterios de desempeño imprescindibles del currículo” (Ministerio de Educación, 2020, pág 7).

La metodología de proyectos promueve la implicación de los estudiantes, facilita el empoderamiento, haciéndoles protagonistas en la construcción de sus aprendizajes. Para Andalucía (2020) lo más importante es la socialización, porque exige y desarrolla la comunicación y participación no sólo en el aula, sino hacia dentro (participaciones de las propias familias) y hacia fuera del aula (dirigido a la comunidad).

CAPÍTULO II

DISEÑO METODOLÓGICO

Enfoque y diseño de la investigación

La presente investigación ha tomado como base el enfoque cualitativo puesto que concibe la educación como un contexto social como una realidad construida que se genera a través de la interacción en un ambiente de diversidad cultural sistematizada, cuyas propiedades son muy diferentes a las de las leyes naturales (Guerrero, 2015). Si bien algunos de los datos pueden ser cuantificados (frecuencias) el análisis se aborda desde las experiencias, desde las contribuciones individuales de los sujetos investigados (Strauss, 1990, citado por Sánchez, 2020).

Hernández- Sampieri (2014), sostiene que la meta del enfoque cualitativo es el de describir, comprender e interpretar los fenómenos, a través de las percepciones y significados producidos por las experiencias de los investigados. Acota, que este “Utiliza la recolección y análisis de los datos para afinar las preguntas de investigación o revelar nuevas interrogantes en el proceso de interpretación” (pág 7).

Este enfoque se basa en métodos de recolección de datos *no* estandarizados, por ende, la recolección de datos tiene el propósito de obtener los puntos de vista de los participantes. Permite extraer significados de los datos obtenidos, sin la necesidad de reducirlos a números ni debe analizarlos estadísticamente, (aunque el conteo de frecuencias de respuestas puede utilizarse en dicho análisis) (Hernández-Sampieri, 2014) .

En concordancia con el enfoque, el diseño de la investigación será del tipo Aplicada (por el nivel de abstracción), ya que como lo señala Bisquerra (1992), esta tipología busca la resolución de problemas prácticos, aporta al conocimiento con un margen de generalización limitado. Dentro de esta tipología se empleará la Investigación Acción Reflexión (IAR) que es una investigación aplicada, orientada a la toma de decisiones y a la solución de problemas, puesto que a través del proyecto se pretende generar un cambio. “La investigación-acción es un proceso reflexivo que vincula dinámicamente la investigación, la acción y la formación, realizada por profesionales de la educación acerca de su propia práctica (Sánchez, González, & Esmeral, 2020, pág. 126)

Según Carr y Kemmis (1988), este diseño es una forma de indagación autorreflexiva que emprenden los profesionales de la educación para mejorar la racionalidad y justificación de sus prácticas, del entendimiento de estas y las situaciones dentro de las cuales ellas tienen lugar. En educación, la investigación ha sido utilizada para el desarrollo profesional, el mejoramiento de programas de enseñanza y la planificación de sistemas y desarrollo de políticas (pág. 174).

En cuanto al nivel de profundidad, se diseña una Investigación Descriptiva, la cual tiene como objetivo describir algunas características fundamentales del fenómeno en estudio, utiliza criterios sistemáticos que permiten establecer la estructura o el comportamiento de dicho fenómeno, proporcionando información sistemática y comparable con la de otras fuentes” (Martínez, 2018). Finalmente se aplicarán las estrategias de la investigación documental y de campo, en atención a los objetivos de investigación.

Descripción de la muestra y el contexto de la investigación

Población

La investigación se realizó en la Unidad Educativa Harriet Beecher de la parroquia de Puembo, DM Quito, durante el periodo lectivo 2020-2021. Dicha institución, se caracteriza por liderar la oferta educativa en los subniveles de educación inicial, educación básica y bachillerato en su zona de influencia. Cuenta con 30 años

de servicio a la colectividad. El contexto socioeconómico es heterogéneo, pero se concentra en el nivel medio-medio alto. Considerando que la población de una investigación está compuesta por todos los elementos que participan del fenómeno definido y delimitado en el análisis del problema (Toledo, 2020), en este caso, la población está constituida por el total de 446 estudiantes y 36 docentes, de los cuales están matriculados 128 estudiantes en básica superior y reciben formación académica de 12 docentes en las siete áreas básicas del currículo. Tanto docentes como estudiantes constituyen las unidades de análisis. “La unidad de análisis es cada uno de los elementos que constituyen la población y por lo tanto la muestra” (Toledo, 2020, pág. 11).

Muestra

Dado que la muestra es “un subconjunto de los miembros de una población” (Guerrero, 2015, pág. 107), en este caso, se seleccionó a docentes y estudiantes para auscultar su posición frente a los proyectos interdisciplinarios. Para seleccionar a los elementos que conforman la muestra se utilizar el muestreo no probabilístico, que si bien no logra representar con exactitud a la población, resultan satisfactorias, y hasta deseables, para ciertos propósitos de investigación (Del Castillo & Olivares, 2014).

Específicamente se empleará el muestreo propositivo o intencional, puesto que: se empleará el juicio de un experto en la selección de los casos o con un propósito específico, en este caso interesa analizar el funcionamiento de los proyectos colaborativos interdisciplinarios en el subnivel de Educación Básica Superior, por lo que se seleccionará a los individuos que se consideran más relevantes para el tema de investigación (Sommer & Sommer, 2001). En este sentido se considera el aporte de 12 docentes que desarrollan su labor profesional en Educación Básica Superior y 40 estudiantes de octavo a décimo año, con forme a la siguiente distribución:

Cuadro N 1 Distribución de la muestra de docentes por área

Área	Cantidad (f)
Ciencias Naturales	2
Estudios Sociales	1
Matemática	3
Lengua y Literatura	2
Educación Artística	1
Educación Física	1

Inglés	2
--------	---

Fuente: Secretaría de la UE Harriet Beecher

Elaboración: Mónica Castro

Cuadro N 2 Distribución de la muestra de estudiantes por curso

Año EGB	Cantidad (f)
Octavo	10
Noveno	14
Décimo	16

Fuente: Secretaría de la UE Harriet Beecher

Elaboración: Mónica Castro

Procedimientos para la búsqueda y procesamiento de los datos

En atención al proceso metodológico de la investigación acción participativa, el proceso ha contemplado las siguientes fases:

- Estudio preliminar y provisorio de la población: estructura socioeconómica, punto de vista de los implicados, datos socioeconómicos.
- Análisis crítico de los problemas considerados como prioritarios en torno a tres temas básicos: proyectos interdisciplinarios, aprendizaje colaborativo y entornos virtuales de aprendizaje.
- Diseño de los instrumentos de recogida de datos: guía de entrevista y cuestionario.
- Validación de los instrumentos de recogida de datos.
- Estimación de la confiabilidad del instrumento (cuestionario) mediante un pilotaje y cálculo del alfa de Cronbach.
- Aplicación de los instrumentos de investigación a la población meta.
- Codificación de los resultados y organización de la base de datos.
- Programación y realización de un plan, consistirá en la elaboración de un instructivo completo para la gestión de proyectos interdisciplinarios que consideren el aprendizaje colaborativo como eje de desarrollo.

Cuadro N 3 Operacionalización de variables

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS BÁSICO	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
PROYECTOS INTERDISCIPLINARES	Gestión	Planificación	¿Con qué frecuencia planifica proyectos educativos interdisciplinarios?	Técnica: Encuesta Instrumento: Cuestionario
	Colaboración	Interés		
Metodología			¿Cómo realiza la gestión de proyectos interdisciplinarios (estrategias y recursos)?	
Dificultades			Considerando el momento actual (educación remota), ¿qué dificultades se han presentado o podrían presentarse en torno a los proyectos interdisciplinarios?	
Planificación			¿Con qué frecuencia empleaba estrategias de aprendizaje colaborativo en la modalidad presencial?	
Estrategias			¿Con qué frecuencia emplea estrategias de aprendizaje colaborativo en los momentos actuales (educación remota)?	
Beneficios			¿Qué estrategias ha empleado para el aprendizaje colaborativo?	
Dificultades			¿Cuáles serían a su juicio los principales beneficios del aprendizaje colaborativo? ¿Cuáles serían a su juicio las principales dificultades del aprendizaje colaborativo en entornos virtuales?	
ENTORNOS VIRTUALES	Plataformas	Proceso sincrónico	En los momentos actuales qué plataforma utiliza para desarrollar sus clases (sincrónicas).	Técnica: Entrevista Instrumento: Guía de preguntas
		Organización del proyecto	¿Qué entorno virtual ha utilizado para la gestión de los proyectos y el aprendizaje colaborativo?	

Elaboración: Mónica Castro

Técnicas e instrumentos

En concordancia a lo mencionado por Guerrero (2015) se emplearon técnicas primarias y secundarias. Dentro de las primarias se utilizó la encuesta con su respectivo instrumento; el cuestionario, el cual fue diseñado y revisado por un experto (Anexo 1) contiene 6 preguntas de opción múltiple que previamente fueron sometido a un pilotaje (6 docentes) para determinar el nivel de confiabilidad. Se aplicó además la guía de preguntas (entrevista) a los mismos 12 docentes. Finalmente se aplicó el cuestionario reducido (Anexo 3) a los 40 estudiantes.

Confiabilidad de los cuestionarios: pese a que los instrumentos del enfoque cualitativo, no requieren ser estandarizado, puesto que el objetivo no es medir, sino recabar información de los investigados, se aplicó el test de confiabilidad con aporte del programa SPSS se introdujo una base de datos con las respuestas de 6 docentes y 6 estudiantes y se aplicó el test de Cronbach, obteniéndose un alfa de Cronbach de 0,75 que justificó su uso, en tanto que la confiabilidad del cuestionario reducido para estudiantes presentó un alfa de Cronbach de 0,81.

En síntesis y como lo manifiesta Hernández- Sampieri (2014), con el enfoque cualitativo, se busca la credibilidad de la información, por lo que no se requiere estimar estadísticamente la confiabilidad, siendo suficiente la validación de expertos, en este caso el aporte del tutor y de un profesional versado en el área de Investigación Científica.

En cuanto a las técnicas secundarias se empleará un análisis documental y una lectura crítica de la literatura sobre el tema. Específicamente se emplearán las siguientes técnicas:

Técnica documental: permite la recopilación de información para enunciar las teorías que sustentan el estudio de los fenómenos y procesos. Incluye el uso de instrumentos definidos según la fuente documental a que hacen referencia. (Guerrero, 2015)

Fichas de trabajo: tienen relevancia especial en la tarea de investigación. Su construcción debe ser creativa. Es el fruto de la reflexión, el análisis, la síntesis y la crítica.

Análisis de los resultados

El cuestionario se envió mediante un link (Googleforms) a cada uno de los investigados, las respuestas se organizaron en una hoja de cálculo en Microsoft Excel 2016, luego de codificación y depuración se exportaron como base de datos al programa SPSS para elaborar las tablas y gráficas descriptivas que permitieran analizar en forma crítica los resultados. La entrevista fue realizada mediante video llamada debidamente grabado y su análisis e interpretación se realizó en forma descriptiva.

Resultados de la encuesta a docentes

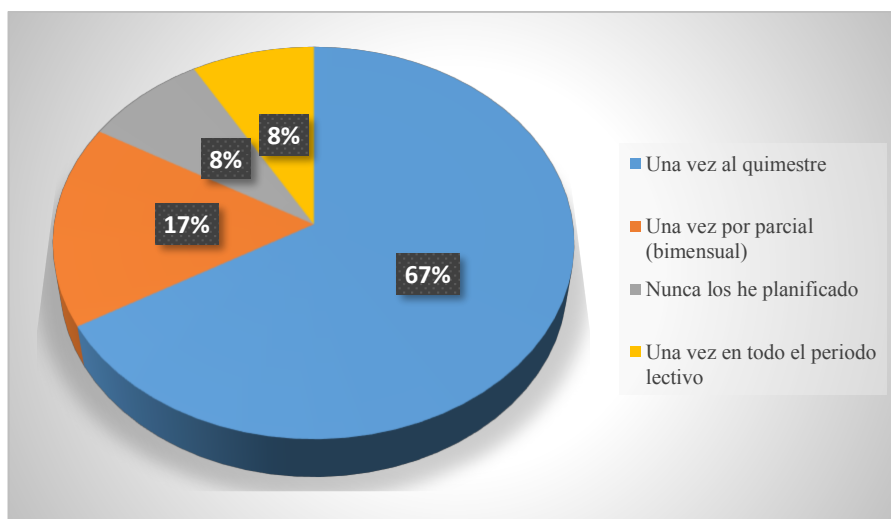
Ítem 1: ¿Con qué frecuencia planifica proyectos educativos interdisciplinarios?

Cuadro N 4 Frecuencia de planificación proyectos educativos

Opción	Número	Porcentaje
Una vez al quimestre	8	67
Una vez por parcial (bimensual)	2	17
Nunca los he planificado	1	8
Una vez en todo el periodo lectivo	1	8
Una vez al mes	0	0
Total	12	100

Fuente: Cuestionario a docentes

Elaboración: Lic. Mónica Castro



Gráfica N 1 Frecuencia de planificación proyectos educativos

Análisis e interpretación

El 67% de los encuestados ha planificado proyectos interdisciplinarios en forma quimestral, el 17% lo ha realizado en forma bimensual, es decir cuatro veces en el año lectivo, 8% solo planificó el proyecto al finalizar el año lectivo y el complementario 8% no lo ha planificado en lo que va del año lectivo. Los resultados guardan consonancia con la necesidad institucional, la cual obedece a la normativa educativa, puesto que el Ministerio de Educación (2020) propone un proyecto al culminar cada quimestre en sustitución de la evaluación sumativa.

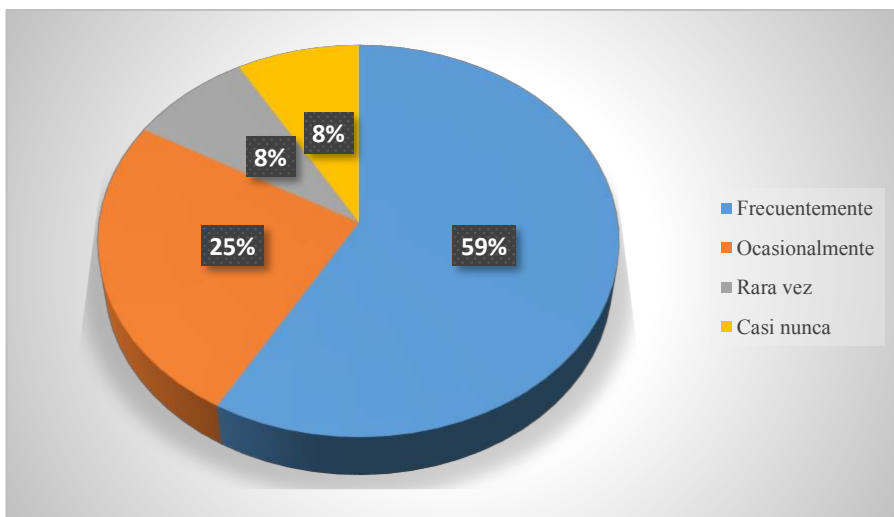
Ítem 2: ¿Con qué frecuencia empleaba estrategias de aprendizaje colaborativo en la modalidad presencial?

Cuadro N 5 Empleo de aprendizaje colaborativo en la modalidad presencial

Opción	Número	Porcentaje
Frecuentemente	7	59
Ocasionalmente	3	25
Rara vez	1	8
Casi nunca	1	8
Total	12	100

Fuente: Cuestionario a docentes

Elaboración: Lic. Mónica Castro



Gráfica N 2 Empleo de aprendizaje colaborativo en la modalidad presencial

Análisis e interpretación

El 59% empleaba el aprendizaje colaborativo en la modalidad presencial en forma frecuente, el 25% lo hacía ocasionalmente, el 8% rara vez y el otro 8% casi nunca. Los datos reflejan que esta estrategia de aprendizaje si ha sido empleada por los docentes en consonancia con su propuesta pedagógica. González, Álvarez y Bassa (2018) estiman que los docentes deberían emplear al menos dos de cada tres actividades de tipo colaborativo.

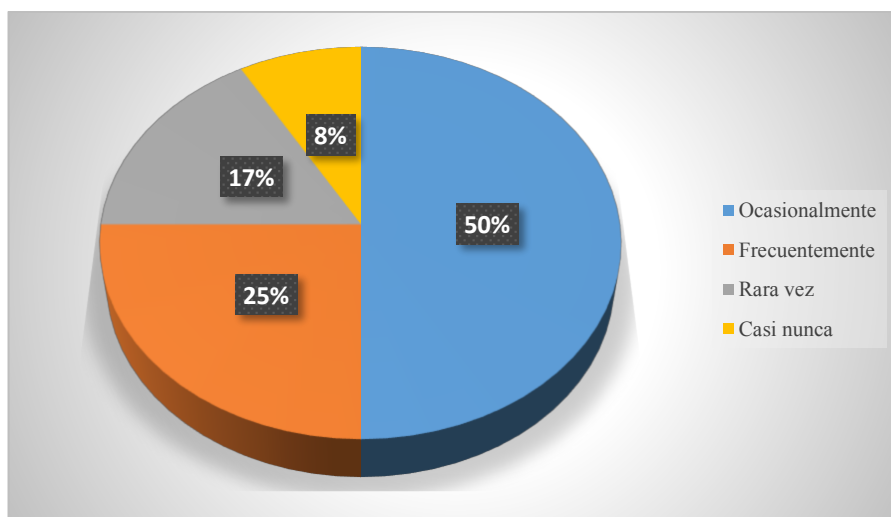
Ítem 3: ¿Con qué frecuencia emplea estrategias de aprendizaje colaborativo en los momentos actuales (educación remota)?

Cuadro N 6 Empleo aprendizaje colaborativo en educación remota

Opción	Número	Porcentaje
Ocasionalmente	6	50
Frecuentemente	3	25
Rara vez	2	17
Casi nunca	1	8
Total	12	100

Fuente: Cuestionario a docentes

Elaboración: Lic. Mónica Castro



Gráfica N 3 Empleo aprendizaje colaborativo en educación remota

Análisis e interpretación

El 50% emplea el aprendizaje colaborativo en la modalidad remota o virtual en forma ocasional, el 25% lo hace frecuentemente, el 17% rara vez y el otro 8% casi nunca. Los datos reflejan que esta estrategia de aprendizaje no se ha aplicado mucho en educación virtual. Se infiere que el paso a la educación virtual determinó un cambio en la metodología empleada por los docentes en parte porque no tienen las competencias digitales necesarias o por que la institución no alienta el empleo de la metodología colaborativa (Rodríguez Y. , 2019).

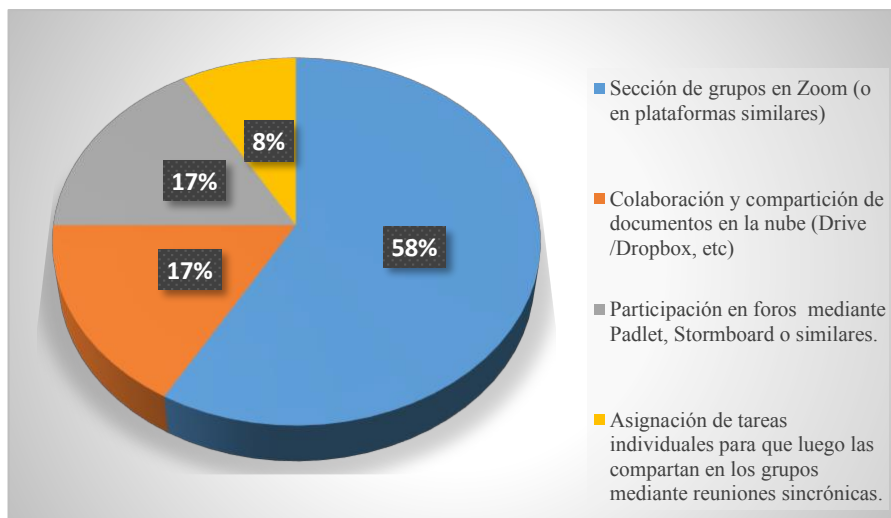
Ítem 4: ¿Qué estrategias ha empleado para el aprendizaje colaborativo en la educación remota?

Cuadro N 7 Estrategias de aprendizaje colaborativo en la educación remota

Opción	Número	Porcentaje
Sección de grupos en Zoom (o en plataformas similares)	7	58
Colaboración y compartición de documentos en la nube (Drive /Dropbox, etc)	2	17
Participación en foros mediante Padlet, Stormboard o similares.	2	17
Asignación de tareas individuales para que luego las compartan en los grupos mediante reuniones sincrónicas.	1	8
Foros de discusión en plataformas tipo Moodle	0	0
Total	12	100

Fuente: Cuestionario a docentes

Elaboración: Lic. Mónica Castro



Gráfica N 4 Estrategias de aprendizaje colaborativo en la educación remota

Análisis e interpretación

La estrategia más empleada por los docentes ha sido la sección en grupos utilizando Zoom, en un 58%. El 17% ha empleado la colaboración y compartición de documentos, otro 17% ha utilizado foros y el 8% asignación de tareas individuales previas para luego compartirlas en grupos (técnica de rompecabezas del tema). La estrategia más empleada se aplicó en entornos virtuales sincrónicos. Estos resultados se relacionan con el ítem anterior y con lo suscrito por Rodríguez (2019).

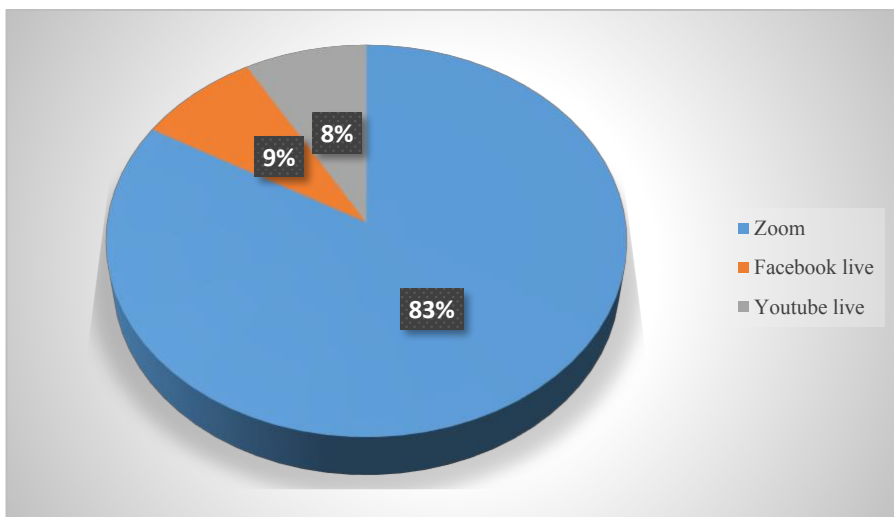
Ítem 5: En los momentos actuales qué plataforma utiliza para desarrollar sus clases virtuales (sincrónicas).

Cuadro N 8 Plataformas para la educación sincrónica

Opción	Número	Porcentaje
Zoom	10	83
Facebook live	1	8
Youtube live	1	8
Total	12	100

Fuente: Cuestionario a docentes

Elaboración: Lic. Mónica Castro



Gráfica N 5 Plataformas para la educación sincrónica

Análisis e interpretación

En concomitancia con el reactivo anterior, el 83% emplea ZOOM, solo el 9% emplea Facebook live y el complementario 8% Youtube live. A nivel general las plataformas como ZOOM , Teams han sido las más utilizadas, aunque poco a poco se fue popularizando los eventos grabados en vivo a través de Facebook y Youtube. Estos resultados guardan relación con el estudio de Navarrete (2021), quien determinó que el 80% de docentes solo sabe utilizar ZOOM o Teams para las clases virtuales.

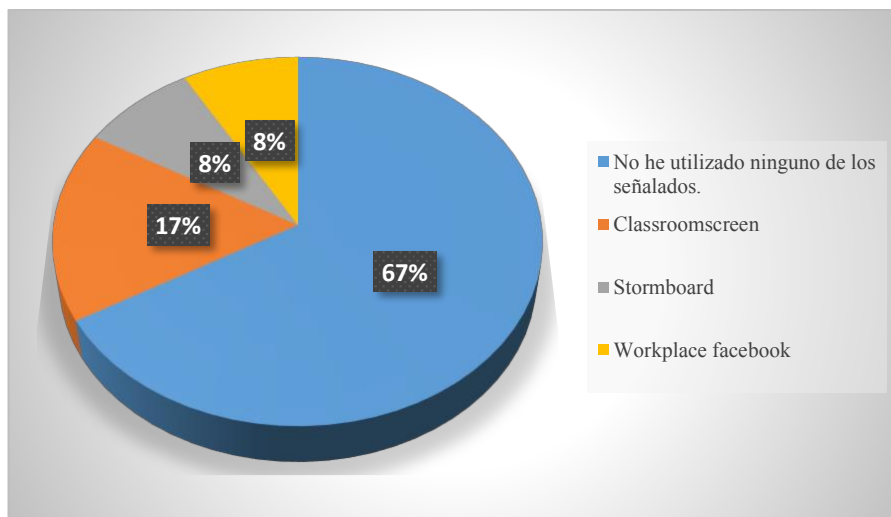
Ítem 6: ¿Qué entorno virtual ha utilizado para la gestión de los proyectos y el aprendizaje colaborativo?

Cuadro N 9 Entorno virtual ha utilizado para la gestión de los proyectos

Opción	Número	Porcentaje
No he utilizado ninguno de los señalados.	8	67
Classroomscreen	2	17
Stormboard	1	8
Workplace Facebook	1	8
Total	12	100

Fuente: Cuestionario a docentes

Elaboración: Lic. Mónica Castro



Gráfica N 6 Entorno virtual ha utilizado para la gestión de los proyectos

Análisis e interpretación

Los resultados reflejan que el 67% de los docentes no sabe cómo gestionar los proyectos interdisciplinarios empleando algún recurso digital, el 17% ha empleado Classroom, 8% Stormboard y 8% Workplace Facebook.

Es necesario determinar qué se entiende por gestión de proyectos y de qué herramientas podría disponer el docente para la gestión de los proyectos educativos interdisciplinarios como lo sustenta Rodríguez (2019), quien afirma que los docentes desconocen el uso de herramientas de gestión de proyectos colaborativos virtuales.

Resultados de la entrevista a docentes

La entrevista se aplicó a los 12 docentes que contestaron el cuestionario.

Ítem 7: ¿Describa su principal interés para desarrollar los proyectos interdisciplinarios?

La mayoría (58%) señaló que el cumplimiento con la normativa es el principal interés para desarrollar proyectos interdisciplinarios, otros docentes (17%) respondieron que el interés es el desarrollo de las habilidades blandas. Un docente (8%) mencionó que genera aprendizajes significativos, otro (8%) que favorece el

desarrollo de la competencia investigativa y otro (8%) que permite encontrar sentido a lo que se enseña aplicado a la solución de problemas.

Ítem 8: Considerando el momento actual (educación remota), ¿qué dificultades se han presentado o podrían presentarse en torno a los proyectos interdisciplinarios?

La principal dificultad reportada fue la organización de contenidos y temáticas entre los docentes (67%), los otros (33%) señalaron que la principal dificultad fue la ejecución de los proyectos puesto que no todos aportan.

Ítem 9: ¿Cuáles serían a su juicio los principales beneficios del aprendizaje colaborativo? ¿Cuáles las principales dificultades?

Casi la totalidad (83%) señalaron que el principal beneficio, es el desarrollo de habilidades socioemocionales y de competencias blandas. Los otros señalaron que lo más importante es la promoción del aprendizaje auténtico, entendido como aquel aprendizaje que permite aplicarlo a situaciones cotidianas (Perkins, 2018).

Ítem 10: ¿Cómo realiza la gestión de proyectos interdisciplinarios (estrategias y recursos)?

Todos los docentes señalaron que realizan la gestión mediante planificaciones de las actividades en convergencia con los otros docentes (charlas de zoom) para luego elaborar matrices de seguimiento a cada uno de los grupos, es decir no hay empoderamiento de las herramientas virtuales tal como lo señala Rodríguez (2019) en su estudio investigativo.

Análisis de la encuesta a estudiantes

Ítem 1: ¿Con qué frecuencia tus docentes proponen proyectos educativos interdisciplinarios?

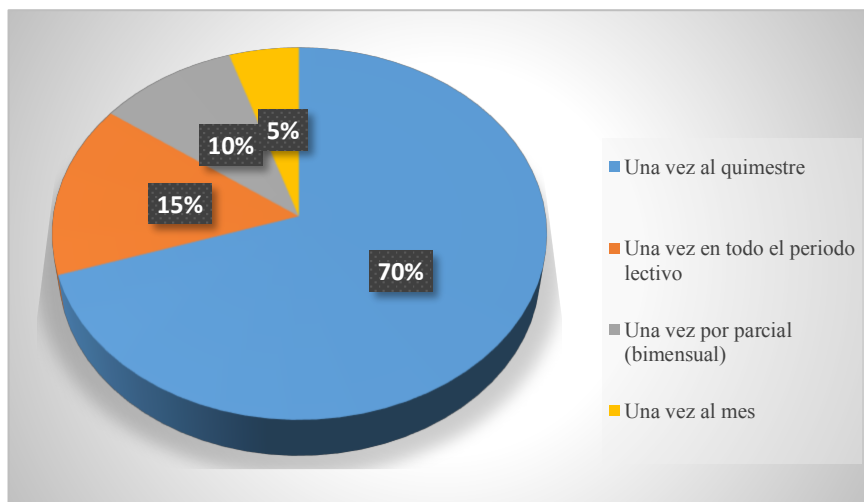
Cuadro N 10 Frecuencia con que los docentes proponen proyectos educativos

Opción	Número	Porcentaje
Una vez al quimestre	28	70

Una vez en todo el periodo lectivo	6	15
Una vez por parcial (bimensual)	4	10
Una vez al mes	2	5
Total	40	100

Fuente: Cuestionario a estudiantes

Elaboración: Lic. Mónica Castro



Gráfica N 7 Frecuencia con que los docentes proponen proyectos educativos

Análisis e interpretación

El 70% señaló que sus docentes les proponen dos proyectos al año (uno quimestral), para el 15% solo fue uno en todo el año, el 10% considera que fue en forma bimensual y el 5% en forma mensual. Puede decirse que los resultados guardan consonancia con los reportado por los docentes, reiterándose que la institución busca solo cumplir la normativa.

Ítem 2: ¿Qué dificultades se han presentado en torno al desarrollo de los proyectos interdisciplinarios?

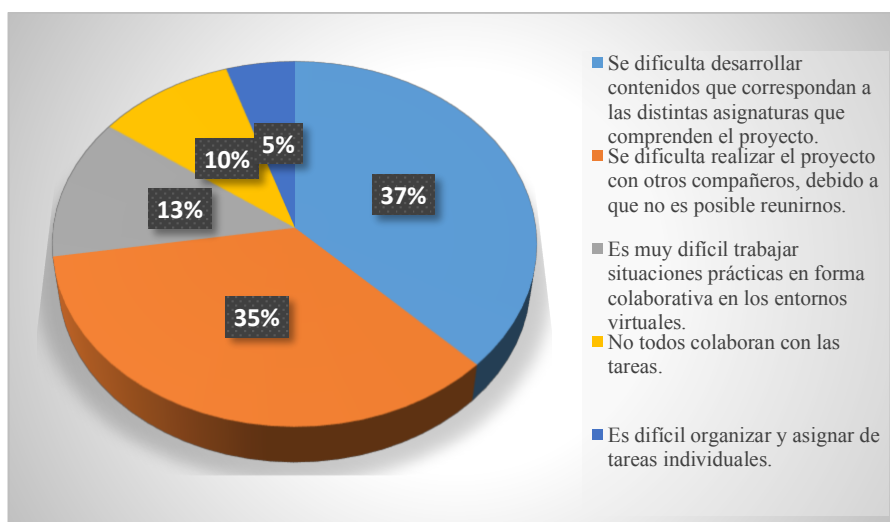
Cuadro N 11 Dificultades en torno al desarrollo de los proyectos

Opción	Número	Porcentaje
Se dificulta desarrollar contenidos que correspondan a las distintas asignaturas que comprenden el proyecto.	15	37
Se dificulta realizar el proyecto con otros compañeros, debido a que no es posible reunirnos.	14	35
Es muy difícil trabajar situaciones prácticas en forma colaborativa en los entornos virtuales.	5	13

No todos colaboran con las tareas.	4	10
Es difícil organizar y asignar de tareas individuales.	2	5
Total	40	100

Fuente: Cuestionario a estudiantes

Elaboración: Lic. Mónica Castro



Gráfica N 8 Dificultades en torno al desarrollo de los proyectos

Análisis e interpretación

Se evidencia heterogeneidad en las respuestas; para el 37% lo difícil es cumplir con los contenidos de las diferentes asignaturas, para el 35% lo difícil es coordinar las actividades con otros. Para el 13% lo difícil es trabajar situaciones prácticas en entornos virtuales. los estudiantes tampoco han desarrollado las competencias digitales que permitan optimizar el desarrollo de proyectos (Rodríguez Y. , 2019).

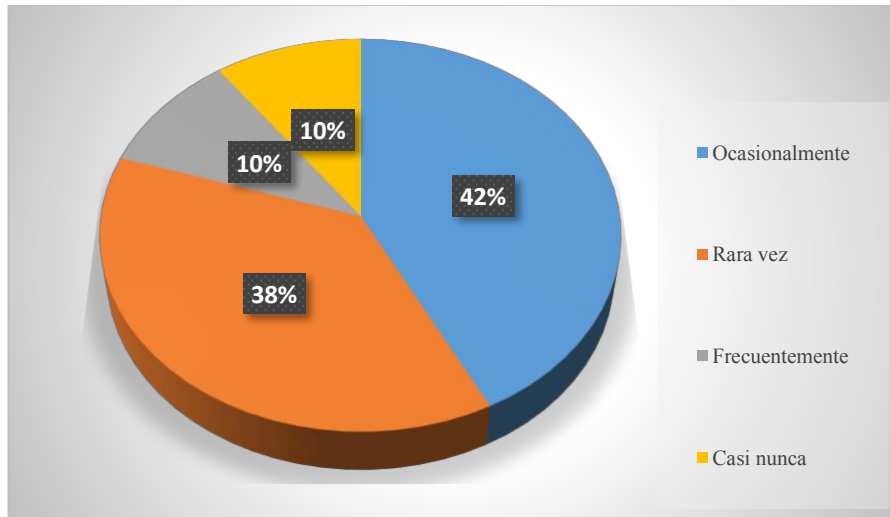
Ítem 3: ¿Con qué frecuencia tus docentes emplean estrategias de aprendizaje colaborativo?

Cuadro N 12 Frecuencia con que docentes emplean el aprendizaje colaborativo

Opción	Número	Porcentaje
Ocasionalmente	17	42
Rara vez	15	38
Frecuentemente	4	10
Casi nunca	4	10

Fuente: Cuestionario a estudiantes

Elaboración: Lic. Mónica Castro



Gráfica N 9 Frecuencia con que docentes emplean el aprendizaje colaborativo

Análisis e interpretación

Para el 42% de los estudiantes el aprendizaje colaborativo lo han aplicado los docentes en forma ocasional, el 38% estima que se lo ha realizado rara vez, el 10% con frecuencia y el otro 10% casi nunca. Los resultados determinan que en el entorno virtual el uso de aprendizaje colaborativo como estrategia metodológica, no ha sido muy aplicada en el entorno virtual, Además, dichos resultados confirman la evidencia hallada en la encuesta a docentes y en estudios similares como el de Rodríguez (2019).

Ítem 4: ¿Qué es lo que más te gusta de trabajar en forma colaborativa?

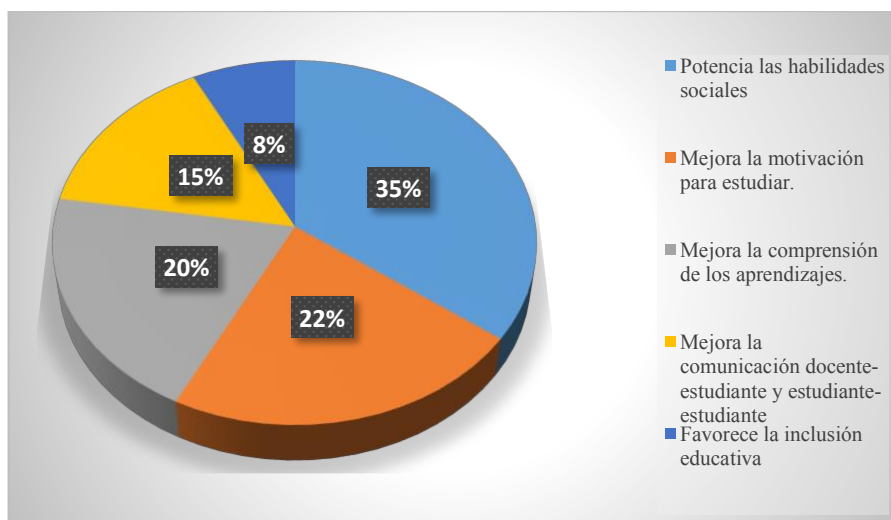
Cuadro N 13 Ventajas del trabajo colaborativo

Opción	Número	Porcentaje
Potencia las habilidades sociales	14	35
Mejora la motivación para estudiar.	9	23
Mejora la comprensión de los aprendizajes.	8	20
Mejora la comunicación	6	15

Favorece la inclusión educativa	3	8
Total	40	100

Fuente: Cuestionario a estudiantes

Elaboración: Lic. Mónica Castro



Gráfica N 10 Ventajas del trabajo colaborativo

Análisis e interpretación

El 35% de los estudiantes refirió que el trabajo colaborativo potencia las habilidades sociales, el 22% mejora su motivación para aprender, el 20% cree que mejora la comprensión de los aprendizajes, para el 15% mejora la comunicación con el docente y entre estudiantes. González, Álvarez, y Bassa (2018), señalan que a tecnología ha transformado las vidas de los estudiantes, dotándoles en muchos casos de habilidades para la vida (potenciamiento de habilidades sociales).

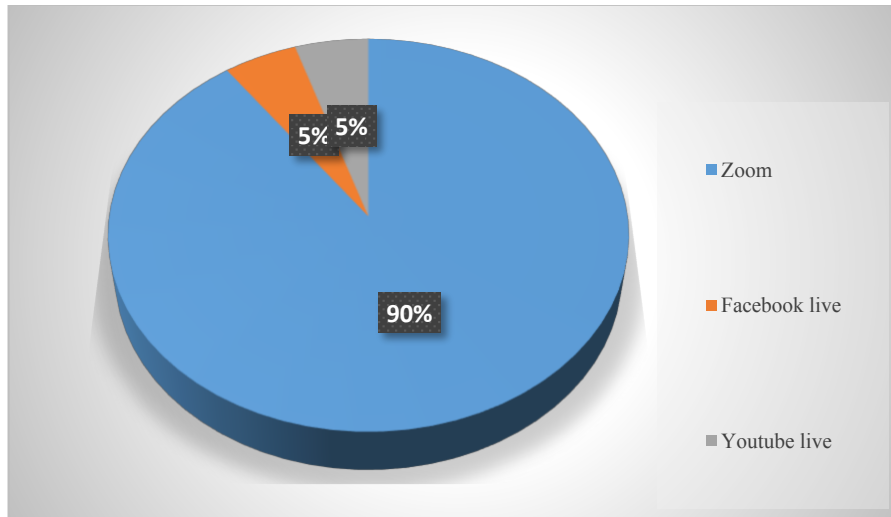
Ítem 5: En los momentos actuales qué plataforma utiliza para desarrollar sus clases (sincrónicas).

Cuadro N 14 Plataforma utilizadas para acceder a clases (sincrónicas)

Opción	Número	Porcentaje
Zoom	36	90
Facebook live	2	5
Youtube live	2	5

Fuente: Cuestionario a docentes

Elaboración: Lic. Mónica Castro



Gráfica N 11 Plataforma utilizadas para acceder a clases (sincrónicas)

Análisis e interpretación

El 90% identificó a ZOOM como la plataforma mediante la cual recibe sus clases virtuales. Además, se señaló a Facebook live o Youtube live con el 5% cada una como las plataformas mediante las cuales se conectan a clases. Los resultados guardan relación con la perspectiva de los docentes y con las tendencias manifestadas en otros estudios como el de Navarrete (2021).

Ítem 6: ¿Qué estrategias ha empleado tu docente para el aprendizaje colaborativo?

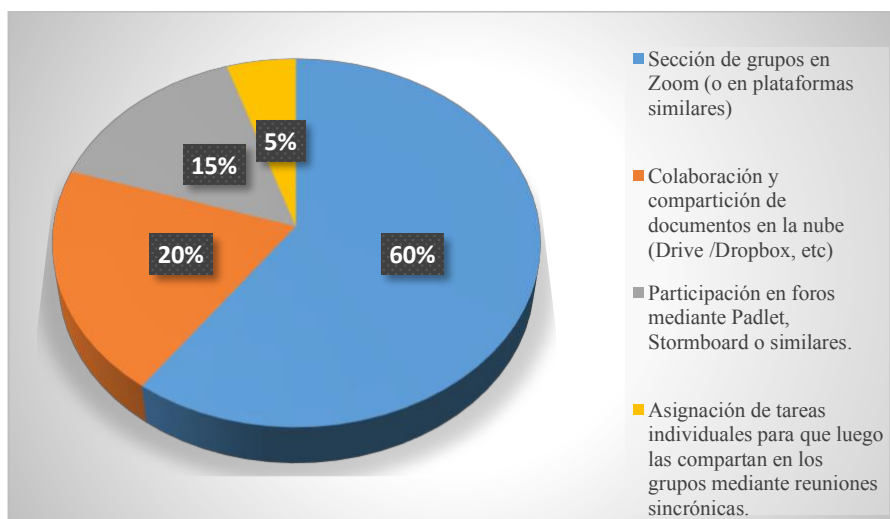
Cuadro N 15 Estrategias empleadas por el docente para el aprendizaje colaborativo

Sección de grupos en Zoom (o en plataformas similares)	24	60
Colaboración y compartición de documentos en la nube (Drive /Dropbox, etc)	8	20
Participación en foros mediante Padlet, Stormboard o similares.	6	15
Asignación de tareas individuales para que luego las compartan en los grupos mediante reuniones sincrónicas.	2	5

Foros de discusión en plataformas tipo Moodle	0	0
Total	40	100

Fuente: Cuestionario a estudiantes

Elaboración: Lic. Mónica Castro



Gráfica N 12 Estrategias empleadas por el docente para el aprendizaje colaborativo

Análisis e interpretación

El 60% indicó que la sección de grupos en Zoom como la principal herramienta para desarrollar las actividades colaborativas o de proyectos. El 20% selección la estrategia de compartir documentos en Drive, el 15% a la participación de foros en Padlet, por ejemplo y un 5% mediante asignación de tareas. (Gómez, 2019) señala que Padlet facilita la participación de los alumnos en los proyectos, por ello su uso ha crecido durante la pandemia.

Ítem 7: ¿Qué entorno virtual utiliza tu docente para la gestión de los proyectos?

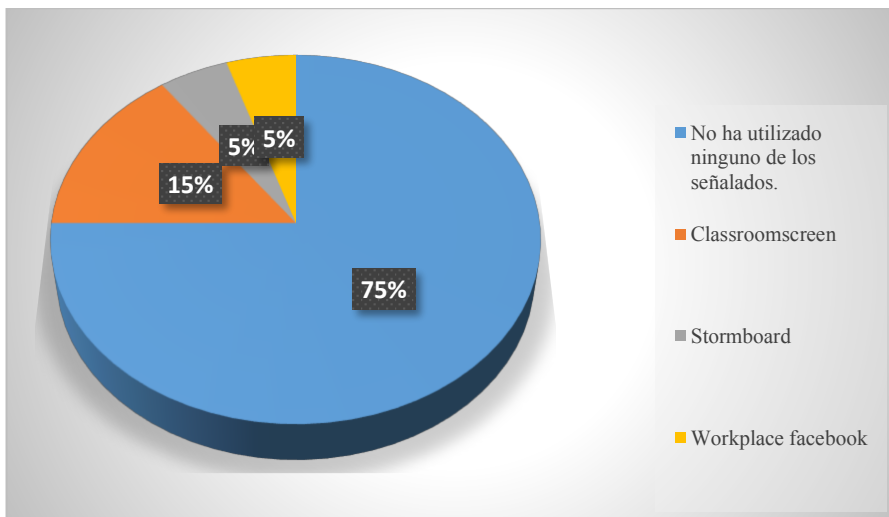
Cuadro N 16 Entorno virtual empleado por docente para gestión de proyectos

Opción	Número	Porcentaje
No ha utilizado ninguno de los señalados.	30	75
Classroomscreen	6	15
Stormboard	2	5

Workplace Facebook	2	5
Total	40	5

Fuente: Cuestionario a estudiantes

Elaboración: Lic. Mónica Castro



Gráfica N 13 Entorno virtual empleado por docente para gestión de proyectos

Análisis e interpretación

El 75% de los estudiantes afirma que no se utilizan recursos digitales para gestionar los proyectos interdisciplinarios. El 15% manifiesta que se usó Classroomscreen, el 5% Stormboard y el 5% empleó Workplace. Como se ha mencionado en este informe y según algunos otros investigadores, el docente desconoce herramientas para la gestión de proyectos virtuales.

CAPÍTULO III

PRODUCTO

En este capítulo se detalla la propuesta innovadora, la cual consiste en un manual autoinstruccional para que docentes de educación general básica puedan gestionar proyectos interdisciplinarios, empleando distintas herramientas tecnológicas en los tres macroprocesos que debe considerar cualquier proyecto: planificación, ejecución y evaluación. Además, se presenta la validación de la propuesta, empleando el método de juicios de expertos.

Nombre de la propuesta

Manual de gestión de proyectos interdisciplinarios en Educación Básica Superior a través de entornos digitales de aprendizaje.

Datos Informativos

La aplicación del manual como alternativa a la solución del problema, se desarrollará en la Unidad Educativa Harriet Beecher Stowe de la ciudad de Quito, y en forma concreta en el contexto de Educación General Básica Superior, durante el periodo lectivo 2020-2021. El Manual se socializará a 9 docentes, vicerrector y coordinador académico.

Definición del tipo de producto

Para la construcción del producto se partió del análisis diagnóstico, fruto de la investigación intitulada: “La colaboración y gestión de proyectos interdisciplinarios en educación básica superior a través de entornos digitales de

aprendizaje” efectuada en la Unidad Educativa Harriet Beecher Stowe, durante el periodo lectivo 2020-2021. Gracias a la aplicación de las encuestas a docentes y estudiantes, se pudo determinar básicamente lo siguiente:

La totalidad de docentes requieren planificar al menos dos proyectos interdisciplinarios durante al año lectivo, pero solo el 21% ha tenido experiencias positivas en torno al desarrollo de dichos proyectos, dentro de estas experiencias lo más importante, a juicio del 64% de los docentes, es que los proyectos ayudan a desarrollar las habilidades sociales y el 52% lo relaciona con el desarrollo de los aprendizajes significativos.

Respecto a los proyectos interdisciplinarios, el 43% de los docentes consideraba que se dificulta el aprendizaje significativo en este tipo de metodología y el 36% estima que es muy difícil planificar los proyectos con los otros docentes, más aún desde la virtualidad. En concomitancia a lo anterior, el 29% de los encuestados señaló que les resulta difícil plantear contenidos interdisciplinarios.

Respecto al aprendizaje colaborativo se determinó que su aplicación en el aula ha disminuido debido a la pandemia; antes de ésta, el 71% empleaba el aprendizaje colaborativo en forma frecuente y ahora solo 20% lo hace con esta regularidad. El 86% estima que la principal dificultad de emplear el aprendizaje colaborativo en entorno virtuales se relaciona con la valoración efectiva y objetiva de los desempeños.

En cuanto al uso de los recursos digitales se determinó que todos emplean únicamente ZOOM para los contactos sincrónicos y el 86% emplea la sección de grupos que ofrece esta plataforma para proponer actividades de trabajo en equipo. El 50% emplea Drive para que los estudiantes puedan compartir sus aportes en torno a los proyectos interdisciplinarios en concomitancia con el hecho de que el 36% asigna tareas individuales para que luego puedan juntarse en el desarrollo del proyecto colaborativo interdisciplinario. Además, se determinó que el 76% desconoce de herramientas virtuales para gestionar los proyectos interdisciplinarios.

Los criterios emitidos por los estudiantes presentaban la misma tendencia; el 70% señaló que sus docentes planifican solo dos proyectos anuales, el 37% estimó que se les dificulta el trabajo de los contenidos de las distintas asignaturas que conforman el proyecto, en este mismo sentido, para el 35% lo difícil es coincidir con otros en espacios virtuales. El 42% ratificó que la propuesta colaborativa como estrategia de aprendizaje se realiza solo ocasionalmente, aunque saben que esta estrategia puede ser muy gratificante, puesto que el 35% cree que les ayuda a potenciar sus habilidades sociales y el 23% encuentra que este tipo de actividades los motiva para el aprendizaje. Se infirió además que el entorno en que se desarrollan las actividades sincrónicas es en ZOOM, plataforma que también se emplea, aunque en forma ineficiente para la sección de grupos como estrategia de aprendizaje colaborativo en entornos virtuales.

En síntesis, pudo inferirse que los docentes no están empleando en forma eficiente el aprendizaje colaborativo en entornos virtuales, presentando dificultades tanto para la organización de los equipos como para la evaluación de los aprendizajes tanto colectivo como individuales. Además, los docentes no conocen las herramientas virtuales o recursos digitales que podrían facilitar la gestión de los proyectos interdisciplinarios, pese a que los estudiantes reflejan cierta tendencia positiva hacia el uso de proyectos, actividades colaborativas y entornos virtuales.

Atendiendo al diagnóstico se decidió diseñar un manual autoinstruccional con cuatro ejes temáticos: actualización de conocimientos sobre proyectos interdisciplinarios y aprendizaje colaborativo; herramientas para la gestión y seguimiento de proyectos, herramientas para el aprendizaje colaborativo y herramientas para la evaluación de los aprendizajes.

Objetivos:

General:

Diseñar un manual sobre gestión de proyectos interdisciplinarios en entornos digitales de aprendizaje, dirigido a docentes de Educación Básica Superior.

Específicos:

Elaborar un modelo sencillo de gestión de proyectos educativos que faciliten la organización de los contenidos interdisciplinarios mediante la consideración de experiencias de aprendizaje

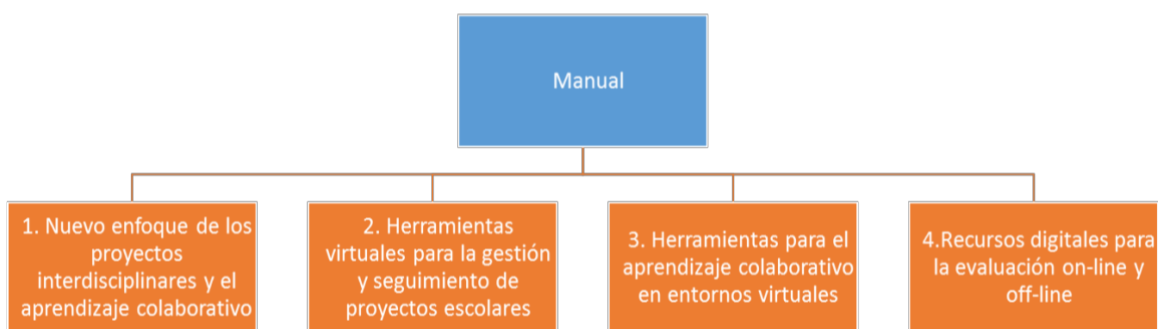
Seleccionar EDMODO como herramienta y recurso digital para la gestión de proyectos interdisciplinarios, la organización de actividades, su seguimiento y monitoreo.

Proponer distintas herramientas (aplicaciones, plataformas y recursos) que posibilitan el aprendizaje colaborativo en entornos virtuales de aprendizaje.

Explicar el funcionamiento de dos herramientas (Rubistar4teachers y Google Forms) para la evaluación formativa, sumativa, of line y on line.

Estructura de la propuesta

La propuesta se estructuró atendiendo al diagnóstico situacional y permite su aplicación en el contexto de la UE Harriet Beecher Stowe. Dicha estructura se sintetiza en el siguiente organizador gráfico.



Gráfica N 14 Estructura del manual autoinstruccional

Cada uno de los cuatro módulos tendrá una estructura similar: motivación, objetivo del módulo, reflexión docente, desarrollo teórico, aplicación práctica y test de evaluación al lector.

Premisas para la implementación

La propuesta es factible, gracias al interés de la institución auspiciante y la formación de la proponente (investigadora), siempre y cuando se brinden las condiciones óptimas del contexto: apoyo de las autoridades, espacio para desarrollar la mediación pedagógica y apoyo de los padres de familia, en caso de mantenerse la educación remota. Siendo necesario considerar las siguientes premisas.

En el ámbito socio –político, se requerirá que el currículo vigente mantenga sus lineamientos, particularmente en lo que concierne a las destrezas con criterios de desempeño, del subnivel de educación básica superior.

La propuesta no requiere importantes recursos materiales ni económicos, por lo que la premisa básica se relacionará con la autogestión con anticipación de los fondos a fin de que los desembolsos necesarios serán obtenidos en forma oportuna, para que pueda cumplirse el plan de acción que se plantea para viabilizar la propuesta.

La propuesta será administrada por la investigadora en colaboración con el tutor y las autoridades del plantel, gracias a lo cual se podrá contar con los recursos humanos, materiales y temporales necesarios, además el hecho de que se ha planteado un manual autoinstruccional que permite una administración eficiente gracias a que puede aplicarse en forma autónoma por parte de los docentes con el fin de conseguir los objetivos especificados.

Finalmente, sea considerado el ámbito técnico, la propuesta ha sido diseñada considerando las normas esenciales para la elaboración de un manual, su posterior socialización e implementación será mediante ambientes virtuales. Respecto a este punto, es necesario señalar que se espera que los recursos digitales propuestos, mantengan su vigencia y gratuidad a fin de que los docentes puedan utilizarlos.

Metodología

La metodología esencial guarda relación con la Investigación Aplicada, dado el nivel de abstracción, ya que como lo señala Bisquerra (1992), esta tipología busca la resolución de problemas prácticos, aporta al conocimiento con un margen de generalización limitado. Dentro de esta tipología se empleará la Investigación Acción Reflexión (IAR), proceso orientado a la toma de decisiones y a la solución de problemas. Suárez (2002), concibe la IAR como una forma de estudiar, explorar o analizar, una situación educativa, el fin de mejorarla, generando una reflexión en los implicados en la realidad investigada.

En atención al proceso metodológico de la investigación acción participativa, la metodología contempló las siguientes fases:

Estudio preliminar y provisorio de la población: análisis del punto de vista de los implicados mediante los cuestionarios.

Análisis crítico de los problemas considerados como prioritarios en torno a tres temas básicos: proyectos interdisciplinarios, aprendizaje colaborativo y entornos virtuales de aprendizaje.

Programación y realización de un plan, que es el que se especifica en este acápite y consiste en un manual para la gestión de proyectos interdisciplinarios que consideren el aprendizaje colaborativo como eje de desarrollo.

Respecto al manual, Duhalt (2008) menciona que es un documento que contiene en forma ordenada y sistemática información sobre procedimientos, técnicas, políticas o procesos que resultan necesarios para una mejor ejecución del trabajo. En el campo educativo, un manual es importante puesto que permite una mayor eficacia y eficiencia en el desarrollo docente en la gestión de aprendizaje. Sirve para explicar normas y procedimientos generales en un lenguaje sencillo que pueda ser comprendido y asimilado por el docente. Facilitan además el adiestramiento y orientación del claustro docente, coadyuvando a la normalización y control de los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Se emplearán como recursos, principalmente los tecnológicos como EDMODO, GOOGLE FORMS, CLASSROOM SCREEN, FLIPPITY, PADLET Y RUBSISTAR4TEACHERS.

Evaluación de la propuesta innovadora

La evaluación de la propuesta se realizará aplicando los indicadores descritos en el plan de acción, además se prevé entregar a la institución una rúbrica que será aplicada una vez que los docentes planifiquen los proyectos para el nuevo año lectivo.

Valoración de la propuesta

Este proceso permite obtener criterios de validez y pertinencia, para ello se empleó el método de valoración por usuarios (método 2), para lo cual se ha cumplido con el proceso señalado en el manual de estilo, considerando los siguientes pasos:

- 1) Solicitud de evaluación de la propuesta con el apoyo de la matriz de valoración.
- 2) Análisis y presentación de resultados de valoración.

Para ello se consideraron a dos especialistas: Dr. Carlos Túquerrez y Dra. Marlene Arévalo. El primero es profesional del ámbito educativo, exfuncionario del Ministerio de Educación, Director Nacional de Mejoramiento Profesional, capacitador en tema de ABP y asesor académico de la Unidad Educativa Harriet Beecher. La segunda evaluadora es la rectora de la institución y con amplia experiencia en el diseño, validación y selección de propuestas educativas. La ficha de valoración se encuentra en el anexo 4. La validación dio como resultado cualitativo, la mejora del manual en términos de organización, contenidos y explicación. El manual cumplió satisfactoriamente con los criterios establecidos para su evaluación, obteniendo la máxima puntuación en todos los ámbitos.



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

DIRECCIÓN DE POSGRADO

TEMA

MANUAL DE GESTIÓN DE PROYECTOS INTERDISCIPLINARES EN
EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR A TRAVÉS DE ENTORNOS DIGITALES
DE APRENDIZAJE

Autora:

Lic. Mónica Castro Jara

Tutor

Dr. José Manuel Gómez

QUITO - ECUADOR

2021

INTRODUCCIÓN

Atendiendo al diagnóstico derivado de la investigación se decidió diseñar un manual autoinstruccional con cuatro ejes temáticos: nuevo enfoque de proyectos interdisciplinarios; herramientas para la gestión y seguimiento de proyectos interdisciplinarios, herramientas para el aprendizaje colaborativo y herramientas para la evaluación de los aprendizajes, distribuidos en sus respectivos talleres de aprendizaje.

El manual inicia con una motivación que tiene como finalidad, generar una reflexión sobre la trascendencia de la labor docente. Todo docente puede dejar una huella en sus estudiantes.

El módulo 1 propone una importante fundamentación teórico- práctica sobre el nuevo enfoque de proyectos interdisciplinarios, ejemplificando un modelo propio de tres fases; planificación participativa, ejecución de actividades (desarrollo) y evaluación del aprendizaje cooperativo.

En el módulo 2 plantea EDMODO como herramienta para la gestión y organización de proyectos interdisciplinarios, mediante talleres interactivos se explican paso a paso los procesos básicos de creación, gestión de grupos y delegación de actividades a las cuales se realiza el seguimiento y evaluación mediante esta plataforma, la cual además permite el intercambio de información y mensajes.

El módulo 3, expone algunas herramientas para el desarrollo del aprendizaje colaborativo; Flippity para la organización creativa de grupos, ClassroomScreen para el seguimiento de las actividades grupales, el aporte sinérgico de experiencias, Padlet para el intercambio de ideas y las compartición de materiales. Finalmente se propone el proceso de compartición y colaboración en la edición de documentos mediante Drive de Google.

En el módulo 4 se presente un importante aporte teórico sobre la evaluación de los aprendizajes, haciendo énfasis en el uso de Rubistar4tecahars para generar rúbricas de evaluación y Google Forms para la elaboración de pruebas de base estructurada.

MOTIVACIÓN

Leer con atención el siguiente texto.

Daniel era un chico de 11 años, conflictivo, con dificultad para relacionarse con sus compañeros, además de descuidado de su presentación. La señorita Cecilia, su maestra, parecía disfrutar realmente corrigiendo los deberes de Daniel (cuando los entregaba) y llenando su cuaderno de grandes cruces rojas y bajas puntuaciones. Sin duda era lo que merecía por su dejadez y falta de esfuerzo.

Llegada la pandemia, la rectora de la institución en que trabajaba Cecilia, solicitó que todos los maestros debían realizar un informe de cada uno de sus estudiantes, y previo a ello debían revisar los informes de años anteriores, con el fin de determinar si aquellos estudiantes requerían mayor apoyo emocional durante el confinamiento derivado de la emergencia sanitaria.

Cecilia, dejó para el último el informe de Daniel. Al indagar los informes de años anteriores, se encontró con una sorpresa. La profesora de segundo de básica había anotado en el expediente del niño: “Daniel es un chico brillante, de risa fácil. Hace sus trabajos pulcramente y tiene buenos modales. La profesora de tercero había anotado, “Daniel es un alumno excelente y muy apreciado por sus compañeros. La maestra de cuarto escribió: “Daniel inició muy bien el año escolar, pero en el transcurso del mismo, presentó problemas en seguir el ritmo, seguramente debido a que su madre está aquejada de una enfermedad terminal y su vida en casa no debe ser muy fácil.” Por su parte el maestro de quinto había añadido: “La muerte de su madre ha sido un duro golpe para él. Hace lo que puede, pero su padre no parece tomar mucho interés, de no se tomar pronto cartas en el asunto, el ambiente de casa acabará afectándole irremediablemente.”. Su profesora de sexto curso había anotado: “Daniel se muestra encerrado en sí mismo y no tiene interés por la escuela.

Avergonzada de sí misma, Cecilia decidió estar más pendiente de Daniel, lo llamaba para explicarle mejor el trabajo que había propuesto en las reuniones por Zoom al grupo de séptimo de básica. Cierta día, tomando las medidas de bioseguridad, Cecilia decidió visitar a Daniel en su casa, le llevó algunos textos

escolares y algunas golosinas. Daniel sonrió y le regaló un perfume semi vacío, que había pertenecido a su madre. Cecilia, se puso unas gotitas en sus muñecas. Daniel del comentó: “Señorita, hoy huele usted como solía oler mi mamá.”

Al final el periodo lectivo, Daniel había presentado el mejor portafolio. Un año después la maestra encontró una nota que Daniel le había dejado por debajo de su puerta. En ella le decía que había sido la mejor maestra que había tenido nunca y que está adaptándose a su nuevo colegio. Pasaron seis años sin noticias de Daniel, hasta que un día recibió una carta de él. le escribía para contarle que había finalizado el colegio y para decirle que, continuaba siendo la mejor maestra que había tenido en su vida.

Seis años más tarde recibió de nuevo una carta. Daniel le contaba que, a pesar de las dificultades había seguido estudiando y que pronto se graduaría en la universidad con excelentes calificaciones, había además conseguido un excelente trabajo y estaba pronto a contraer matrimonio, por ello, le explicaba que nada le haría más feliz que ella ocupara el lugar de su madre en la ceremonia.

Cecilia aceptó y acudió a la ceremonia con el perfume que Daniel le había obsequiado. Tras abrazarse, Daniel le susurró al oído: “Gracias, señorita Ceci, por haber creído en mí. Gracias por haberme hecho sentir importante, por haberme demostrado que podía cambiar.” Visiblemente emocionada, Cecilia le susurró: “Te equivocas, Daniel, fue al revés. Fuiste tú el que me enseñó que yo podía cambiar. Hasta que te conocí, yo no sabía lo que era enseñar.”

Contestar las siguientes preguntas.

¿Puedes recordar el nombre de un maestro/a que te haya inspirado y servido como modelo? ¿Qué características distintivas poseía?

¿Cuál sería el mensaje que se puede inferir de la lectura anterior?

MÓDULO I: NUEVO ENFOQUE DE LOS PROYECTOS INTERDISCIPLINARES



Objetivo del módulo:

Elaborar un modelo sencillo de gestión de proyectos educativos que faciliten la organización de los contenidos interdisciplinarios mediante la consideración de experiencias de aprendizaje.



Contenidos:

- Definición de proyecto interdisciplinario
- Fases del proyecto
- Selección del proyecto
- Organización de actividades
- Plan didáctico



Resultados esperados:

Los docentes:

- Comprenderán el proceso para desarrollar un proyecto interdisciplinario.
- Identificarán distintos ejes y temáticas para desarrollar sus proyectos.
- Elaborarán su plan didáctico.



Recurso sugerido:

- Google Docs
- Google calendar



Activación:

¿Qué se entiende por proyecto interdisciplinario?

¿Cuáles son las fases que debe cumplir cualquier proyecto?

TALLER 1

Objetivo: Interiorizar las características de un proyecto interdisciplinar.

Actividad: Leer en forma comprensiva el siguiente material bibliográfico.

PROYECTOS INTERDISCIPLINARES

Un proyecto es un proceso dinámico constituido por actividades estratégicas y secuenciadas que permite alcanzar un objetivo. Enríquez (2019), lo concibe como un conjunto de actividades y recursos planificados en dirección a un objetivo de aprendizaje. Dewey (1985) manifestaba que los proyectos escolares no deben ser vistos como una sucesión de acciones desarrolladas en forma desordenada, sino que más bien son actividades coherentes, ordenadas y cohesionadas, en las cuales una actividad planificada prepara el terreno para desarrollar la siguiente.

Para el Ministerio de Educación (2017) los proyectos escolares son “...un espacio académico de aprendizaje interactivo, donde se trabaja en equipo sobre una temática de interés común utilizando la metodología de proyectos con un enfoque interdisciplinario para estimular el trabajo cooperativo y la investigación” (pág 51).

El proyecto y su ejecución es una estrategia que permite el desarrollo de los aprendizajes en forma contextualizada mediante el planteamiento de indagaciones que estimulen la curiosidad intelectual. En este sentido, el docente es un verdadero mediador de experiencias de aprendizaje, y son los estudiantes los entes activos que proponen, planifican y organizan las actividades que el proyecto requiere.

Lo ideal es que un proyecto parta de un problema cotidiano, para generar alternativas de solución en forma interdisciplinar que aproveche a la par las bondades del aprendizaje colaborativo. Es importante señalar que los estudiantes demostrarán la apropiación de los contenidos interdisciplinares integrando conceptos y poniéndolos en práctica mediante sendos procesos de intercomunicación. El proyecto puede plantearse para explicar un fenómeno, resolver un problema, crear un producto o plantear nuevas preguntas.

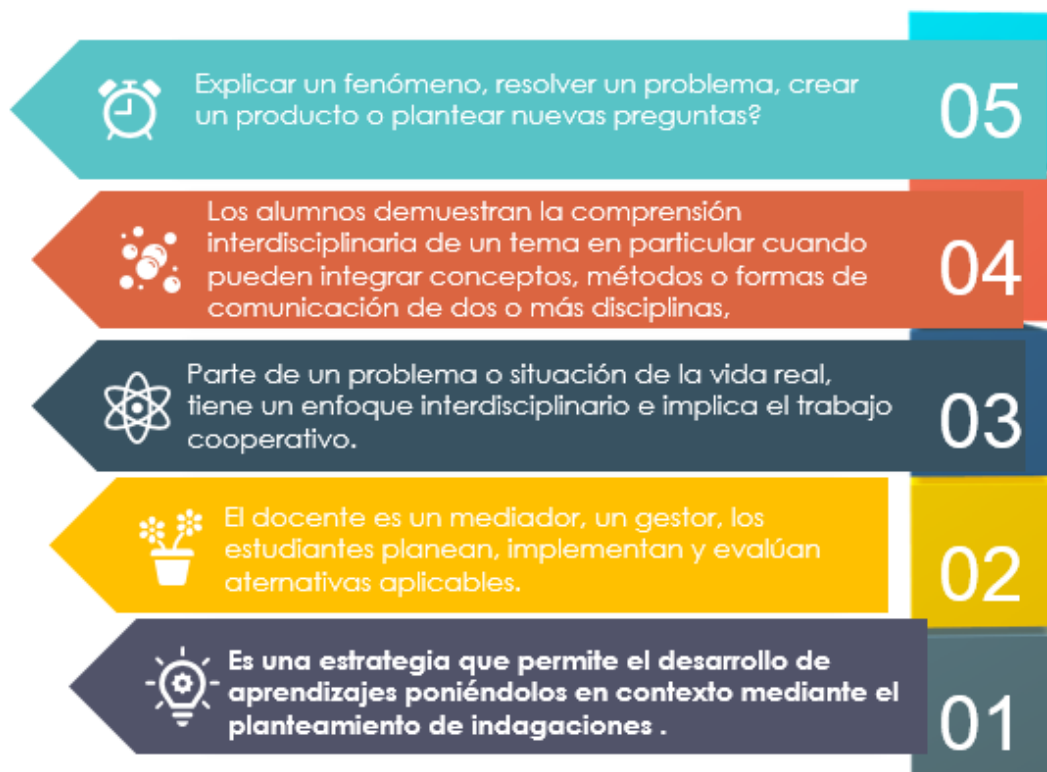


Figura 1. Características de un proyecto

Elaboración: Mónica Castro

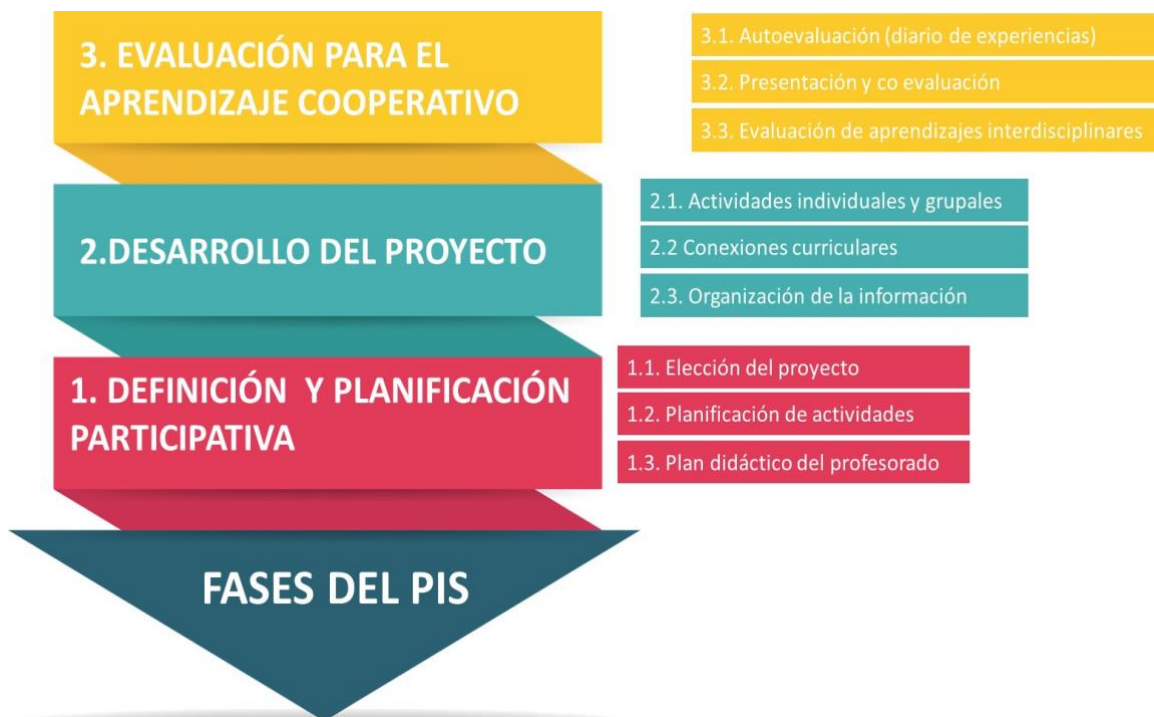
TALLER 2:

Objetivo: Comprender las fases y el proceso para desarrollar un proyecto interdisciplinario den el aula.

Actividad: Decodificar el organizar de ideas relacionando con la práctica profesional.

ETAPAS DE UN PROYECTO

Un proyecto, normalmente transcurre a través de tres etapas: planificación, ejecución y evaluación. En el caso de proyectos educativos, estas mismas tres etapas deberían ser consideradas, claro, ajustando al escenario áulico y dando cuenta de los procesos pedagógicos y didácticos que permiten aterrizar el currículo. En este sentido se han propuesto las siguientes etapas y sub etapas para el desarrollo del proyecto integrador de saberes (PIS).



DEFINICIÓN Y PLANIFICACIÓN PARTICIPATIVA

En esta fase se planificará en forma conjunta (docentes de las diversas áreas y estudiantes) el eje temático del proyecto. Es importante que una de las áreas sirva como eje para el desarrollo interdisciplinar. Experiencias de varias investigaciones determinan que el arte, la cultura física y las TICs son un buen punto de partida. En el sistema educativo ecuatoriano se sugiere que los proyectos partan desde el área de Ciencias Naturales o de Estudios Sociales.

Esta fase, comprende las siguientes actividades puntuales:

Elección del proyecto: el o los docentes propondrán una lluvia de ideas que permita responder a preguntas como: ¿se ha enterado de algún problema en nuestra comunidad al que podamos brindarle atención? ¿hay alguna noticia que les haya llamado la atención? Una vez que se haya determinado un eje temático, serán los estudiantes los encargados de poner un título al proyecto. Es importante señalar que, en un curso, todos podrían apuntar al mismo eje temático, e incluso el mismo tema, pero analizándolo desde distintas aristas. También cabe la posibilidad de que cada grupo escoja su propio tema, pero no es muy recomendable por lo menos hasta

que tanto docentes como estudiantes no hayan adquirido las habilidades necesarias para desarrollar un proyecto.

En el **anexo A** de esta propuesta, se pueden observar ejemplos de ámbitos y temas posible para los PIS.

Planificación de actividades: en este apartado, serán los estudiantes quienes organicen sus actividades, tiempos, asignen responsables, destinen recursos. A partir de este paso será importante desarrollar la gestión del proyecto utilizando las herramientas digitales como lucidchart o simplemente Google Sheet. El formato debería ser similar al siguiente.

Matriz para la planificación de las actividades

Actividad	Responsable	Recurso	S1	S2	S3	S4	S5	S6
Definición del proyecto	Todos	Cartel						
Elaboración diagrama	Todos	Lucidchart						
Indagación previa y general	Todos	Libros, sitios Web						
Análisis del tema 1	Estudiante 1	Libros, sitios Web						
Análisis del tema 2	Estudiante 2	Libros, sitios Web						
Análisis del tema 3	Estudiante 3	Libros, sitios Web						
Análisis del tema 4	Estudiante 4	Libros, sitios Web						
Análisis del tema 5	Estudiante 5	Libros, sitios Web						
Diseño de investigación de campo	Estudiante 6							
Aplicación de instrumentos	Estudiante 5 y 6	Cuestionarios Entrevistas Fichas de observación						
Organización de información	Estudiante 1 y 2	Computador						
Propuesta de solución	Todos	Materiales del proyecto						
Diseño de maqueta	Estudiantes 3 y 4	Material del medio						
Elaboración del informe	Todos	Computador						
Elaboración del material auxiliar para expo	Estudiante 2 y 6	Genially						
Entrega del proyecto a la comunidad educativa	Todos	Computador Proyector Informe						
Evaluación global del proceso	Todos	Fichas de auto y coevaluación						

El docente puede enseñar a sus estudiantes cómo compartir un calendario de actividades grupales mediante aplicaciones como el Calendario de Google, la aplicación Lucidchart o ZOHO.

Plan didáctico: aquí el docente debe desarrollar su planificación didáctica en conjunto con los otros docentes, básicamente se deben proponer las destrezas con criterios de desempeño (se sugiere máximo dos destrezas por área), las orientaciones metodológicas, los recursos y los indicadores de evaluación, los cuales deberán ser considerados en la rúbrica. Bien se podría utilizar el siguiente modelo.

Matriz para la planificación didáctica: deberá ser elaborada por los docentes, cada uno propondrá sus contenidos, destrezas e indicadores. Juntos planificarán las orientaciones metodológicas.

PROYECTO:		TIPS PARA UNA ADECUADA NUTRICIÓN		
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE: Los estudiantes comprenderán la importancia de una buena nutrición para el funcionamiento del cuerpo humano, así como de hábitos alimenticios sanos a partir de una actitud crítica sobre la influencia de las modas en la concepción de la imagen corporal para afianzar una autoestima sana, del análisis con respecto a la diversidad de alimentos locales e información disponible para tomar decisiones asertivas y responsables, comunicando a través de medios innovadores, creativos y escritos.				
Valores: responsabilidad, gratitud, amor propio				
CONCEPTOS ESENCIALES	DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO	INDICADORES DE EVALUACIÓN	ORIENTACIONES METODOLÓGICAS	
			PROPUESTAS DEL DOCENTE	RECOMENDACIONES PARA EL PADRE DE FAMILIA O TUTOR EN EL HOGAR
Proceso de producción en la escritura de textos con estructura persuasiva. Estrategias cognitivas y metacognitivas para la	LL.5.4.4. Usar de forma habitual el procedimiento de planificación, redacción y revisión para autorregular la producción escrita, y seleccionar y aplicar variadas técnicas y recursos. L.5.3.3. Autorregular la comprensión de un	Aplica el proceso de producción en la escritura de textos persuasivos, en diferentes soportes impresos y digitales. (LL.5.6.1.) Aplica estrategias cognitivas y metacognitivas de	<ul style="list-style-type: none"> Propiciar una situación comunicativa que lleve al estudiante a escribir un afiche vinculado a la nutrición y la salud. Proporcionar la mayor cantidad de información para que el estudiante cuente con insumos para la creación del texto. Establecer, por medio de preguntas, el propósito, el motivo, el tema, el destinatario y la estructura de un afiche. 	Conversar en la familia sobre la importancia de una alimentación adecuada y el consumo de productos propios de la zona en la que habitan. Verificar la producción del afiche y felicitar el trabajo realizado, para reforzar el autoestima del niño y niña.

Para la elaboración de esta matriz es deseable realizar la compartición del documento en Google Doc del Drive entre los docentes que se han organizado para llevar a cabo un proyecto interdisciplinar, utilizando la opción de compartir y editar o mediante la asignación de roles en EDMODO (las dos alternativas se explican en el módulo 2 y 3 respectivamente).

DESARROLLO DEL PROYECTO

En esta fase del proyecto, los docentes y estudiantes coordinarán las actividades de enseñanza-aprendizaje mediante actividades sincrónicas y asincrónicas que permitan desarrollar los contenidos curriculares necesarios para armar el proyecto, así como las actividades de indagación propias de los grupos.

Actividades individuales y grupales: los estudiantes deberán desarrollar las tareas de acuerdo a su cronograma, en este punto se sugiere el uso de programas como EDMODO para ir adjuntando las evidencias, compartir información, permitir la revisión por parte de los docentes.

Conexiones curriculares: los docentes utilizarán distintas estrategias para viabilizar los contenidos, no todos los contenidos desarrollados aportarán al proyecto. Es importante que se empleen estrategias como la sección de grupos en Zoom, aplicación de estrategias como clase invertida, taller pedagógico, rueda de expertos, etc.

Organización de la información: los estudiantes con supervisión de los docentes deberán ir organizando la información para elaborar el informe de proyecto, para ello se pueden utilizar las distintas herramientas como compartición de documentos e intercambio de documentos en EDMODO, aquí sería útil la herramienta de conexiones y comunidades.

EVALUACIÓN PARA EL APRENDIZAJE COOPERATIVO

Requiere un cambio diametral en la forma de concebir la evaluación, puesto que aquí se requiere evaluar el proceso y el resultado, mediante técnicas cualitativas y cuantitativas, básicamente se proponen tres fases de la evaluación.

Autoevaluación: los estudiantes en forma individual irán generando un diario de experiencias o bitácora, en la que den cuenta de sus aprendizajes, dificultades, hallazgos, retos superados, fuentes consultadas, etc. Una opción podría ser Day One Journal.

Presentación y co- evaluación: los estudiantes realizarán la exposición de su proyecto, básicamente, consiste en entregar su proyecto a la comunidad, harán una síntesis de lo aprendido, se apoyarán en videos, infografías, diapositivas o presentaciones interactivas (PowerPoint, Prezzi, Pow Town, Genially).

Al terminar la exposición deberán evaluar el trabajo de sus compañeros mediante una ficha de autoevaluación, se recomienda que esta sea digital.

Evaluación de aprendizajes interdisciplinares: en atención a los indicadores de evaluación propuestos por los docentes, se diseñarán cuestionarios abiertos, cerrados o mixtos. Se recomienda diseñar evaluaciones de base estructurada y emplear los recursos digitales como Kahoot, Cerebriti, Quizziz o Google forms para facilitar la aplicación de estos instrumentos.

En el anexo B se sugieren algunas herramientas digitales para la evaluación en forma general y atendiendo a cada situación en particular.

MÓDULO II: HERRAMIENTAS VIRTUALES PARA LA GESTIÓN DE PROYECTOS INTERDISCIPLINARES



Objetivo del módulo:

Proponer herramientas y recursos digitales que permitan la gestión de proyectos interdisciplinarios, la organización de actividades, el seguimiento y monitoreo de las actividades.



Contenidos:

- Creación de grupos en EDMODO
- Colaboración en EDMODO
- Anotaciones en EDMODO



Resultados esperados:

Los docentes:

- Emplearán EDMODO para organizar grupos de trabajo y gestionar proyectos interdisciplinarios.



Recurso sugerido:

- EDMODO

Activación:

¿Qué herramientas digitales se nombraron en el módulo anterior?

¿Cuáles serían los beneficios potenciales de aplicar herramientas digitales en la gestión integral de proyectos?

TALLER 3:

Objetivo: Emplear eficientemente EDMODO para organizar grupos de estudiantes, incluir docentes y gestionar las actividades del proyecto.

Actividad: Analizar los procedimientos propuestos, aplicando cada uno de los pasos descritos con ayuda del computador.

EDMODO COMO GESTOR DE PROYECTOS

Edmodo es una plataforma educativa digital que genera un espacio de interacción entre docentes y estudiantes, facilitando proceso como la administración del aula, la compartición de materiales, el seguimiento a las tareas de los estudiantes, haciendo accesible el aprendizaje desde cualquier lugar. Funciona de manera similar a una red social y en la actualidad permite realizar clases sincrónicas a través de Zoom.



Edmodo permite entre otras cosas:

- Crear grupos privados con acceso limitado a docentes, alumnos y padres.
- Disponer de un espacio de comunicación entre docentes y estudiantes mediante mensajes y alertas, similar a una red social.
- Compartir diversos recursos multimedia.
- Aplicar encuestas y evaluaciones a los alumnos.
- Asignar tareas a los alumnos y gestionar las calificaciones de las mismas.
- Gestionar un calendario de clase.
- Crear comunidades.
- Informar a los padres sobre la actividad de sus hijos.
- Gestionar los archivos y recursos compartidos a través de la biblioteca.

- Crear subgrupos para facilitar la gestión del aprendizaje colaborativo.
- Disponer de un espacio público donde mostrar aquella actividad del grupo que el profesor estime oportuna.
- Integración en la biblioteca de nuestros contenidos en Google Drive.
- Acceso a través de dispositivos móviles (iPhone, Android).


Ingreso a la plataforma

Al igual que en cualquier plataforma educativa, lo primero que se requiere es registrarse, dicho registro será más fácil si se cuenta con un correo en Gmail.

edmodo

Selecciona tu ubicación

Esto nos ayuda a personalizar tu experiencia con Edmodo. Tu ubicación no se mostrará públicamente de forma predeterminada.


 Ecuador ▼


siguiente


edmodo



Registrarse como profesor

 Regístrate con Google

 Regístrate con Microsoft

 Regístrate con Apple

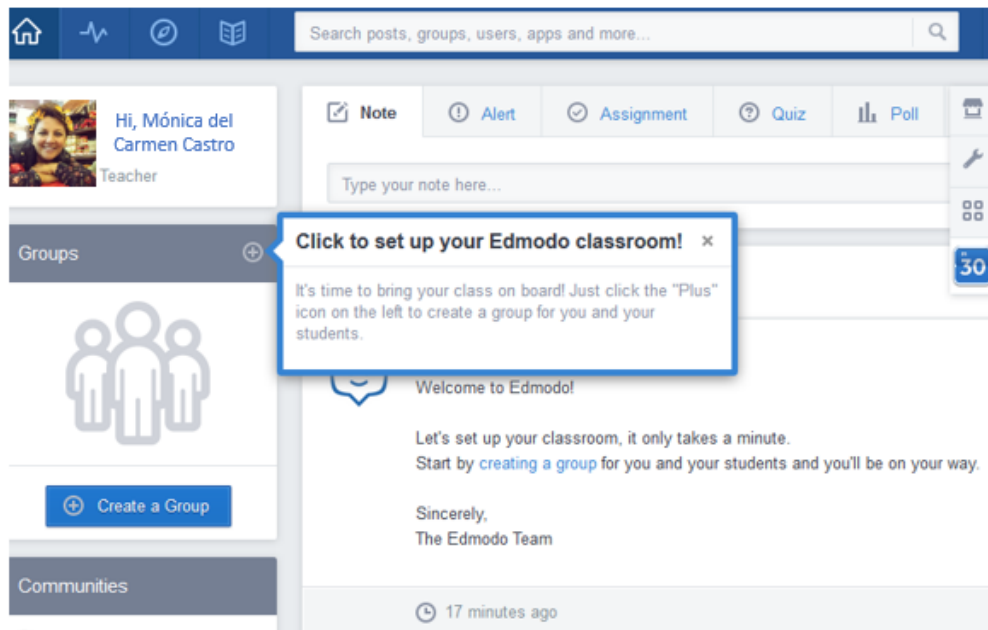
Dirección de Correo electrónico

Contraseña*

Confirmar contraseña*

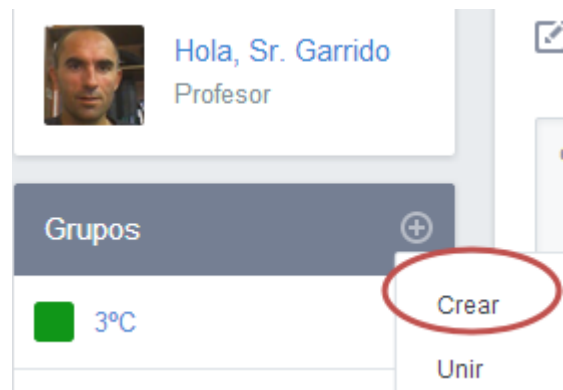
Al acceder con la cuenta del Gmail, se deberá autenticar, conceder los permisos, completar datos del perfil que incluyan una contraseña.

La navegación por las funciones de Edmodo es altamente intuitiva, requiere un mínimo de conocimientos de procesos digitales.



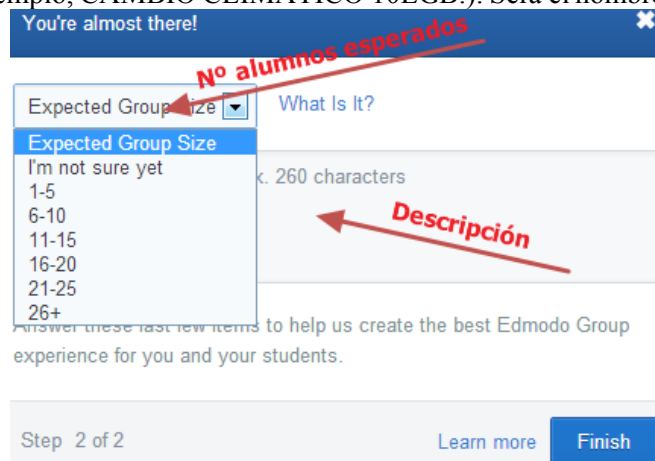
Crear un grupo

Para crear un grupo, dar clic sobre la opción "Crear" que aparece al pasar por el botón "+" del módulo "Grupos" que se encuentra ubicado en la zona central de la columna izquierda de la interfaz de Edmodo. Si un compañero nos invita a acceder como profesores a un grupo ya existente, deberíamos hacerlo desde "Unir".



Al hacer clic en "Crear" aparece una ventana que presenta un formulario para recoger los datos necesarios para crear el grupo. Llenamos el formulario (2 etapas) y pulsamos en el botón "Crear". Los datos que solicita, son:

- Nombre del grupo: por ejemplo, CAMBIO CLIMATICO 10EGB.). Será el nombre que aparezca en el listado de los grupos creados en Edmodo.
- Nivel: seleccionamos el que más se asemeje al nivel educativo de nuestro grupo.



- Área del tema: establecemos el área o asignatura.

Área y nivel no afectan, ni la creación ni menos el funcionamiento de los grupos.

En la segunda etapa (step 2 of 2) debemos definir el tamaño de grupo esperado (expected group size) y una descripción sobre el grupo (What is It) en máximo 250 caracteres.

Al dar clic en "Finish", se nos informará que el grupo ha sido creado, mostrándonos el

código del grupo, que será necesario para que los alumnos accedan al mismo. Si nos fijamos en el "muro" podremos observar un mensaje informativo de la creación del grupo junto al código.

GESTIÓN DE GRUPOS

Para manejar un grupo, se selecciona el grupo en el panel izquierdo de la página principal. Aparece el muro del grupo, mientras que el módulo de grupos (desplazado hacia abajo) se sustituye por un nuevo módulo con la información del grupo seleccionado:

- Código (6 caracteres) para acceso de nuestros alumnos (desde la pestaña "Join URL" permitirá acceso a nuevos alumnos).
- Candado de seguridad: permite bloquear y reiniciar del código de grupo, evitando accesos no deseados.

Desde el icono de "rueda" es posible acceder a configuración del grupo, suscripción a RSS o acceso a la página pública del grupo.

- Cuando está seleccionado "Posts" aparece el muro en la zona central de la interfaz, filtrando los mensajes, para que solo aquellos que tienen relación con el grupo puedan mirarla.
- Administración de los miembros del grupo (Members): aparece en el centro, en lugar de los mensajes del muro.
- Acceso a las carpetas compartidas en el grupo "Folders": muestran en el centro, en vez de los mensajes del muro.

ADMINISTRAR MIEMBROS

Al acceder desde "Members", los docentes pueden ver en el muro, la lista de los integrantes.



En la parte central se nos muestra la relación de miembros del grupo: para cada uno aparece su ícono, nombre completo, usuario y rol (estudiante o profesor).

SUBGRUPOS DE TRABAJO

Para mejorar el trabajo dentro de los grupos de, dicha opción permite la creación de subgrupos. en los cuales el docente puede añadir los miembros que considere idóneos. Cuando en un grupo tenemos subgrupos, éstos aparecerán relacionados en un bloque de menú denominado "Small Groups".

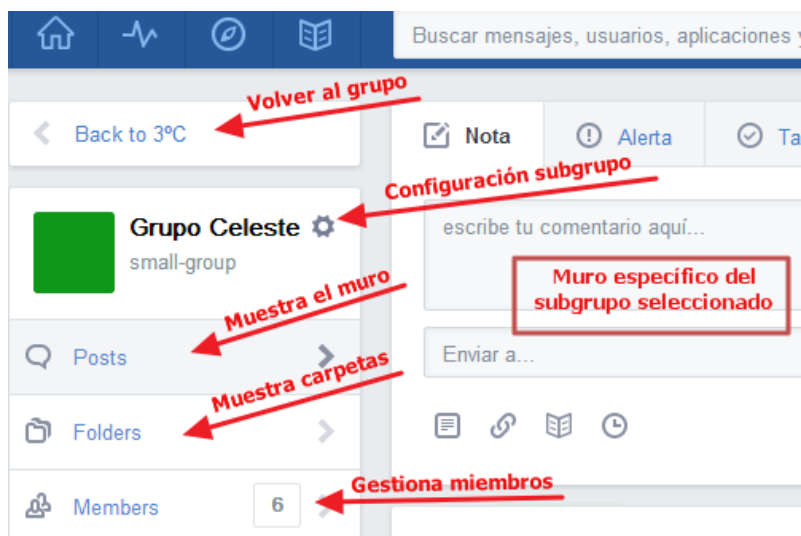


Creación de un subgrupo.

Para crear un subgrupo, lo hacemos desde el icono "+". Al iniciar el proceso, se solicitará el nombre asignarlo. Esta opción nos llevará a la pantalla de gestión subgrupo, que en su zona superior aparecerá un botón para crear nuevos subgrupos, así como una relación de los subgrupos disponibles.



por
de



Al acceder a un subgrupo, se puede comprobar como el **muro** tiene el mismo aspecto que para el grupo pero filtrando solo aquello que se comparte con sus miembros. Desde la **gestión de miembros**, es posible añadir/eliminar integrantes.

Si se trata de un subgrupo recién creado, solo aparecen relacionados los docentes. Al añadir alumnos, éstos aparecerán relacionados: pudiendo tener acceso a diferentes posibilidades: eliminar del subgrupo, obtener el código de acceso para padres, reiniciar la contraseña de acceso del alumno.

MENSAJES

El envío de mensajes es un distintivo de esta plataforma, ya que se trata de un microblogging. Todos los diferentes perfiles de usuarios, a excepción de los padres, tienen la posibilidad de añadir y comentar mensajes dentro de los grupos de los que forman parte, salvo que estén configurados como "solo lectura".

TAREAS

Una de las funcionalidades más importantes es que permite al profesor planificar una tarea, aportando las especificaciones de la misma y el contenido de apoyo, existente en la biblioteca o incorporado en el momento mismo de dicha asignación. Permite también la integración con el calendario y el libro de calificaciones.

Crear una tarea.

La opción "Tarea" del cuadro de envío de mensajes permite lanzar la tarea, incluyendo: título de la tarea, breve descripción, fecha de entrega, destinatarios, archivos adjuntos.

The screenshot shows a task creation interface with the following elements and annotations:

- Título tarea:** A text input field containing "Lámina Escuadra y Cartabón".
- Fecha vencimiento:** A date selection field showing "10/27/2013".
- Descripción:** A text input field containing "Lámina para practicar rectas paralelas con escuadra y cartabón".
- Destinatarios:** A field showing a recipient "3°C".
- Documento para la tarea:** A list of attachments including "Ficha-escuadra y cartabón 2013-2014.pdf".
- Vídeo de ayuda:** A video link titled "Paralelas y perpendiculares escuadra y cartabón".
- Posibilidad de programar envío:** A set of icons for scheduling the task.
- Buttons:** "Cancelar" and "Enviar" buttons at the bottom right.

Toda vez que se han llenado todos los campos de este formulario, se envía o se programa su publicación.

Entrega de la tarea

Con la asignación de la tarea aparece en el muro de los estudiantes y en los calendarios, el botón que se muestra cambiará para los **alumnos**:

- Al recibir la asignación se les muestra el botón "Entregar".
- Al entregar, aparecerá el botón "Entregada (esperando calificación)".
- Al ser calificada aparece "Calificado - nota - fecha de calificación".

Para que el estudiante pueda entregar la tarea, pulsará el botón "Entregar", dándole la posibilidad adjuntar archivos y comentarios, en espera de la calificación.

The screenshot shows the task submission interface with the following elements and annotations:

- Texto al entregar:** A text area containing "Te añadido un archivo de Word con la tarea realizada".
- Valoración de la tarea:** A row of smiley face icons for rating the task, with the question "¿Que pensaste sobre esta tarea?".
- Documentos o enlaces a entregar:** A list of attachments including "FICHA_ESC_CART.docx".
- Buttons:** "Entregar Tarea" button on the right.
- Comments:** A section titled "Comments" with a text input field "escribe tu comentario aquí...".

Mientras que el profesor no califique la tarea, el estudiante tendrá la posibilidad de realizar reenvíos de la misma.

Calificación de la tarea.

El botón "entregadas" indica el número de estudiantes que entregaron su cometido, brindando acceso a la pantalla de corrección y calificación. Si se selecciona uno de los integrantes se mostrará lo siguiente

Julia Garrido
Submitted on Oct 22, 2013 5:16 PM

8 / 10 Grade Clear

Nota asignada Borrar nota

Te añadió un archivo de Word con la tarea realizada

ficha_esc_cart.docx
DOCX File

Entrega del alumno

Correcciones con Annotate

Let Julia Garrido know what you thought of this submission...

escribe tu comentario aquí... Posibilidad de feedback al alumno

Agregar Comentario

Correcciones con Annotate

Cuando la entrega de una tarea implica adjuntar un archivo de texto (word o pdf), Edmodo permite realizar la re alimentación, con correcciones en el documento. Para ello, damos clic en "Annotate" (barra de herramientas superior), permitiendo resaltar, trazar líneas, escribir texto, comentar, etc. Al terminar, damos clic en "download" para descargar el documento y poder añadirlo como adjunto a la entrega de la tarea.

Calendario

El acceso al calendario se lo hace desde la barra de menú lateral, permitiendo visualizar: asignación de tareas, asignación de pruebas, eventos y recordatorios. Solo los docentes pueden añadir o modificar eventos. Los padres también pueden acceder al calendario.

Planner Todo Se puede seleccionar ver todo o solo el grupo que quieras New Event New Task Más

Week Month Vista por semana o mes Enero 2013 Hoy

Se pueden crear nuevos eventos (con destinatario) o tareas (sin destinatario = para el profesor) con los botones o mediante clic en el día elegido

Los colores son los de los grupos

Imprimir, exportar

PARA EJERCICIOS FUNCIÓN DE CIRCULACIÓN PARA EJERCICIOS SOLO CELULAR Y DIVISION

PARA EJERCICIOS REPLICACION ADN

PARA EJERCICIOS REVOLUCION GENETICA PARA EJERCICIOS SOBRE REPRODUCCION ANIMAL

Estimen nutrición animal 1º bach PARA ARTICULO: Nace el primer bebé en España libre del gen del

CONEXIONES Y COMUNIDADES

Edmodo ofrece al profesorado la posibilidad de contactar y compartir con otros compañeros docentes, bien por conexiones directas en la plataforma o mediante las comunidades. Esta funcionalidad es exclusiva del perfil como profesor, de manera que los estudiantes solamente podrán contactar con sus compañeros y profesores de los grupos en los que son miembros. Para ellos, Edmodo se muestra como un servicio de red social "vertical" en la que existen grupos cerrados en la que participan un grupo de miembros con intereses comunes.

Los profesores que así lo deseen podrán contactar con otros docentes y participar en las comunidades creadas por Edmodo. Vamos a ver las posibilidades que ofrece Edmodo a los profesores.

- Conexiones con otros profesores.
- Participar en comunidades.



Estas son algunas opciones que resultarán útiles para la gestión de los proyectos, priorizando el aprendizaje colaborativo.

MÓDULO III: HERRAMIENTAS PARA EL APRENDIZAJE COLABORATIVO



Objetivo del módulo:

Proponer distintas herramientas (aplicaciones, plataformas y recursos) que posibilitan el aprendizaje colaborativo en entornos virtuales de aprendizaje.



Contenidos:

- Características del aprendizaje colaborativo
- Compartición en Drive
- Grupos con Flippity
- Classroomscreen
- Padlet



Resultados esperados:

Los docentes:

- Comprenderán las características del aprendizaje colaborativo.
- Identificarán distintas herramientas para formar equipos de trabajo.
- Aplicarán herramientas para desarrollar actividades de aprendizaje colaborativo en entornos virtuales.



Recurso sugerido:

- Google Docs
- Classroomscreen
- Flippity
- Padlet



Activación:

¿Qué diferencia el aprendizaje colaborativo en entornos presenciales del aprendizaje colaborativo en entorno virtuales?

¿Qué dificultades se presentan al intentar trabajar colaborativamente en entornos virtuales?



TALLER 4:

Objetivo: Comprender las características, ventajas y posibilidades del aprendizaje colaborativo en entornos virtuales.

Actividad: Leer con atención el siguiente texto, al finalizar realizar un esquema que sintetice lo aprendido.

APRENDIZAJE COLABORATIVO

El aprendizaje colaborativo es una estrategia metodológica activa que la construcción significativa de aprendizajes basando el trabajo en pequeños grupos, con la característica de que los estudiantes con diferentes niveles de habilidad utilizan una variedad de actividades de aprendizaje para mejorar su entendimiento y a su vez son corresponsable del aprendizaje de sus compañeros (interdependencia positiva) (Acuña, 2017).

Suárez (2017) destaca tres características esenciales del aprendizaje colaborativo:

Cooperación: los integrantes deben para apoyarse con un fin común; construir conocimiento y desarrollar habilidades sociales que faciliten el trabajo en equipo.

Compromiso: tanto individual como grupal. Individual, para elaborar eficientemente la actividad que se le ha asignado y grupal, con el fin de ser garante del cumplimiento de las tareas de los demás.

Comunicación: elemento indispensable para fomentar respeto y el intercambio de información, opiniones, reflexiones, toma de decisiones y la solución de problemas.

El aprendizaje colaborativo en ambientes virtuales, presenta una mayor complejidad, puesto que el desafío es que se hace necesario que los grupos de trabajo internalicen que son parte de una comunidad y que su esfuerzo, su honestidad y su aporte son de beneficio común. En este sentido, se proponen cinco características esenciales del aprendizaje colaborativo virtual.

Interdependencia positiva: los estudiantes desde la virtualidad deben apoyarse los unos a los otros. Cada miembro del grupo se perciba a sí mismo como una parte esencial del equipo, pero, también entienda que todos sus compañeros son piezas importantes para lograr los objetivos planteados.

Responsabilidad individual y de equipo: en concomitancia con la característica anterior. cada estudiante es responsable de la tarea asignada, pero, también asegurarse de que las tareas que se les ha asignado a cada uno de sus compañeros sean debidamente cumplidas.

Buena interacción: mantener una relación de cooperación efectiva con los otros miembros del equipo, estar dispuesto a dar y recibir comentarios o críticas constructivas sobre su accionar.

Gestión interna del equipo: todos los miembros deben mantener la comunicación y la motivación hacia sus compañeros, y estar dispuesto a resolver los conflictos que pudieran generarse al trabajar en equipo.

Evaluación interna del equipo: deben desarrollar una cultura evaluativa que permita el mejoramiento continuo, determinando las acciones que han sido útiles y cuáles no, así como generar los cambios que sean necesarios para mejorar el trabajo. Es importante que la coevaluación sea justa y honesta.

Beneficios del aprendizaje colaborativo

- Favorece el aprendizaje significativo.
- Potencia las habilidades de razonamiento s y de pensamiento crítico.
- Fortaleza la autoconfianza
- Mejora las habilidades y la predisposición para el trabajo en equipo.
- Genera mayor responsabilidad de su desempeño y mayor compromiso con el logro de la tarea común.
- Son capaces de evaluar las acciones que le han sido útiles y cuales no para mejorar su desempeño en un futuro.

TALLER 5

Objetivo: Emplear los procesos básicos de compartición, edición y revisión de documentos del Drive.

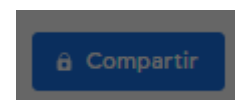
Actividad: Analizar los procedimientos propuestos, aplicando cada uno de los pasos descritos con ayuda del computador.

Requerimiento previo: contar con cuenta en Gmail.

COMPARTICIÓN DE DOCUMENTOS EN DRIVE

A través del Drive (necesario cuenta de Gmail) se puede, entre otras cosas: organizar, agregar y editar: al acceder a una cuenta de Google, es posible abrir, editar, borrar o mover cualquier archivo de la carpeta. También pueden agregar archivos a ella. Si se selecciona la opción “ver únicamente” solo se pueden ver la carpeta y abrir sus archivos.

Al abrir un documento de drive (nuevo o editable) se observa en la esquina superior derecha el ícono siguiente:



Al dar clic en él permite que se comparta el documento con un grupo de personas (docentes y/o estudiantes).



Al dar clic en la ruedita, es posible determinar las atribuciones que tendrán los invitados al grupo.

Al dar clic en Editor, podemos asignar individualmente los

roles a los participantes: lector, comentador o editor.

← Configuración de compartir con usuarios

- Los editores pueden cambiar permisos y compartir
- Los lectores y comentaradores pueden ver la opción para descargar, imprimir y copiar

¿Compartir contenido con una cuenta que no es de Google?


Vas a enviar una invitación a monicacastroj@hotmail.com. No hay cuentas de Google asociadas a esta dirección de correo electrónico, por lo que el usuario que tenga esta invitación podrá acceder sin iniciar sesión.

Cancelar [Compartir igualmente](#)

Al dar clic en enviar aparecerá este mensaje. Nótese que se puede compartir por **e mail** con usuarios que no necesariamente tengan cuenta Google.



Nombre del proyecto

El  ícono permite añadir comentarios.

El  ícono permite hacer sugerencias u observaciones.

TALLER 6

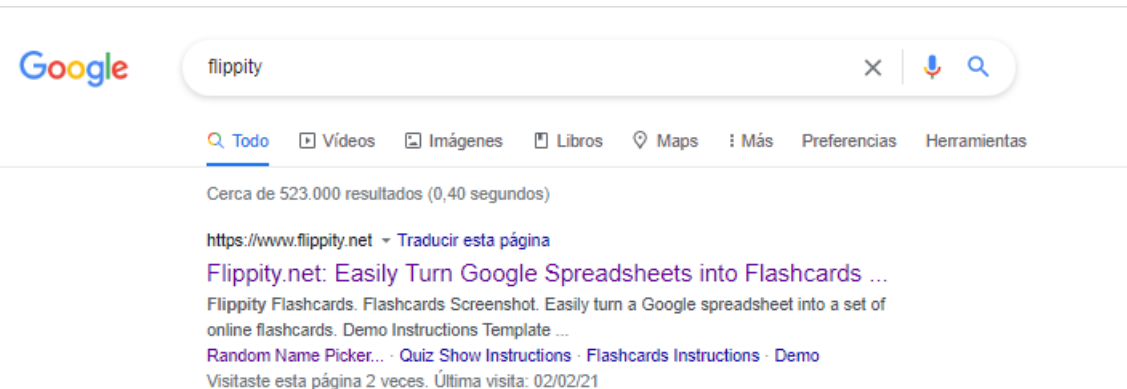
Objetivo: Emplear Flippity para organizar grupos y Padlet para realizar comentarios.

Actividad: Analizar los procedimientos propuestos, aplicando cada uno de los pasos descritos con ayuda del computador.

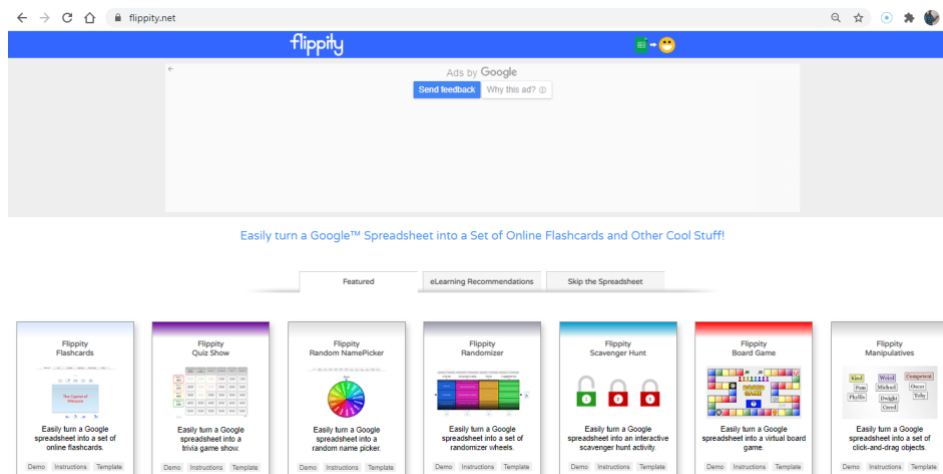
ORGANIZACIÓN DE GRUPOS CON FLIPPITY

Flippity cuenta con más de 20 actividades interactivas que pueden ser personalizadas en forma intuitiva. Una de éstas es la formación de grupos, para lo cual se aplica el siguiente proceso.

Ingresar a Flippity.com desde el buscador de preferencia.



Este es el ambiente de la herramienta.



Para formar grupos damos clic en la ruleta y aplicamos lo sugerido:

flippity Instrucciones del selector de nombre aleatorio

¿Quiere hacer su propio selector de nombre aleatorio?

Paso 1: modificar la plantilla de hoja de cálculo de Google

- Haga una copia de [esta plantilla](#) . (Deberá iniciar sesión con su cuenta de Google.)
- Edite los nombres . Ingrese tantos como desee.
- Etiquete su lista cambiando el nombre de la hoja de trabajo (en la parte inferior).
- **No edite ninguna celda con fondo azul.**

Paso 2: publique su hoja de cálculo

- Vaya a Archivo , Publicar en la Web... , luego haga clic en Publicar .

Paso 3: Obtenga su enlace Flippity.net

- Haga clic en la pestaña Obtener el enlace aquí de la plantilla (en la parte inferior).
- Haga clic en el enlace de Flippity.net para elegir un nombre, alineación, grupo, equipo o disposición de asientos al azar.

Paso 4: Marcar y compartir

- Marque la página para encontrarla de nuevo rápidamente.

flippity Random Name Picker

Spinner Single Name Lineup Groups of 2 Groups of 3 Groups of 4 Groups of 5 2 Teams 3 Teams 4 Teams 5 Teams Seating Chart More...

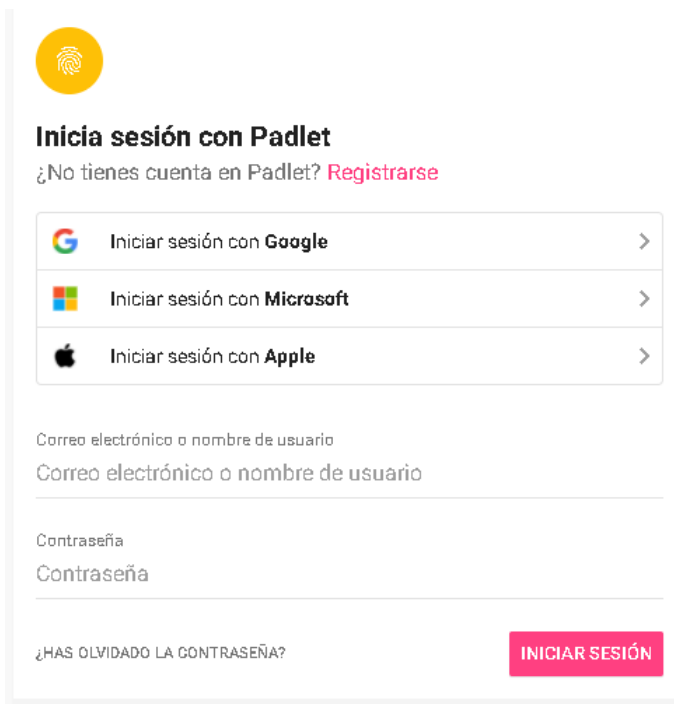
↔ ↻ 🧩 🖨️ 📏 ⓘ ⌚

1	2	3
Gary	Jack	Denzel
Cate	Bette	Marion
Dustin	Robert	Spencer
Ingrid	Jessica	Meryl
Jane	Daniel	Katharine

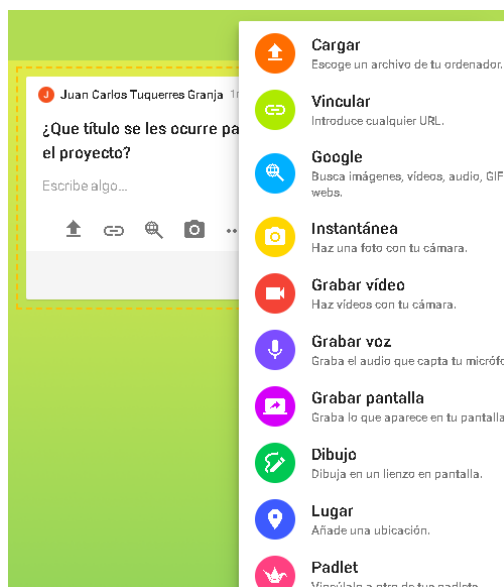
Aquí están las distintas posibilidades de formación de grupos. Una vez que se han organizado los grupos, se pueden organizar las actividades empleando distintas herramientas como Padlet, Stomboard, Bubble.us o Classroomscreen.

USO DE PADLET

Para emplear Padlet, ingresamos al web Padlet.com. creamos una cuenta, de preferencia empleando la cuenta de Google.



Podemos disponer de las siguientes opciones:



Hacer un padlet es crear el muro para que los estudiantes se expresen individualmente, estos muros se pueden personalizar para los grupos.

Permite adjuntar notas, audios, videos, dibujos, cargar archivos, vincularlos con otras plataformas, etc.

TALLER 7

Objetivo: Emplear Classroomscreen para facilitar el aprendizaje colaborativo en entornos virtuales del aprendizaje.

Actividad: Analizar en forma crítica las opciones y pasos para proponer actividades colaborativas en Classroomscreen y aplicarlas con ayuda de un computador.

CLASSROOMSCREEN

Contiene distintas herramientas como nombres al azar y dados, permite dibujar, introducir texto, modos de trabajo, semáforo, temporizador, reloj, calendario, código QR para compartir, encuestas (útiles para la autoevaluación).

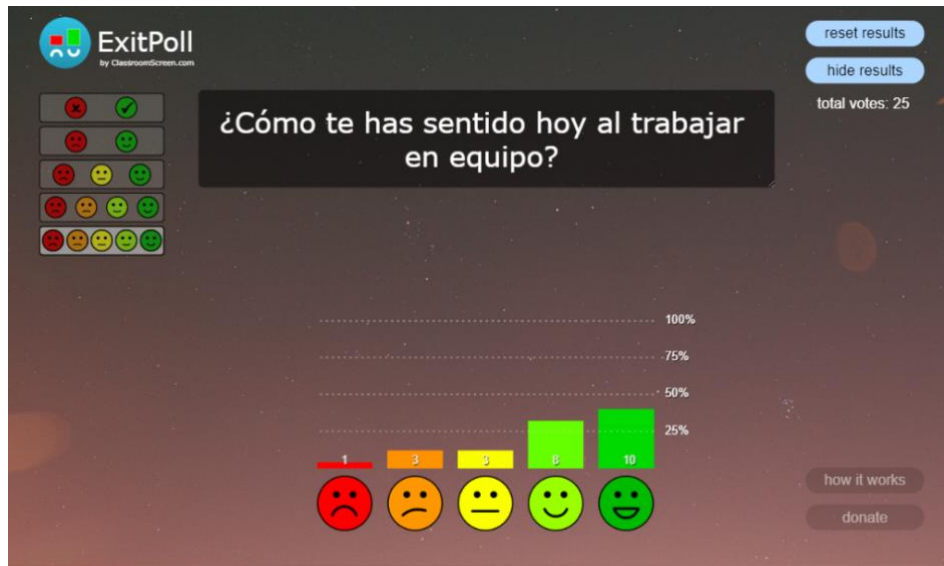
Al ingresar a la aplicación, se encontrará un entorno similar al siguiente:



Para gestionar el trabajo colaborativo, esta herramienta resulta provechosa ya que permite que el docente incluya las instrucciones o pasos a seguir en la tarea; proponga preguntas o el enunciado de un problema, determine el tiempo que se pueden demorar, entre otras cuestiones.

Adicionalmente, es posible que el docente valore el desempeño en el grupo a partir de una pequeña escala de valoración con distintos emoticonos en forma de caritas. Así, se puede indagar, si los estudiantes se sienten bien trabajando

cooperativamente en el grupo teniendo la posibilidad de autoevaluar cómo ha sido su participación y trabajo en el equipo. El docente obtiene un gráfico con los resultados, siendo una manera de conseguir feedback.



Cualquier actividad puede desarrollarse siguiendo estos tres simples pasos:



Paso 1: Lanzamiento y proyecto

Proyecte la pantalla Classroomscreen con un proyector o un tablero digital en su salón de clases. Comience eligiendo un fondo o cargue su propia imagen.



Paso 2: crea tu pantalla

Elija los widgets que necesita en la barra de widgets. Por ejemplo, use el cuadro de texto para escribir sus instrucciones y configurar el temporizador. Guarde su pantalla con Classroomscreen Pro.



Paso 3: comienza tu lección

Durante su lección, puede ajustar fácilmente las instrucciones en su pantalla, dependiendo de lo que necesiten sus estudiantes.

Es posible cambiar el idioma (Spanish Lat) para una mejor comprensión de las funciones.



MÓDULO IV: HERRAMIENTAS PARA LA EVALUACIÓN



Objetivo del módulo:

Proponer distintas herramientas (aplicaciones, plataformas y recursos) que posibilitan la evaluación formativa, sumativa, of line y on line.



Contenidos:

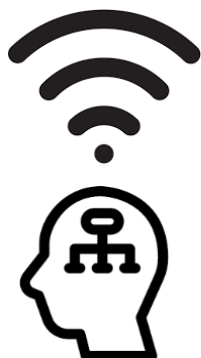
- La evaluación del aprendizaje
- Técnicas e instrumentos
- Google Forms



Resultados esperados:

Los docentes:

- Comprenderán el proceso de evaluación de los aprendizajes.
- Identificarán distintas técnicas e instrumentos de evaluación.
- Aplicarán herramientas para evaluar los aprendizajes en entornos virtuales.



Recurso sugerido:

- Rubistar 4 teachers
- Google Forms

Activación:

¿Qué es la evaluación de los aprendizajes?

¿Qué herramientas ha empleado para evaluar los aprendizajes colectivos derivados de un proyecto integrador?



TALLER 8:

Objetivo: Comprender las características, ventajas y posibilidades de la evaluación de aprendizajes en entornos virtuales.

Actividad: Leer con atención el siguiente texto, sintetizar la información en un mapa mental.

EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

La evaluación en forma general y completamente cotidiana es el proceso de verificación de logros que a través de distintas técnicas e instrumentos permiten la emisión de juicios de valor y la toma de decisiones. De acuerdo al Ministerio de Educación (2010):” La destreza es la expresión del “saber hacer” en los estudiantes, que caracteriza el dominio de la acción. En este documento curricular se ha añadido los “criterios de desempeño” para orientar y precisar el nivel de complejidad en el que se debe realizar la acción, según condicionantes de rigor científico-cultural, espaciales, temporales, de motricidad, entre otros”.

Entonces la evaluación de destrezas con criterios de desempeño es el proceso de verificación del logro de las capacidades esenciales (saber hacer) y los contenidos programados (saber saber) en función de ciertos criterios de desempeño, a través del uso de técnicas e instrumentos basados en la producción del estudiante, con el fin de permitir la emisión de juicios de valor y la toma de decisiones acertadas para la conducción del proceso de enseñanza – aprendizaje.

Técnicas e Instrumentos para la Evaluación de Destreza con Criterios de desempeño

Las destrezas con criterios de desempeño como objeto de evaluación requieren la obtención de indicios, evidencias que permitan identificar los logros de aprendizaje de los estudiantes, así como las necesidades de apoyo, tutoría o acompañamiento. Estas evidencias necesitan de una estrategia de evaluación que tenga entre otros criterios; congruencia con los aprendizajes esperados establecidos en la planificación de los bloques curriculares, pertinencia con el momento de evaluación

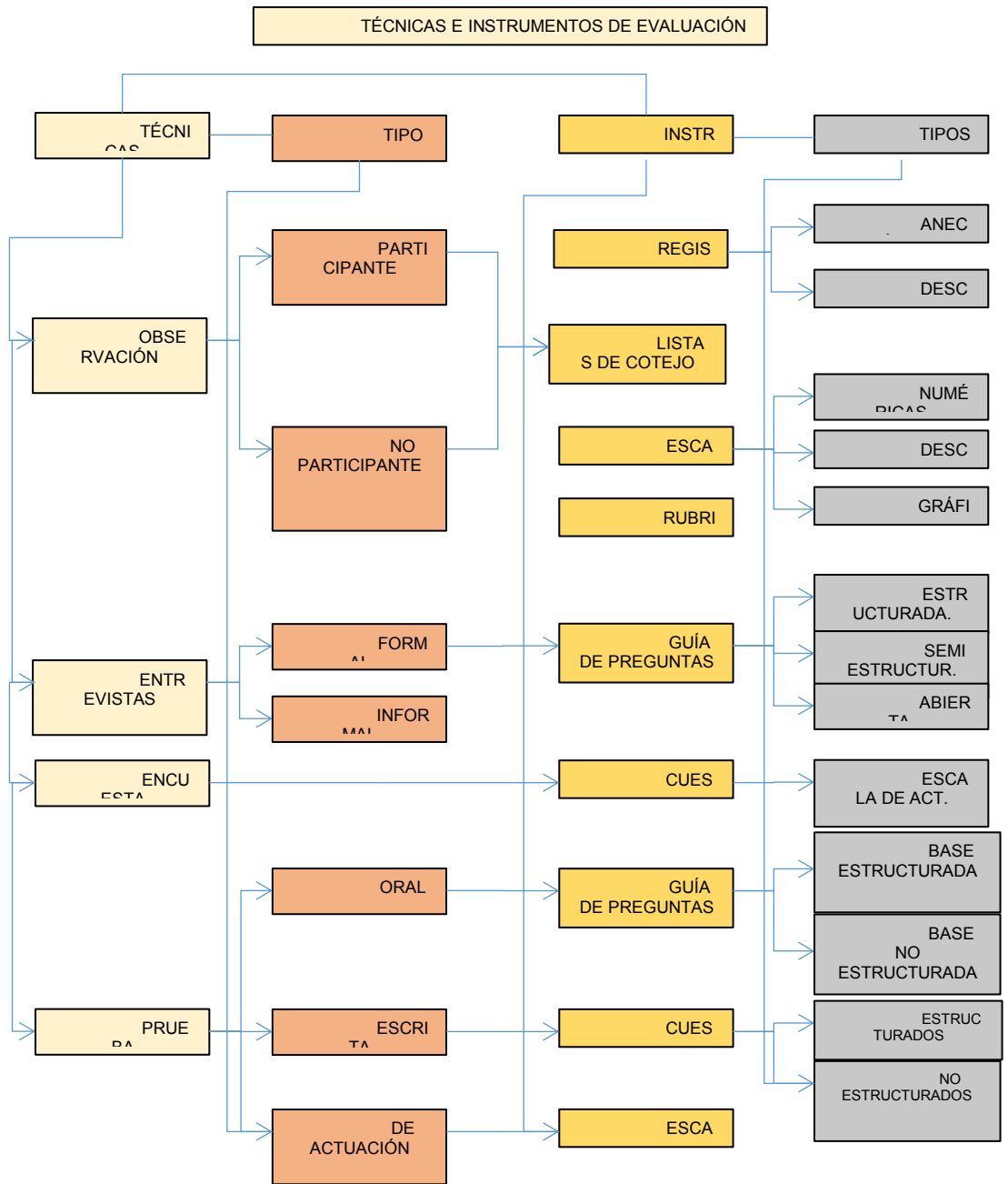
en que será aplicada, la medición y valoración de los diferentes aspectos acerca del nivel de progreso en el aprendizaje de los estudiantes.

Las estrategias de evaluación son el “conjunto de métodos, técnicas y recursos que utiliza el docente para valorar el aprendizaje del alumno” (Díaz, Estrategias docentes para un aprendizaje significativo, 2004). Los métodos constituyen los procesos que orientan el diseño y aplicación de estrategias, las técnicas responden al cómo se va a valorar la actividad específica que realizarán los estudiantes y los recursos son los instrumentos o herramientas que permiten, tanto a docentes como a alumnos, tener información específica acerca del proceso de enseñanza y de aprendizaje, es decir los instrumentos son la respuesta al con qué se va a evaluar y en dónde se va a registrar la información.

La estrategia de evaluación entonces articula: la actividad evaluativa (¿qué evaluar?), la técnica (¿cómo evaluar?) y el instrumento (¿con qué evaluar?).

Las técnicas de evaluación son los procedimientos utilizados por el docente para obtener información acerca del aprendizaje de los alumnos; cada técnica de evaluación se acompaña de instrumentos de evaluación, definidos como recursos estructurados diseñados para fines específicos.

El Documento de Actualización y Fortalecimiento Curricular (2010), sugiere que la evaluación de las destrezas debe realizarse en función de la producción del alumno, por ello la prueba, normalmente escrita, no es ni puede constituirse en el único instrumento de evaluación. En este sentido la observación sistemática, las pruebas de actuación mediante el empleo de instrumentos como la lista de cotejo, las escalas o las rúbricas constituyen la base para el desarrollo eficaz de la evaluación de las destrezas con criterios de desempeño.



Técnicas e instrumentos de evaluación (Adaptación de MEC (2002), Evaluación de los Aprendizajes)

TALLER 9:

Objetivo: Diseñar una rúbrica de evaluación en Rubistar 4 teachers.

Actividad: Leer la información base sobre la rúbrica, luego aplicar los pasos sugeridos con ayuda de un computador para diseñar una rúbrica.

La rúbrica es un instrumento de evaluación con base en una serie de indicadores que permiten ubicar el grado de desarrollo de los conocimientos, habilidades y actitudes o valores, en una escala determinada.

Para elaborar una rúbrica es necesario:

Redactar los criterios con base en los aprendizajes esperados.

Establecer el grado máximo, intermedio y mínimo de logro de cada indicador mediante descriptores de desempeño

Proponer una escala de valor fácil de comprender y utilizar relacionada a los descriptores. (Zorilla, 2012)

Las rúbricas son los instrumentos más técnicos, novedosos y objetivos, presentan un claro enfoque cualitativo que muestra una descripción de los criterios de desempeño esperados frente a un trabajo, una actividad, una tarea, una capacidad, y, además los rangos o niveles que se pueden alcanzar en dicho desempeño.

Para elaborar una rúbrica, se recomienda tener en cuenta los siguientes pasos:

Seleccionar un proceso o producto a evaluar.

Identificar los criterios de desempeño para el proceso o el producto.

Determinar el número de niveles de clasificación para la rúbrica, usualmente tres o cuatro.

Formular la descripción de los criterios de ejecución en el nivel superior:

Se puede utilizar un aplicativo como rubistar4teachers para diseñar la rúbrica.

En primer lugar, accedemos mediante cualquier buscador de internet al sitio:

http://rubistar4teachers.org, logrado el acceso se presentará una pantalla similar a la siguiente:

Powered by 4Teachers.org Herramientas 4Teacher

RubiStar en Español

Inicio | Encuentra Rúbrica | Crear Rúbrica | Entrar | Registrarse | Tutorial

Cree esquemas para su proyecto a las Actividades de Aprendizaje

RubiStar es una herramienta gratuita para ayudar a los maestros a crear rúbricas de calidad. Más | Qué rúbrica es | Tutorial

Bienvenido proyectos destacados

Bienvenido a RubiStar!

¿Quieres hacer rúbricas ejemplares en un corto periodo de tiempo? Trate RubiStar fuera! Los usuarios registrados pueden guardar y editar rúbricas en línea. Se puede acceder a ellos desde el hogar, la escuela, o en la carretera. Registro y uso de esta herramienta es gratuita, así que haga clic en el vínculo de registro en el área de acceso a la derecha para empezar ahora. Registrar Visita rápida

Crear una rúbrica

Elija un tema a continuación para crear una nueva matriz de valoración basado en una plantilla:

Oral Projects Multimedia Math Writing Products

Reading Art Work Skills Science Music

Iniciar sesión Registro

Primera inicial: Apellido: modificador:

Código postal: Contraseña:

Iniciar sesión

Ir a una rúbrica guardadas

Ver, editar, o analizar una rúbrica

Por favor, introduzca su ID Rúbrica guardadas a continuación:

Ver Editar Analizar

Buscar una rúbrica

Elija a continuación Tipo de Búsqueda:

Buscar Rúbrica Títulos

Búsqueda de autor Nombre

Búsqueda de autor Dirección de correo electrónico

Palabras clave: (hasta 3)

Tipo de búsqueda: Contienen todas las palabras

Buscar

Desplazándose por la pantalla de trabajo encontramos un menú de rúbricas que podemos desarrollar. Seleccionamos la que más interese o que de alguna manera se parezca a lo que se está buscando.



Iniciar con la edición de la rúbrica, para lo cual se deben seleccionar los criterios de evaluación que aparecen en menús como los que se muestran en la figura anterior.

Una vez seleccionado el criterio (categoría) de la lista, automáticamente se llenarán los descriptores, se pueden seleccionar tantos criterios como sea conveniente, sin embargo se sugiere seleccionar 5 con el fin de que la evaluación nos dé sobre 20 puntos (transferibles fácilmente al 10/10).

Creación y edición de su rúbrica
 Aquí están algunos pasos rápidos para ayudarle a crear su rúbrica. Ocultar / Mostrar

Categoría:	4	3	2	1
Escritura - Organización Si no te gusta el texto en el cuadro anterior, se puede utilizar el cuadro de texto a continuación para cambiar el nombre de una categoría o escribir un nuevo nombre de la categoría. <input type="text"/> Escritura - Organización Escribir - Gramática Ortografía y corrección de pruebas Escribir - Vocabulario - Mecánica de escritura <input checked="" type="checkbox"/> Contenido - Precisión Atractivo y Organización Fuentes Conocimientos adquiridos Gráficos / Imágenes - Por favor seleccione - <input type="text"/> Puede añadir o modificar el contenido de los cuadros de texto.	Each section in the brochure has a clear beginning, middle, and end. <input type="button" value="Reiniciar"/>	Almost all sections of the brochure have a clear beginning, middle and end. <input type="button" value="Reiniciar"/>	Most sections of the brochure have a clear beginning, middle and end. <input type="button" value="Reiniciar"/>	Less than half of the sections of the brochure have a clear beginning, middle and end. <input type="button" value="Reiniciar"/>
	All facts in the brochure are accurate. <input type="button" value="Reiniciar"/>	99-90% of the facts in the brochure are accurate. <input type="button" value="Reiniciar"/>	89-80% of the facts in the brochure are accurate. <input type="button" value="Reiniciar"/>	Fewer than 80% of the facts in the brochure are accurate. <input type="button" value="Reiniciar"/>

Con todos los criterios ya seleccionados y los descriptores establecidos, ir hacia el final de la plantilla de trabajo y dar click sobre la flecha que indica enviar que permite revisar cómo quedó la rúbrica.

 Presentar y previsualizar su rúbrica	 Cancelar todos los cambios y volver a la carga esta página
--	---

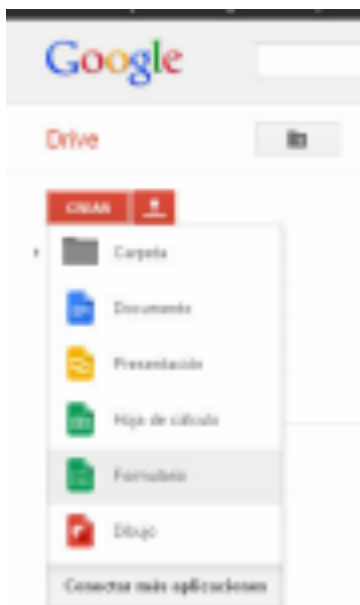
TALLER 10:

Objetivo: Comprender las características, ventajas y posibilidades de la evaluación de aprendizajes en entornos virtuales.

Actividad: Aplicar los pasos sugeridos con ayuda de un computador para diseñar una evaluación en línea.

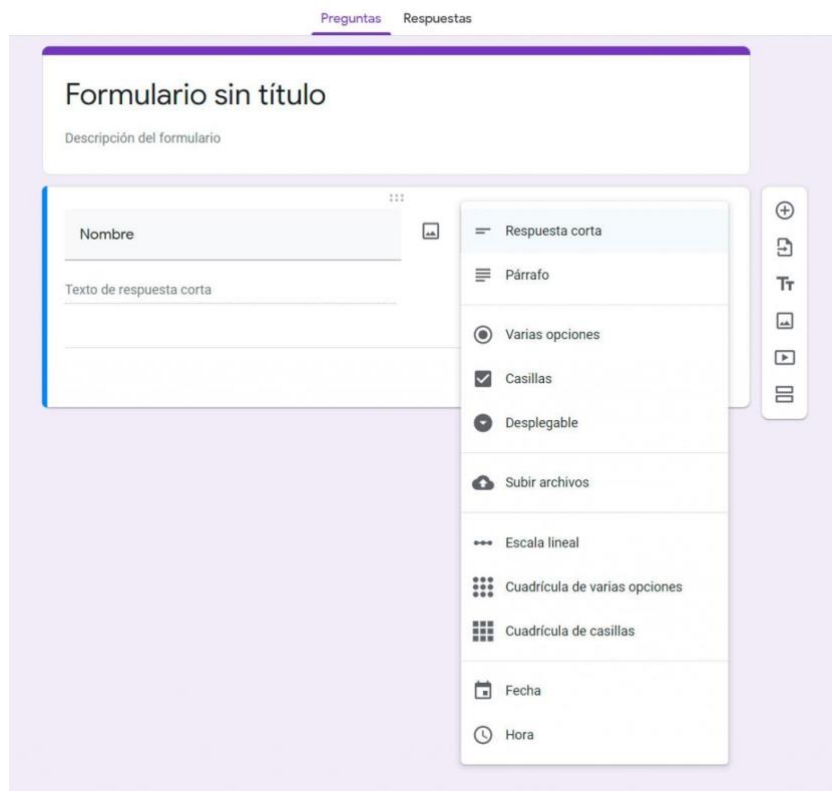
EVALUACIÓN CON GOOGLE FORMS

A través de nuestra cuenta Google, ingresamos a Google Drive, luego damos clic en el botón Crear y en la opción Formulario del menú desplegable.



Se abre una pestaña donde podemos construir nuestro formulario. Ponemos el título y aparece un bloque donde introduciremos la primera consigna del instrumento. Para modificar la configuración de su formulario debe ingresar al ícono de configuración que parece un engranaje en la parte superior derecha de su formulario.

Posteriormente se desplegarán varios elementos con los que puede establecer el modo de recopilación de respuestas (enviar a todos/as los/as participantes el cuestionario vía correo electrónico); o que se registren los correos de quienes ingresen. Además, se puede programar para que los/as estudiantes puedan responder una vez o más. También puede establecer si los/as participantes pueden modificar o no sus respuestas y si recibirán una copia de las mismas una vez que envíen el cuestionario respondido.



Anexo A: Temas de proyecto

La siguiente lista podría ayudar a que los docentes y estudiantes encuentren un campo común para el desarrollo de los proyectos.

Ámbito del proyecto	Tema	Objetivo
Información sobre el Covid-19	Estado actual del COVID 19 en NNNNN Demoinfografía del COVID 19 en NNNNN Efectos de COVID 19 en el sector NNNN El sistema inmune en los humanos Las vacunas Incidencia de la pandemia en el derecho a la salud de NNA Incidencia de la pandemia en el derecho a la educación de NNA	Comprender que los cambios sociales, educativos y económicos en el país (o el mundo) ocurridos en tiempos de pandemia pueden contribuir a modificar nuestra forma de actuar para cuidarnos, cuidar a los otros y convivir en paz, empezando por nuestra casa.
Ideas que cambiaron el mundo	El desarrollo del Internet Las redes sociales La Inteligencia artificial El acelerador de partículas La Neurociencia La realidad aumentada La inteligencia emocional La medicina cuántica Ekso La expansión del universo	Comprender que la visión del mundo cambia constantemente en función de los aportes de historiadores, investigadores, científicos y otros personajes que han comunicado sus descubrimientos y teorías a la sociedad en general mediante el uso de un lenguaje apropiado.
La democracia	Procesos democráticos en (NNN) para tomar decisiones frente a la pandemia. Los beneficios de la descentralización para tomar decisiones frente al confinamiento. Las decisiones políticas para combatir la pandemia; consolidación o afrenta a la democracia	Comprender que las decisiones y participación colectivas adoptadas por la familia y la comunidad contribuyen a la seguridad y bienestar de una sociedad a partir de las decisiones democráticas, la información y la comunicación asertiva.
La convivencia	Los Estados de excepción: entre el bien individual y el colectivo La convivencia familiar durante la pandemia Habilidades sociales para mejorar la convivencia familiar La importancia de la comunicación familiar en el contexto del confinamiento	Comprender que trabajar cooperativamente favorece la práctica de valores y la construcción de habilidades sociales para una buena convivencia familia, comunitaria, social y con el entorno natural, por medio de una comunicación efectiva y del ejercicio de derechos y deberes en función del bien personal y común.
La interculturalidad	Ecuador: multicultural, pluricultural o intercultural Expresiones culturales de la localidad Hacia un nuevo concepto de cultura desde la visión del otro La cosmovisión andina y su importancia en el cuidado del medio ambiente	Comprender que la interculturalidad contribuye a la construcción de una sociedad inclusiva, abordando la diversidad a través de múltiples lenguajes (plástico, literario, musical, corporal, etc).
Cuidado de la naturaleza	Impactos positivos y negativos del factor antrópico en el ecosistema NNN Los derechos de la naturaleza	Comprender que la dinámica existente entre el entorno y los seres vivos, así como el rol que

	<p>El derecho sustentable y sostenible Desarrollo ambiental, social y económico del sector NNN. Proteger el medio ambiente, el mejor antiviral tras COVID 19</p>	<p>cumple el ser humano en esta interrelación, es esencial para el cuidado de la naturaleza, su conservación y la concientización sobre su posible deterioro.</p>
Los Derechos Humanos	<p>El enfoque de derechos en la Constitución 2008 Derechos de Tercera generación o Derechos de Los Pueblos Derechos de los grupos GLBTI El rol de la ACNUD Acción humanitaria y derechos de los migrantes Protección de los derechos humanos durante las crisis humanitarias La interrelación, interdependencia e indivisibilidad de los derechos El derecho a la información durante la pandemia</p>	<p>Comprender los derechos a través del conocimiento de los deberes y responsabilidades, promoviendo el respeto y la necesidad de generar condiciones para una convivencia con libertad, paz y justicia en el marco del cumplimiento de derechos como libertad de opinión y de conciencia, la educación, la vivienda, la participación política y el acceso a la información.</p>
Ciudadanía global	<p>Ciudadanía y equidad Ciudadanía y sostenibilidad Ciudadanía y diversidad Ciudadanía global: una fuerza nueva y vital Lecciones de la pandemia: hacia un consumo responsable Ciudadanía en un mundo global La ciudadanía andina Educación para la ciudadanía global</p>	<p>Comprender que todos los seres humanos somos sujetos con dignidad, obligaciones y derechos con el fin de responder a problemáticas complejas de índole global, regional y nacional, promoviendo la búsqueda de un mundo más equitativo y sostenible.</p>
Protocolos sanitarios	<p>Los protocolos sanitarios en el hogar Los protocolos sanitarios en pequeños restaurantes Los protocolos sanitarios en las instituciones educativas La falta de protocolos sanitarios y el colapso del sistema de salud Mitos y verdades de las medidas de protección Medidas de protección para personas con enfermedades catastróficas Medidas de protección para personas con discapacidad</p>	<p>Comprender la importancia de los protocolos sanitarios en función de cuidar su salud y la del resto de personas promoviendo su aplicación y difusión en su entorno próximo.</p>
Problemas del mundo contemporáneo	<p>El comercio informal La contaminación visual La desinformación en tiempos de pandemia La crisis económica derivada de la pandemia Alternativas al comercio informal Estrategias para apoyar a microemprendedores en tiempos de pandemia Minimizar la crisis económica en los hogares Recomendaciones para disminuir la huella ecológica Ventajas y desventajas de los transgénicos Posibles soluciones a los problemas de movilidad en la ciudad NNNN</p>	<p>Las y los estudiantes comprenderán que para resolver problemas de la vida cotidiana relacionada a temas sociales, ambientales, económicos, culturales, entre otros, es necesario aplicar estrategias de razonamiento lógico, creativo, crítico, complejo y comunicar nuestras ideas de forma asertiva para actuar con autonomía e independencia.</p>
La vida y la diversidad	<p>Factores que determinan la biodiversidad del Ecuador Especies en peligro de extinción en el ecosistema NNN provincia, región El peligro de las especies introducidas en el Parque Nacional Galápagos</p>	<p>Las y los estudiantes comprenderán los aspectos más relevantes que aborda la vida y su diversidad a partir del estudio de su origen, su importancia, sus retos y su compromiso para mantener</p>

	Variabilidad genética de plantas y animales en el ecosistema... en el bioma Proyecto mil genomas.	ambientes sustentables que aseguren la salud integral, la continuidad de la vida en sus diferentes formas, aplicando valores como la empatía y comunicándolos de manera oportuna.
El calentamiento global	Factores antrópicos y calentamiento global Patrones meteorológicos y calentamiento global Cambio climático y propagación de enfermedades China el emisor más grande del mundo y consumidor de carbón El reto de la energía renovable Lecciones aprendidas del Acuerdo de París	Las y los estudiantes comprenderán que ciertas acciones de los seres humanos inciden de manera negativa y directa en los fenómenos que ocurren en la naturaleza y que recrudecen los problemas ambientales como el calentamiento global.
Tecnología, ciencia y arte	Los aportes de DaVinci al arte Cuando el arte, ciencia y tecnología convergen Electrónica visual y realidad virtual La obra de Julian Melchiorri La proporción áurea en el arte Arte tecnológico en los teatros	Las y los estudiantes comprenderán que la historia, la tecnología, la ciencia y el arte se entrelazan y evolucionan de forma conjunta fomentando la curiosidad del ser humano por conocer y construir un mundo mejor.
Salud, cultura y entretenimiento	Actividades familiares de entretenimiento durante la pandemia Hábitos saludables durante la adolescencia La cultura de violencia en las redes sociales La procrastinación Dieta saludable para acompañar el estudio Las pausas activas durante el teletrabajo	Las y los estudiantes comprenderán que la salud, la cultura y el entretenimiento son ejes fundamentales en el desarrollo del proyecto de vida y su difusión es importante a través de manifestaciones artísticas y culturales.
Conocimientos y sabidurías de los pueblos y nacionalidades	Práctica, hábitos y tradiciones de la comunidad NNNN (pueblo indígena). Medicina ancestral Saberes ancestrales: lo que se sabe y se siente	Las y los estudiantes comprenderán lo valioso y útil que son los elementos culturales que cimientan su identidad, hacen diferentes a un pueblo de otro y propician los espacios de interculturalidad.
La Diáspora africana en el contexto de la Etnoeducación Afroecuatoriana	Los primeros asentamientos del pueblo afro en el Ecuador La etnoeducación afroecuatoriana como proyecto político Autoidentificación afroecuatoriana en algunas provincias del país Papa Roncon y su legado musical	Las y los estudiantes comprenderán otras formas de concebir el mundo, de producir conocimiento y de interpretar la realidad a través de una investigación sobre el pueblo afrodescendiente.

Anexo B: Herramientas para la evaluación

Actividades	Técnica	Instrumento	Herramientas
Participación en foros	Observación	Guía de preguntas	Preguntas en Moodle o Classroom
Debates en grupos de discusión	Observación	Lista de cotejo	Grupos en sala de espera con Zoom Mahara http://mahara.org
Participación en clases sincrónicas.	Observación	Lista de cotejo	Zoom, Meet, Jitsi
Actividades de aprendizaje propuestas en las aulas virtuales	Observación	Lista de cotejo	Classroom, Moodle Kuizza http://www.kuizza.com/ Wunderlist https://www.wunderlist.com/
Ensayos y disertaciones	Observación	Rúbricas	Rubistar4teachers.org
Informes	Observación	Rúbricas	Quick Rubric https://www.quickrubric.com/
Juegos	Pruebas	Cuestionarios	Kahoot https://kahoot.com/schools-u/ Educaplay https://es.educaplay.com/
Argumentos para crear conceptos propios	Pruebas	Cuestionarios	Google forms, Examprofessor (www.examprofessor.com)
Comentarios de videos o textos	Pruebas	Cuestionarios	Google forms
Proyectos Interdisciplinarios	Observación	Rúbricas	Rubistar4teachers.org
Estudio de caso	Observación	Rúbricas Listas de cotejo	Plantilla para la elaboración de los estudios de caso http://www.itd.upm.es/wp-content/uploads/2014/06/plantilla_estudios_caso.pdf Case Study Grading Rubric http://www.csub.edu/~cbradford/documents/case_study_rubric.pdf
Portafolio	Observación	Rúbricas	Netfolio http://www.netfolio.net/ Rubistar4teachers.org
Evaluaciones en línea	Pruebas	Pruebas de base estructurada	Google forms, <i>Crear Test</i> (www.creartest.com)
Evaluaciones virtuales	Pruebas	Pruebas de base estructurada con límite de tiempo	Google forms Socrative https://socrative.com/
Quizz	Pruebas	Cuestionarios	Pregunta2 http://pregunta2.com/crear/
Fichas de trabajo	Pruebas	Cuestionarios	Google forms

CONCLUSIONES

En el contexto de investigación los docentes no están empleando en forma eficiente el aprendizaje colaborativo en entornos virtuales, presentando dificultades tanto para la organización de los equipos como para la evaluación de los aprendizajes tanto colectivo como individuales. Además, los docentes no conocen las herramientas virtuales o recursos digitales que podrían facilitar la gestión de los proyectos interdisciplinarios, por lo que se concluye que no existe un marco teórico metodológico que facilite esta tarea.

La revisión bibliográfica permitió determinar que la metodología de proyectos por más de un siglo, ha sido una efectiva estrategia de enseñanza y que dadas sus características es perfectamente aplicable en entornos virtuales de aprendizaje, para lo cual requiere el fortalecimiento de las competencias digitales tanto de docentes como de estudiantes.

Se constató que existen distintas aplicaciones y recursos digitales para la gestión de proyectos interdisciplinarios, los cuales lamentablemente no son muy conocidos por los docentes, y que podrían presentar múltiples posibilidades de uso en ambientes presenciales y virtuales.

El diseño de proyectos interdisciplinarios en ambientes virtuales mediante herramientas digitales, requiere la asimilación por parte de los docentes de los elementos básicos de un proyecto, así como de la selección de actividades y principalmente recursos digitales como Edmodo, Flippity o Drive de Google que fomenten la coparticipación de los estudiantes, quienes estiman que estas estrategias no solo que les motivan y ayudan a aprender significativamente, sino que además favorecen el desarrollo de habilidades sociales.

Si bien los docentes del contexto investigado emplean proyectos interdisciplinarios para cumplir con la normativa, no han encontrado una verdadera motivación para su uso, y más bien lo ven como algo complejo y desarraigado de los entornos virtuales y del aprendizaje colaborativo debido a que no cuentan con un marco teórico-metodológico que oriente el diseño de los proyectos.

RECOMENDACIONES

Se recomienda proponer un marco teórico- metodológico institucional que permita a los docentes aplicar la a metodología de proyectos y desarrollar actividades colaborativas en entornos virtuales de aprendizaje para favorecer un aprendizaje significativo.

Emplear con mayor frecuencia proyectos interdisciplinarios, al menos seis en el periodo lectivo, para que los docentes y estudiantes encuentren las funcionalidades de distintas aplicaciones y recursos digitales para la gestión de dichos proyectos interdisciplinarios.

La institución debería integrar en su plataforma, aplicaciones y recursos en red que permitan la gestión de proyectos interdisciplinarios en Educación Básica Superior.

En síntesis y atendiendo al diagnóstico se recomienda diseñar un manual autoinstruccional con cuatro ejes temáticos: actualización de conocimientos sobre proyectos interdisciplinarios y aprendizaje colaborativo; herramientas para la gestión y seguimiento de proyectos, herramientas para el aprendizaje colaborativo y herramientas para la evaluación de los aprendizajes, distribuidos en sus respectivos módulos de aprendizaje.

BIBLIOGRAFÍA

- Aziz, C., & Petrovich, F. (2016). *Innovaciones educativas que conectan*. Santiago de Chile: Red Lab-Sur.
- Chacón, M., & Alcedo, S. (2012). Los proyectos de aprendizaje interdisciplinarios en la formación docente. *Revista mexicana de investigación educativa*, 17(54), 877-902. Recuperado el 13 de Abril de 2021, de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S140566662012000300009&lng=es
- Del Castillo, C., & Olivares, S. (2014). *Metodología de la investigación*. México D.F: Grupo Editorial Patria. Obtenido de <https://elibro.net/es/ereader/utiec/39410>
- Delgado, P. (2019). *Observatorio de innovación pedagógica*. Obtenido de ITM: <https://observatorio.tec.mx/edu-news/educacion-stem-que-es-y-como-sacarle-provecho#:~:text=Es%20hora%20de%20hacer%20de,prioridad%20para%20todos%20los>
- Dewey, J. (1985). *Cómo pensamos*. Barcelona: Paidós.
- Díaz, F. (2004). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. México: Mc Graw-Hill.
- Díaz, F. (2005). *La conducción de la enseñanza mediante proyectos situados*. México: McGraw-Hill.
- Djamane, N. (2015). *El aprendizaje cooperativo y las teorías* . Congo: UNIVERSIDAD ABOU BAKR BELKAID-TLEMCEN.
- Enríquez, S. (2019). *Proyectos escolares y aprendizajes para la vida en el desarrollo del currículo de Educación General Básica media*. Quito: UASB.

- Galindo, L. (2016). *El aprendizaje colaborativo en ambientes virtuales*. México: CENID.
- Goldstein, B. y. (2018). *Creatividad y aprendizaje*. Madrid: Narcea.
- Gómez, M. (8 de Marzo de 2019). <http://elearningmasters.galileo.edu>. Obtenido de ¿Qué es Padlet?: <http://elearningmasters.galileo.edu/2019/03/08/que-es-padlet-y-su-aplicacion-en-la-educacion-en-linea/>
- González, A., Álvarez, G., & Bassa, L. (2018). Educación virtual en la universidad: un estudio de Investigación-acción para la enseñanza de la asignatura Tecnología educativa. *Ciencia, Docencia y Tecnología*, 29(57), 201-234.
- Guerrero, G. (2015). *Metodología de la investigación*. México: Grupo Editorial Patria.
- Hernández- Sampieri, R. (2014). *Metodología de la Investigación*. Celaya: Mc Graw Hill.
- Imbernon, F. (4 de Abril de 2018). *Diario de la Educación*. Obtenido de Cien años de la metodología de proyectos: <https://eldiariodelaeducacion.com/2018/04/04/1918-2018-cien-anos-de-la-metodologia-de-proyectos/>
- Intriago, G., Camacho, G., & Sánchez, M. (2019). *Metodología de la Investigación Educativa: retos y perspectivas*. Las Tunas: Editorial Universitaria. Obtenido de <https://elibro.net/es/lc/utiec/titulos/151754>
- Lloscos, M. (2015). *La metodología de proyectos: una solución innovadora para afrontar los cambios sociológicos del siglo XXI*. Córdoba: UNIR.
- Martínez, H. (2012). *Metodología de la investigación*. México: Cengage Learning. Obtenido de <https://elibro.net/es/lc/utiec/titulos/39957>
- Ministerio de Educación. (20 de Septiembre de 2019). *Lineamientos del Plan Educativo Aprendamos juntos en casa*. Obtenido de ducacion.gob.ec/wp-

content/uploads/downloads/2020/09/Lineamientos-Plan-Educativo-Aprendemos-juntos-en-casa-Ciclo-Sierra-Amazonia.pdf

Mosquera, I. (2019). *UNIR*. Obtenido de Aprendizaje por proyectos: <https://www.unir.net/educacion/revista/el-aprendizaje-por-proyectos-una-apuesta-de-futuro-con-muchos-anos-de-recorrido/>

Navarrete, A. (2021). *El uso de la plataforma Zoom en el aprendizaje de Ciencias Naturales, en los estudiantes del octavo EGB*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.

Pérez Gómez, Á. (2012). *Educarse en la era digital*. Madrid: Morata.

Pozuelos, F. (2007). *Trabajo por proyectos en el aula*. Sevilla: MCEP.

Rodríguez, M. (2018). *El Aprendizaje Cooperativo en la enseñanza/aprendizaje de una lengua extranjera*. Valladolid: Universidad de Valladolid.

Rodríguez, Y. (2019). *Aprendizaje colaborativo en entornos virtuales*. Quito: UASB. Obtenido de <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/7217/1/T3113-MINE-Rodriguez-Aprendizaje.pdf>

Sánchez, I., González, L., & Esmeral, S. (2020). *Metodologías cualitativas en la investigación educativa*. Magdalena: Editorial Unimagdalena.

Sánchez, J., & Ortega dePérez, E. (Julio de 2007). Los proyectos escolares en el escenario educativo nacional. *Revistas Ciencias de la Educación*, 1(30), 152-168.

Suárez, M. (2002). Algunas reflexiones sobre la Investigación Acción colaboradora en la Educación. *Revista Electrónica de enseñanza de las Ciencias*, 101-123. Obtenido de <http://saum.uvigo.es/reec/volumenes/volumen1/Numero1/Art3.pdf>

- Toledo, N. (2020). *Técnicas de investigación cuantitativa y cualitativa*. México: UNAM. Obtenido de <https://core.ac.uk/download/pdf/80531608.pdf>
- UNICEF. (2020). *Importancia del desarrollo de habilidades transferibles en América Latina y el Caribe. Documento de discusión*. New York: UNICEF.
- Vaillant, D. (2016). Trabajo colaborativo y nuevos escenarios para el desarrollo profesional docente. *Docencia No 60*, 5-13.
- Valentin, E. (23 de Abril de 2019). *E Magister*. Obtenido de Proyectos interdisciplinarios: <https://www.emagister.com/blog/en-que-consisten-los-proyectos-interdisciplinarios/>
- Zorilla, M. (2012). *Las Estrategias y los instrumentos de evaluación desde el enfoque formativo*. México: SEP.

Anexo 1: Cuestionario

CUESTIONARIO A DOCENTES

Objetivo: Identificar el nivel de conocimientos y las necesidades docentes para la gestión y colaboración de proyectos interdisciplinarios en el aula mediante entornos digitales.

Instructivo: lea con atención cada una de las preguntas, luego seleccione la alternativa que mejor represente su pensamiento.

DATOS INFORMATIVOS

Marque la asignatura a su cargo en Educación Básica Superior (en caso de tener más de una, seleccione únicamente la de mayor carga horaria).

PROYECTOS INTERDISCIPLINARES

¿Con qué frecuencia planifica proyectos educativos interdisciplinarios?

- Nunca los he planificado
- Una vez en todo el periodo lectivo
- Una vez al quimestre
- Una vez por parcial (bimensual)
- Una vez al mes

APRENDIZAJE COLABORATIVO

¿Con qué frecuencia empleaba estrategias de aprendizaje colaborativo en la modalidad presencial?

- Frecuentemente
- Ocasionalmente
- Rara vez
- Casi nunca

¿Con qué frecuencia emplea estrategias de aprendizaje colaborativo en los momentos actuales (educación remota)?

- Frecuentemente
- Ocasionalmente
- Rara vez
- Casi nunca

De la siguiente lista ¿qué estrategias ha empleado para el aprendizaje colaborativo en la educación remota?

- Foros de discusión en plataformas tipo Moodle
- Colaboración y compartición de documentos en la nube (Drive /Dropbox, etc)
- Sección de grupos en Zoom (o en plataformas similares)
- Participación en foros mediante Padlet, Stormboard o similares.
- Asignación de tareas individuales para que luego las compartan en los grupos mediante reuniones sincrónicas.

ENTORNOS DIGITALES DE APRENDIZAJE

En los momentos actuales qué plataforma utiliza para desarrollar sus clases virtuales (sincrónicas).

- Zoom
- Teams
- Google Meet
- Jitsi-Meet

Skype
Facebook live
Youtube live

De la siguiente lista, ¿qué entorno virtual ha utilizado para la gestión de los proyectos y el aprendizaje colaborativo?

Classroomscreen

Bubbl.us

Stormboard

Trello

Zoho Project

Workplace facebook

Basecamp

No he utilizado ninguno de los señalados.

He utilizado otro: (indique cuál)

Anexo 2: Entrevista

ENTREVISTA A DOCENTES

Objetivo: identificar el nivel de conocimientos y las necesidades docentes para la gestión y colaboración de proyectos interdisciplinarios en el aula mediante entornos digitales.

Instructivo: escuche con atención cada una de las preguntas, luego seleccione la alternativa que mejor represente su pensamiento.

PROYECTOS

¿Describa su principal interés para desarrollar los proyectos interdisciplinarios?

Considerando el momento actual (educación remota), ¿qué dificultades se han presentado o podrían presentarse en torno a los proyectos interdisciplinarios?

APRENDIZAJE COLABORATIVO

¿Cuáles serían a su juicio los principales beneficios del aprendizaje colaborativo?

¿Cuáles serían a su juicio las principales dificultades del aprendizaje colaborativo en entornos virtuales?

ENTORNOS DIGITALES DE APRENDIZAJE

¿Cómo realiza la gestión de proyectos interdisciplinarios (estrategias y recursos)?

CUESTIONARIO A ESTUDIANTES

Objetivo: Identificar el nivel de satisfacción de estudiantes en la gestión y colaboración de proyectos interdisciplinarios en el aula mediante entornos digitales.

Instructivo: lea con atención cada una de las preguntas, luego seleccione la alternativa que mejor represente su pensamiento.

DATOS INFORMATIVOS

Seleccione el año de Educación Básica Superior en el que se encuentra matriculado.

Octavo

Noveno

Décimo

PROYECTOS INTERDISCIPLINARES

¿Con qué frecuencia tus docentes proponen proyectos educativos interdisciplinarios?

Nunca los he planificado

Una vez en todo el periodo lectivo

Una vez al quimestre

Una vez por parcial (bimensual)

Una vez al mes

Considerando el momento actual (educación remota), ¿qué dificultades se han presentado o podrían presentarse en torno al desarrollo de los proyectos interdisciplinarios?

Se dificulta realizar el proyecto con otros compañeros, debido a que no es posible reunirnos.

Se dificulta desarrollar contenidos que correspondan a las distintas asignaturas que comprenden el proyecto.

Es muy difícil trabajar situaciones prácticas en forma colaborativa en los entornos virtuales.

No todos colaboran con las tareas.

Es difícil organizar y asignar de tareas individuales.

APRENDIZAJE COLABORATIVO

¿Con qué frecuencia tus docentes emplean estrategias de aprendizaje colaborativo?

Frecuentemente

Ocasionalmente

Rara vez

Casi nunca

De la siguiente lista, ¿qué es lo que más te gusta de trabajar en forma colaborativa?

Mejora la comprensión de los aprendizajes.

Potencia las habilidades sociales

Favorece la inclusión educativa

Mejora la comunicación docente-estudiante y estudiante-estudiante

Mejora la motivación para estudiar.

ENTORNOS DIGITALES DE APRENDIZAJE

En los momentos actuales qué plataforma utiliza para desarrollar sus clases (sincrónicas).

Zoom
Teams
Google Meet
Jitsi-Meet
Skype
Facebook live
Youtube live

De la siguiente lista ¿qué estrategias ha empleado para el aprendizaje colaborativo?

Foros de discusión en plataformas tipo Moodle
Colaboración y compartición de documentos en la nube (Drive /Dropbox, etc)
Sección de grupos en Zoom (o en plataformas similares)
Participación en foros mediante Padlet, Stormboard o similares.
Asignación de tareas individuales para que luego las compartan en los grupos mediante reuniones sincrónicas.

De la siguiente lista, ¿qué entorno virtual ha utilizado para la gestión de los proyectos y el aprendizaje colaborativo?

Classroomscreen
Bubbl.us
Stormboard
Trello
Zhoho Project
Workplace facebbok
Basecamp
No ha utilizado ninguno de los señalados.

Anexo 4. Ficha de valoración de especialistas

Título de la Propuesta: Manual de gestión de proyectos interdisciplinarios en educación básica superior a través de entornos digitales de aprendizaje

1 Datos personales del especialista

Nombres y Apellidos: Carlos Aníbal Túquerrez Báez

Grado académico (área): Doctor en Ciencias de la Educación.

Experiencia en el área (años): 25 años

2 Autovaloración del especialista. Marcar con una “x”

Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos teóricos sobre la propuesta.	X		
Experiencias en el trabajo profesional relacionadas la propuesta.	X		
Referencias de propuestas similares en otros contextos	X		
(Otros que se requiera de acuerdo a la particularidad de cada trabajo)			
TOTAL	3		

3 Valoración de la propuesta. Marcar con una “x”

Criterios	MA	BA	A	PA	I
Estructura de la propuesta	X				
Claridad de la redacción (leguaje sencillo)	X				
Pertinencia del contenido de la propuesta	X				
Coherencia entre el objetivo planteado e indicadores para medir resultados esperados	X				
Otros que quieran ser puestos a consideración del especialista	X				
Observaciones					

MA: Muy aceptable; BA: Bastante aceptable; A: Aceptable; PA: Poco Aceptable; I: Inaceptable

A quien corresponda:

Yo Carlos Túquerrez en mi calidad de funcionario del Ministerio de Educación doy constancia de que la propuesta presentada por la Lcda Mónica Castro Jara como parte de su trabajo de investigación, fue revisada y valorada de acuerdo a los parámetros presentados en este documento.

Atentamente,

Dr. Carlos Túquerrez B.

Adjunto: Certificado CONESUP

